

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ZEP QUIZ
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMA SWASTA AL HIKMAH MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pada Pendidikan Program Studi
Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

Nadira Ayu Putri Sikumbang
NPM: 2201020064



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Terima kasih kepada Ayah saya, Bassarudin Sikumbang, dan Ibu saya, Mariati Tumanggor, dan juga kepada kakak dan adik saya, Siti Annisa Sikumbang, Novia Anatasya Sikumbang, dan terakhir Fauzi Azhari Sikumbang. Terima kasih selalu memberikan hal terbaik yang ada dalam hidup saya, dari awal mulainya saya berkuliah hingga saat ini saya telah selesai menduduki bangku perkuliahan

MOTTO

“Sesungguhnya Allah memberikan kita kesulitan tidaklah untuk membebani ciptaannya, karena Allah menegaskan dua kali di dalam Al-Qur'an setiap kesulitan pasti ada kemudahan dan jalannya”

(Qs.Al Insiroh: 5-6)

“Nikmati setiap perjalanan yang kita lewati, berjalan-lah dan raih setiap tempat yang ingin kamu datangi, pergilah tanpa meninggalkan peyesalan pada masa muda mu, tapi ingatlah jagalah diri dan pulanglah setelah selesai dalam perjalananmu yang indah itu ”

(Ayah Tercinta)

“tidak ada mimpi yang terlalu tinggi untuk kita capai dan remehkan dalam meraihnya, dan Lambungkanlah setinggi-tinggi nya sehingga tidak ada orang yang bisa meremehkanmu dan gapailah mimpi-mu selayaknya apa yang engkau harapkan hasil-nya”

(Maudy Ayunda)

Unggul | Cerdas | Terpercaya

“perang telah usai, aku bisa pulang

Kubaringkan panah, dan berteriak MENANG”

(Nadin Amizah)

Lampiran 1. Pernyataan Orisinalitas

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nadira Ayu Putri Sikumbang
NPM : 2201020064
Jenjang Pendidikan : S1
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zib Quis Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMA Swasta Al-Hikmah** jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarism, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan berlaku

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 06 April 2026



Nadira Ayu Putri Sikumbang
2201020064

Lampiran 2. Lembar Pengesahan Skripsi

MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi & Berfasilitas Kepuasan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK-BAN-PT-Akred/PT-III/2019
 Pusat Administrasi Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://ia.uimsu.ac.id> ia@uimsu.ac.id [uimsmedan](https://www.facebook.com/uimsmedan) [uimsmedan](https://www.instagram.com/uimsmedan) [uimsmedan](https://www.youtube.com/uimsmedan)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh

Nama Mahasiswa : Nadira Ayu Putri Sikumbang
 NPM : 2201020064
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz terhadap Pretasi Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al Hikmah Medan

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, Maret 2026

Pembimbing


Dr. Widya Masitah, M.Psi

DISETUJUI OLEH:
 KETUA PROGRAM STUDI


Assoc. Prof. Dr. Hasriani Rudi Setiawan, M.Pd.I
 Dekan.


Assoc. Prof. Dr. Zamani, S.Pd.I, M.A



Unggulkan Prestasi, Percaya

Lampiran 3. Berita Acara Pengesahan Skripsi

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas
Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Nadira Ayu Putri Sikumbang
NPM : 2201020064
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII
Tanggal Sidang : 17/04/2026
Waktu : 09.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PEMBIMBING : Dr. Widya Masitah, M.Psi
PENGUJI I : Dr. Munawir Pasaribu, MA
PENGUJI II : Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd



PANITIA PENGUJI

Ketua,



Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA



Sekretaris,



Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

Lampiran 4. Persetujuan Skripsi

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ZEP QUIZ
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMA SWASTA AL HIKMAH MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

Nadira Ayu Putri Sikumbang
NPM: 2201020064

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pembimbing



Dr Widya Masitah, M.Psi

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

Lampiran 5. Surat Pernyataan Dosen Pembimbing

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi

Medan, 06 April 2026

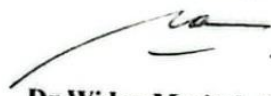
**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Medan**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa, Shafa Rasmi Amini yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al Hikmah**" Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr Widya Masitah, M.Psi

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN KEPUTUSAN
BERSAMA MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN
DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA**

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

1. Konsonan

Fonem Konsonan Bahasa Arab, yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan tanda sebagian dilambangkan dengan huruf dan tanda secara Bersama-sama. Dibawah ini terdaftar huruf arab dan Transliterasinya..

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er

ﺯ	Zai	z	zet
ﺱ	Sin	s	es
ﺹ	Syin	sy	es dan ye
ﺹ	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ﺪ	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ﺕ	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ﺯ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
ﻎ	Gain	g	ge
ﻑ	Fa	f	ef
ﻕ	Qaf	q	ki
ﻙ	Kaf	k	ka
ﻝ	Lam	l	el
ﻡ	Mim	m	em
ﻥ	Nun	n	en
ﻭ	Wau	w	we
ﻩ	Hal	h	ha
ء	Hamzah	„	apostrof
ﻱ	Ya	y	ye

2. Vokal

Vokal Bahasa Arab adalah seperti vokal dalam Bahasa Indonesia , terdiri dari Tunggal dan monoflong dan vokal rangkap atau diflog.

a. Vokal Tunggal

Vokal Tunggal dalam Bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	a
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dhammah	U	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
ي	Fathah dan ya	Ai	A dan I
و	Fathah dan wau	Au	A dan U

Contoh :

Kataba : **كتب** Fa'ala : **فعل** Kaifa : **كيف**

Maddah

Maddah atau Vokal panjang yang lambangnya berupa harkat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu :

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا -	Fathah dan alif atau ya	Ā	A dan garis di atas
ي-	Kasrah dan ya	Ī	I dan garis di atas
و و	Dhammah dan wau	Ū	U dan garis di atas

A. Ta Marbutah

Transliterasinya Ta Marbutah ada dua :

1. Ta marbutah hidup

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya (t)

2. Ta marbutah Mati

Ta marbutah yang mati mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah (h)

3. Kalau kata pada yang terakhir dengan ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan h (ha).

Contoh : المدينة المنورة: Almadinah Almunawwarah

B. Syaddah (tasyid)

Syaddah atau tasyid yang pada tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasyid, dalam transliterasi ini tanda tasyid tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh :

رب نار : نازلا : ز ن ل : بز ال : al-birr

حج ال : al-hajj

C. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. yaitu ال namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti huruf syamsiah dan kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah.

a. Kata sandang diikuti diikuti oleh huruf syamsiah

Kata sandang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyi, yaitu huruf (l) diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

- b. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti huruf syamsiah maupun qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh :

ar-rajulu: زج لال

as-sayyidatu: سد ةال asy-syamsu: ال شمس al-qalamu: لم ق ال

al-jalalu: لاج لال

D. Hamzah

Dinyatakan didepan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh :

ta'khuzūna: ات خزون an-nau': وء ان syai''un: شيء inna:

ان

umirtu: امزت akala: ل اك

E. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi''il (kata kerja), isim (kata benda), maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

F. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dengan EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilanama itu huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh :

Wa mamuhammadunillarasul

Inna awwalabaitinwudi"alinnasilalazibibakkatamubarakan
Syahru Ramadan al-lazunzilafihil-Qur;anu

SyahruRamadanal-laziunzilafihil-Qur"anu Walaqadra"ahubilufuq
al- mubin

Alhamdulillahirabbil-amin

G. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai ilmu tajwid.

ABSTRAK

Nadira Ayu Putri Sikumbang, 2201020064, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zip Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al-Hikmah”

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Zip Quiz terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Swasta Al-Hikmah Medan; latar belakang penelitian ini didasarkan pada kondisi pembelajaran PAI yang masih didominasi metode konvensional sehingga menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, di mana Zip Quiz sebagai media berbasis gamifikasi diharapkan menjadi solusi inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan; penelitian menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest* pada seluruh 39 siswa kelas XI-4, dengan pengumpulan data melalui tes (pretest dan posttest), observasi aktivitas siswa, serta kuesioner, kemudian dianalisis menggunakan uji *Paired Samples t-test* berbantuan SPSS dan uji *effect size* Cohen's *d*; hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dibuktikan dengan nilai *t* hitung $-24,625$ dan signifikansi $<0,001$ yang jauh lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, rata-rata nilai meningkat dari 62,769 (pretest) menjadi 89,790 (posttest) dengan peningkatan sebesar 27,333 poin di mana pada saat pretest tidak ada satu pun siswa yang mencapai KKM (75) namun setelah posttest seluruh 39 siswa (100%) berhasil melampauinya, serta nilai Cohen's *d* sebesar 3,943 yang tergolong *very large effect*; sehingga disimpulkan bahwa Zip Quiz efektif meningkatkan prestasi belajar siswa PAI dan direkomendasikan agar guru mengintegrasikannya secara berkala, sekolah menyediakan fasilitas teknologi yang memadai, serta peneliti selanjutnya mengembangkan desain quasi-eksperimen dengan kelompok kontrol untuk hasil yang lebih komprehensif.

Kata Kunci: Zip Quiz, Media Pembelajaran, Prestasi Belajar, Pendidikan Agama Islam, Gamifikasi

ABSTRACT

Nadira Ayu Putri Sikumbang, 2201020064, "The Effect of Using Zep Quiz Learning Media on Student Achievement in Islamic Religious Education at Al-Hikmah Private Senior High School Medan"

This study aims to analyze the effect of using Zep Quiz learning media on student learning achievement in Islamic Religious Education (PAI) subjects at Al-Hikmah Private High School Medan; the background of this study is based on the condition of PAI learning which is still dominated by conventional methods, resulting in low motivation and student learning outcomes, where Zep Quiz as a gamification-based media is expected to be an innovative solution in creating more interactive and enjoyable learning; the study uses a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design on all 39 students of grade XI-4, with data collection through tests (pretest and posttest), observation of student activities, and questionnaires, then analyzed using the Paired Samples t-test assisted by SPSS and Cohen's d effect size test; The results of the study showed a significant effect as evidenced by the t-value of -24.625 and a significance of <0.001 which is much smaller than $\alpha = 0.05$, the average score increased from 62.769 (pretest) to 89.790 (posttest) with an increase of 27.333 points where during the pretest no students reached the KKM (75) but after the posttest all 39 students (100%) succeeded in exceeding it, and the Cohen's d value of 3.943 which is classified as a very large effect; so it is concluded that Zep Quiz is effective in improving Islamic Religious Education students' learning achievement and it is recommended that teachers integrate it regularly, schools provide adequate technological facilities, and further researchers develop a quasi-experimental design with a control group for more comprehensive results.

Keywords: Zep Quiz, Learning Media, Learning Achievement, Islamic Religious Education, Gamification

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al-Hikmah Medan**” dengan baik dan tepat waktu. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Saw., suri teladan umat manusia yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Agama Islam. Dalam proses penyusunannya, penulis menghadapi berbagai tantangan dan hambatan, namun berkat pertolongan Allah Swt. serta dukungan dari berbagai pihak, karya ini dapat terselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Dekan Fakultas Pendidikan Agama Islam Bapak **Assoc. Prof. Dr Zailani S.Pdi.,M.A** Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Wakil Dekan I Ibu **Assoc. Prof. Dr. Riska Harfiani.,M.Psi** Fakultas Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Bapak **Dr Muhammad Ruslan, M.Pd.** Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Bapak **Dr Hasrian Rudi Setiawan, S.Pd.I.,M.Pd.I** Fakultas Pendidikan Agama Islam
6. Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Ibu **Mavianti, S.Pd.I.,M.A.,** Fakultas Pendidikan Agama Islam.

7. Selaku dosen pembimbing Ibu **Dr Widiya Masitah, M.Psi** yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan bagi penulis.
8. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** FAI Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
9. Seluruh **Staff Biro**, Fakultas Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. selaku kepala sekolah SMA AL-HIKMAH Medan yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
11. Melalui goresan tulisan ini, izinkan penulis bersimpuh dan berterima kasih kepada diri sendiri. Terima kasih, karena telah menjadi pribadi yang tangguh, meski perjalanan ini pernah dihantam badai kesedihan dan keraguan. Terima kasih sudah tetap melangkah, meski langkah terasa berat dan jalanan terasa begitu terjal. Terima kasih telah memeluk erat setiap luka dan tantangan, dan mengubahnya menjadi pelita yang menerangi perjalanan panjang ini. Maaf, jika selama ini terlalu keras menuntut diri untuk sempurna. Namun hari ini, penulis menerima segala kekurangan yang ada, karena dari situlah tumbuh keunikan dan kekuatan yang sesungguhnya. Ketahuilah, penulis bangga pada setiap proses yang telah dilalui, pada kesabaran yang dijaga, dan pada tekad untuk kembali berdiri setiap kali terjatuh."Terima kasih telah bertahan sejauh ini. Kita sudah berbuat baik, dan itu cukup."Tumbuhlah, teruslah melangkah, dan tetaplah mencintai dirimu sendiri
12. .Kepada Ayah saya **Bassarudin Sikumbang** yang amat saya sayangi dan banggakan terima kasih telah menemani setiap perjalanan hidup penulis, terima kasih telah menjadi ayah saya di kehidupan ini, terima kasih atas semua doa dan dukungan Ayah, atas semua hal yang ayah beri, terima kasih atas cinta dan kasih sayangnya, terima kasih atas hal-hal indah yang kita lewati di kehidupan ini, terima kasih telah memenuhi tabung cinta di dalam diri penulis beribu ucapan terima kasih untuk semua hal baik yang ayah beri dan ayah datangkan ke penulis, jika ada kehidupan selanjutnya izinkan penulis menjadi anak Ayah lagi. Terima kasih My Hero, My sunshines.

13. Ribuan terima kasih penulis ucapkan kepada Mamah, yang telah menemani perjalanan hidup penulis dari awal kehidupan hingga akhir masa perkuliahan ini. Penulis bangga dan sangat menyayangi kalian berdua. Alhamdulillah, telah penulis selesaikan apa yang seharusnya penulis selesaikan. Berbahagialah atas pencapaian gelar ini, karena janji dan bakti penulis telah terpenuhi sesuai waktu yang pernah penulis janjikan. Gelar S.Pd ini penulis persembahkan sepenuhnya untuk Mamah. Tidak ada impianmu yang terkubur, karena penulis hadir untuk mewujudkan setiap impian yang ingin mamah capai. Jadilah orang tua yang bangga dan terus membanggakan atas setiap pencapaian yang diraih oleh anak-nya, Sehatlah selalu, agar dapat terus menemani penulis dalam meraih mimpi-mimpi yang lain. Love you more, Mah, Yah. 🍀
14. Kepada kakak dan adik saya yang saya sayangi dan banggakan Siti Annisa Sikumbang, Novia Anatasya Sikumbang dan Fauzi Azhari Sikumbang yang selalu senantiasa mendukung dan selalu menemani penulis dalam menjalan setiap proses yang ada. Begitu banyak doa, motivasi dan tawa yang diberikan di setiap proses yang penulis lalui.
15. Untuk seseorang yang telah menemani perjalanan saya sejak masa SMA hingga sampe titik ini meraih gelar S.Pd. Terima kasih atas dukungan, perhatian, dan semangat yang selalu kamu berikan dalam setiap proses yang tidak selalu mudah. Kehadiranmu pernah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini. Saya tidak pernah tahu bagaimana takdir akan membawa kita ke masa depan, apakah akan berakhir indah atau sebaliknya. Namun setiap kebaikan, dukungan, dan kenangan yang telah kita lalui akan selalu menjadi bagian berharga dalam perjalanan hidup saya.
16. Untuk teman-teman saya Khairunnuisa Putri Aurelia, S.Pd Fazra Aryani, S.Pd, Astri sabila, S.Pd Shafa Rasmi Amini, S.Pd dan Reky Yudha Septian S.Pd yang selalu menemani saya selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih selalu ada ketika saya merasa takut,lelah, stres memikirkan skripsi dan juga sabar membantu saya ketika ada hal-hal yang tidak saya pahami serta selalu memberikan dukungan dan semangat hingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.

17. Terima kasih juga untuk Mobile Legends, Melolo, kisah horor yang secara tidak langsung telah menemani proses pengerjaan skripsi ini. Di sela-sela rasa penat dan jenuh serta meneani keheningan dalam penyusunan skripsi ini, bermain game dan menonton drama ini menjadi hiburan sederhana yang membantu mengembalikan semangat dan pikiran agar lebih fresh untuk melanjutkan penulisan.

Peneliti mendoakan kebaikan dan dukungan yang diberikan kepada penulis semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlipat ganda, Amin ya rabbal'alamiin. Peneliti berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak dan bagi penulis khususnya. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, 14 Maret 2026
Penulis

NADIRA AYU PUTRI SIKUMBANG
NPM. 2201020064

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	2
Lampiran 1. Pernyataan Orisinalitas	3
Lampiran 2. Lembar Pengesahan Skripsi.....	4

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 87/SK-BAN-PT-Akred/PT-III/2019
Pusat Administrasi Jalan Mukhtar Baari No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://ia.umsu.ac.id> ia@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)


LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh

Nama Mahasiswa	Nadira Ayu Putri Sikumbang
NPM	2201020064
Program Studi	Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz terhadap Pretasi Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al Hikmah Medan

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, Maret 2026

Pembimbing


Dr. Widya Masitah, M.Psi

DISETUJUI OLEH
KETUA PROGRAM STUDI


Assoc. Prof. Dr. Hasriani Rudi Setiawan, M.Pd.I
Dekan.


