



Pengaruh Media Gamifikasi Zep Quiz Berbasis Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMA Manbail Huda Jenu

Alfiatin Ni'mah¹, Qomariyatul Ilmiyah², Karara Dwi Krisnaeni³, Imam Supriyadi⁴

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban, Indonesia¹⁻⁴

Email Korespondensi: alftnmh30@gmail.com, ilmiyahqomariya@gmail.com, rarakarara2@gmail.com, imamsupriyadiainutuban@gmail.com

Article received: 07 Desember 2025, Review process: 18 Januari 2026,

Article Accepted: 12 Februari 2026, Article published: 28 Februari 2026

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using the digital-based gamification media Zep Quiz on increasing students' learning interest in Islamic Religious Education (PAI) at SMA Manbail Huda Jenu. The background of this research is based on the low level of students' learning interest, as indicated by limited active participation, inconsistent attention, and minimal enthusiasm during the learning process. Therefore, an instructional innovation is needed to create a more interactive and enjoyable learning atmosphere and to optimally encourage student engagement through the use of digital technology. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental design of the One Group Pretest-Posttest type. The research subjects consisted of 12 tenth-grade students. Data were collected through the distribution of a learning interest questionnaire administered before and after the treatment (pretest and posttest), supported by classroom observations during the learning activities. The collected data were analyzed using a normality test as a prerequisite, followed by a Paired Sample t-test with the assistance of SPSS version 21. The results showed an increase in the average learning interest score from 60.58 in the pretest to 76.17 in the posttest, with a mean improvement of 15.59 points. The Paired Sample t-test yielded a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating a statistically significant difference between the scores before and after the treatment. Thus, the use of digital-based Zep Quiz gamification media has a significant effect on improving students' learning interest in Islamic Religious Education.

Keywords: Gamification, Zep Quiz, Digital, Learning Interest.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media gamifikasi Zep Quiz berbasis digital terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Manbail Huda Jenu. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat belajar siswa yang ditunjukkan oleh kurangnya partisipasi aktif, perhatian yang tidak konsisten, serta minimnya antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara optimal melalui pemanfaatan teknologi digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental jenis One Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian terdiri dari 12 siswa kelas X. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah

perlakuan (pretest dan posttest), serta didukung oleh observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui uji normalitas sebagai prasyarat analisis, dan dilanjutkan dengan uji Paired Sample t-test menggunakan bantuan program SPSS versi 21. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor minat belajar siswa dari 60,58 pada saat pretest menjadi 76,17 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 15,59 poin. Hasil uji Paired Sample t-test memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, penggunaan media gamifikasi Zep Quiz berbasis digital terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Kata Kunci: Gamifikasi, Zep Quiz, Digital, Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat mendasar dalam kehidupan setiap individu, namun kebermaknaannya tidak dapat dipisahkan dari adanya minat belajar yang tumbuh dalam diri seseorang. Minat belajar menjadi dorongan internal yang membuat seseorang bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran. Terutama bagi individu yang sedang menempuh pendidikan, keberadaan minat belajar sangat menentukan tingkat keterlibatan, keseriusan, serta keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Hidayah et al., 2023). Salah satu kendala yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah rendahnya tingkat minat belajar siswa, yang menjadi salah satu permasalahan utama selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menjadi salah satu permasalahan pendidikan yang cukup menonjol saat ini. Kondisi ini dapat terjadi karena rendahnya motivasi siswa untuk belajar atau berkurangnya ketertarikan mereka terhadap materi pembelajaran. Perbedaan dalam metode pengajaran guru juga dapat membuat siswa merasa kurang termotivasi dan kehilangan minat untuk belajar. Beberapa guru telah menerapkan strategi diferensiasi dalam pembelajaran untuk menjadikannya lebih menarik dan inovatif, namun kenyataannya, sebagian besar guru masih belum mengimplementasikan keterampilan diferensiasi tersebut, sehingga proses belajar mengajar cenderung terasa monoton bagi siswa (Ilma Siti Salamah et al., 2022).

