

Received: May 2026

Accepted: May 2026

Published: September 2026

Efektivitas Media Zep Quiz dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI di SMP Negeri 1 Ketanggungan

Hayatun Husna Amalia, Harisatunnisa

Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Universitas Islam Negeri Prof.

K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Email: husnamalia10@gmail.com, harisatunnisa@uinsaizu.ac.id

Abstract

This study evaluates the effectiveness of using Zep Quiz media in boosting student learning interest at SMP Negeri 1 Ketanggungan. The author based this research on the low enthusiasm for learning in Islamic Religious Education (PAI) and Character Building subjects due to the implementation of conventional methods that lack interaction. To address this problem, this research applied a quantitative approach through a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group design involving an experimental class and a control class. The researchers collected research data comprehensively through a learning interest questionnaire, direct observation, and documentation techniques. Next, the research team processed all the data obtained using statistical analyses, including normality tests, hypothesis tests, and N-Gain calculations. The final data showed a significant surge in interest in learning in the experimental class. The high post-test scores and N-Gain values prove that the Zep Quiz platform successfully creates an interactive and enjoyable classroom atmosphere. This research concludes that the use of Zep Quiz is very effective in igniting learning enthusiasm and is an innovative digital media option.

Keywords: Zep Quiz, Interest In Learning, Islamic Education, Learning Media.

Abstrak

Studi ini mengevaluasi efektivitas penggunaan media Zep Quiz dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMP Negeri 1 Ketanggungan. Penulis mendasari riset ini pada rendahnya gairah belajar siswa dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti akibat penerapan metode konvensional yang minim interaksi. Guna mengatasi masalah tersebut, riset ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metode kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti mengumpulkan data penelitian secara komprehensif lewat kuesioner ketertarikan belajar, pengamatan langsung, dan teknik

dokumentasi. Selanjutnya, tim peneliti mengolah seluruh data yang diperoleh dengan analisis statistik berupa uji normalitas, uji hipotesis, serta kalkulasi N-Gain. Data akhir menunjukkan lonjakan minat belajar yang mencolok pada kelas eksperimen secara signifikan. Perolehan skor post-test dan nilai N-Gain yang tinggi membuktikan bahwa platform Zep Quiz berhasil menciptakan atmosfer kelas yang interaktif dan menyenangkan. Riset ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan Zep Quiz sangat manjur untuk memantik antusiasme belajar sekaligus menjadi opsi media digital yang inovatif.

Kata Kunci: Zep Quiz, Minat Belajar, PAI, Media Pembelajaran

Pendahuluan

Pendidikan formal berfungsi sebagai instrumen utama dalam mendongkrak kualitas sumber daya manusia di era global. Lembaga sekolah memfasilitasi peserta didik untuk mengoptimalkan potensi kecerdasan, keahlian psikomotorik, maupun karakter moral. Tenaga pendidik dan siswa menghidupkan proses tersebut lewat interaksi yang dinamis dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Tingkat antusiasme serta partisipasi aktif murid menentukan ketercapaian target kurikulum, bukan sekadar penyampaian teori secara searah. Dalam ekosistem pendidikan modern, pemanfaatan media instruksional digital sangat memengaruhi efektivitas transfer pengetahuan. Faktor teknologi ini memberikan stimulasi instan terhadap gairah belajar siswa, khususnya pada materi Pendidikan Agama Islam. (Palwati et al., 2023) Oleh karena itu, guru wajib memilih strategi pembelajaran yang relevan dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Langkah strategis tersebut memegang peran vital karena pembelajaran agama mengemban misi utama dalam mengonstruksi kepribadian siswa yang berakhlak mulia. Pada akhirnya, program internalisasi nilai ini bertujuan agar generasi muda mempraktikkan perilaku disiplin serta nilai-nilai religius dalam kehidupan bermasyarakat. Media instruksional memegang peran krusial dalam mendongkrak antusiasme belajar siswa menurut pandangan Hatimah. Sarana digital ini mengemas berbagai informasi teoretis secara visual dan interaktif agar peserta didik mudah memahaminya. Di samping itu, teknologi tersebut mampu memicu gairah akademik sekaligus mengakomodasi siswa dalam mencerna materi pelajaran sesuai dengan kapasitas ritme belajar mereka masing-masing. (Hatimah, H., Mutiastika, N. I., & Hayati, 2021) Sementara itu, Gagne & Briggs mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai instrumen fisik yang berfungsi menyalurkan substansi materi ajar. Perangkat keras tersebut meliputi buku teks,

alat perekam suara, kaset audio, tayangan video, seluloid film, hingga salindia gambar.