Assoc. Prof. Dr. Zaylani, S.Pd.I, M.A



Unggul... Terpercaya

.....4

Lampiran 3. Berita Acara Pengesahan Skripsi.....5

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Nadira Ayu Putri Sikumbang
NPM : 2201020064
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII
Tanggal Sidang : 17/04/2026
Waktu : 09.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PEMBIMBING : Dr. Widya Masitah, M.Psi
PENGUJI I : Dr. Munawir Pasaribu, MA
PENGUJI II : Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd

Handwritten signatures of the examiners.

PANITIA PENGUJI

Ketua,

Handwritten signature of Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA.

Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA



Sekretaris,

Handwritten signature of Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi.

Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

.....5

Lampiran 4. Persetujuan Skripsi6

Lampiran 5. Surat Pernyataan Dosen Pembimbing

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi

Medan, 06 April 2026

Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Di

Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa, Shafa Rasmi Amini yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al Hikmah"** Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr Widya Masitah, M.Psi

.....7

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN KEPUTUSAN BERSAMA MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA	8
1. Konsonan.....	8

2. Vokal	9
a. Vokal Tunggal	9
b. Vokal Rangkap	10
Contoh :	10
Kataba : كتب Fa"ala : فعل Kaifa : كيف.....	10
Maddah	10
Maddah atau Vokal panjang yang lambangnya berupa harkat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu :	10
A. Ta Marbutah	10
B. Syaddah (tasyid)	11
C. Kata Sandang	11
D. Hamzah	12
E. Penulisan Kata	12
F. Huruf Kapital	i
G. Tajwid	i
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vii
Lampiran 2 Pengajuan Judul 76	xvii
Lampiran 3 Berita acara bimbingan seminar proposal 77	xvii
Lampiran 4 Pengesahan Proposal 78	xvii
Lampiran 5 Hasil Lulus Sempro 79	xvii
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian 80	xvii
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan 83	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5

1.	Manfaat Teoritis	5
2.	Manfaat Praktis.....	6
BAB II.....		8
LANDASAN TEORITIS.....		8
A.	Media Pembelajaran.....	8
1.	Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.	Tujuan Media Pembelajaran	8
3.	Media Pembelajaran Interaktif.....	9
4.	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.....	10
5.	Manfaat Media Pembelajaran	11
6.	Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	11
B.	Prestasi Belajar	12
1.	Pengertian Prestasi Belajar	12
2.	Ranah Prestasi Belajar	13
3.	Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.....	13
4.	Indikator Prestasi Belajar.....	14
C.	Zep Quiz.....	14
1.	Pengertian Zep Quiz	14
2.	Fitur dan Karakteristik Zep Quiz	15
3.	Kelebihan dan Kekurangan Zep Quiz	16
D.	Kajian Penelitian Terdahulu	17
E.	Kerangka Pemikiran	22
F.	Kerangka Hipotesis.....	22
BAB III.....		23
METODE PENELITIAN.....		23
A.	Pendekatan Penelitian	23
B.	Lokasi dan Waktu Penelitian	23
1.	Lokasi.....	23
2.	Waktu Penelitian.....	23
C.	Populasi dan Sampel.....	24
1.	Populasi	24
2.	Sampel.....	24

D.	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	25
1.	Variabel Penelitian	25
2.	Definisi Operasional Variabel.....	25
E.	Teknik Pengumpulan Data	25
1.	Observasi	26
2.	Kuesioner	26
3.	Tes (Pretest dan Post test)	26
4.	Dokumentasi.....	26
F.	Instrumen Penelitian	26
G.	Uji Hipotesis	30
H.	Teknik Analisis Data	30
1.	Rumus Uji t Berpasangan (<i>Paired Samples t-test</i>).....	30
2.	Rumus Uji t Independen (<i>Independent Samples t-test</i>).....	30
3.	Rumus Effect Size	31
BAB IV		32
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		32
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	32
1.	Profil SMA Swasta Al-Hikma	32
2.	Kondisi Dalam Sekolah	34
3.	Keadaan Guru dan Karyawan	34
4.	Sarana dan Prasarana	37
B.	Deskripsi Data Penelitian	38
1.	Data Prestasi Belajar Sebelum Perlakuan (pretest)	38
2.	Proses Pelaksanaan Pembelajaran Zep Quiz	41
3.	Hasil Observasi Aktivitas Siswa	47
C.	Analisis Data (Uji Persyaratan dan Uji Hipotesis)	53
1.	Uji Normalitas	53
2.	Uji Hipotesis.....	53
3.	Uji besar pengaruh.....	54
D.	Pembahasan Hasil Penelitian	55
1.	Analisis Pengaruh Zep Quiz terhadap Prestasi Belajar PAI.....	55
2.	Dampak Gamifikasi Terhadap Motivasi dan Partisipasi.....	58

3. Kesesuaian dengan Teori dan Penelitian Terdahulu	59
BAB V	61
PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan	61
B. SARAN.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN	68
Lampiran 2 Pengajuan Judul	73
Lampiran 3 Berita acara bimbingan seminar proposal.....	74
Lampiran 4 Pengesahan Proposal.....	75
Lampiran 5 Hasil Lulus Sempro	76



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.209/K.BAN.PT/Akre/PT/III/2019
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Baari No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax (061) 6623474, 6631003
 http://fai.umsl.ac.id | M | fai@umsl.ac.id | f | umsumedan | t | umsumedan | u | umsumedan

BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pada hari **Senin, 19 Januari 2026** telah diselenggarakan Seminar Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nadira Ayu Putri Sikumbang
Npm : 2201020064
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Hikmah

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	OK
Bab I	Perkuat Latar Belakang Masalah
Bab II	Pertambahan Teori
Bab III	OK
Lainnya	
Kesimpulan	Lulus <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Lulus <input type="checkbox"/>

Medan, 19 Januari 2026

Tim Seminar

(Signature)
 Ketua
 (Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M. Pd.I)

(Signature)
 Sekretaris
 (Mavianti, M.A)

(Signature)
 Pembimbing
 (Dr. Widya Masitah, M.Psi)

(Signature)
 Pembina
 (Dr. Ibrahim Hassan, M.Pd)



.....76

Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....77



UMSU
Unggul | Cerdas | Berprestasi

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Ppp/PT.III/2024
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

Bila diperlukan, surat ini dapat diunduh dari laman berikut:

<https://fai.umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

05 Syaban 1447 H
24 Januari 2026 M

Nomor : 61/II.3/UMSU-01/F/2026
Lamp : -
Hal : Izin Riset

Kepada Yth :
Kepala Sekolah SMA Swasta Al-Hikmah
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : Nadira Ayu Putri Sikumbang
NPM : 2201020064
Semester : VII
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al-Hikmah

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

A.n Dekan,
Wakil Dekan I



Rizka
Prof. Dr. Rizka Harfiani., M.Psi
NIDN : 0103117503

Pertinggal



CS

.....77

Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan..... 80

Daftar Tabel Uji Paired Sample Statistik..... 82

Tabel Uji Paired Sample Correlations..... 82

Tabel Uji Paired Sample Effet Sizes	82
Tabel Uji Paired Sample Tes	82
Tabel Uji Case Proessing Summary	83
Tabel Uji Deserptives.....	83
Tabel Uji Tes of Normality	84

Lampiran Surat

Lampiran 1. Soal Tes	71
Lampiran 2 Pengajuan Judul.....	76
Lampiran 3 Berita acara bimbingan seminar proposal	77
Lampiran 4 Pengesahan Proposal	78
Lampiran 5 Hasil Lulus Sempro	79
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian	80
Lampiran 7 Surat Balasan Penelitian.....	81
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan	83

Lampiran Tabel

Tabel 1 Daftar Nama-Nama Guru	37
Tabel 2 Daftar Nama Siswa XI-4	39
Tabel 3 Keadaan Sarana dan Prasarana	41
Tabel 4 Data Nilai Pretest Siswa Kelas XI-4 SMA Swasta Al-Hikmah	42
Tabel 5 Distribusi Nilai Pretest Siswa Kelas XI-	43
Tabel 6 Data Prestasi Belajar Sesudah Perlakuan (Post test)	48
Tabel 7 Distribusi Nilai Pos-test Siswa Kelas XI-4.....	49
Tabel 8 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Zep Quiz.....	51
Tabel 9 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa	52
Tabel 10 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk	56
Tabel 11 Paired sampel t-test.....	57
Tabel 12 Interpretasi Nilai Cohen's d	58
Tabel 13 Hasil Uji Effect Size Cohen's d	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama bagi kemajuan suatu bangsa, di mana pada dunia pendidikan telah terjadi transformasi digital yang signifikan dengan masuknya teknologi ke dalam kegiatan proses pembelajaran (DyahFarissa 2025). Sebagaimana disebutkan dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003, pada Bab II, pasal 3 dijelaskan bahwa "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab"(Hasan, and Harfiani 2024).

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan bukan lagi hanya sekedar tren, melainkan sebuah kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan tuntutan zaman. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital menawarkan berbagai keunggulan, seperti aksesibilitas yang lebih luas, interaktivitas yang tinggi, dan kemampuan untuk menyesuaikan dengan gaya belajar siswa.

Manajemen pembelajaran yang baik sangat diperlukan agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan sistematis dan terstruktur. Manajemen harus mampu menghasilkan sesuatu yang buruk menjadi lebih baik, sesuatu yang tidak mampu menjadi mampu (berdaya), seseorang yang belum tahu/paham menjadi tahu/paham, sesuatu yang kurang menjadi lengkap/sepurna (Sakinah and Hasan 2024)

Media pembelajaran digital dapat menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk kontekstual, audio, dan visual yang menarik dan interaktif (Sari, Elvira, and Aprilia 2024). Media digital yang interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa hingga 70% lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran tradisional, karena generasi Milenial cenderung menyukai pembelajaran yang mengombinasikan visual, suara, dan gerakan yang interaktif. Fenomena ini menunjukkan bahwa media

digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai katalis yang mampu mengubah dinamika pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Harianto et al. 2024).

Media pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat dan memberikan pengalaman belajar yang aktif sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari segi materi yang diberikan, serta siswa terlibat dalam mengikuti proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas demi mengembangkan potensi yang dimiliki siswa (Hasan 2003).

Begitu juga dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai bagian integral dari sistem pendidikan nasional, hal ini juga tidak terlepas dari pengaruh digitalisasi (Rahmawati et al. 2024). Pembelajaran PAI di era digital menuntut guru untuk berinovasi dalam menyampaikan materi agar tetap menarik dan relevan bagi siswa. Pendidikan Agama Islam memiliki karakteristik khusus yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pembentukan karakter dan nilai-nilai spiritual peserta didik. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan Islam untuk membentuk kepribadian religius siswa yang mampu mengamalkan nilai-nilai Islam dalam sehari-hari (DyahFarissa 2025).

Penggunaan media pembelajaran digital di Indonesia terus mengalami peningkatan. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa angka partisipasi sekolah (APS) terus meningkat dari tahun ke tahun (Andriani, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak siswa generasi sekarang yang cenderung menyukai pembelajaran dengan mengombinasikan visual, suara, dan gerakan yang interaktif, hal ini disebabkan karena para siswa mendapatkan akses digital yang mudah terhadap media pendidikan, termasuk pendidikan berbasis digital. Selain itu, data juga menunjukkan bahwa penggunaan internet di kalangan siswa semakin meningkat, membuka peluang untuk pemanfaatan media pembelajaran digital yang lebih luas (bps.go.id 2023).

Namun, berdasarkan data statistik pendidikan tahun 2024 Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) 2024, sekitar 60% siswa di daerah pedesaan melaporkan akses terbatas terhadap materi pembelajaran dan teknologi, sedangkan di daerah perkotaan, akses tersebut mencapai 85%; juga, rata-rata nilai ujian nasional

siswa di daerah perkotaan adalah 75, sementara di pedesaan hanya 62, menunjukkan kesenjangan kualitas pendidikan yang signifikan (Andriani, 2021).

Hal ini menunjukkan bahwa akses terhadap teknologi dan media pembelajaran digital belum merata di seluruh wilayah Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengatasi kesenjangan ini agar semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mendapatkan pendidikan berkualitas (Andriani, 2021)

Penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran Zep Quiz dalam pembelajaran PAI di SMA Swasta Al – Hikmah. Zep Quiz adalah aplikasi berbasis *game* yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dan menarik bagi siswa. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur, seperti tampilan yang menarik, pertanyaan yang bervariasi, dan sistem penilaian yang otomatis.

Kondisi ideal dalam pembelajaran PAI adalah siswa termotivasi, aktif, dan mampu memahami materi dengan baik. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara kondisi ideal tersebut dengan kondisi aktual. Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI menunjukkan adanya masalah dalam proses pembelajaran. Masalah ini bisa disebabkan karena Sekolah sering kali menghadapi berbagai tantangan, termasuk keterbatasan dana, perbedaan akses pendidikan, dan kebutuhan untuk memenuhi standar pendidikan yang terus berkembang.

Selain itu, kurangnya pemahaman guru tentang cara memanfaatkan media pembelajaran digital juga menjadi kendala dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI . Selain mengajarkan kurikulum akademis, sekolah juga bertanggung jawab dalam pengembangan karakter, sosial, dan nilai-nilai moral siswa. Setiap tingkat memiliki kurikulum dan metode pengajaran yang disesuaikan dengan perkembangan anak pada usia tersebut.

Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti Zep Quiz diharapkan menjadi solusi. Zep Quiz adalah aplikasi kuis interaktif yang memungkinkan guru membuat soal dengan tampilan menarik, variasi pertanyaan, serta sistem penilaian otomatis. Dengan pendekatan *learning By playing*, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga motivasi dan minat belajar mereka meningkat (Boangmanalu, 2025). Media ini juga sesuai dengan karakteristik generasi digital

yang menyukai pembelajaran berbasis visual, suara, dan gerakan interaktif. (Boangmanalu 2025).

Jika masalah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI tidak segera dipecahkan, maka akan berdampak negatif pada kualitas pendidikan Islam di Indonesia. Siswa akan kurang memahami nilai-nilai Islam dan kurang mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini akan berdampak pada kualitas sumber daya manusia muslim di masa depan (Asriani, Nurdin, and Askar 2024).

Berdasarkan observasi awal di lokasi penelitian, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI masih terbatas. Guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan membuat Banyak siswa merasa bosan dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Selain itu, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI juga belum optimal.

Kondisi ini sejalan dengan permasalahan yang ditemukan di berbagai daerah, di mana para pemuda dan remaja banyak yang tidak aktif dalam kegiatan keagamaan. Pemuda dan remaja sudah hampir tidak pernah menghadiri pengajian di masjid, Shalat berjamaah dan kegiatan sosial di masyarakat. Keadaan seperti ini menunjukkan bahwa pendidikan agama Islam belum mampu menarik minat dan perhatian peserta didik (Hasan and Harfiani 2024).

Dengan demikian, muncul permasalahan utama bahwa rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI perlu diatasi melalui inovasi media pembelajaran digital. Maka muncullah Zep Quiz sebagai salah satu bentuk media gamifikasi dalam pendidikan diharapkan mampu menjawab tantangan tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pertanyaan: Apakah penggunaan media pembelajaran Zep Quiz berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat dan di uraikan dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran PAI antara lain:

1. Metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) cenderung masih di dominasi oleh pendekatan konvensional melalui ceramah dan diskusi kelas yang bersifat teacher-centered, sehingga membatasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.
2. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pembelajaran PAI masih sangat terbatas. Padahal perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menyediakan berbagai alternatif media yang lebih variatif dan interaktif.
3. Rendahnya motivasi serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI tercermin dari keaktifan siswa dikelas, kurangnya interaksi tanya jawab, serta sikap cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian di antara lainnya:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Zep Quiz terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al-Hikmah?
2. Seberapa Besar Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al-Hikmah.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dibuat adalah diantara-Nya:

1. Untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Zep Quiz terhadap prestasi belajar siswa pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al-Hikmah.
2. Untuk menganalisis seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran Zep Quiz terhadap prestasi belajar siswa pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al-Hikmah.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran mengenai efektivitas integrasi teknologi dalam pembelajaran agama, khususnya melalui penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi seperti Zep

Quiz. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau landasan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih mendalam terkait inovasi media pembelajaran digital dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa di tingkat menengah atas. Lebih lanjut, penelitian ini turut berkontribusi dalam memperkuat teori-teori pembelajaran konstruktivistik serta pemanfaatan media berbasis teknologi informasi sebagai bagian dari modernisasi metodologi pengajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran mengenai efektivitas integrasi teknologi dalam pembelajaran agama, khususnya melalui penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi seperti Zep Quiz. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji inovasi media pembelajaran digital dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa di tingkat menengah atas, sekaligus memperkuat teori-teori pembelajaran konstruktivistik serta pemanfaatan media berbasis teknologi informasi sebagai bagian dari modernisasi metodologi pengajaran Pendidikan Agama Islam.

1. Bagi Guru. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif seperti Zep Quiz sehingga tidak hanya terpaku pada metode konvensional, tetapi mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan.
2. Manfaat Praktis Bagi Siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Zep Quiz diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar baru yang lebih menarik, meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian prestasi belajar siswa.
3. Bagi Sekolah. Bagi SMA Swasta Al-Hikmah, penelitian ini dapat menjadi masukan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran serta mendorong penyediaan fasilitas pendukung berbasis teknologi guna mencetak lulusan yang unggul dan adaptif di era digital.

4. Bagi Peneliti. Penelitian ini menjadi sarana untuk menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi di lapangan, sekaligus sebagai bekal untuk menjadi pendidik yang profesional di masa depan.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran dan merupakan alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Dita 2022). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun tidak langsung menggunakan media pembelajaran (Diahratri 2022)

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran (Hasan et al. 2021)

Paparan terkait Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana atau wahana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan utama media pembelajaran adalah meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik proses belajar mengajar sehingga siswa lebih mudah memahami materi, termotivasi, dan mampu mencapai hasil yang optimal. Tujuan media pembelajaran antara lain:

1. Meningkatkan efektivitas pembelajaran, media membantu guru menyampaikan materi dengan lebih jelas, sistematis, dan mudah dipahami
2. Memperjelas konsep abstrak Banyak materi sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara verbal. Media visual, audio, atau interaktif dapat memvisualisasikan ide kompleks.

3. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa Media membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih bersemangat.
 4. Menghemat waktu dan tenaga Penyampaian materi menjadi lebih efisien karena media dapat menyajikan informasi secara ringkas dan langsung
 5. Menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya Media memungkinkan siswa belajar melalui berbagai Indera (visual, auditori, kinestetik), sehingga hasil belajar lebih mendalam
 6. Mendukung pembelajaran individual maupun kelompok Media dapat digunakan untuk belajar mandiri atau kolaboratif, sesuai kebutuhan siswa.
3. Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif adalah media yang memungkinkan adanya interaksi siswa dengan media tersebut dengan cara menerapkan keterampilannya kemudian menerima feedback (umpan balik) dari materi yang disajikan. Kelebihan media interaktif diantara-Nya cukup fleksibel dan sesuai dengan kondisi siswa serta mampu menyimulasikan objek yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas, serta dapat mengembangkan kemampuan Indera dan menarik perhatian serta minat siswa (Pakudu and Safaat 2024).

Pemanfaatan media pembelajaran matematika interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar, yang menunjukkan bahwa media interaktif memiliki dampak positif terhadap pencapaian pembelajaran (Diana et al. 2022)

Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar di SMK, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Tono Supriatna Nugraha 2022). Media interaktif dapat membantu memotivasi siswa dengan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan termotivasi dan mengarah pada tujuan yang jelas, menarik, serta dapat memberikan umpan balik yang cepat yang dapat membantu siswa agar lebih (Andi Prasetyo et al. 2025)

Menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang dapat memicu keinginan dan minat siswa, memberikan motivasi dan merangsang proses belajar, serta memberikan

dampak psikologis bagi siswa (Anggraeni et al., 2021). Mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di SMK, yang menunjukkan efektivitas media interaktif dalam pembelajaran teknis (Tono Supriatna Nugraha 2022).

Multimedia interaktif dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik untuk belajar dengan adanya animasi, gambar, ataupun audio. Multimedia interaktif juga dapat membuat suasana di dalam kelas lebih hidup dan menarik sehingga tidak membuat peserta didik merasa bosan (Silalah et al. 2022).

Media interaktif merupakan komponen penting dari pembelajaran. Untuk membantu siswa belajar dan menyampaikan informasi dengan cara yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, multimedia interaktif sangatlah penting. Media interaktif adalah salah satu bentuk media terbaik untuk membina hubungan antar manusia, di mana guru dan siswa dapat menggunakannya sebagai alat untuk mengirim dan menerima sumber daya pendidikan (Sinta et al. 2024).

Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai media komunikasi dua arah antara siswa dan media, memberikan umpan balik langsung, meningkatkan motivasi belajar, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Media terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, partisi dan pemahaman konsep siswa dengan berbagai pendidikan.

4. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Media pembelajaran berbasis teknologi adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar untuk memperkaya wawasan siswa. Media ini dapat berupa pembelajaran berbasis komputer yang menyediakan materi pembelajaran dengan teks, audio, dan visual yang menarik untuk memudahkan siswa memahami topik pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa, Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Resti Universitas Sriwijaya (Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S. 2024).

Media pembelajaran berbasis teknologi adalah alat atau bahan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi dan memfasilitasi proses belajar mengajar, menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif. Contoh jenis media pembelajaran berbasis teknologi meliputi multimedia interaktif, video dan animasi digital, augmented Realty (AR), virtual Realty (VR), serta kecerdasan buatan (AI) dan gamifikasi yang meningkatkan motivasi dan personalisasi belajar (Dwi Amanda et al. 2023).

5. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar, memperjelas konsep abstrak, mempermudah proses pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif (Yeni Raini n.d.).

1. Meningkatkan motivasi siswa: Materi yang disajikan dengan visual, audio, atau interaktif membuat siswa lebih antusias.
2. Memperjelas konsep abstrak: Ide-ide kompleks dapat divisualisasikan sehingga lebih mudah dipahami.
3. Meningkatkan daya ingat tentang informasi yang disajikan melalui kombinasi verbal dan visual lebih mudah diingat oleh siswa.
4. Mengatasi hambatan ruang dan waktu, media menghadirkan objek nyata atau tiruan, sehingga siswa bisa belajar meski objek yang asli sulit diakses
5. Menciptakan suasana belajar menyenangkan: Media membuat pembelajaran lebih menarik, tidak monoton, dan sesuai dengan gaya belajar siswa.
6. Meningkatkan kualitas pendidikan: Dengan penggunaan media, proses belajar lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan zaman.

6. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

1. Media Visual - media yang dapat dilihat seperti foto, ilustrasi, dan poster mempunyai kelebihan seperti Memudahkan pemahaman konsep abstrak, menarik perhatian dan pasti adanya kekurangan yang Tidak dapat menyajikan suara atau gerakan (Saleh et al. 2023).

2. Media Audio - Radio, rekaman suara, podcast. Kelebihannya para siswa cenderung lebih fokus pada pendengaran, untuk melatih konsentrasi siswa dan kekurangan audio visual pastinya tidak dapat menampilkan visual tersebut.
3. Media Audio Visual - Video, film, televisi, animasi. Kelebihannya dapat Menyajikan suara dan gambar sekaligus, lebih realistis, kekurangan didalam-Nya Membutuhkan perangkat khusus (Afidah and Subekti 2024)
4. Media Cetak - Buku, modul, handout, majalah. Kelebihannya Mudah diakses, bisa dipelajari berulang dan kekurangannya kurang interaktif (Pratiwi and Meilani 2018).

B. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai dari hasil ujian materi tertentu (Mustamin, 2010). Prestasi belajar diartikan sebagai hasil yang dicapai siswa selama proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu, biasanya berupa angka sebagai hasil pengukuran perubahan tingkah laku setelah belajar (Gustina and Rahayu 2020)

prestasi belajar adalah hasil akhir yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajar yang diukur dengan nilai atau skor (Thabroni 2022). Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa sesuai tujuan instruksional yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang biasanya dirumuskan dalam bentuk angka atau tanda penghargaan (Moh. Zaiful Rosyid 2022). Prestasi belajar merupakan hasil positif yang diraih individu setelah menyelesaikan proses pembelajaran, menandakan pencapaian kompetensi dalam bidang tertentu (Sebastian 2022).

Pendekatan terbaru menyatakan prestasi belajar adalah penilaian hasil proses belajar dan hasil belajar siswa yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara terukur (Adolph 2022). Prestasi belajar didefinisikan sebagai hasil penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan guru sebagai indikator pencapaian belajar (Kuzminyk et al. 2024).

Paparan mengenai Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dipengaruhi oleh faktor internal (motivasi, psikologi) dan eksternal (lingkungan, budaya sekolah).

2. Ranah Prestasi Belajar

Ranah prestasi belajar merujuk pada istilah dalam dunia pendidikan yaitu aspek-aspek atau domain yang dicapai oleh siswa dalam kediaman proses belajar. Secara umum ranah ini dibagi menjadi 3 kategori utama menurut taksonomi bloom:

- 1) Ranah kognitif (pengetahuan) berkaitan antar kemampuan intelektual dan proses berpikir siswa, ranah ini meliputi pengetahuan dan ingatan terhadap fakta konsep dan teori, dengan pemahaman materi pembelajaran. Contoh ranah kognitif dalam pendidikan agan Islam (PAI) adalah kemampuan menghafal ayat ayat Al-Quran, menjelaskan hukum bacaan Al-Quran, menganalisis tentang sejarah
- 2) Ranah afektif (sikap) yang berhubungan dengan perasaan, emosi, nilai dan sikap siswa terhadap suatu proses pembelajaran. Ranah ini mencakup penerimaan terhadap nilai atau fenomena tertentu, melibatkan partisipasi dan keterlibatan aktif dalam kegiatan. Contoh ranah afektif dalam PAI yaitu menghargai sesama teman, menumbuhkan rasa toleransi antar umat beragama, hormat terhadap guru dan saling menyayangi.
- 3) Ranah Psikomotor (Keterampilan) yang berkaitan dengan keterampilan fisik dan kemampuan motorik siswa. Ranah ini meliputi persepsi terhadap objek atau gerakan, kesiapan melakukan gerakan, respons terbimbing saat belajar keterampilan. Contoh dari ranah psikometri adalah melaksanakan Shalat, membaca Al-Quran sesuai makro nya, berlatih tata cara berwudu, melakukan praktik khotbah di dalam kelas agar dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa

3. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar dipengaruhi oleh dua kategori utama faktor, yaitu faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (yang berasal dari lingkungan sekitar siswa). Kedua faktor ini berinteraksi dan memberikan

dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (Gustina and Rahayu 2020).

1) Faktor Internal

Faktor internal mencakup kondisi fisik, psikologis, dan kemampuan bawaan siswa yang mempengaruhi kemampuan mereka dalam menyerap materi pembelajaran.

2) Faktor Eksternal

faktor eksternal seperti keluarga, sekolah, serta lingkungan sosial dan budaya memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan prestasi belajar siswa. Keluarga yang memberikan dukungan, sekolah yang menyediakan fasilitas dan interaksi pembelajaran yang baik, serta lingkungan sosial-budaya yang menghargai pendidikan akan mendorong siswa untuk belajar lebih giat sehingga prestasinya meningkat. Sebaliknya, jika ketiga lingkungan tersebut kurang mendukung, prestasi belajar siswa berpotensi terhambat (Thabroni 2022).

4. Indikator Prestasi Belajar

Prestasi belajar siswa dapat dilihat dari berbagai indikator yang saling melengkapi, yaitu nilai akademik yang tercermin dalam rapor, ujian, dan tes sebagai ukuran penguasaan materi; keterampilan praktis yang tampak melalui eksperimen, proyek, atau tugas aplikatif yang menuntut penerapan pengetahuan; sikap dan perilaku seperti kedisiplinan, tanggung jawab, serta kerja sama yang menunjukkan perkembangan afektif; serta pencapaian non-akademik berupa keberhasilan dalam lomba maupun keterlibatan aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler yang mencerminkan potensi dan minat di luar kelas (MUALLIF n.d.).

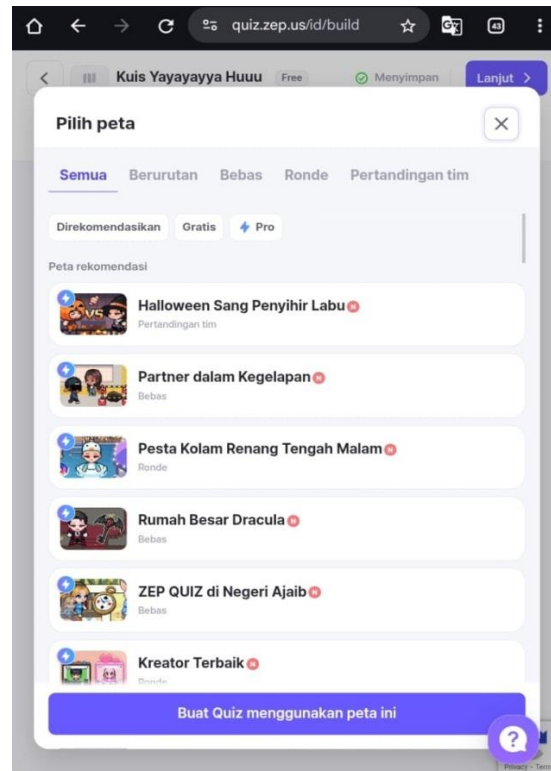
C. Zep Quiz

1. Pengertian Zep Quiz

Zep Quiz adalah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui elemen gamifikasi serta analisis data kemajuan belajar. Platform ini menyediakan berbagai format kuis dan jalur belajar yang bisa dipersonalisasi, menciptakan

pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan kompetitif bagi siswa (Dola et al. 2025).

Paparan terkait pengertian Zep Quiz adalah media gamifikasi berbasis AI yang digunakan untuk menyajikan kuis interaktif dalam pembelajaran PAI.



2. Fitur dan Karakteristik Zep Quiz

(Istiqomah et al. 2025) Zep Quiz adalah platform kuis interaktif yang cukup populer dalam media pembelajaran Berikut fitur dan karakteristik utama Zep Quiz (Istiqomah et al. 2025):

1) Fitur Utama

- a) Kuis real-time yang dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak peserta.
- b) Berbagai jenis pertanyaan (pilihan ganda, benar/salah, jawaban singkat).
- c) Sistem poin dan leaderboard untuk meningkatkan kompetisi.
- d) Menyediakan permainan dengan berbagai tingkat SD,SMP,SMA.

2) karakteristik

- a) terdapatnya sistem poin yang memotivasi peserta.
- b) Di dalamnya terdapat elemen kompetitif dengan menggabungkan semua fitur leaderboard.
- c) serta langsung mendapatkan feedback secara langsung tanpa perlu menunggu waktu lama.
- d) Cocok untuk berbagai konteks karena didalam-Nya terdapat fitur yang keren dan berbagai model permainan.

3. Kelebihan dan Kekurangan Zep Quiz

Aspek	Kelebihan Zep Quiz	Kekurangan Zep Quiz
Aksesibilitas dan Kemudahan.	Mudah digunakan dan diakses melalui berbagai perangkat (komputer, tablet, smartphone) dengan koneksi internet.	Membutuhkan koneksi internet stabil dan perangkat yang memadai; di daerah dengan infrastruktur terbatas bisa menjadi kendala.
Penilaian Otomatis.	Hasil langsung muncul setelah siswa mengerjakan kuis, menghemat waktu guru dan mempermudah analisis.	Potensi kecurangan meningkat jika pengawasan kurang, terutama pada tes daring di luar kelas.
Keragaman Soal.	Menyediakan berbagai tipe soal seperti pilihan ganda dan isian singkat, memudahkan. pengujian aspek pemahaman berbeda	Tidak cocok untuk mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi (analisis, evaluasi) yang memerlukan esai

		atau proyek.
Analisis Data dan Laporan.	Menyediakan laporan analitik hasil belajar, membantu guru mengidentifikasi kesulitan siswa.	Jika soal dirancang kurang baik, hasil analisis bisa kurang akurat dan tidak mencerminkan kemampuan sesungguhnya.
Fleksibilitas dan Kustomisasi.	Dapat diatur sesuai kebutuhan, misalnya batas waktu, urutan soal acak, dan umpan balik langsung.	Desain soal yang buruk dapat mengurangi efektivitas fungsi diagnostik.
Motivasi Belajar (Gamifikasi).	Adanya sistem poin dan peringkat membuat siswa lebih termotivasi dan antusias mengikuti tes.	Tidak ada interaksi personal seperti dalam wawancara atau diskusi langsung antara guru dan siswa.
Aspek Teknis.	Mempermudah guru mengelola dan memantau hasil kuis secara digital.	Rentan terhadap gangguan teknis seperti server eror atau bung perangkat lunak yang dapat menghambat tes.

D. Kajian Penelitian Terdahulu

Berikut penelitian terdahulu yang mendukung peneliti dalam pembuatan skripsi ini:

1. Penelitian ini menggunakan metode explanatory survei dengan 59 siswa SMK pada lima mata pelajaran produktif. Hasil menunjukkan peran media pembelajaran berada pada kategori sedang dan prestasi belajar siswa berada

pada kategori rendah. Analisa regresi sederhana menunjukkan hubungan kausalitas yang positif dan signifikan antara kedua variabel. Rekomendasi: meningkatkan kualitas media pembelajaran melalui in-Service training bagi guru (Pratiwi and Meilani 2018).

2. Penelitian ini terkait efek penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa kelas II SD. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Wardani et al. 2024).
3. Penelitian ini menemukan pengaruh signifikan media pembelajaran terhadap prestasi belajar (signifikansi $0.010 < 0.05$, hitung 2.754). Terdapat juga pengaruh signifikan minat belajar terhadap prestasi belajar (signifikansi $0.003 < 0.05$, hitung 3.280). Secara bersama-sama, Hitung 30,839 > Tabel 3,28 menunjukkan pengaruh positif dan signifikan (Yakin 2021)
4. Penelitian menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media PAI berbasis kuis interaktif menggunakan Canva. Hasil uji Paired sampel t-test menunjukkan nilai signifikansi $0.001 < 0.05$, yang mengindikasikan peningkatan signifikan hasil belajar siswa SMP (Inovasi, et al., 2024).
5. Penelitian kuantitatif dengan 30 siswa SMP Tahfidz Duta Aswaja. Hasil menunjukkan pengaruh kemampuan guru menggunakan media IT terhadap prestasi PAI tidak signifikan ($0.944 > 0.05$). Namun penguasaan materi berpengaruh signifikan (Ari Yudhanto Prabowo 2024).
6. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi seperti aplikasi pembelajaran digital, platform e-learning, dan multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperluas jangkauan pendidikan, dan mendukung pembelajaran yang lebih personal dan kontekstual (Zahrah et al. 2025).
7. Penelitian ini dengan menggunakan tinjauan pustaka tahun 2020-2024 (31 artikel). Hasil menunjukkan Wordwall dan Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Wordwall meningkatkan prestasi belajar, motivasi, dan semangat belajar. Quizizz meningkatkan keterampilan proses siswa (Afidah and Subekti 2024).