Hasil pengamatan yang dilakukan di SMA Manbail Huda Jenu pada Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) tahun 2026 menunjukkan bahwa siswa kelas X cenderung bersikap pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka lebih menitikberatkan perhatian pada pencapaian nilai akhir daripada memahami atau mengevaluasi strategi dan cara belajar yang mereka terapkan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Padahal, pada mata pelajaran PAI, keterlibatan aktif dan minat belajar memiliki peran penting karena pembelajaran tidak hanya bertujuan menyampaikan materi, tetapi juga membentuk kesadaran diri, menginternalisasi akhlak, serta memahami nilai-nilai ajaran Islam secara menyeluruh. Oleh karena itu, sangat diperlukan penerapan strategi pembelajaran PAI yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar minat belajar mereka meningkat dan

kemampuan untuk memahami serta mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari dapat berkembang secara optimal.

Salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah penerapan media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital. Strategi ini memanfaatkan elemen permainan seperti tantangan dan skor dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah membuat siswa lebih antusias, termotivasi, dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar, sehingga mereka tidak hanya belajar untuk menyelesaikan tugas, tetapi juga belajar dengan semangat dan rasa ingin tahu. Media *gamifikasi* ini menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa merasa tertantang untuk memahami materi lebih dalam dan aktif berinteraksi selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, *Zep Quiz* tidak hanya membantu siswa mengingat materi, tetapi juga menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi, sehingga tujuan pembelajaran PAI, seperti pemahaman nilai-nilai Islam dan pembentukan akhlak, dapat dicapai secara lebih efektif. Hal ini sejalan dengan Muslimin (2025), *Zep Quiz* merupakan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif, sehingga mendorong siswa merasa tertantang serta lebih termotivasi untuk belajar, baik secara mandiri maupun kolaboratif bersama teman.

Media *gamifikasi Zep Quiz* telah banyak diteliti dan terbukti memberi dampak positif. Hasil penelitian oleh Sari dkk (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Yang kedua, oleh Nurdzizati dkk (2025) bahwa *Zep Quiz* terbukti menjadi media pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Ketiga, oleh Nainggolan dkk (2025) bahwa *Zep Quiz* terbukti berfungsi secara optimal sebagai sarana pembelajaran dan penilaian karena dapat meningkatkan konsep pemahaman pembelajaran siswa. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran umum seperti matematika serta aspek kognitif berupa hasil belajar dan kemampuan numerasi. Selain itu, belum banyak penelitian yang menerapkannya dengan konteks pembelajaran PAI. Berdasarkan hasil identifikasi celah penelitian tersebut, studi ini memiliki keunikan dalam menguji pengaruh penggunaan media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital dalam pembelajaran. *Zep Quiz* merupakan media pembelajaran interaktif berbentuk kuis digital dengan fitur permainan yang kompetitif dan visual yang menarik, dirancang untuk meningkatkan keterlibatan serta minat belajar siswa. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah mendeskripsikan pengaruh penerapan media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas X di SMA Manbail Huda Jenu.

Penelitian ini menjadi penting karena tingkat minat belajar siswa yang belum optimal memerlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu meningkatkannya secara efektif. Penggunaan media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital diharapkan dapat menjadi inovasi yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui penyajian kuis interaktif yang kompetitif dan visual yang menarik, media ini berpotensi menumbuhkan ketertarikan serta

antusiasme belajar siswa. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas media gamifikasi digital dalam meningkatkan minat belajar, khususnya pada mata pelajaran PAI. Dari sisi praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru PAI dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, pemanfaatan *Zep Quiz* juga mencerminkan bentuk adaptasi pembelajaran terhadap perkembangan teknologi digital yang semakin relevan dengan kebutuhan generasi saat ini.

Bagian ini berisi latar belakang, masalah penelitian, ringkasan penelitian terdahulu yang relevan (3-5 penelitian relevan), kesenjangan pengetahuan, dan tujuan penelitian. Bagian ini akan menunjukkan state of the art, orisinalitas, gaya APA dengan spasi tunggal. Contoh: (Moleong, 2016), (Sheikhalizadeh & Piralaiy, 2017) (Levina et al., 2016).