Lebih lanjut, fasilitas penunjang ini juga mencakup potret, ilustrasi, diagram visual, siaran televisi, serta jaringan komputer. Singkatnya, media bertindak sebagai wahana nyata atau elemen lingkungan belajar yang mengintegrasikan konten instruksional. Kehadiran ragam fasilitas operasional ini terbukti ampuh merangsang murid untuk menjalankan aktivitas akademik secara lebih produktif.(Gagne, 1979) Sayangnya, para guru PAI pada realitas lapangan masih sering mempertahankan metode tradisional seperti ceramah searah dan dikte buku teks. Pendekatan monoton tersebut mengakibatkan para siswa bersikap pasif serta kurang bergairah dalam menyerap materi di ruang kelas. Imbasnya, rendahnya ketertarikan belajar ini memicu murid kehilangan konsentrasi, terjebak dalam rasa jenuh, dan gagal meraih capaian kompetensi pembelajaran secara maksimal.

Sejumlah studi literatur membuktikan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis game, seperti Quiziz dan Wordwall, sukses mendongkrak gairah belajar siswa secara signifikan. Sukmawati menjelaskan dalam laporan risetnya bahwa pemanfaatan media kuis mampu menciptakan atmosfer ruang kelas yang interaktif sekaligus menyenangkan. Di

samping itu, aplikasi digital tersebut terbukti ampuh menaikkan tingkat partisipasi aktif murid selama proses pembelajaran berlangsung.(Jamaluddin et al., 2025) Secara selaras, Azkia Azahra mengungkapkan dalam temuan ilmiahnya bahwa platform Wordwall berhasil menaikkan ketertarikan dan capaian akademik siswa secara nyata. Kondisi kelas yang lebih atraktif menjadi stimulus utama dalam perolehan prestasi belajar tersebut.(Azahra et al., 2025) Kendati demikian, para akademisi sejauh ini masih jarang mengeksplorasi efektivitas penggunaan media Zep Quiz, terutama pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Keterbatasan pembahasan inilah yang membuka peluang besar bagi penulis untuk menggelar penelitian mendalam secara lebih lanjut. Urgensi riset ini muncul dari kebutuhan mendesak untuk menyelesaikan problem rendahnya ketertarikan belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Disiplin ilmu tersebut mengemban misi vital dalam mengonstruksi fondasi karakter, moralitas, sekaligus spiritualitas peserta didik. Sayangnya, para murid kerap kali mengabaikan materi keagamaan ini akibat penerapan strategi pembelajaran yang monoton dan kurang variatif.

Oleh sebab itu, tenaga pendidik memerlukan terobosan instruksional baru yang selaras dengan karakteristik generasi digital. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti platform Zep

Quiz, menjadi salah satu solusi inovatif yang dapat diimplementasikan di ruang kelas. Yuliana dan Wibowo mengemukakan bahwa Zep Quiz merupakan platform kuis digital interaktif yang mampu mendongkrak atensi, Minat, serta partisipasi peserta didik secara nyata. (Yuliana, R., & Wibowo, 2022) Sejalan dengan itu, studi lain mendefinisikan Zep Quiz sebagai instrumen digital berbasis gim untuk membangun atmosfer ruang kelas yang lebih atraktif. Husen dan Wulandari memaparkan bahwa media instruksional tersebut sukses menghidupkan suasana pembelajaran secara menyenangkan. (Husen & Wulandari, n.d.) Perangkat ini tidak sekadar mengemas materi ajar secara dinamis, melainkan juga ampuh memantik gairah belajar, fokus, serta keterlibatan aktif para murid. Rahman dkk. menegaskan bahwa implementasi alat digital ini memberikan kontribusi positif terhadap efisiensi proses pembelajaran. (Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., 2022) Oleh sebab itu, pengintegrasian Zep Quiz ke dalam sistem instruksional membuka peluang besar bagi peningkatan capaian akademik siswa secara signifikan. (Rahmah, U. M., & Agustin, 2025)