8. Tinjauan pustaka sistematis menunjukkan gamifikasi memiliki dampak positif pada motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Tantangan implementasi adalah keseimbangan antara elemen permainan dan edukasi (Supriadi, Taufiqrrahman, and Samsuddin 2025)
9. Gamifikasi dengan poin, level, badges, dan leaderboard dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V.a MI NU Metro. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang 7 .
10. Literatur Review jurnal 2021-2024. Quizizz terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa dengan fitur pembuatan kuis, tema menarik, mode permainan, analisis hasil, dan integrasi dengan Google Classroom. Kahoot juga meningkatkan prestasi belajar siswa SMA (Valentinna, Kurnianti, and Hasanah 2024).
11. Efektivitas media Quiz Zep terhadap hasil belajar kognitif siswa SMA pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi sesorah. Hasil uji Independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata nilai kelas eksperimen yang menggunakan Quiz Zep mencapai 77,222, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh 60,694. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media Quiz Zep terbukti efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Yulianti et al. 2025).
12. penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas V SDN 6 Nagri Kaler Purwakarta menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi digital Zep Quiz memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Sebanyak 92% siswa menyatakan Zep Quiz mudah digunakan, 100% siswa merasa terbantu dalam memahami materi, dan 80% mengalami peningkatan hasil belajar. Bahkan 88% siswa berharap Zep Quiz kembali digunakan pada pembelajaran berikutnya. Temuan ini menunjukkan bahwa Zep Quiz tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga diterima dengan sangat positif oleh siswa sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif .
13. penelitian yang dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri Kota Surabaya mengkaji tingkat antusiasme belajar siswa menggunakan media ZEP Quiz

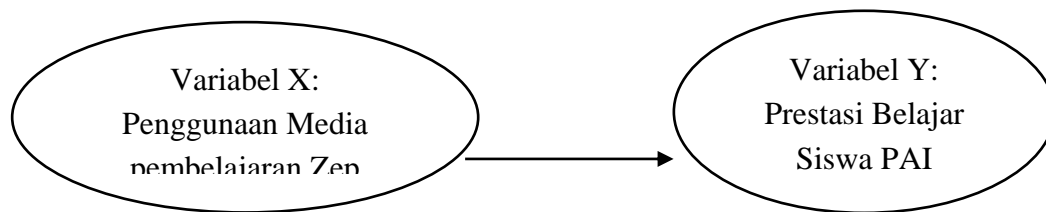
pada pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat antusiasme belajar siswa secara keseluruhan berada pada kategori tinggi dengan rata-rata persentase 80,2%. Indikator perhatian memperoleh persentase tertinggi yaitu 84,4%, diikuti kesadaran dan keterlibatan diri sebesar 81,9%. Temuan ini mengindikasikan bahwa ZEP Quiz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kompetitif sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, sebagaimana yang juga ditemukan dalam penelitian ini.

14. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SDN Sindangraja juga membuktikan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis digital Zep Quiz efektif meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Persentase ketuntasan KKM meningkat dari 78,95% pada siklus I menjadi 94,74% pada siklus II setelah penggunaan Zep Quiz. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan antusias karena fitur gamifikasi Zep Quiz yang dinamis dan kompetitif berhasil memusatkan perhatian seluruh siswa secara serentak. Dengan demikian, berbagai penelitian tersebut secara konsisten membuktikan bahwa Zep Quiz merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa di berbagai jenjang dan mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam.
15. Penelitian yang menguji efektivitas media Quiz Zep terhadap hasil belajar kognitif siswa SMA pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi sesorah. Hasil uji *Independent sampel t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata nilai kelas eksperimen yang menggunakan Quiz Zep mencapai 77,222, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh 60,694. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media Quiz Zep terbukti efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Salamah et al. 2025).
16. penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas V SDN 6 Nagri Kaler Purwakarta menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi di(Kulsum et al. 2025)gital Zep Quiz memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Sebanyak 92% siswa menyatakan Zep Quiz mudah digunakan,

100% siswa merasa terbantu dalam memahami materi, dan 80% mengalami peningkatan hasil belajar. Bahkan 88% siswa berharap Zep Quiz kembali digunakan pada pembelajaran berikutnya. Temuan ini menunjukkan bahwa Zep Quiz tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga diterima dengan sangat positif oleh siswa sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Kulsum et al. 2025).

17. penelitian yang dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri Kota Surabaya mengkaji tingkat antusiasme belajar siswa menggunakan media ZEP Quiz pada pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat antusiasme belajar siswa secara keseluruhan berada pada kategori tinggi dengan rata-rata persentase 80,2%. Indikator perhatian memperoleh persentase tertinggi yaitu 84,4%, diikuti kesadaran dan keterlibatan diri sebesar 81,9%. Temuan ini mengindikasikan bahwa ZEP Quiz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kompetitif sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, sebagaimana yang juga ditemukan dalam penelitian ini.
18. Penelitian Mulyani dkk. (2025) melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SDN Sindangraja juga membuktikan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis digital Zep Quiz efektif meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Persentase ketuntasan KKM meningkat dari 78,95% pada siklus I menjadi 94,74% pada siklus II setelah penggunaan Zep Quiz. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan antusias karena fitur gamifikasi Zep Quiz yang dinamis dan kompetitif berhasil memusatkan perhatian seluruh siswa secara serentak. Dengan demikian, berbagai penelitian tersebut secara konsisten membuktikan bahwa Zep Quiz merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa di berbagai jenjang dan mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam (Kulsum et al. 2025).

E. Kerangka Pemikiran



- a. Variabel X: Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz mencakup semua aspek mengenai implementasi dan pengaruh media pembelajaran tersebut dalam kelas.
- b. Indikator Variabel X: Mengukur efektivitas penggunaan Zep Quiz melalui berbagai indikator, seperti seberapa sering digunakan dan umpan balik siswa.
- c. Variabel Y: Prestasi Belajar Siswa pada Pendidikan Agama Islam adalah hasil yang ingin dicapai dari penggunaan Zep Quiz.
- d. Indikator Variabel Y: Mengukur dampak dari penggunaan Zep Quiz terhadap pencapaian akademik siswa.

F. Kerangka Hipotesis

Kerangka hipotesis adalah struktur berpikir yang menjelaskan hubungan antar variabel dalam penelitian, sebelum diuji secara empiris. Dengan kata lain, ia menjadi “jembatan” antara teori dan penelitian lapangan (Setyaningsih 2014).

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Zep Quiz terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Zep Quiz terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Metode eksperimen termasuk ke dalam metode penelitian kuantitatif. Eksperimen berarti mencoba, mencari, membuktikan. Penelitian Eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh sebab dan akibat antara variabel independen dan dependen.

Penelitian Eksperimen adalah penelitian untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara variabel bebas dan terikat. Dan penelitian kuantitatif ini dalam analisis menggunakan ukuran frekuensi, simbol atau atribut yang berupa bilangan atau akar agar lebih tepat daripada menggunakan kata kata (Setia 2014).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Lokasi pelaksanaan metode penelitian ini adalah di SMA Swasta Al-Hikmah yang beralamat Alamat SMA SWASTA AL HIKMAH terletak di JL. MARELAN I PASAR IV, Rengas Pulau, Kec. Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap TA.2025/2026.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 minggu tepatnya pada bulan Januari tanggal 24 Januari hingga tanggal 18 Februari 2026 tahun ajaran 2026-2027 dengan urutan materi pembelajaran PAI kelas XI di SMA Al-Hikmah.

Nama Kegiatan	Ke -1	Ke -2	Ke -3	Ke -4	K3 -5	Ke -6	Ke -7	Ke -8
Persiapan dan pengantar surat ke pihak sekolah								
Materi belajar kesatu								
Materi belajar kedua								
Evaluasi pembelajaran								
Materi belajar ketiga								
Pelaksanaan ujian								

Pengolahan data								
Diskusi hasil penelitian								

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sebuah keseluruhan dari obyek yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian dan tempat untuk menggeneralisasikan temuan dari penelitian. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas XI yang ada di SMA Al-Hikmah, tahun pembelajaran 2025/2026, yang terdiri dari kelas XI-1 dan XI-4 dengan jumlah siswa rata-rata 35 orang tiap kelasnya.

No.	Kelas	Siswa		Jumlah
		LK	PR	
1.	XI-1	23	12	35
2.	XI-4	20	19	39

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah penelitian dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, apabila populasi besar serta peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang terdapat pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi menurut (Sugiyono 2020).

Untuk menentukan kelas eksperimen peneliti menggunakan kelas XI-4 sebanyak 39 siswa. Pengambilan sampel tidak dilakukan secara random. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen yang belum sungguh sungguh sehingga penelitian bebas menentukan kelas eksperimen tanpa melakukan random dalam pengambilan sampel.

Kelas	Pretest	Perlakuan	Post test
Eksperimen	O_1	X	O_2

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Rifai 2024). Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yakni satu Variabel Independen (bebas) dan satu Variabel Dependen (terikat) berikut penjelasannya.

1. Variabel Independen (Bebas): Variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan dalam variabel lain (Sugiyono 2020). Dengan demikian independen (bebas) dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Media Pembelajaran Zep Quiz”.
2. Variabel Dependen (Terikat): variabel yang nilainya tergantung dari variabel lain, di mana nilainya dapat berubah. Variabel dependen sering juga disebut variabel respons yang dilambangkan dengan Y (Fitria 2013). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah “Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI”

2. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel X dan Y. Variable X dalam penelitian ini pengaruh penggunaan Zep Quiz dan Variable Y prestasi belajar mata pelajaran PAI. Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran penelitian ini, maka peneliti menjelaskan operasional variabel yaitu:

1. Metode Zep Quiz adalah media gamifikasi berbasis AI yang digunakan untuk menyajikan kuis interaktif dalam pembelajaran PAI.
2. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dipengaruhi oleh faktor internal (motivasi, psikologi) dan eksternal (lingkungan, budaya sekolah).

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa observasi, tes dan dokumentasi.

1. Observasi

Mengamati proses pembelajaran secara langsung di kelas, termasuk bagaimana guru dan siswa berinteraksi dengan media *Zep Quiz*. Bertujuan untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran dan penggunaan media, serta untuk mengamati keterlibatan siswa.

2. Kuesioner

Mengedarkan angket kepada siswa untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman mereka menggunakan *Zep Quiz*, motivasi belajar, dan sikap terhadap pembelajaran. Bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai opini dan persepsi siswa mengenai media pembelajaran yang digunakan.

3. Tes (Pretest dan Post test)

Melaksanakan ujian sebelum dan sesudah penggunaan *Zep Quiz* untuk mengukur perubahan prestasi belajar siswa. Bertujuan untuk Menilai pemahaman dan pengetahuan siswa mengenai materi Pendidikan Agama Islam.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tambahan berupa nilai hasil belajar siswa, daftar hadir, foto kegiatan, serta arsip kegiatan pembelajaran yang mendukung validitas data. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekunder dari dokumen atau arsip yang relevan dengan permasalahan penelitian. Data dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan tes, serta menjadi bukti empiris dalam laporan penelitian (Kurniawan dkk. 2021).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penilaian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam artian lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah dipahami. Instrumen yang digunakan dalam peneliti ini adalah instrumen tes adapun tes yang digunakan adalah tes hasil belajar yaitu Mengukur peningkatan hasil belajar dengan berupa soal yang diberikan kepada siswa, Lembar Observasi Aktivitas Siswa untuk Mencatat keterlibatan siswa selama pembelajaran dengan *Zep Quiz*.

- a. Variabel bebas X (variabel yang mempengaruhi) yang di lambangkan dengan X, yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah ‘‘Penggunaan Zep Quiz’’
- b. Variabel terikat Y (variabel yang di pengaruhi) yang dilambangkan dengan Y, yang menjadi variabel terikat di dalam penelitian ini adalah ‘‘Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI’’

A. Tes Hasil Belajar

Nama:

Kelas:

No. Absen:

Kisi-Kisi Intrumen Tes

No.	Materi Pokok	Indikator Soal	Jawaban
1	Adab Menggunakan Media Sosia	Menjelaskan pengertian adab dalam Islam	B
2	Larangan di Media Sosial	Menyebutkan larangan penggunaan media sosial menurut Islam	C
3	Perilaku Beradab Online	Mengidentifikasi perilaku beradab di media sosial	A
4	Dalil Tabayyun (Q.S. Al-Hujurat: 6)	Memahami makna tabayyun dalam Islam	D
5	Dampak Negatif Media Sosial	Menganalisis dampak negatif medsos bagi remaja Muslim	B
6	Rukun Nikah	Menyebutkan rukun nikah dalam Islam secara lengkap	D
7	Hukum Pernikahan	Menjelaskan hukum asal pernikahan dalam Islam	A
8	Jenis-Jenis Talak	Membedakan jenis-jenis talak dalam Islam	C
9	Masa Idah	Menjelaskan ketentuan masa idah bagi wanita yang diceraai	B
10	Syarat Wali Nikah	Mengidentifikasi syarat-syarat wali nikah	A

11	Ketentuan Mahar	Menjelaskan ketentuan mahar dalam Islam	C
12	Rujuk dalam Islam	Memahami kondisi yang membolehkan rujuk	D
13	Kondisi Islam Masa Modern	Menggambarkan kondisi umat Islam di era modern	D
14	Tokoh Pembaru Islam Modern	Menyebutkan tokoh pembaru Islam masa modern	A
15	Pengaruh Islam di Indonesia	Menjelaskan kontribusi peradaban Islam bagi Indonesia	C
16	Bahaya Hoaks dalam Islam	Menganalisis hukum menyebarkan hoaks menurut Islam	B
17	Adab Islami di Media Sosial	Mengidentifikasi adab-adab Islami di media sosial	D
18	Perbedaan Rukun dan Syarat Nikah	Membedakan rukun dan syarat nikah dalam Islam	A
19	Ketentuan Talak Ba'in	Memahami ketentuan talak ba'in kubra	C
20	Hikmah Peradaban Islam Modern	Menyimpulkan hikmah peradaban Islam bagi pelajar Muslim	B

Penilaian:

skor benar x5

Skor salah: 0

Jumlah soal pilihan ganda = 20

Rumus nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

B. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aspek yang Diamati	Indikator Perilaku	Skor 1	Skor 2	Skor 3
1.	Partisipasi	Siswa aktif menjawab pertanyaan di Zep Quiz	Tidak pernah	Jarang	Kadang
2.	Antusiasme	Siswa menunjukkan semangat saat mengikuti permainan	Tidak bersemangat	Kurang bersemangat	Netral
3.	Kerja sama	Siswa membantu teman atau berdiskusi saat kesulitan.	Tidak pernah	Jarang	Kadang
4.	Fokus	Siswa memperhatikan instruksi guru dan tidak terdestruksi.	Sangat tidak fokus	Kurang fokus	Netral
5.	Kedisiplinan	Siswa mengikuti aturan permainan dengan tertib	Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang
6.	Interaksi	Siswa berkomunikasi positif dengan guru/teman saat bermain.	Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang
7.	Kesiapan	Siswa siap dengan perangkat/akun saat pembelajaran dimulai	Tidak siap	Kurang siap	Netral
8.	Refleksi	Siswa mampu menyimpulkan atau menanggapi hasil permainan	Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang

Skorsing/Nilai:

1: tidak pernah/ tidak siap/ tidak fokus

2: jarang/ kurang siap/ kurang bersemangat

3: kadang/ netral

Jumlah aspek 8 skor maksimal = 24.

Rumus nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{24} \times 100$$

G. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah prosedur statistik untuk menentukan apakah data penelitian mendukung atau menolak dugaan awal (hipotesis) yang diajukan peneliti. Dengan uji ini, kita bisa memastikan apakah perbedaan atau pengaruh yang ditemukan benar-benar signifikan secara statistik, bukan sekadar kebetulan (Halimah and Duskri 2025).

1. Hipotesis Nol (H_0): Dugaan bahwa tidak ada perbedaan/pengaruh.
Jika $p < \alpha \rightarrow H_0$ ditolak \rightarrow ada pengaruh/perbedaan signifikan.
2. Hipotesis Alternatif (H_1): Dugaan bahwa ada perbedaan/ pengaruh.
Jika $p \geq \alpha \rightarrow H_0$ gagal ditolak \rightarrow tidak ada pengaruh/perbedaan signifikan.

H. Teknik Analisis Data

1. Rumus Uji t Berpasangan (*Paired Samples t-test*)

Digunakan untuk membandingkan rata-rata dua pengukuran yang berhubungan (misalnya skor pretest dan post test dari kelompok yang sama) (Ross & Wilson, 2017).

Rumus:
$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{S_D}{\sqrt{n}}}$$

Penjelasan:

{D} = rata-rata selisih skor.

S_D = standar deviasi selisih.

n = jumlah sampel.

2. Rumus Uji t Independen (*Independent Samples t-test*)

Digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang tidak berhubungan (misalnya kelas eksperimen vs kelas kontrol) (Kim 2019).

Rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Penjelasan:

$\bar{x}_1 \cdot \bar{x}_2$ = rata-rata skor kelompok 1 dan 2

S_1^2, S_2^2 = varians masing-masing kelompok

n_1, n_2 = jumlah sampel masing masing kelompok

3. Rumus Effect Size

Ukuran kekuatan pengaruh perlakuan, menunjukkan signifikansi praktis selain p-value. Artinya, semakin besar nilai d , semakin kuat pengaruh perlakuan (misalnya penggunaan Zep Quiz) terhadap prestasi belajar dibandingkan kelompok kontrol (Hilal Yagin, Pinar, and Santos de Sousa Fernandes 2024).