Artikel yang dikirimkan merupakan karya asli penulis yang bebas dari plagiarisme, dan belum pernah dipublikasikan di jurnal atau buku ilmiah lainnya. Artikel yang dipublikasikan dalam jurnal ini harus sesuai dengan format artikel yang menjadi gaya selingkung jurnal ini. Ditulis dengan menggunakan huruf Book Antiqua 12, dengan spasi tunggal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pra-Experimental Design*, karena hanya melibatkan satu kelompok sebagai kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan dengan desain *One Group Pre-test Post-test*, yaitu melakukan pengukuran sebanyak dua kali, sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*). Desain ini digunakan untuk melihat perubahan tingkat minat belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis *gamifikasi*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Manbail Huda yang berjumlah 12 siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dijadikan sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi proses pembelajaran serta penyebaran angket minat belajar yang digunakan sebagai instrumen *pre-test* dan *post-test*. Adapun teknik analisis data meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal. Setelah asumsi tersebut terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Uji-T untuk mengetahui signifikansi perbedaan rata-rata skor minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 21. Melalui tahapan analisis tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PAI di SMA Manbail Huda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital dirancang secara sistematis sebagai sarana evaluasi dan penguatan materi pembelajaran melalui kuis interaktif yang dilaksanakan secara daring di dalam kelas. Guru terlebih dahulu menyiapkan soal sesuai dengan kompetensi yang diajarkan, kemudian siswa mengakses ruang kuis menggunakan perangkat digital masing-masing dan mengikuti kegiatan secara

bersamaan dalam satu sesi yang terkontrol. Dalam prosesnya, setiap siswa berperan aktif menjawab pertanyaan yang muncul dengan batas waktu tertentu, sehingga menuntut konsentrasi, ketepatan, dan kecepatan berpikir. Sistem secara otomatis memberikan skor berdasarkan akurasi dan kecepatan jawaban serta menampilkan peringkat secara langsung, yang menjadi tolak ukur capaian belajar sekaligus memunculkan suasana kompetisi sehat di antara siswa. Untuk memperkuat motivasi dan minat belajar, guru juga memberikan *reward* kepada siswa dengan perolehan skor tertinggi sebagai bentuk apresiasi atas usaha dan prestasi mereka. Dengan memadukan unsur permainan, tantangan, umpan balik instan, dan penghargaan, penggunaan media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan serta minat belajar siswa di SMA Manbail Huda Kaliuntu-Jenu.

Tahapan penerapan media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital dalam pembelajaran:

1. Tahap Perencanaan

Guru menetapkan tujuan pembelajaran, menyusun kisi-kisi dan butir soal sesuai kompetensi, serta menyiapkan kuis dalam *platform Zep Quiz*.

2. Tahap Persiapan Teknis

Guru memastikan kesiapan jaringan internet dan perangkat siswa, kemudian membagikan kode atau tautan akses agar seluruh siswa dapat bergabung ke dalam ruang kuis.

3. Tahap Pengarahan

Guru menjelaskan mekanisme permainan, sistem penilaian, batas waktu pengerjaan setiap soal, serta jenis *reward* yang akan diberikan kepada siswa dengan capaian terbaik.

4. Tahap Pelaksanaan

Siswa mengerjakan kuis secara serentak melalui perangkat masing-masing dengan memperhatikan ketepatan dan kecepatan menjawab, sementara sistem secara otomatis menghitung skor dan menampilkan peringkat.

5. Tahap Evaluasi dan Umpan Balik

Setelah kuis selesai, guru membahas soal-soal yang masih banyak dijawab kurang tepat serta memberikan penguatan terhadap materi yang belum dipahami siswa.

6. Tahap Pemberian Reward

Guru memberikan *reward* kepada siswa dengan skor tertinggi dan waktu tercepat sebagai bentuk apresiasi dan penguatan positif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa.

Zep Quiz merupakan media digital berbasis permainan yang dirancang untuk menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Platform ini menyediakan berbagai fitur, seperti pengaturan batas waktu dan papan peringkat, yang memungkinkan siswa belajar dalam suasana kompetitif sekaligus interaktif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan game edukasi *Zep Quiz* di kelas mampu meningkatkan pemahaman

konsep, menumbuhkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Fitria Afifah Husen & Fitria Wulandari, 2025).

Meskipun dikerjakan secara individu, setiap siswa terlihat aktif dan bersemangat dalam menjawab pertanyaan yang muncul. Unsur permainan mendorong mereka untuk lebih percaya diri dan tidak merasa tertekan saat mengerjakan soal. Suasana kelas menjadi lebih hidup ketika skor ditampilkan, karena siswa dapat melihat capaian masing-masing secara transparan. Guru kemudian memberikan umpan balik dan penjelasan terhadap soal-soal yang masih banyak dijawab kurang tepat, sehingga siswa memperoleh penguatan pemahaman materi.