Metode Penelitian

Penulis menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metodologi eksperimen semu (quasi-experiment) dalam pelaksanaan riset ini. Desain operasional ini mengadopsi

model Nonequivalent Control Group Design yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai objek amatan. Peneliti memberikan uji awal (pre-test) sebagai parameter pertama sebelum intervensi serta uji akhir (post-test) sebagai tolok ukur kedua setelah pemberian perlakuan. (Anantasia & Rindrayani, 2025) eluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Ketanggungan bertindak selaku subjek formal dalam penelitian ini. Peneliti menetapkan kelas VIII I sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII J sebagai kelompok kontrol melalui penerapan teknik purposive sampling. Metode pemilihan ini sengaja dipilih karena kedua kelompok tersebut menunjukkan karakteristik homogen yang relevan dengan tujuan utama penelitian. Penulis mengumpulkan data utama melalui penyebaran kuesioner minat belajar siswa serta memanfaatkan teknik dokumentasi dan observasi sebagai data penunjang. Tim pakar telah menguji validitas instrumen penelitian ini, sementara peneliti mengukur reliabilitasnya menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Peneliti menerapkan intervensi berupa pemanfaatan media Zep Quiz pada kelas eksperimen, sedangkan kelompok kontrol menjalani proses pembelajaran dengan metode konvensional. Peneliti menyelenggarakan pengukuran berkala melalui pre-test dan post-test guna memantau pergeseran Minat belajar siswa.

Teknik pengolahan data mencakup analisis statistik deskriptif sekaligus statistik inferensial. Peneliti menggunakan uji normalitas sebagai syarat mutlak sebelum melangkah ke tahapan pengujian hipotesis. Di samping itu, peneliti mengaplikasikan uji N-Gain untuk memetakan lonjakan minat belajar serta formula effect size guna mengukur derajat efektivitas media tersebut secara akurat. Riset ini secara konkret berfokus untuk mengukur derajat efektivitas media Zep Quiz dalam mendongkrak Minat belajar siswa. Peneliti memetakan lonjakan minat tersebut berdasarkan indikator ketertarikan, fokus perhatian, partisipasi aktif, serta rasa senang murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Penulis menemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Zep Quiz sangat efektif dalam mendongkrak Minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP N 1 Ketanggungan. Peneliti menyusun argumentasi pembahasan ini berdasarkan hasil olah data yang komprehensif. Proses analisis tersebut mencakup aplikasi statistik deskriptif, uji normalitas, uji hipotesis Mann-Whitney U, kalkulasi effect size, serta pengujian N-Gain. Peneliti menghimpun data ketertarikan belajar siswa melalui penyebaran kuesioner sebelum dan sesudah pelaksanaan intervensi. Hasil kalkulasi statistik deskriptif

menunjukkan lonjakan nilai rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen dari 98,78 menjadi 107,61. Capaian positif tersebut tercatat jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol yang hanya bergeser dari 93,19 menjadi 96,06. Kumulasi skor pada kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 8,83 poin sebagai dampak langsung dari perlakuan inovatif yang diberikan. Sebaliknya, pertumbuhan skor pada kelas kontrol hanya menyentuh angka 2,87 poin selama periode riset berlangsung. Hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,610 pada pre-test kelas kontrol dan 0,273 pada post-test kelas kontrol. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data pada kelompok kontrol berdistribusi normal. Peneliti juga menemukan nilai signifikansi pre-test sebesar 0,313 pada kelas eksperimen yang menunjukkan distribusi normal. Namun, hasil post-test kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,035 atau lebih kecil dari 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa data pada tahap tersebut tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan analisis data menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U. Analisis statistik melalui uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000.

Angka empiris tersebut memiliki nilai yang lebih kecil daripada taraf signifikansi standar 0,05 sehingga terdapat

perbedaan yang mencolok antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pasca-intervensi. Kondisi riil ini mendorong peneliti untuk menerima hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini. Temuan ilmiah tersebut menyatakan bahwa implementasi media Zep Quiz memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan minat belajar siswa. Peneliti mengukur besarnya dampak intervensi melalui kalkulasi effect size guna memperkuat data signifikansi perbedaan antara kedua kelompok. Hasil pengujian tersebut menunjukkan nilai effect size sebesar 0,69. Angka teoretis ini masuk ke dalam kategori efek besar menurut kriteria indeks Cohen.