Rumus Cohen's d :

$$d = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_{pooled}}$$

Dengan:

$$S_{pooled} = \frac{\sqrt{(\eta_1 - 1)S_1^2 + (\eta_2 - 1)S_2^2}}{\eta_1 + \eta_2 - 2}$$

Interpretasi nilai

- 0.20 = efek kecil
- 0.50 = efek sedang
- 0.80 = efek besar

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil SMA Swasta Al-Hikma

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Al Hikmah Medan, yang merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah atas swasta yang berada di Jalan Marelan I Pasar VI, Kelurahan Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan. Sekolah ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69943068 dan berada di bawah naungan yayasan pendidikan. SMA Swasta Al Hikmah Medan menyelenggarakan pendidikan formal tingkat menengah atas dan telah terakreditasi. Sekolah ini berada di lingkungan masyarakat yang heterogen dan cukup strategis, sehingga mendukung terselenggaranya proses pembelajaran secara optimal. Dalam mendukung proses pembelajaran, sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta didukung oleh tenaga pendidik yang kompeten. Sekolah ini secara konsisten berupaya meningkatkan mutu pendidikan dengan menyeimbangkan aspek akademik, keagamaan, dan pengembangan karakter peserta didik.

Sekolah SMA Swasta Al Hikmah Medan ini berada di bawah naungan yayasan pendidikan dan resmi berdiri berdasarkan Surat Keputusan (SK) Pendirian dan Izin Operasional Nomor 420/333.PPMP/2016 tertanggal 3 Maret 2016. Sekolah ini didirikan sebagai wujud kepedulian yayasan terhadap pentingnya penyelenggaraan pendidikan yang mampu menyeimbangkan antara penguasaan ilmu pengetahuan umum dan penanaman nilai-nilai keislaman. Kehadiran SMA Swasta Al Hikmah Medan di tengah masyarakat diharapkan dapat menjadi alternatif pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada prestasi akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik.

Sejak awal pendiriannya, SMA Swasta Al Hikmah Medan memiliki komitmen untuk mencetak generasi muda yang beriman, bertakwa, berilmu, dan berakhlak mulia. Komitmen tersebut diwujudkan melalui penyelenggaraan proses pembelajaran yang mengintegrasikan kurikulum nasional dengan nilai-

nilai Islam. Pendidikan Agama Islam (PAI) ditempatkan sebagai mata pelajaran strategis yang berfungsi sebagai landasan moral dan spiritual bagi siswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat.

Dalam pelaksanaan pendidikan, SMA Swasta Al Hikmah Medan terus berupaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Sekolah ini didukung oleh tenaga pendidik yang memiliki kualifikasi akademik sesuai dengan bidangnya serta berpengalaman dalam dunia pendidikan. Guru-guru, khususnya guru Pendidikan Agama Islam, memiliki peran penting dalam membimbing siswa agar tidak hanya memahami materi pelajaran secara teoritis, tetapi juga mampu menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai Islam dalam perilaku nyata. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menerapkan metode pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Sebagai sekolah berciri khas Islam, SMA Swasta Al Hikmah Medan juga menanamkan budaya religius dalam kehidupan sekolah sehari-hari. Budaya religius tersebut diwujudkan melalui berbagai kegiatan keagamaan, seperti pembiasaan membaca Al-Quran, pelaksanaan Shalat berjamaah, serta kegiatan-kegiatan keislaman lainnya. Lingkungan sekolah yang religius ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara lebih kontekstual, sehingga nilai-nilai yang diajarkan di kelas dapat diaplikasikan secara langsung dalam kehidupan siswa.

Dengan latar belakang tersebut, SMA Swasta Al Hikmah Medan menjadi lokasi yang relevan untuk dilaksanakannya penelitian mengenai penerapan metode Discovery Learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sekolah ini memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna, khususnya dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

2. Kondisi Dalam Sekolah
3. Keadaan Guru dan Karyawan

Berdasarkan data guru dan pegawai SMA Swasta Al-Hikmah Medan, sekolah ini memiliki struktur kepegawaian yang lengkap, terdiri atas kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru mata pelajaran, guru bimbingan konseling, guru ekstrakurikuler, serta tenaga kependidikan seperti pegawai tata usaha dan petugas perpustakaan. SMA Swasta Al Hikmah Medan memiliki 36 orang guru yang terdiri dari :

Tabel 1
Daftar Nama-Nama Guru

No.	Nama	Jabatan	Mata Pelajaran
1.	Nuriadi, S,Pd.I	Kepala Sekolah	Praktik Ibadah
2.	Teguh Setiawan, ST	W. Kepsek	TIK
3.	M. Dwi Syawal S., S.Kom	W. Kurikulum	TIK
4.	Emy Dwi Suryanti, S.Pd	W. Kesiswaan	A. Indonesia
5.	Muhammad Rafsanjani, S.Pd	Bendahara	-
6.	Maulana Abdullah	W. Bendahara	-
7.	Dyah Puspita Sari	Tata Usaha	-
8.	Koko Yari Kustioro, S.Sos	Tata Usaha	-
9.	Muhammad Azhari Hasibuan, SH., M.Kn	Guru BK	PAI
10.	Muhammad Arief Rival, M.Pd	Guru Piket	-
11.	Purnamawati, S,Pd.I	Guru	H. Qur'an
12.	Eddy Kuntorro, S.Pd	Guru	Pkn
13.	Nursinta Dewi Br. Sitorus, S.Pd	Guru	Matematika
14.	Tati Sundari, S.Pd	Guru	Pkwu
15.	Wita Wulandari, S.Pd	Guru	Biologi
16.	Miratni, S.Pd	Guru	B. Jerman

17.	Nur Ainun, S.S, M.Si	Guru	B. Jepang
18.	Ummi Nadrah Siregar, M.Hum	Guru	B. Inggris
19.	Lilis D Fitria, S.Pd	Guru	Geografi
20.	Rezcky Septianissa, S.Pd	Guru	Fisika
21.	Sri Rahayu, S.Pd	Guru	Ekonomi
22.	Suci Oktaviani, S.Pd	Guru	B. Indonesia
23.	Nideo Atika, S.Pd	Guru	B. Inggris
24.	Sutiawan, S.Kom	Guru	Instalasi Komputer
25.	Ainun Erryaprina Hrp, S.Pd	Guru	Seni Musik
26.	Fadlan Ramadhan S,Pd	Guru	Penjas
27.	Dody Indra, S.Pd	Guru	Sosiologi
28.	Zahra Ulfa, S.Pd	Guru	Matematika
29.	Islamiyah Manurung, S.IP	Pegawai Perpus	-
30.	M. Zunaidi	Guru	TIK
31.	Gea NurJannah	Guru Eskul	Teater
32.	Yogi Kurniawan	Guru Eskul	Paskibra
33.	Ilham Effendi, S.Pd	Guru Eskul	Pelatih Nasyid
34.	Rida Syafira	Guru Eskul	Pelatih Tari
35.	Taufik	Guru Eskul	Pelatih Pd. SSB

1. Keadaan Siswa

Berdasarkan data absensi siswa pada kelas XI-4, jumlah siswa tercatat sebanyak 39 orang. Data absensi ini menunjukkan daftar nama siswa yang secara administratif terdaftar dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas tersebut. Keberadaan data absensi ini menjadi dasar penentuan subjek penelitian dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tabel 2
Daftar Nama Siswa XI-4

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Agung Setiawan	L
2.	Ahmad Hadi R.	L
3.	Alif Rifqi Athaya	L
4.	Andini Safira	P
5.	Aprilia Depri	P
6.	Arwani Yolanda P.	P
7.	Aulia Putri Manda S.	P
8.	Azrial Putra Santoso	L
9.	Azzahra Aldira	P
10.	Dika Syahputra	L
11.	Dinda Zahra	P
12.	Fitri Rahmatika	P
13.	Hafidzah Rachmadina	P
14.	Harfi Nuzulan	L
15.	Humairah	P
16.	Irsya Khairunnisa Br. S	P
17.	Keiza Rizky Annisa	P
18.	Khairul Umam A.	L
19.	Khalil Al Nabawi	L
20.	Mayang Sari	P
21.	Mazraatu Royyan	L
22.	M. Nabil Alfarizki H.	L
23.	M. Zuhairi Pratama	L
24.	Nabilah Shafa	P
25.	Nailah	P
26.	Nurfadila	P
27.	Nurul Adha Salsabila	P
28.	Rafi Ihsan	L

29.	Raihan Arianto	L
30.	Revan Akbar Lubis	L
31.	Rafa Frannanda Saragih	L
32.	Reyhan	L
33.	Adiatma Mardiah	P
34.	Sahla Syahputri Ginting	P
35.	Saskia Natasya	P
36.	Sufiana Ardi Damanik	P
37.	Tirza Rivaldi	L
38.	Tri Arina Salsabila	P
39.	Thoriq Alfajari Saragih	P

Keterangan:

1. Siswa Kelas XI : 39
2. Siswa Perempuan : 22
3. Siswa Laki : 17
4. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang mendukung kelancaran proses pembelajaran di SMA Swasta Al-Hikmah Medan. Berdasarkan hasil observasi peneliti, sekolah ini telah memiliki berbagai fasilitas yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, administrasi, serta pengembangan minat dan bakat siswa.

Berikut ini adalah tabel keadaan sarana dan prasarana SMA Swasta Al Hikmah Medan:

Tabel 3
Keadaan Sarana dan Prasarana

No.	Jenis Sarana dan Prasarana	Kondisi	Keterangan
1.	Ruang Kelas	Baik	Digunakan untuk kegiatan pembelajaran
2.	Ruang Kepala Sekolah	Baik	Digunakan untuk kegiatan administrasi
3.	Ruang Guru	Baik	Tempat guru untuk mempersiapkan pembelajaran
4.	Perpustakaan	Cukup	Menyediakan buku pelajaran dan referensi
5.	Laboratorium Komputer	Cukup	Digunakan untuk pembelajaran TIK
6.	Mushola	Baik	Mendukung kegiatan keagamaan siswa
7.	WC Siswa dan Guru	Baik	Menunjang kebersihan dan kenyamanan
8.	Lapangan Sekolah	Cukup	Digunakan untuk olahraga dan kegiatan upacara
9.	Tata Usaha	Baik	Digunakan untuk pengelolaan administrasi dan pelayanan akademik sekolah

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Data Prestasi Belajar Sebelum Perlakuan (pretest)

Pretest dilaksanakan sebelum siswa kelas XI-4 SMA Swasta Al-Hikmah mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Zep Quiz.

Tujuan pretest adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Pendidikan Agama Islam (PAI) sebelum diberikan intervensi. Tes yang digunakan terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda yang mencakup materi Bab 3: Menghindari Akhlak Mazmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah agar Hidup Lebih Nyaman dan Berkah, dengan skor maksimal 100.

Berikut ini disajikan data nilai pretest seluruh siswa kelas XI-4 yang berjumlah 39 orang sebagaimana tercantum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4

Data Nilai Pretest Siswa Kelas XI-4 SMA Swasta Al-Hikmah

No.	Nama Siswa	Nilai	No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Agung Setiawan	55	21.	Mazraatu Royyan	55
2.	Ahmad Hadi R.	50	22.	M. Nabil Alfarizki H.	58
3.	Alif Rifqi Athaya	58	23.	M. Zuhairi Pratama	54
4.	Andini Safira	55	24.	Nabilah Shafa	50
5.	Aprilia Depri	48	25.	Nailah	56
6.	Arwani Yolanda P.	52	26.	Nurfadila	60
7.	Aulia Putri Manda S.	56	27.	Nurul Adha Salsabila	56
8.	Azrial Putra Santoso	50	28.	Rafi Ihsan	60
9.	Azzahra Aldira	54	29.	Raihan Arianto	58
10.	Dika Syahputra	58	30.	Revan Akbar Lubis	50
11.	Dinda Zahra	60	31.	Rafa Frannanda Saragih	58
12.	Fitri Rahmatika	55	32.	Reyhan	48
13.	Hafidzah Rachmadina	58	33.	Radiatam Mardiah	54
14.	Harfi Nuzulan	60	34.	Sahla Syahputri Ginting	56
15.	Humairah	52	35.	Saskia Natasya	60
16.	Irsya Khairunnisa Br. S	60	36.	Sufiana Ardi Damanik	56
17.	Keyza Rizky Annisa	60	37.	Tirza Rivaldi	52
18.	Khairul Umam A.	68	38.	Tri Arina Salsabila	72
19.	Khalil Al Nabawi	70	39.	Thoriq Alfajar Saragih	62
20.	Mayang Sari	65			

	Jumlah	2219		Rata-rata	56,897
--	--------	------	--	-----------	--------

Berdasarkan data tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai pretest siswa kelas XI-4 SMA Swasta Al-Hikmah menunjukkan kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran Zep Quiz. Dari 39 siswa yang mengikuti pretest, diperoleh nilai rata-rata sebesar 62,769. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 70 dan nilai terendah adalah 48.

Distribusi nilai menunjukkan bahwa seluruh siswa siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 75, yaitu sebanyak 39 siswa (100%). Kondisi ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa pada materi Menghindari Akhlak Mazmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah masih tergolong rendah dan belum optimal. Rendahnya nilai pretest tersebut menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami konsep akhlak mazmumah, akhlak Mahmudah, kontrol diri (Mujahadah an-nafs), dan perilaku terpuji lainnya sebelum penggunaan media Zep Quiz. Data ini menjadi landasan penting untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran Zep Quiz terhadap peningkatan prestasi belajar siswa setelah perlakuan (posttest).

Adapun gambaran distribusi nilai pretest siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini sebagai berikut ini:

Tabel 5
Distribusi Nilai Pretest Siswa Kelas XI-4

No.	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	85 – 100	0	0%	Sangat Baik
2.	75 – 84	4	10,26%	Baik (Tuntas)
3.	60 – 74	21	53,85%	Cukup
4.	< 60	14	35,90%	Kurang
Total		39	100%	

Dari tabel di atas terlihat bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori sangat baik (85-100) maupun kategori baik (75-84). Sebanyak 7

siswa (17.95%) memperoleh nilai pada rentang 60-74 dengan kategori kurang. Dengan demikian, sebesar 100% siswa belum mencapai KKM pada saat pretest. Hasil ini menunjukkan perlunya intervensi berupa penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, yaitu Zep Quiz, untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi menghindari akhlak mazmumah dan membiasakan akhlak Mahmudah.

2. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Zep Quiz

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Zep Quiz dilakukan pada kelas XI-4 SMA Swasta Al-Hikmah sebagai kelas eksperimen. Pembelajaran berlangsung selama tiga pertemuan dalam rentang waktu tiga minggu, yakni pada tanggal 09 Januari hingga 23 Januari 2026. Setiap pertemuan berlangsung selama 2×45 menit dengan mengikuti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya.

Adapun jadwal pelaksanaan pembelajaran selama penelitian berlangsung adalah sebagaimana tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 4.4

Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media Zep Quiz

Hari/Tanggal	Kegiatan	Uraian pelaksanaan
24 Januari 2026	Persiapan & Koordinasi	Pengantar surat izin penelitian ke sekolah, koordinasi dengan kepala sekolah dan guru PAI
25 Januari 2026	Observasi Awal	Observasi kondisi kelas, metode pembelajaran yang digunakan guru
31 Januari 2026	Pretest	Pemberian tes awal (20 soal pilihan ganda + essay) untuk mengukur kemampuan awal siswa
04 Februari 2026	Materi 1 (Akhlak Mazmumah & Mahmudah)	Penyampaian materi menggunakan metode konvensional dan pengenalan penggunaan Zep Quiz
05 Februari 2026	Materi 2 (Sifat Gadab & Cara	Pembelajaran menggunakan Zep Quiz (kuis interaktif real-time, sistem poin

	Mengendalikannya)	& leaderboard)
07 Februari 2026	Materi 3 (Mujahadah an-Nafs & Kontrol Diri)	Penerapan gamifikasi melalui Zep Quiz, diskusi dan refleksi
11 Februari 2026	Observasi Aktivitas Siswa	Pengisian lembar observasi (partisipasi, fokus, antusiasme, kerja sama, dll.)
12 Februari 2026	Evaluasi Pembelajaran	Review materi melalui permainan kuis berbasis Zep Quiz
14 Februari 2026	Pos-tes	Tes akhir untuk mengukur peningkatan prestasi belajar siswa
17 Februari 2026	Pengumpulan Dokumentasi	Pengumpulan nilai, absensi, dan bukti kegiatan pembelajaran
18 Februari 2026	Pengolahan Data & Analisis	Analisis hasil pretest-post-test (uji t, effect size) dan penyusunan laporan hasil penelitian

5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilaksanakan pada setiap pertemuan pembelajaran yang mencakup 8 aspek penilaian dengan rentang skor 1 hingga 3, di mana skor 1 berarti kurang, skor 2 berarti cukup, dan skor 3 berarti baik.

Kedelapan aspek yang diamati meliputi: (1) partisipasi menjawab kuis Zep Quiz, (2) antusiasme mengikuti permainan, (3) kerja sama dan diskusi saat kesulitan, (4) fokus mengikuti instruksi guru, (5) kedisiplinan dalam aturan permainan, (6) interaksi positif dengan guru dan teman, (7) kesiapan perangkat/akun saat pembelajaran dimulai, dan (8) refleksi serta menanggapi hasil permainan.

Pada pertemuan pertama, rata-rata skor keseluruhan aktivitas siswa adalah 2,54. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih berada pada tahap pengenalan dan adaptasi terhadap media pembelajaran Zep Quiz. Sebagian

siswa mengalami kendala teknis dalam mengakses aplikasi serta membutuhkan bimbingan lebih dalam memahami aturan permainan, sehingga beberapa aspek seperti partisipasi menjawab kuis dan refleksi hasil permainan masih tergolong rendah dengan skor masing-masing 2,4 dan 2,3.

Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan rata-rata skor keseluruhan mencapai 3,10. Siswa mulai terbiasa dengan tampilan dan fitur Zep Quiz sehingga proses pembelajaran berjalan lebih lancar. Aspek antusiasme mengikuti permainan meningkat menjadi 3,3 dan partisipasi menjawab kuis meningkat menjadi 3,1. Elemen leaderboard pada Zep Quiz mulai memicu semangat kompetitif yang positif di antara siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam setiap sesi kuis.

Pada pertemuan ketiga, rata-rata skor keseluruhan mencapai 3,54 yang mendekati skor maksimal. Seluruh aspek mengalami peningkatan yang konsisten. Aspek antusiasme mengikuti permainan memperoleh skor tertinggi yaitu 3,7, diikuti oleh aspek partisipasi menjawab kuis, fokus mengikuti instruksi guru, dan kesiapan perangkat yang masing-masing mencapai skor 3,6. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran seiring bertambahnya pengalaman mereka menggunakan media Zep Quiz.

Tabel 4.5

Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Zep Quiz

No.	Aspek Observasi	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Rata-rata
1	Partisipasi menjawab kuis Zep Quiz	2,4	3,1	3,6	3,0
2	Antusiasme mengikuti permainan	2,8	3,3	3,7	3,3
3	Kerja sama dan diskusi saat kesulitan	2,5	3,0	3,5	3,0
4	Fokus mengikuti instruksi guru	2,7	3,2	3,6	3,2

5	Kedisiplinan dalam aturan permainan	2,6	3,1	3,5	3,1
6	Interaksi positif dengan guru/teman	2,4	3,0	3,4	2,93
7	Kesiapan perangkat/akun saat pembelajaran dimulai	2,6	3,2	3,6	3,13
8	Refleksi dan menanggapi hasil permainan	2,3	2,9	3,4	2,87
	Rata-rata Keseluruhan	2,54	3,10	3,54	3,06

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, terlihat adanya peningkatan rata-rata skor aktivitas siswa dari pertemuan pertama hingga ketiga. Pada pertemuan pertama, rata-rata skor keseluruhan dari 8 aspek yang diamati adalah 2,54, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap media pembelajaran Zep Quiz. Pada pertemuan kedua, rata-rata meningkat menjadi 3,10, dan pada pertemuan ketiga mencapai 3,54. Aspek antusiasme mengikuti permainan dan partisipasi menjawab kuis merupakan dua aspek dengan peningkatan paling signifikan, mengindikasikan bahwa elemen gamifikasi pada Zep Quiz berhasil memotivasi siswa secara konsisten.

Aspek antusiasme mengikuti permainan dan partisipasi menjawab kuis merupakan dua aspek dengan peningkatan paling signifikan, yang mengindikasikan bahwa elemen gamifikasi pada Zep Quiz berhasil memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Valentinna dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa secara signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Zep Quiz di kelas XI-4 SMA Swasta Al-Hikmah berjalan dengan baik dan mengalami perkembangan positif pada setiap

pertemuannya, baik dari sisi teknis penggunaan media maupun dari sisi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran

a. Data Prestasi Belajar Sesudah Perlakuan (Post test)

Post test dilaksanakan setelah siswa kelas XI-4 SMA Swasta Al-Hikmah mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Zep Quiz selama tiga pertemuan. Tujuan post test adalah untuk mengetahui kemampuan akhir siswa pada materi Pendidikan Agama Islam (PAI) setelah diberikan intervensi, serta untuk mengukur seberapa besar peningkatan prestasi belajar yang terjadi akibat penggunaan media Zep Quiz.

Berikut ini disajikan data nilai post test seluruh siswa kelas XI-4 yang berjumlah 39 orang sebagaimana tercantum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 6

Data Prestasi Belajar Sesudah Perlakuan (Post test)

No.	Nama Siswa	Nilai	No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Agung Setiawan	78.	21.	Mazraatu Royyan	84.
2.	Ahmad Haadi R.	75.	22.	M. Nabil Alfarizki H.	91.
3.	Alif Rifqi Athaya	88.	23.	M. Zuhairi Pratama	90.
4.	Andini Safira	83.	24.	Nabilah Shafa	79.
5.	Aprilia Depri	76.	25.	Nailah	87.
6.	Arwangi Yolanda P.	80.	26.	Nurfadila	93.
7.	Aulia Putri Manda S.	86.	27.	Nurul Adha Salsabila	85.
8.	Azriel Putra Santoso	77.	28.	Rafi Ihsan	95.
9.	Azzahra Aldira	82.	29.	Raihan Arianto	88.
10.	Dika Syahputra	87.	30.	Revan Akbar Lubis	77.
11.	Dinda Zahra	89.	31.	Rafa Frananda Saragih	86.
12.	Fitri Rahmatika	81.	32.	Reyhan	75.
13.	Hafidzah Rachmadina	87.	33.	Radiatam Mardiah	82.
14.	Harfi Nuzlan	92.	34.	Sahla Syahputri Ginting	84.
15.	Humairah	78.	35.	Saskia Natasya	91.
16.	Irsya Khairunnisa Br. S	95.	36.	Syufiana Ardi Damanik	83.

17.	Keyza Rizky Annisa	83.	37.	Tirza Rivaldi	78.
18.	Khairul Umam A.	89.	38.	Tri Arina Salsabila	90.
19.	Khalil Al Nabawi	81.	39.	Thoriq Alfajar Saragih	84.
20.	Mayang Sari	76.			
	Jumlah	3.285		Rata-rata	84,231

Berdasarkan data tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai post test siswa kelas XI-4 SMA Swasta Al-Hikmah mengalami peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan nilai pretest. Dari 39 siswa yang mengikuti post test, diperoleh jumlah nilai keseluruhan sebesar 3.285 dengan nilai rata-rata sebesar 84,231. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 95 dan nilai terendah adalah 75. Seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM (75), artinya tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%.

Peningkatan rata-rata nilai dari 62,769 pada pretest menjadi 84,231 pada post test menunjukkan adanya kenaikan sebesar 27,333 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Zep Quiz memberikan dampak positif yang nyata terhadap pemahaman dan penguasaan materi PAI oleh siswa. Elemen gamifikasi yang terdapat dalam Zep Quiz seperti sistem poin, leaderboard, dan umpan balik langsung terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan prestasi belajar.

Adapun gambaran distribusi nilai post test siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7
Distribusi Nilai Pos-test Siswa Kelas XI-4

No.	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	75-78	9	23,08%	Cukup (Tuntas)
2.	79-82	6	15,38%	Baik (Tuntas)
3.	83-86	9	23,08%	Baik
4.	87-89	9	23,08%	Baik
5.	91-95	4	15,38%	Sangat baik

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi nilai post test, diketahui bahwa dari 39 siswa, sebagian besar berada pada kategori Baik, yaitu pada interval 75–90 dengan persentase sebesar 84,62%. Sementara itu, kategori Sangat Baik berada pada interval 91–95 dengan persentase sebesar 15,38%. Adapun siswa yang berada pada kategori Cukup sebanyak 23,08%. Dengan demikian, secara keseluruhan hasil post test menunjukkan bahwa tingkat prestasi belajar siswa berada pada kategori baik.

3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilaksanakan pada setiap pertemuan pembelajaran yang mencakup 8 aspek penilaian dengan rentang skor 1 hingga 3, di mana skor 1 berarti kurang, skor 2 berarti cukup, dan skor 3 berarti baik.

Kedelapan aspek yang diamati meliputi: (1) partisipasi menjawab kuis Zep Quiz, (2) antusiasme mengikuti permainan, (3) kerja sama dan diskusi saat kesulitan, (4) fokus mengikuti instruksi guru, (5) kedisiplinan dalam aturan permainan, (6) interaksi positif dengan guru dan teman, (7) kesiapan perangkat/akun saat pembelajaran dimulai, dan (8) refleksi serta menanggapi hasil permainan.

Pada pertemuan pertama, rata-rata skor keseluruhan aktivitas siswa adalah 2,54. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih berada pada tahap pengenalan dan adaptasi terhadap media pembelajaran Zep Quiz. Sebagian siswa mengalami kendala teknis dalam mengakses aplikasi serta membutuhkan bimbingan lebih dalam memahami aturan permainan, sehingga beberapa aspek seperti partisipasi menjawab kuis dan refleksi hasil permainan masih tergolong rendah dengan skor masing-masing 2,4 dan 2,3.

Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan rata-rata skor keseluruhan mencapai 3,10. Siswa mulai terbiasa dengan tampilan dan fitur Zep Quiz sehingga proses pembelajaran berjalan lebih lancar. Aspek antusiasme mengikuti permainan meningkat menjadi 3,3 dan partisipasi menjawab kuis meningkat menjadi 3,1. Elemen leaderboard pada

Zep Quiz mulai memicu semangat kompetitif yang positif di antara siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam setiap sesi kuis.

Pada pertemuan ketiga, rata-rata skor keseluruhan mencapai 3,54 yang mendekati skor maksimal. Seluruh aspek mengalami peningkatan yang konsisten. Aspek antusiasme mengikuti permainan memperoleh skor tertinggi yaitu 3,7, diikuti oleh aspek partisipasi menjawab kuis, fokus mengikuti instruksi guru, dan kesiapan perangkat yang masing-masing mencapai skor 3,6. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran seiring bertambahnya pengalaman mereka menggunakan media Zep Quiz.

Berikut disajikan tabel rekapitulasi rata-rata skor aktivitas siswa pada setiap pertemuan selama penggunaan media pembelajaran Zep Quiz.

Tabel 4.8

Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Zep Quiz

No.	Aspek Observasi	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Rata- rata
1.	Partisipasi menjawab pertanyaan di Zep Quiz	2.4	3.1	3.6	3.03
2.	Antusiasme mengikuti permainan	2.8	3.3	3.7	3.27
3.	Fokus mengikuti instruksi guru	2.5	3.0	3.5	3.00
4.	Kerja sama dan diskusi saat kesulitan	2.7	3.2	3.6	3.17
5.	Kedisiplinan dalam aturan permainan	2.6	3.1	3.5	3.07
6.	Interaksi positif dengan guru/teman	2.4	3.0	3.4	2.93
7.	Kesiapan perangkat/akun saat pembelajaran	2.6	3.2	3.6	3.13

	dimulai				
8.	Refleksi dan menanggapi hasil permainan	2.3	2.9	3.4	2.87
	Rata-rata Keseluruhan	2.54	3.10	3.54	3.06

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas, terlihat adanya peningkatan rata-rata skor aktivitas siswa dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Pada pertemuan pertama, rata-rata skor keseluruhan aspek adalah 2.54, kemudian meningkat menjadi 3.10 pada pertemuan kedua, dan mencapai 3.54 pada pertemuan ketiga. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran seiring berjalannya waktu penggunaan media Zep Quiz.

Aspek antusiasme mengikuti permainan dan partisipasi menjawab kuis merupakan dua aspek dengan peningkatan paling signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa elemen gamifikasi pada Zep Quiz berhasil memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Aspek kesiapan perangkat dan refleksi hasil permainan juga mengalami peningkatan yang berarti, menunjukkan bahwa siswa semakin terbiasa dan bertanggung jawab dalam menggunakan media digital sebagai alat pembelajaran.

Selanjutnya, berikut disajikan data hasil observasi aktivitas siswa secara individual pada pertemuan ketiga (pertemuan terakhir) yang merupakan puncak dari proses pembelajaran menggunakan Zep Quiz.

Tabel 9

Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No.	Nama Siswa	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	Jumlah	Nilai (100%)
1	Agung Setiawan	3	3	3	3	3	2	3	3	23	96%
2	Ahmad Haadi R.	3	3	2	3	3	3	3	2	22	92%

	Umam A.										
19	Khalil Al Nabawi	3	3	2	3	3	3	3	3	23	96%
20	Mayang Sari	2	3	3	3	3	3	3	3	23	96%
21	Mazraatu Royyan	3	3	3	3	3	2	3	3	23	96%
22	M. Nabil Alfarizki H.	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100%
23	M. Zuhairi Pratama	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100%
24	Nabilah Shafa	3	3	3	3	2	3	3	3	23	96%
25	Nailah	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100%
26	Nurfadila	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100%
27	Nurul Adha Salsabila	3	3	3	3	3	3	3	2	23	96%
28	Rafi Ihsan	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100%
29	Raihan Arianto	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100%
30	Revan Akbar Lubis	2	3	3	3	3	3	3	3	23	96%
31	Rafa Frananda Saragih	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100%
32	Reyhan	3	3	2	3	3	3	3	3	23	96%
33	Radiatam Mardiah	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100%
34	Sahla Syahputri Ginting	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100%

35	Saskia Natasya	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100%
36	Syufiana Ardi Damanik	3	3	3	3	2	3	3	3	23	96%
37	Tirza Rivaldi	3	3	3	2	3	3	3	3	23	96%
38	Tri Arina Salsabila	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100%
39	Thoriq Alfajar Saragih	3	3	3	3	3	3	2	3	23	96%
Rata-rata		2.9	3.0	2.9	2.9	2.9	2.9	2.9	2.9	23.4	97.5%

Keterangan Aspek:

A1 = Partisipasi menjawab pertanyaan di Zep Quiz

A2 = Antusiasme mengikuti permainan

A3 = Kerja sama dan diskusi saat kesulitan

A4 = Fokus mengikuti instruksi guru

A5 = Kedisiplinan dalam aturan permainan

A6 = Interaksi positif dengan guru/teman

A7 = Kesiapan perangkat/akun saat pembelajaran dimulai

A8 = Refleksi dan menanggapi hasil permainan

Skor: 1 = Tidak pernah | 2 = Jarang | 3 = Aktif/Siap | Skor Maksimal = 24

Berdasarkan data observasi aktivitas siswa secara individual pada pertemuan ketiga, terlihat bahwa hampir seluruh siswa memperoleh skor yang tinggi pada setiap aspek yang diamati. Sebagian besar siswa mendapatkan skor 3 pada mayoritas aspek, yang berarti mereka aktif, siap, dan bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung. Nilai rata-rata aktivitas siswa pada pertemuan ketiga mencapai 97.5%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Zep Quiz di kelas XI-4 SMA Swasta Al-

Hikmah berjalan dengan baik dan mengalami perkembangan positif pada setiap pertemuannya, baik dari sisi teknis penggunaan media maupun dari sisi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Hasil observasi ini sejalan dengan penelitian Valentinna dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa secara signifikan.

C. Analisis Data (Uji Persyaratan dan Uji Hipotesis)

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk memastikan data pretest dan post test terdistribusi normal sebelum dilakukan uji hipotesis para metrik. Uji yang digunakan adalah Shapiro-Wilk karena jumlah sampel $n = 39 < 50$. Dalam kriteria: jika sig $.0,05$ maka data terdistribusi normal.

Tabel 4.10
Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	0,095	39	0,200*	0,969	39	0,358
Nilai Posttest	0,081	39	0,200*	0,956	39	0,129

Sumber: Output SPSS (2026)

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, data pretest menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,358 > 0,05$ dan data posttest sebesar $0,129 > 0,05$. Hal ini berarti kedua data berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas untuk uji Paired Samples t-test terpenuhi.

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, data pretest memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,358$ dan data posttest sebesar $0,129$, keduanya lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti kedua data berdistribusi normal sehingga asumsi normalitas untuk uji Paired Samples t-test terpenuhi sepenuhnya dan uji parametrik dapat dilakukan secara valid.

2. Uji Hipotesis

Uji Paired Samples t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Zep Quiz terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran Zep Quiz terhadap prestasi belajar PAI.

H_a : Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran Zep Quiz terhadap prestasi belajar PAI.

Berikut sajian tabel yang telah dibuat melalui output spss

Tabel 4.11 Paired sampel t-test

Pasang	Paired Differences					t	df	Sig.
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pretest - Posttest	-27,3333	6,8537	1,0975	-29,2473	-24,8039	-24,625	38	<0,001

Sumber: Output SPSS (2026)

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi Two-Sided p sebesar $< 0,001$, yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, apabila nilai Sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Zep Quiz terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al-Hikmah Medan.

3. Uji besar pengaruh

Uji effect size dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan Zep Quiz secara praktis. Cohen's d dihitung secara manual menggunakan angka Mean dan Std. Deviation dari output SPSS Paired Samples Test.

Rumus Cohen's d untuk Paired Sampel:

$$d = \frac{\bar{D}}{SD}$$

Keterangan:

d = nilai Effect Size (Cohen's d)

\bar{D} = rata-rata selisih (Mean dari Paired Differences di SPSS) = **27,3333**

SD = standar deviasi selisih (Std. Deviation dari Paired Differences di SPSS) = **6,8537**

Tabel 4.12 Interpretasi Nilai Cohen's d

Nilai d	Kategori	keterangan
0,20	Efek Kecil	Pengaruh kecil
0,50	Efek Sedang	Pengaruh sedang/moderat
$\geq 0,80$	Efek Besar	Pengaruh besar/kuat ✓

Sumber: Hasil Perhitungan Manual (2026)

Tabel 4.13 Hasil Uji Effect Size Cohen's d

Keterangan	D	Cohen's d	Interpretasi
Pretest → Post test	27,3333	3,943	Efek Sangat Besar (d >> 0,80) ✓

Sumber: Output SPSS (2026)

Nilai Cohen's d = 3,943 jauh melampaui batas efek besar ($\geq 0,80$). Penggunaan media pembelajaran Zep Quiz memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan prestasi belajar PAI siswa. Peningkatan rata-rata dari 62,769 (pretest) menjadi 89,790 (post test) dengan selisih 27,3333 poin secara praktis sangat bermakna.

Hal ini sejalan dengan karakteristik Zep Quiz sebagai media gamifikasi berbasis kuis interaktif yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep siswa secara signifikan, sebagaimana didukung pula oleh penelitian Dola dkk. (2025), Valentinna dkk. (2024), serta Supriadi dkk. (2025).