Sebagai bentuk apresiasi, siswa yang memperoleh nilai tertinggi diberikan reward oleh guru. Pemberian penghargaan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar serta menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat di antara siswa. Dengan adanya reward, siswa terdorong untuk lebih serius dan berusaha maksimal dalam mengikuti kuis. Secara keseluruhan, penerapan *Zep Quiz* dengan konsep belajar sambil bermain yang disertai pemberian penghargaan mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil Uji *Pretest* dan *Posttest*

Pengumpulan data terkait minat belajar siswa dilakukan di SMA Manbail Huda Jenu dengan melibatkan satu kelas sebagai sampel penelitian. Data minat belajar diperoleh melalui penyebaran angket yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Instrumen tersebut disusun berdasarkan beberapa indikator minat belajar, antara lain perhatian, ketertarikan, partisipasi aktif, serta perasaan senang siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Angket awal (*pretest*) diberikan sebelum penggunaan media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital sebagai bentuk pengukuran kondisi awal minat belajar siswa. Data ini berfungsi sebagai dasar untuk mengetahui tingkat minat belajar sebelum diberikan perlakuan. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media tersebut, siswa kembali mengisi angket akhir (*posttest*) guna mengetahui perubahan minat belajar setelah intervensi dilakukan.

Data hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis untuk melihat sejauh mana pengaruh media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital terhadap minat belajar siswa di SMA Manbail Huda Jenu. Perbandingan antara kedua skor tersebut menjadi dasar dalam menentukan adanya peningkatan atau perubahan tingkat minat belajar. Hasil perolehan skor *pretest* dan *posttest* siswa disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1 Nilai Pretest dan Posttest**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRETEST	12	50	70	60.58	5.418
POSTTEST	12	68	85	76.17	5.114
Valid (se)	12				

Data hasil angket minat belajar pada tahap awal (*pretest*) dan tahap akhir (*posttest*) yang diikuti oleh 12 siswa menunjukkan adanya peningkatan minat belajar setelah penerapan media gamifikasi Zep Quiz berbasis digital dalam proses pembelajaran di SMA Manbail Huda. Rata-rata skor pretest sebesar 60,58 dengan standar deviasi 5,418. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa sebelum perlakuan berada pada kategori sedang dengan variasi skor yang relatif tidak terlalu tinggi. Skor minimum pada pretest tercatat sebesar 50, sedangkan skor maksimum mencapai 70.

Setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan media gamifikasi Zep Quiz berbasis digital, diperoleh peningkatan pada hasil posttest. Rata-rata skor meningkat menjadi 76,17 dengan standar deviasi 5,114. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan positif pada minat belajar siswa, dengan tingkat penyebaran data yang tetap relatif stabil. Skor terendah pada posttest adalah 68, sedangkan skor tertinggi mencapai 85. Secara keseluruhan, selisih rata-rata antara pretest dan posttest sebesar 15,59 poin, yang mengindikasikan bahwa penerapan media gamifikasi Zep Quiz berbasis digital memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa di SMA Manbail Huda.

Hasil Analisis Statistik

Setelah data pretest dan posttest diperoleh, tahap berikutnya adalah melakukan analisis statistik untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa setelah penerapan media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji *Paired Sample t-test*.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan untuk memastikan apakah distribusi data penelitian mengikuti pola distribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program SPSS versi 21 sebagai alat analisis statistik. Melalui pengujian tersebut dapat diketahui kelayakan data untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji parametrik. Adapun hasil perhitungan uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-Wilk
--	---------------------------------	--------------

	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.088	12	.200*	.994	12	1.000
POSTTEST	.127	12	.200*	.979	12	.977

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa, diketahui bahwa nilai signifikansi pada uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk *pretest* sebesar 0,200 dan *posttest* sebesar 0,200 (nilai tersebut merupakan *lower bound* dari signifikansi sebenarnya). Sementara itu, pada uji *Shapiro-Wilk* diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 1,000 dan *posttest* sebesar 0,977.