Nilai empiris tersebut membuktikan bahwa pemanfaatan media Zep Quiz memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan Minat belajar siswa di ruang kelas. Berdasarkan hasil olah data lanjutan, tim peneliti memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,1708 pada kelas eksperimen. Di sisi lain, kelompok kontrol hanya mendapatkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,0472. Kedua skor kuantitatif tersebut masuk ke dalam kategori rendah menurut kriteria interpretasi N-Gain dari Hake karena perolehan angka berada di bawah batas minimum 0,30. Indikator ini menunjukkan bahwa grafik kenaikan minat belajar siswa belum berjalan secara maksimal. Singkatnya, media Zep Quiz terbukti manjur dalam mendongkrak

antusiasme belajar peserta didik meskipun tingkat efektivitas penggunaannya masih berada pada level yang rendah. Data observasi selama proses pembelajaran memperkuat temuan kuantitatif penelitian ini secara nyata. Para siswa pada kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang lebih besar serta partisipasi yang lebih aktif di dalam ruang kelas. Di samping itu, mereka memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap aktivitas akademik yang mengintegrasikan platform Zep Quiz. Fenomena empiris ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media Zep Quiz sukses menciptakan atmosfer belajar yang lebih atraktif dan interaktif. Temuan faktual tersebut sejalan dengan teori Smaldino dkk. mengenai hakikat media pembelajaran sebagai alat komunikasi.

Secara etimologi, istilah media berasal dari bahasa Latin medium yang berarti perantara atau penyalur informasi dari komunikator kepada komunikan. Enam klasifikasi pokok media instruksional meliputi teks, audio, tampilan visual, tayangan video, manipulasi objek nyata, serta manusia. Perangkat komunikasi ini mengemban tujuan utama untuk memfasilitasi interaksi dan proses transformasi ilmu bagi peserta didik. (Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, 2008) Singkatnya, implementasi media Zep Quiz memberikan kontribusi positif terhadap stimulasi minat belajar siswa.

Kendati demikian, grafik kenaikan minat tersebut masih berada dalam kategori rendah berdasarkan hasil analisis data statistik. Kondisi ini membuktikan bahwa intervensi media digital mampu memantik gairah belajar siswa, namun efektivitas operasionalnya belum mencapai level yang optimal.

Implementasi media pembelajaran Zep Quiz dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan minat belajar siswa. Lonjakan Minat belajar pada kelas eksperimen membuktikan keberhasilan operasional dari pemanfaatan teknologi tersebut. Platform Zep Quiz mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menyenangkan karena sifatnya yang interaktif serta berbasis permainan (gamifikasi). Kondisi kelas yang kondusif ini akhirnya mendorong para murid untuk berpartisipasi secara lebih aktif selama mengikuti proses instruksional. Secara teoretis, Bruner mengemukakan bahwa pembelajaran dapat terjadi melalui pengalaman langsung (enactive), pengalaman berbasis visual (iconic), serta pengalaman abstrak (symbolic).

Ketiga tahapan kognitif tersebut mendukung proses internalisasi materi keagamaan oleh peserta didik secara lebih efektif. (Rahmania et al., 2025) Di samping itu, media interaktif berfungsi sebagai sarana

komunikasi nonverbal yang mumpuni untuk menyampaikan substansi pelajaran secara efisien. Para pengembang merancang media digital ini guna mendongkrak Minat, ketertarikan belajar, serta fokus konsentrasi para siswa di dalam kelas. Penggunaan alat komunikasi modern tersebut memastikan proses diseminasi informasi berlangsung secara lebih optimal dibandingkan dengan penerapan metode tradisional.

Sari dkk. membuktikan bahwa media pembelajaran digital mampu mendongkrak ketertarikan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui laporan riset mereka. Temuan ilmiah tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi di dalam kelas memberikan kontribusi positif terhadap antusiasme belajar peserta didik. Pemanfaatan perangkat digital ini membantu guru dalam menyalurkan materi pelajaran secara lebih dinamis dan mudah dipahami. (Sari et al., 2024) Perangkat modern ini memberikan variasi visual dalam penyajian materi keagamaan yang selama ini cenderung bersifat tekstual. Penerapan variasi instruksional ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih atraktif serta tidak monoton bagi peserta didik. Kondisi psikologis tersebut selaras dengan teori cognitive interest yang menyatakan bahwa minat siswa akan melonjak saat mereka menerima informasi baru melalui metode yang menantang secara intelektual. Secara sejalan, Juliani dkk. menemukan hasil

penelitian serupa mengenai efektivitas media digital di sekolah. Mereka memaparkan bahwa unsur interaktivitas dalam gim edukasi atau simulasi daring dapat meMinat siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Integrasi elemen permainan tersebut terbukti ampuh mengubah persepsi siswa terhadap materi pelajaran yang rumit menjadi lebih mudah diterima.(Juliani et al., 2025) Di sisi lain, implementasi animasi digital memberikan dampak positif yang signifikan dalam menaikkan minat belajar siswa. Media visual ini sangat efektif terutama pada mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh peserta didik. Teknik visualisasi yang dinamis membantu menyederhanakan konsep-konsep abstrak sehingga materi ajar menjadi lebih mudah dipahami dan menarik untuk dipelajari.

I Wayan Widiana memaparkan simpulan senada lewat temuan risetnya pada jenjang sekolah dasar. Kajian ilmiah tersebut membuktikan bahwa implementasi strategi game-based learning memberikan kontribusi nyata terhadap akselerasi ketertarikan belajar sekaligus penguasaan konsep siswa dalam materi sains. Secara kuantitatif, parameter gairah belajar dalam studi tersebut menorehkan angka signifikansi sebesar 0,029, di mana perolehan ini berada di bawah ambang batas standar 0,05.(Widiana, 2022) Sejumlah literatur lain turut memperkuat data bahwa rekonstruksi materi ajar ke dalam format permainan edukatif

sukses membangun ekosistem kelas yang lebih dinamis, atraktif, dan menghibur. Pendekatan berbasis gim ini memicu para murid untuk berpartisipasi secara proaktif dan penuh gairah selama aktivitas instruksional berlangsung.

Bersandarkan pada kompilasi evaluasi data tersebut, penulis menyimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Zep Quiz mentransfer dampak positif terhadap stimulasi minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Kesenjangan skor yang kontras antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menjadi argumen valid atas efisiensi operasional platform tersebut. Di samping itu, kelas eksperimen membukukan grafik kenaikan skor ketertarikan belajar yang jauh mengungguli capaian kelas kontrol. Fenomena empiris ini mempertegas urgensi inovasi teknologi berbasis permainan dalam mengubah kualitas pengalaman akademik siswa secara holistik. Namun demikian, peneliti menggarisbawahi bahwa daya guna media Zep Quiz ini belum menyentuh level maksimal akibat indeks pertumbuhannya yang masih tertahan di kategori rendah. Oleh sebab itu, para guru perlu mengoptimalkan modifikasi teknik pengajaran dan skema implementasi digital agar capaian kompetensi siswa dapat melesat secara masif. Langkah penyempurnaan metode ini bersifat krusial demi menggaransi platform digital tersebut mampu

menyebarkan pengaruh positif yang lebih luas terhadap mutu pembelajaran murid.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	36	85	108	98.78	4.958
Post-Test Eksperimen	36	87	117	107.61	6.280
Pre-Test Kontrol	36	78	109	93.19	7.222
Post-Test Kontrol	36	77	109	96.06	7.254
Valid N (listwise)	36				

Data pada tabel tersebut memaparkan kesenjangan minat belajar siswa secara signifikan sebelum dan setelah implementasi media Zep Quiz. Kelompok eksperimen membukukan skor rata-rata (mean) pre-test sebesar 98,78 pada tahap awal penelitian. Angka kuantitatif tersebut kemudian melonjak hingga menyentuh level 107,61 pada saat pelaksanaan post-test. Pergeseran nilai ini membuktikan adanya grafik pertumbuhan Minat belajar murid setelah peneliti memberikan perlakuan khusus menggunakan platform digital tersebut..