Karena seluruh nilai signifikansi pada kedua pengujian tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas dalam penelitian tentang pengaruh *media gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital terhadap minat belajar siswa di SMA Manbail Huda telah terpenuhi.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa memiliki kesamaan varians. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa kedua kelompok data berada dalam kondisi yang sebanding, sehingga analisis selanjutnya dapat menggunakan uji statistik parametrik secara tepat. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas, hasil pengujian pengaruh *media gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital terhadap minat belajar siswa di SMA Manbail Huda Jenu dapat diinterpretasikan secara lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances
PREPOST

Levene Sta	df1	df2	Sig.
.013	1	20	.909

Berdasarkan uji homogenitas yang disajikan pada tabel, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,909 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data memiliki varians yang sama atau homogen. Selain itu, hasil uji normalitas sebelumnya juga menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi berada di atas 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, hasil uji normalitas dan uji homogenitas menegaskan bahwa data memenuhi asumsi dasar analisis parametrik. Oleh karena itu, data tersebut telah memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan metode *Paired Sample t-Test*.

Uji Hipotesis Paired Sample T-Test

Pengujian efektivitas perlakuan dalam penelitian berjudul *Pengaruh Media Gamifikasi Zep Quiz Berbasis Digital terhadap Minat Belajar Siswa di SMA Manbail Huda Jenu* dilakukan dengan menggunakan Uji-t Sampel Berpasangan (*Paired-Samples T-Test*). Teknik analisis ini digunakan untuk membandingkan rata-rata skor minat belajar siswa sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) pada kelompok yang sama, sehingga dapat diketahui adanya perubahan yang terjadi setelah penerapan media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital.

Dalam analisis ini terdapat dua hipotesis yang diuji. Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua rata-rata tersebut.

Melalui Uji-t Sampel Berpasangan, dapat ditentukan apakah selisih skor sebelum dan sesudah perlakuan terjadi secara nyata atau hanya disebabkan oleh faktor kebetulan. Apabila hasil pengujian menunjukkan perbedaan yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital memberikan pengaruh yang bermakna terhadap minat belajar siswa di SMA Manbail Huda Jenu.

Tabel 4 Uji Hipotesis Paired Sample t-Test
Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-15.583	1.240	.358	-16.371	-14.795	-43.530	11	.000

Analisis berdasarkan tabel *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa skor rata-rata minat belajar siswa sebelum perlakuan (*pretest*) adalah 60,58. Setelah diberikan perlakuan melalui penerapan media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital (*posttest*), skor rata-rata meningkat menjadi 76,17. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan rata-rata sebesar 15,59 poin setelah implementasi media tersebut dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, nilai signifikansi (*2-tailed*) yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$. Temuan ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* pada minat belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa di SMA Manbail Huda.

Hasil penelitian dan analisis data menggunakan bantuan program SPSS versi 21 menunjukkan bahwa pengujian hipotesis melalui *Paired Sample T-Test*

menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media gamifikasi Zep Quiz berbasis digital. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terjadi perubahan yang nyata pada minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Sebelum intervensi dilakukan, rata-rata skor minat belajar siswa berada pada angka 60,58. Setelah pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital, rata-rata skor meningkat menjadi 76,17. Peningkatan sebesar 15,59 poin ini menunjukkan adanya perkembangan positif dalam minat belajar siswa. Kenaikan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis *gamifikasi* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Manbail Huda Jenu. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya perhatian siswa selama proses pembelajaran, meningkatnya antusiasme dalam menjawab pertanyaan kuis, keterlibatan aktif dalam setiap sesi permainan, serta munculnya rasa senang dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Dengan demikian, penerapan media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menempatkan unsur keterlibatan (*engagement*), perhatian (*attention*), serta pengalaman belajar yang menyenangkan sebagai faktor determinan dalam peningkatan minat dan motivasi intrinsik siswa. Dalam perspektif teori *Self-Determination*, motivasi belajar akan meningkat ketika peserta didik merasakan adanya otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial dalam proses pembelajaran (Ryan & Deci, 2000).

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sejumlah studi terdahulu yang meneliti penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. Penelitian tentang pemanfaatan kuis berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang diteliti oleh Anshora & Triwoelandari (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media kuis digital mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, ditandai dengan adanya perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa unsur permainan, tantangan, dan umpan balik instan berkontribusi terhadap meningkatnya perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Lestari & Sunanto (2025) mengenai penggunaan media digital berbasis *Zep Quiz* juga melaporkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif secara sehat, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan minat dan hasil belajar setelah media tersebut diterapkan. Selain itu, Nurdzizati dkk (2025) studi yang menggunakan platform kuis digital lain seperti *Quizizz* mengungkapkan bahwa elemen *gamifikasi* seperti perolehan poin, peringkat, dan

respon langsung terhadap jawaban mampu meningkatkan motivasi belajar yang berdampak pada tumbuhnya minat belajar siswa. Dan penelitian oleh Ardani & Maulana (2026), bahwa penggunaan *Zep Quiz* mampu menghadirkan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, menantang, sekaligus kompetitif sehingga mendorong keterlibatan dan antusiasme siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Karakter interaktif yang dimilikinya, didukung oleh tampilan visual yang menarik serta variasi mode permainan yang beragam, terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan motivasi belajar siswa.