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Tests of Normality

Kelas	Statistic	df	Kolmogorov-Smirnov ^a		Statistic	df	Sig.
			Sig.				
pre-test kelas kontrol	.100	36	.200*		.976	36	.610
post-test kontrol	.130	36	.131		.963	36	.273
pre-test eksperimen	.131	36	.122		.965	36	.313
post-test eksperimen	.094	36	.200*		.935	36	.035

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

a. Lilliefors Significance Correction

Paparan data statistik di atas membuktikan bahwa perolehan nilai signifikansi pre-test kelompok kontrol menyentuh angka 0,610 dan nilai post-test berada pada level 0,273. Kedua akumulasi skor tersebut memenuhi kriteria sebaran normal lantaran nilainya melampaui batas standar kognitif 0,05. Pada parameter lain, kelas eksperimen menghasilkan angka signifikansi pre-test sebesar 0,313 yang berarti data tersebut juga memiliki pola distribusi normal. Kendati demikian, skor signifikansi post-test pada kelas eksperimen yang hanya sebesar 0,035 justru berada di bawah ketetapan baku 0,05, sehingga karakteristik data tersebut dinilai tidak berdistribusi normal. Kendala statistik ini menghalangi penulis untuk mengesekusi

analisis hipotesis menggunakan instrumen uji parametrik. Guna mengatasi persoalan metodologi tersebut, peneliti mengalihkan prosedur pengujian dengan mengadopsi formula non-parametrik Mann-Whitney U. Pemanfaatan metode komparatif ini berfungsi untuk memetakan ada tidaknya kesenjangan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol secara presisi.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Test Statistics ^a	
	hasil minat belajar
Mann-Whitney U	128.500
Wilcoxon W	794.500
Z	-5.857
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: kelas

Sumber: Output IBM SPSS statistics versi 27

Penulis mengantongi nilai Mann-Whitney U sebesar 128,500 dengan perolehan koefisien Z menyentuh angka -5,857 berdasarkan hasil pengujian statistik yang telah dieksekusi. Hasil kalkulasi tersebut menorehkan angka signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) $p < 0,001$ atau sebesar 0,000. Lantaran perolehan empiris tersebut jauh lebih kecil daripada ambang batas kelayakan 0,05, peneliti secara otomatis menolak H_0 dan menerima H_a . Bersandarkan pada pencapaian kuantitatif tersebut, tim peneliti menarik kesimpulan bahwa implementasi media Zep Quiz dalam proses instruksional PAI dan Budi Pekerti mentransfer pengaruh yang sangat signifikan

terhadap eskalasi Minat belajar murid. Platform digital ini terbukti jauh lebih manjur dalam mendongkrak gairah belajar peserta didik di ruang kelas jika dikomparasikan dengan metode pembelajaran konvensional yang berlaku pada kelompok kontrol.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

**Uji N-Gain Kelas Kontrol
Descriptive Statistics**

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
NGain_score	36	-.15	.26	.0472	.08638
NGain_persen	36	-14.89	26.23	4.7162	8.63829
Valid N (listwise)	36				

**Uji N-Gain Kelas Eksperimen
Descriptive Statistics**

	N	Minimu m	Maximu um	Mean	Std. Deviation
NGain_score	36	-.04	.36	.1708	.10276
NGain_persen	36	-4.17	35.59	17.0835	10.27635
Valid N (listwise)	36				

Hasil kalkulasi N-Gain menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen menyentuh angka 0,1708, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh skor 0,0472. Peneliti mengelompokkan kedua parameter kuantitatif tersebut ke dalam kriteria rendah. Meskipun akumulasi skor kelas eksperimen mengungguli pencapaian kelas kontrol, grafik pertumbuhan minat belajar siswa tersebut secara umum tetap

tertahan pada level yang rendah. Temuan ilmiah ini mengindikasikan bahwa implementasi media Zep Quiz mentransfer pengaruh yang positif, tetapi efektivitas operasionalnya belum berjalan secara optimal dalam mendongkrak gairah belajar siswa secara masif. Karakteristik platform Zep Quiz yang interaktif dan berbasis permainan (game-based learning) menjadi stimulator utama dalam memicu lonjakan minat pada kelompok eksperimen. Perangkat digital tersebut sukses menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menghibur dan atraktif bagi para peserta didik. Pemanfaatan media interaktif ini terbukti mampu menaikkan partisipasi aktif murid, yang kemudian memberikan dampak turunan berupa penguatan Minat belajar mereka. Kondisi riil di ruang kelas ini sangat selaras dengan amanat Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang menegaskan urgensi pemanfaatan media instruksional serta metode pembelajaran yang variatif guna menyokong aktivitas dan keterlibatan total siswa. (Pendidikan et al., 2016)

Kesimpulan

Penulis menyimpulkan bahwa media Zep Quiz sangat efektif dalam mendongkrak minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Ketanggungan berdasarkan pada hasil olah data. Fakta empiris ini terbukti melalui lonjakan ketertarikan belajar murid setelah

mereka mengintegrasikan platform tersebut dalam proses instruksional. Di samping itu, hasil pengujian statistik memperkuat temuan ilmiah ini dengan menunjukkan perbedaan yang mencolok antara kondisi sebelum dan sesudah pelaksanaan intervensi. Kondisi gairah belajar awal siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan tingkat keseimbangan yang relatif stabil. Data kuantitatif memaparkan bahwa nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen menyentuh angka 98,78, sedangkan kelompok kontrol berada pada level 93,19. Selisih sebesar 5,58 poin tersebut mengonfirmasi bahwa kedua komparator memulai riset dari titik berangkat yang setara sebelum menerima perlakuan yang berbeda. Peneliti mendokumentasikan adanya eskalasi minat belajar siswa pasca-intervensi dilaksanakan, khususnya pada kelas eksperimen yang menerapkan aplikasi Zep Quiz. Nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen sukses mencapai 107,61, sementara kelas kontrol hanya tertahan pada angka 96,06 dengan margin perbedaan sebesar 11,55 poin. Komparasi antara perolehan pre-test dan post-test membuktikan eksistensi kenaikan minat belajar yang nyata pada kedua sampel. Namun demikian, kelompok eksperimen mengalami kurva peningkatan yang jauh lebih signifikan daripada kelas kontrol yang masih mengandalkan skema pembelajaran konvensional. Temuan faktual ini

menegaskan bahwa integrasi media interaktif jauh lebih manjur dalam memantik antusiasme siswa selama aktivitas akademik berlangsung. Akhirnya, peneliti menarik simpulan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Zep Quiz dapat menjadi opsi solutif untuk mengakselerasi ketertarikan belajar siswa. Teknologi digital ini memberikan kontribusi positif khususnya pada rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti. Implementasi perangkat interaktif tersebut mampu mentransformasi pola diseminasi materi keagamaan tradisional menjadi pengalaman belajar yang lebih dinamis serta aplikatif bagi peserta didik.

Referensi

- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Adiba: Journal of Education*, 5(2), 183–192.
- Azahra, A., Fathurohman, M., & Jaenudin, J. (2025). Penggunaan Media Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Smp Kelas Vii C Di Smp Negeri 2 Menes. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 21. <https://doi.org/10.62870/wjirpm.v6i1.30995>
- Gagne, R. M. (Robert M. (1979). *Principles of Instructional Design*. New York : Holt,
- Rinehart, and Winston.
- Hatimah, H., Mutiastika, N. I., & Hayati, S. A. (2021). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Proceeding Studium Generale*, 1–23.
- Husen, F. A., & Wulandari, F. (n.d.). Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15 (5), 940–947. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>
- Jamaluddin, S., Nurun, S., Muhammad, A., & Moh, C. (2025). *Pemanfaatan Media Quiz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMKN 8 Palu*. 4(1), 693–700.
- Juliani, R. P., Erita, S., & Anggraini, R. S. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot! Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 628–641. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3958>
- Palwati, T. J., Puswiartika, D., & Misnah, M.

- (2023). Influence of Visual Media and Interest in Learning on Student Learning Outcomes in Social Sciences Subjects at SMP Negeri 1 Bunta. *Journal of Education Method and Learning Strategy*, 2(01), 28–43. <https://doi.org/10.59653/jemls.v2i01>. 310
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2016). *BERITA NEGARA*. 955.
- Rahmah, U. M., & Agustin, I. (2025). *Meningkatkan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran team games tournament (tgt) pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (ipas) berbantuan media zip quiz pada siswa kelas iv sdn sukolilo 2 tuban*. 2(5).
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmania, C. A., Shalsabilla, F. N., Aprilia, G., Khansa, K., Alfyyah, R. A., Putri, H. E., & Indonesia, U. P. (2025). *Analisis teori belajar bruner untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran matematika*. 8(1), 10–21.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., R. S. F. D., & M, N. A. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pelajaran Bahasa Indonesia*. 18, 205–218.
- Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, C. M. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning* (12th Editi). Upper Saddle River, N.J.: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Widiana, I. W. (2022). *Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. 10(1), 1–10.
- Yuliana, R., & Wibowo, A. (2022). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Game dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 45–52.