Zep Quiz merupakan media digital berbasis permainan yang dirancang untuk menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Platform ini menyediakan berbagai fitur, seperti pengaturan batas waktu dan papan peringkat, yang memungkinkan siswa belajar dalam suasana kompetitif sekaligus interaktif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan game edukasi *Zep Quiz* di kelas mampu meningkatkan pemahaman konsep, menumbuhkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Keselarasan antara hasil penelitian ini dengan berbagai temuan terdahulu tersebut semakin memperkuat bahwa media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital merupakan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan yang terjadi tidak hanya terlihat dari aspek statistik, tetapi juga dari perubahan sikap siswa yang lebih antusias, aktif, dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital terhadap minat belajar siswa di SMA Manbail Huda Jenu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilaksanakan secara terstruktur melalui tahap perencanaan, persiapan teknis, pelaksanaan kuis interaktif, evaluasi, serta pemberian *reward* kepada siswa dengan perolehan nilai tertinggi. Proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan digital mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, interaktif, dan kompetitif secara sehat sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa. Secara deskriptif, rata-rata skor minat belajar siswa mengalami peningkatan dari 60,58 pada saat *pretest* menjadi 76,17 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 15,59 poin, yang menunjukkan adanya perubahan positif setelah penggunaan media tersebut. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik. Selanjutnya, hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media *gamifikasi Zep Quiz* berbasis digital berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa, baik secara statistik maupun secara empiris melalui peningkatan antusiasme, perhatian, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMA Manbail Huda Jenu atas izin, kerja sama, dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam atas kesempatan dan kepercayaan untuk mempublikasikan hasil penelitian ini. Semoga kontribusi ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu Pendidikan Islam.

DAFTAR RUJUKAN

- Anshora, N. A., & Triwoelandari, R. (2025). Pengaruh kuis berbasis gamifikasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 6(5), 503–510. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v6i5.20009>
- Ardani, N., & Maulana, A. (2026). Hubungan Pemanfaatan Platform Zep Quiz Dengan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ppkn Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Garut. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 11(Special Issue (1)), 98–107. <https://doi.org/10.24269/jpk.v11iSpecial>
- Fitria Afifah Husen & Fitria Wulandari. (2025). Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(3), 940–947. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>
- Hidayah, N. C., Fajriyah, K., & Kartinah. (2023). ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA GAMBAR SISWA KELAS 2 SDN SAWAH BESAR 01. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3966–3976. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1239>
- Ilma Siti Salamah, Arya Chandra Wiguna, Devyanne Oktari, Jessica Angeline De Eloisa Tobing, & Prihantini. (2022). PENTINGNYA KETERAMPILAN VARIASI MENGAJAR GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2045–2057. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.513>
- Lestari, N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 815–826.
- Muslimin, M. (2025). Analisis Pemanfaatan Zep Quiz Berbasis Gamifikasi sebagai Media Eval-uasi Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar | Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar. <https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/7782>
- Nainggolan, M. A. O., Neva, R. A. F., Pakpahan, R., Suyanti, R. D., & Pardosi, S. M. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ZEP QUIZ TERHADAP TINGKAT KONSEP PEMAHAMAN PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM PER NAPASAN PADA SISWA SMP KELAS VII. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(11). <https://doi.org/10.62281/rvckvr94>
- Nurdzizati, A., Hendra, H., Yayha, M. A., Sulfirani, S., & Alannasir, W. (2025). Penerapan Gamifikasi Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMAN 22 Makassar.

Jurnal PENA : Penelitian Dan Penalaran, 12(2), 1–11.
<https://doi.org/10.26618/djn0h421>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. American Psychologist.

Sari, C. N., Sutini, S., & Prasetyo, A. (2025). GAMIFY YOUR LEARNING: PENGARUH ZEP QUIZ SEBAGAI DIGITAL LEARNING MEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA UPT SMPN 2 GRESIK. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 464–472.
<https://doi.org/10.36277/defermat.v8i2.2327>