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Analisis Pengaruh Zep Quiz terhadap Prestasi Belajar PAI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas XI-4 SMA Swasta Al-Hikmah Medan, diperoleh temuan bahwa penggunaan media pembelajaran Zep Quiz berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini dibuktikan dari hasil uji Paired Samples t-test yang menunjukkan nilai t hitung sebesar -24,625 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar $< 0,001$, yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Data hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan antara nilai pretest dan post test siswa. Rata-rata nilai pretest siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 62,769 sedangkan setelah penggunaan media Zep Quiz selama tiga pertemuan, rata-rata nilai post test meningkat menjadi 89,790. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 27,062 poin. Selain itu, pada saat pretest tidak ada satu pun siswa yang mencapai nilai KKM (75), namun setelah post test seluruh 39 siswa (100%) berhasil melampaui KKM.

Hasil uji besar pengaruh menggunakan Cohen's d diperoleh nilai sebesar 3,943, yang jauh melampaui batas efek besar ($d \geq 0,80$). Ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap peningkatan prestasi belajar PAI siswa tergolong sangat besar secara praktis. Artinya, bukan hanya signifikan secara statistik, tetapi juga bermakna secara nyata dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi siswa.

Peningkatan prestasi belajar ini tidak terlepas dari karakteristik media Zep Quiz yang menyajikan pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif berbasis gamifikasi. Dengan adanya sistem poin, leaderboard, dan umpan balik langsung, siswa terdorong untuk lebih aktif, fokus, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi PAI dengan baik demi memperoleh skor yang tinggi dalam kuis.

Temuan ini mendukung hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dola dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Pratiwi dan Meilani (2018) juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif memiliki hubungan kausalitas yang positif dan signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Yulianti, Insani, dan Sukoyo (2025) yang menguji efektivitas media Quiz Zep terhadap hasil belajar kognitif siswa SMA pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi sesorah. Hasil uji

Independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata nilai kelas eksperimen yang menggunakan Quiz Zep mencapai 77,222, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh 60,694. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media Quiz Zep terbukti efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Yulianti et al. 2025).

Sejalan dengan itu, penelitian Salamah dkk. (2025) yang dilakukan terhadap siswa kelas V SDN 6 Nagri Kaler Purwakarta menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi digital Zep Quiz memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Sebanyak 92% siswa menyatakan Zep Quiz mudah digunakan, 100% siswa merasa terbantu dalam memahami materi, dan 80% mengalami peningkatan hasil belajar. Bahkan 88% siswa berharap Zep Quiz kembali digunakan pada pembelajaran berikutnya. Temuan ini menunjukkan bahwa Zep Quiz tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga diterima dengan sangat positif oleh siswa sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif .

Lebih lanjut, penelitian Kulsum, Arum, dan Kurniawan (2025) yang dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri Kota Surabaya mengkaji tingkat antusiasme belajar siswa menggunakan media ZEP Quiz pada pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat antusiasme belajar siswa secara keseluruhan berada pada kategori tinggi dengan rata-rata persentase 80,2%. Indikator perhatian memperoleh persentase tertinggi yaitu 84,4%, diikuti kesadaran dan keterlibatan diri sebesar 81,9%. Temuan ini mengindikasikan bahwa ZEP Quiz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kompetitif sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, sebagaimana yang juga ditemukan dalam penelitian ini.

Penelitian Mulyani dkk. (2025) melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SDN Sindangraja juga membuktikan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis digital Zep Quiz efektif meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Persentase ketuntasan KKM meningkat dari 78,95% pada

siklus I menjadi 94,74% pada siklus II setelah penggunaan Zep Quiz. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan antusias karena fitur gamifikasi Zep Quiz yang dinamis dan kompetitif berhasil memusatkan perhatian seluruh siswa secara serentak. Dengan demikian, berbagai penelitian tersebut secara konsisten membuktikan bahwa Zep Quiz merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa di berbagai jenjang dan mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam.

2. Dampak Gamifikasi Terhadap Motivasi dan Partisipasi

Salah satu keunggulan utama media Zep Quiz yang membedakannya dari media pembelajaran konvensional adalah penerapan elemen gamifikasi dalam proses pembelajaran. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, lencana (badges), dan papan peringkat (leaderboard) ke dalam konteks non-permainan, termasuk pendidikan, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Supriadi, Taufiqurrahman, dan Samsuddin, 2025).

Hasil observasi aktivitas siswa selama tiga pertemuan menunjukkan peningkatan yang konsisten pada setiap aspek yang diamati. Rata-rata skor aktivitas siswa meningkat dari 2,54 pada pertemuan pertama, menjadi 3,10 pada pertemuan kedua, dan mencapai 3,54 pada pertemuan ketiga dari skor maksimal 3. Peningkatan ini mencerminkan bahwa siswa semakin aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran seiring dengan bertambahnya pengalaman mereka dalam menggunakan media Zep Quiz.

Aspek antusiasme dan partisipasi menjawab kuis merupakan dua aspek dengan peningkatan paling signifikan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa elemen gamifikasi yang terdapat dalam Zep Quiz, khususnya sistem poin dan leaderboard, berhasil membangkitkan semangat kompetitif yang positif di antara siswa. Ketika nama mereka muncul di papan peringkat, siswa termotivasi untuk menjawab lebih banyak soal dengan benar dan lebih cepat, sehingga secara tidak langsung mendorong mereka untuk memahami materi PAI dengan lebih baik.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Valentinna dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media belajar gamifikasi terbukti efektif

dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Lebih lanjut, Supriadi dkk. (2025) menegaskan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif pada motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa elemen gamifikasi pada Zep Quiz tidak hanya meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, tetapi juga berkontribusi secara langsung terhadap peningkatan prestasi belajar PAI.

Selain itu, fitur umpan balik langsung (real-time feedback) yang terdapat dalam Zep Quiz juga memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Ketika siswa menjawab soal dan langsung mengetahui hasilnya, mereka dapat segera memahami letak kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman tentang materi yang belum dikuasai. Mekanisme ini menciptakan siklus belajar yang efektif di mana siswa dapat terus belajar dari kesalahan mereka secara mandiri (Andi Prasetyo dkk., 2025).

3. Kesesuaian dengan Teori dan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian yang kuat dengan berbagai teori pembelajaran dan penelitian terdahulu yang relevan. Pertama, temuan ini sejalan dengan teori belajar behaviorisme yang menekankan pentingnya penguatan (reinforcement) dalam proses belajar. Sistem poin dan leaderboard pada Zep Quiz berfungsi sebagai penguatan positif yang mendorong siswa untuk terus belajar dan meningkatkan prestasinya. Setiap jawaban benar yang diberikan siswa akan langsung mendapatkan poin sebagai bentuk penghargaan atas usaha mereka.

Kedua, hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Penggunaan Zep Quiz mendorong siswa untuk aktif berpikir dan menjawab pertanyaan secara mandiri, sehingga proses konstruksi pengetahuan berlangsung secara lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang bersifat pasif.

Ketiga, temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian Afidah dan Subekti (2024) yang menyimpulkan bahwa game edukasi digital seperti Wordwall dan Quizizz terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, motivasi,

dan semangat belajar siswa. Zep Quiz sebagai platform kuis interaktif berbasis gamifikasi memiliki karakteristik yang serupa, sehingga wajar apabila hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa.

Keempat, penelitian ini juga mendukung temuan Yakin (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,010 < 0,05$ dan t hitung sebesar 2,754. Dalam penelitian ini, pengaruh yang ditemukan bahkan jauh lebih besar dengan nilai t hitung sebesar -24,625 dan nilai Cohen's d sebesar 3,943 yang menunjukkan efek yang sangat besar dari penggunaan Zep Quiz sebagai media pembelajaran PAI.

Kelima, hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Inovasi dkk. (2024) yang mengembangkan media PAI berbasis kuis interaktif menggunakan Canva dan memperoleh hasil bahwa penggunaan media kuis interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa SMP dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kuis interaktif, termasuk Zep Quiz, merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di era digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran Zep Quiz merupakan inovasi yang tepat dan relevan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya di SMA Swasta Al-Hikmah Medan. Dengan mengintegrasikan teknologi digital dan elemen gamifikasi dalam pembelajaran PAI, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa generasi digital saat ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas XI-4 SMA Swasta Al-Hikmah Medan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Zep Quiz terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Zep Quiz terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas XI-4 SMA Swasta Al-Hikmah Medan. Hal ini dibuktikan dari hasil uji Paired Samples t-test yang menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar $-24,625$ dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar $<0,001$, yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya penggunaan media Zep Quiz berpengaruh secara nyata terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran Zep Quiz memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap prestasi belajar siswa. Nilai rata-rata pretest siswa sebelum diberikan perlakuan adalah $62,769$, sedangkan setelah penggunaan media Zep Quiz selama tiga pertemuan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi $89,790$. Terjadi peningkatan rata-rata sebesar $27,333$ poin, di mana pada saat pretest tidak ada satu pun siswa yang mencapai KKM (75), namun setelah posttest seluruh 39 siswa (100%) berhasil melampaui KKM.
3. Besarnya pengaruh penggunaan media Zep Quiz tergolong sangat besar secara praktis. Hasil uji effect size menggunakan Cohen's d diperoleh nilai sebesar $3,943$ yang jauh melampaui batas efek besar ($d \geq 0,80$), sehingga dikategorikan memiliki efek yang sangat besar (very large effect). Artinya, bukan hanya signifikan secara statistik, tetapi juga bermakna secara nyata dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi PAI siswa.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru. Guru PAI disarankan untuk menggunakan media pembelajaran Zep Quiz sebagai salah satu alternatif media evaluasi interaktif secara berkala dalam proses pembelajaran. Guru dapat mengintegrasikan Zep Quiz dengan berbagai metode pembelajaran lainnya agar suasana belajar lebih bervariasi dan tidak monoton. Selain itu, guru perlu terus mengembangkan keterampilan dalam membuat soal-soal yang berkualitas dan relevan dengan materi PAI pada platform Zep Quiz.
2. Bagi Siswa. Siswa disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran digital seperti Zep Quiz secara mandiri sebagai sarana mengulang dan memperdalam materi PAI di luar jam pelajaran. Penggunaan Zep Quiz secara konsisten dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman konsep keagamaan sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan cepat dalam menjawab soal.
3. Bagi Sekolah. Pihak sekolah disarankan untuk menyediakan fasilitas teknologi yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat pendukung pembelajaran digital, agar pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan secara optimal. Sekolah juga perlu mendorong dan memfasilitasi pelatihan penggunaan media pembelajaran digital bagi para guru.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu kelas dengan desain One grup pretest-post test, tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain penelitian quasi-eksperimen dengan kelompok kontrol agar dapat membandingkan efektivitas Zep Quiz secara lebih objektif. Selain itu, penelitian dapat diperluas ke jenjang pendidikan lain, mata pelajaran yang berbeda, serta mengombinasikan pendekatan kuantitatif dengan kualitatif untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2022). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Melalui Kompasnya Beyond Blogging. 1–23.
- Afidah, Nurul, and Fitrianto Eko Subekti. 2024. “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.” *Jurnal Basicedu* 8(3):1944–52. doi: 10.31004/basicedu.v8i3.7564.
- Andi Prasetyo, Maria Dwi Santosa, Siti Nurhayati, and Budi Setiawan. 2025. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Journal Central Publisher* 1(11):1257–64. doi: 10.60145/jcp.v1i11.238.
- Andriani, SE., MT, Irawati. 2021. “Statistik Pendidikan.” *Jurnal Transportasi Multimoda* 17(2). doi: 10.25104/mtm.v17i2.1325.
- Ari Yudhanto Prabowo. 2024. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis IT Dan Penguasaan Materi Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa SMP.” *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 2(3):180–90. doi: 10.61132/jmpai.v2i3.283.
- Asriani, Asriani, Nurdin Nurdin, and Askar Askar. 2024. “Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0) Pascasarjana Universitas Islam Negeri Datokarama Palu 2024 Tantangan Pendidikan Islam Di Era Digital.” *Kiiies* 3(1):198–201.
- Boangmanalu, Azriana. 2025. “Tantangan Dan Peluang Pendidikan Guru PAI Di Era Digital . Studi Kasus SMP Negeri 2 Kerajaan.” *Jurnal Kualitas Pendidikan* 3(1):1–6.
- bps.go.id. 2023. “Angka Partisipasi Sekolah (APS) Menurut Provinsi, 2023.” *Bps.Go.Id*.
- Diahratri, Khusnul. 2022. “Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar.” *Khusnul Diahratri.2022* 5(3):248–53.
- Diana, Oleh, Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, and Arita Marini. 2022. “Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap hasil Belajar Siswa Sekolah dasar.” *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2(2):365–76.
- Dita, Para. 2022. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.” *Early Childhood Islamic Education Journal* 3(01):73–85. doi: 10.58176/eciejournal.v3i01.679.
- Dola, Delpita, Hizmi Wardani, Nurhafni Siregar, and Aisyah Warahma. 2025. “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V.” *JIPP: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 7(3):527–35.
- Dwi Amanda, Kenanga Safitri, Veri Ferdiansyah, and Nurbaiti Nurbaiti. 2023. “Media Pembelajaran Ruang Guru Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi

- Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0.” *EBISMAN EBisnis Manajemen* 1(4):23–29. doi: 10.59603/ebisman.v1i4.225.
- DyahFarissa, BudiHaryanto. 2025. “Tantangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital.” 10(September).
- Fitria. 2013. “Definisi Operasional Variable.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Gustina, Ira, and Winda Dwi Rahayu. 2020. “Faktor-Faktor Utama Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.” *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan* 9(2):1–11.
- Halimah, Siti, and M. Duskri. 2025. “Hipotesis Dan Uji Hipotesis Dalam Bidang Pendidikan.” *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)* 5(2):10895–906. doi: 10.31004/joecy.v5i2.1821.
- Hariato, Dedi, Sitti Hajerah Hasyim, Fajriani Azis, and M. 2024. “Efektivitas Media Dan Teknologi Berbasis Aplikasi Dalam Pembelajaran: Sebuah Tinjauan Literatur.” *Jurnal Belaindika: Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan* 6(3):255–61.
- Hasan, Ibrahim. 2003. “Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Ttiktok Dalam Pembelajaran Teks Deskripsi Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Kota Tidore Kepulauan.” 1–7.
- Hasan, Ibrahim, and Rizka Harfiani. 2024. “Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Surah Al-Fatihah Bagi Masyarakat Di Desa Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.” 3(2):12–18.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. 2021. *Media Pembelajaran*.
- Hilal Yagin, Fatma, Abdulvahap Pinar, and Matheus Santos de Sousa Fernandes. 2024. “Statistical Effect Sizes in Sports Science.” *Journal of Exercise Science & Physical Activity Reviews* 2024(1):164–71.
- Inovasi, Jurnal, Penelitian Pendidikan, and Pembelajaran Vol. 2024. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS KUIS INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP.” 4(2):361–66.
- Istiqomah, Oktavia, Wardania Isnaini Aisyah, Suesthi Rhayuningsih, and Jawa Timur. 2025. “Pendampingan Penggunaan Media Interaktif Zep Quiz Kepada Guru SDN Palrejo Universitas Islam Majapahit , Indonesia Mengadopsi Media Pembelajaran Berbasis Digital . Media Interaktif Menjadi Salah Satu Sarana.” *Aksi Sosial* (September).
- Kim, Hae-Young. 2019. “ Statistical Notes for Clinical Researchers: The Independent Samples t -Test .” *Restorative Dentistry & Endodontics* 44(3):2–7. doi: 10.5395/rde.2019.44.e26.
- Kulsum, Ummi, Wahyuni Fajar Arum, Agus Prasetyo Kurniawan, Program Studi,

- Pendidikan Matematika, Universitas Islam, Negeri Sunan, Ampel Surabaya, Pembelajaran Interaktif, A. Pendahuluan, Yurianda Mulyani, Nabillah Maudinah, Rai Maniq Salsabila, and Sekar Ayu Dyah. 2025. “Deskripsi Antusiasme Belajar Siswa Dengan Media Zep Quiz Pada Pembelajaran Matematika.” 9:39003–10.
- Kurniawan dkk. 2021. “Pengaruh Kompetensi Pedagogik Dan Kompetensi Profesional Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sulawesi Tengah.” *Journal of Islamic Education* I(1):39–51.
- Moh. Zaiful Rosyid. 2022. *Prestasi Belajar*. pendidikan. Literasi Nusantasa Abadi.
- MUALLIF. n.d. “Indikator Prestasi Belajar: Pengertian, Jenis, Dan Cara Meningkatkan.” *UNIVERSITAS ISLAM AN NUR LAMPUNG*. Retrieved (<https://an-nur.ac.id/indikator-prestasi-belajar-pengertian-jenis-dan-cara-meningkatkannya/>).
- Pakudu, Radit, and Mohamad Safaat. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiz Development of Interactive Learning Media Based on Quiz Games.” *Journal of Education and Culture (JEaC)* 04:2024.
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. 2018. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3(2):33. doi: 10.17509/jpm.v3i2.11762.
- Rahmawati, Taniasari, Tri Saputra, Murni Yanto, and Muhammad Istan. 2024. “Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP IT Rabbani Muara Enim.” *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Multazam* 6(1):54–62.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma’Arif, S., . 2024. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Resti Universitas Sriwijaya , Palembang , Indonesia.” 8(3):1145–57. doi: 10.35931/am.v8i3.2853.
- Rifai, M. Anwar. 2024. “Variabel Penelitian: Pengertian, Jenis, Dan Definisi Operasional Di Bidang Ekonomi Dan Pendidikan.” *STAI DARUSSALAM SUMMATERA SELATAN*. Retrieved (<https://staidasumsel.ac.id/variabel-penelitian-pengertian-jenis-dan-definisi-operasional-di-bidang-ekonomi-dan-pendidikan/>).
- Sakinah, Yunda, and Ibrahim Hasan. 2024. “Manajemen Waktu Program Pembelajaran Tahfidz Al-Quran Di Pondok Pesantren Tahfidz Maskanul Huffadz Medan.” 5:1763–72.
- Salamah, Afiena Siti, Annisa Gianova, Desiana Putri Nabila, Ratih Septia Putri, Tri Hajsari Sabili, Hafiziani Eka Putri, Evaluasi Digital, Bilangan Cacah, and Motivasi Belajar. 2025. “MEDIA EVALUASI DIGITAL ZEP QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BILANGAN CACAH SISWA KELAS V SDN 6.” 8:8814–22.
- Saleh, M. S., Syahrudin, M. S. Saleh, I. Azis, and Sahabuddin. 2023. “Media Pembelajaran.”

- Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, and Natasya Aprilia. 2024. "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Warta Dharmawangsa* 18(1):205–18.
- Sebastian, D. R. 2022. "Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa SMU." 3(2):5055–62.
- Setia, Restu Arti. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Kearsipan." *Perpustakaan.Upi.Edu* 46–70.
- Setyaningsih, Leny. 2014. "Efektivitas Pelaksanaan Pendidikan Pemustaka Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dalam Pemanfaatan Perpustakaan Bagi Peserta Didik SMAN 6 Bandung." *Suparyanto Dan Rosad (2015 5(3):248–53.*
- Silalahi, Mesi Pradrya, and Faizal. 2022. "Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi." *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar* 1(2):59–71.
- Sinta, Dewi, Kusuma Pertiwi, Indah Setyo Wardhani, and Universitas Trunojoyo Madura. 2024. "Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Media Akademik* 2(11):XX–XX.
- Sugiyono. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.*
- Supriadi, Dedi, Taufiqrahman, and Samsuddin. 2025. "Inovasi Pembelajaran Pai Di Era Digital : Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Gen-Z." *Tadbriuna Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4:319–34.
- Thabrani, Gamal. 2022. "Prestasi Belajar: Pengertian, Fungsi, Indikator & Faktor." *Serupa.Id*. Retrieved November 20, 2025 (<https://serupa.id/prestasi-belajar-pengertian-fungsi-indikator-faktor/>).
- Tono Supriatna Nugraha. 2022. "Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan." *Inovasi Kurikulum* 19 (1) (20(2):196–207.
- Valentinna, Caroline Rachel, Endang M. Kurnianti, and Uswatun Hasanah. 2024. "Media Belajar Gamifikasi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8(3):1722–32. doi: 10.31004/basicedu.v8i3.7476.
- Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. 2024. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4(1):134–40. doi: 10.54371/jiepp.v4i1.389.
- Yakin, Moh. Ainol. 2021. "Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Siswa Kelas X." *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)* 15(2):108–14.
- Yeni Raini, M. P. n.d. "Manfaat Dan Fungsi Pengelolaan Media Pembelajaran."

- Yulianti, Triya, Nur Hanifah Insani, Joko Sukoyo, and Universitas Negeri Semarang. 2025. "Efektivitas Media Pembelajaran Quiz Zep Terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Jawa Siswa SMA." 12(November):1170–83.
- Zahrah, Adinda, Amalia Setya Hanifah, Adiyas Adiyas, Abdul Azis, Jl HS Ronggo Waluyo, Telukjambe Timur, and Jawa Barat. 2025. "Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Informasi: Transformasi Digital Dalam Pendidikan Islam." *Ahlak Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat* 2(3):119–31.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Soal Tes

A. SOAL PILIHAN GANDA (20 Soal)

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, atau E!

1. Secara bahasa, kata 'adab' dalam Islam bermakna...
 - A. Cara berpakaian yang menutup aurat
 - B. Tata perilaku yang baik sesuai syariat Islam
 - C. Kebiasaan makan dan minum yang benar
 - D. Aturan berbicara di depan umum
 - E. Cara belajar yang efektif

✓ *Jawaban: B*
2. Berikut ini yang termasuk larangan dalam penggunaan media sosial menurut ajaran Islam adalah...
 - A. Berbagi informasi yang bermanfaat
 - B. Mengucapkan salam ketika memulai pesan
 - C. Menyebarkan berita bohong (hoaks)
 - D. Menggunakan bahasa yang santun
 - E. Memanfaatkan media sosial untuk dakwah

✓ *Jawaban: C*
3. Contoh perilaku beradab dalam menggunakan media sosial yang sesuai dengan ajaran Islam adalah...
 - A. Memverifikasi kebenaran informasi sebelum disebarkan
 - B. Mengomentari orang lain dengan kata-kata kasar
 - C. Membagikan foto orang lain tanpa izin
 - D. Menyebarkan konten yang mengandung fitnah
 - E. Mengejek orang lain di kolom komentar

✓ *Jawaban: A*
4. Q.S. Al-Hujurat ayat 6 memerintahkan umat Islam untuk melakukan tabayyun, yang artinya...
 - A. Bersabar dalam menghadapi ujian
 - B. Bersedekah kepada orang yang membutuhkan
 - C. Rajin membaca Al-Qur'an setiap hari
 - D. Klarifikasi dan verifikasi sebelum menyebarkan berita

E. Mendoakan sesama Muslim

✓ *Jawaban: D*

5. Salah satu dampak negatif penggunaan media sosial yang tidak beradab bagi remaja Muslim adalah...

- A. Meningkatnya motivasi belajar
- B. Timbulnya perilaku ghibah dan fitnah secara masif
- C. Memperluas wawasan keislaman
- D. Mempererat silaturahmi antar teman
- E. Memudahkan belajar agama Islam

✓ *Jawaban: B*

6. Berikut yang merupakan rukun nikah dalam Islam secara lengkap adalah...

- A. Mempelai pria, wali, mahar, dua saksi
- B. Mempelai pria, dua saksi, kadi, walimah
- C. Wali, mahar, kadi, ijab qabul
- D. Mempelai pria, mempelai wanita, wali, dua saksi, ijab qabul
- E. Mempelai pria, mempelai wanita, mahar, walimah

✓ *Jawaban: D*

7. Hukum asal pernikahan dalam Islam bagi seseorang yang sudah mampu dan khawatir terjerumus zina adalah...

- A. Wajib
- B. Sunnah
- C. Mubah
- D. Makruh
- E. Haram

✓ *Jawaban: A*

8. Talak yang dijatuhkan suami dengan kata-kata terang dan jelas serta masih dapat dirujuk kembali disebut...

- A. Talak ba'in kubra
- B. Talak ba'in sughra
- C. Talak raj'i sharih
- D. Talak kinayah
- E. Talak bid'i

✓ *Jawaban: C*

9. Masa idah bagi wanita yang dicerai dalam keadaan hamil adalah...

- A. 3 kali suci
- B. Sampai melahirkan

- C. 90 hari
- D. 4 bulan 10 hari
- E. 6 bulan

✓ *Jawaban: B*

10. Syarat yang harus dipenuhi oleh wali nikah dalam Islam adalah...

- A. Muslim, baligh, berakal, laki-laki, dan adil
- B. Muslim, baligh, berakal, perempuan, dan kaya
- C. Baligh, berakal, kaya, dan terkenal
- D. Muslim, dewasa, berpendidikan tinggi
- E. Berakal, kaya, dan berstatus sosial tinggi

✓ *Jawaban: A*

11. Ketentuan tentang mahar dalam pernikahan Islam yang benar adalah...

- A. Mahar harus berupa emas atau perak
- B. Mahar wajib diserahkan setelah akad nikah selesai
- C. Mahar adalah hak mutlak istri dan menjadi miliknya sepenuhnya
- D. Besaran mahar ditentukan oleh wali mempelai wanita
- E. Mahar tidak wajib jika kedua pihak setuju

✓ *Jawaban: C*

12. Kondisi yang membolehkan terjadinya rujuk dalam Islam adalah...

- A. Talak ba'in kubra dan masa idah belum selesai
- B. Talak tiga dan istri belum menikah lagi
- C. Talak raj'i dan masih dalam masa idah
- D. Talak ba'in sughra dan sudah melewati masa idah
- E. Talak satu dan sudah menikah dengan orang lain

✓ *Jawaban: D*

13. Salah satu ciri kondisi umat Islam pada masa modern adalah...

- A. Menguasai seluruh wilayah Eropa
- B. Bebas dari penjajahan sejak abad ke-15
- C. Ilmu pengetahuan Islam menjadi satu-satunya rujukan dunia
- D. Banyak negara Muslim yang baru merdeka dari penjajahan barat
- E. Islam menjadi agama resmi seluruh negara dunia

✓ *Jawaban: D*

14. Tokoh pembaru Islam modern yang dikenal sebagai pencetus gerakan Pan-Islamisme adalah...

- A. Jamaluddin Al-Afghani
- B. Ibnu Sina

- C. Al-Ghazali
- D. Muhammad Ali Pasya
- E. Imam Syafi'i

✓ *Jawaban: A*

15. Pengaruh nyata peradaban Islam bagi Indonesia yang dapat kita lihat hingga saat ini adalah...

- A. Sistem pemerintahan kerajaan Hindu-Buddha
- B. Penggunaan aksara Pallawa dalam karya sastra
- C. Berkembangnya pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam
- D. Arsitektur candi yang megah di Jawa
- E. Sistem penanggalan Masehi dalam kalender nasional

✓ *Jawaban: C*

● Soal Lanjutan – Bab 3, 4, dan 5

16. Menurut ajaran Islam, hukum menyebarkan berita yang belum jelas kebenarannya adalah...

- A. Mubah jika tujuannya baik
- B. Haram karena termasuk perbuatan dosa dan fitnah
- C. Makruh jika dilakukan sesekali
- D. Boleh jika berasal dari sumber terpercaya
- E. Sunnah jika untuk kepentingan umum

✓ *Jawaban: B*

17. Di bawah ini yang merupakan adab Islami saat menggunakan media sosial adalah...

- A. Memposting semua aktivitas sehari-hari
- B. Menggunakan nama samaran agar bebas berkomentar
- C. Membagikan konten hiburan sebanyak mungkin
- D. Menggunakan media sosial untuk berbagi informasi yang bermanfaat dan benar
- E. Mengabaikan komentar negatif orang lain

✓ *Jawaban: D*

18. Perbedaan utama antara rukun nikah dan syarat nikah dalam Islam adalah...

- A. Rukun nikah adalah ketentuan yang harus dipenuhi oleh setiap rukun, sedangkan syarat nikah adalah unsur pokok akad
- B. Rukun nikah adalah unsur pokok yang harus ada dalam akad nikah, sedangkan syarat nikah adalah ketentuan yang harus dipenuhi oleh setiap rukun
- C. Rukun dan syarat nikah adalah hal yang sama dalam fiqih Islam
- D. Syarat nikah lebih penting daripada rukun nikah

E. Rukun nikah hanya berlaku untuk mempelai pria saja

✓ *Jawaban: A*

19. Apabila suami menjatuhkan talak tiga kepada istrinya, maka hukum yang berlaku adalah...

A. Suami boleh rujuk langsung selama masa idah

B. Suami boleh menikah kembali setelah masa idah selesai

C. Suami dapat rujuk dengan akad nikah baru tanpa syarat

D. Suami tidak boleh menikahi istri tersebut kecuali setelah istri menikah dengan pria lain dan diceraikan secara wajar

E. Talak dianggap tidak sah dan pernikahan tetap berlanjut

✓ *Jawaban: C*

20. Hikmah utama mempelajari peradaban Islam pada masa modern bagi pelajar Muslim adalah...

A. Mengetahui kelemahan umat Islam di masa lalu

B. Meneladani semangat para tokoh Islam dalam memajukan ilmu dan peradaban

C. Membuktikan bahwa Islam pernah berjaya di masa lampau saja

D. Menghafal nama-nama tokoh Islam masa modern

E. Memahami perbedaan mazhab dalam Islam

✓ *Jawaban: B*

Lampiran 2 Pengajuan Judul

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN FIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/BAN-PT/Akre-PT.III/2019
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
 http://fai.umsu.ac.id | fai@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan | umsumedan

Bismillah
 بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Hal : Permohonan Persetujuan Judul
 Kepada Yth :
 Dekan FAI UMSU

14 Rabiul Akhir 1447 H
 07 Oktober 2025 M

Di -
 Tempat

Dengan Hormat

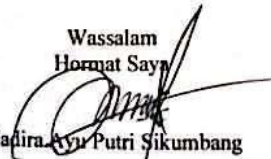
Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nadira Ayu Putri Sikumbang
 NPM : 2201020064
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Kredit Kumalatif : 3,77

Megajukan Judul sebagai berikut:

No	Pilihan Judul	Pilihan Tugas Akhir		Persetujuan Prodi	Usulan Pembimbing	Persetujuan Dekan
		Skripsi	Jurnal			
1	Pemanfaatan Media Sosial YouTube dan Instagram sebagai Sarana Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al-Hikmah					
2	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al-Hikmah.					
3	Analisis Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital Pada SMA Swasta Al-Hikmah					

Demikian permohonan ini saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
 Hormat Saya

 Nadira Ayu Putri Sikumbang

Keterangan:
 Dibuat rangkap 3 setelah di ACC :
 1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
 2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
 3. Asli untuk etua/Sekretaris Program Studi yang dipakai pas photo dan Map
 ** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Program Studi pada lajur yang di setuju dan tanda silang pada judul yang di tolak

Lampiran 3 Berita acara bimbingan seminar proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK.BAN.PT/Akred/PT/III/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Rita Murniadi Surat ini agar ditandatangani
 Nomor dan tanggalnya



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasriani Rudi Setiawan, M.Pd.I
 Dosen Pembimbing : Dr. Widya Masitah, M.Psi

Nama Mahasiswa : Nadira Ayu Putri Sikumbang
 NPM : 2201020064
 Semester : 7 (Tujuh)
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al-Hikmah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
03/01/2024	Cover Latar Belakang masalah Identifikasi masalah Rumusan masalah Perbaikan tujuan masalah Perbaikan manfaat Perbaikan tata penulisan Perbaikan penomoran		
06/01/2024	Perbaikan pengertian media pembelajaran Membuat kesimpulan terkait Media Pembelajaran Perbaikan media interaktif Perbaikan pengertian prestasi belajar Perbaikan terkait faktor apa yang mempengaruhi prestasi belajar Perbaikan kerangka berpikir Perbaikan hipotesis		

Medan, 08 Januari 2026



Diketahui / Ditetujui
 Ketua Program Studi


Assoc. Prof. Dr. Hasriani Rudi Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing Proposal

Dr. Widya Masitah, M.Psi



Lampiran 4 Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN FIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSI Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/EPT/III/2017
 Pusat Administrasi Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
 http://fai@umsu.ac.id | fai@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan | umsumedan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pengesahan Proposal

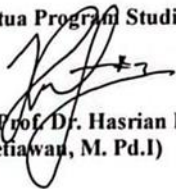
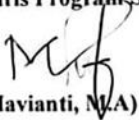
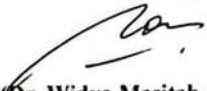

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan pada Hari **Senin, 19 Januari 2026** dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nadira Ayu Putri Sikumbang
Npm : 2201020064
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Hikmah


Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

Medan, 19 Januari 2026


Tim Seminar

<p>Ketua Program Studi</p>  <p>(Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Sefiawan, M. Pd.1)</p>	<p>Sekretaris Program Studi</p>  <p>(Mavianti, M.A.)</p>
<p>Pembimbing</p>  <p>(Dr. Widya Masitah, M.Psi)</p>	<p>Pemulus</p>  <p>(Dr. Ibrahim Hasan, M.Pd)</p>

Diketahui/ Disetujui
A.n Dekan
Yakil Dekan I



Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi.



Lampiran 5 Hasil Lulus Sempro



UMSU
 Mengajar, Mencerdas, dan Menginspirasi
 Untuk kemajuan negeri ini agar diwujudkan
 visioner dan langgengnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 93/NK/BAN-PT/Akre-PT/11/2019
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Baari No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax (061) 6623474, 6631003
<http://fai.umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pada hari Senin, 19 Januari 2026 telah diselenggarakan Seminar Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nadira Ayu Putri Sikumbang
 Npm : 2201020064
 Semester : 7 (Tujuh)
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Hikmah

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	OK
Bab I	Perkuat Latar Belakang Masalah
Bab II	Pertambahan Teori
Bab III	OK
Lainnya	
Kesimpulan	Lulus <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Lulus <input type="checkbox"/>

Medan, 19 Januari 2026

Tim Seminar

Metua

 (Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi
 Setiawan, M. Pd.I)

Pembimbing

 (Dr. Widya Masitah, M.Psi)

Sekretaris

 (Mavianti, M.A.)

Pembina

 (Dr. Ibrahim Hasan, M.Pd)

Lampiran 6 Surat Izin Penelitian

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Ppp/PT/III/2024
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fal.umsu.ac.id fal@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

05 Syaban 1447 H
24 Januari 2026 M

Nomor : 61/II.3/UMSU-01/F/2026
Lamp : -
Hal : Izin Riset

Kepada Yth :
Kepala Sekolah SMA Swasta Al-Hikmah
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh


Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :


Nama : Nadira Ayu Putri Sikumbang
NPM : 2201020064
Semester : VII
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al-Hikmah

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.


Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

A.n Dekan,
Wakil Dekan I


Prof. Dr. Rizka Harfiani., M.Psi
NIDN : 0103117503



Pertinggal



Lampiran 7 Surat Balasan Penelitian



YAYASAN PERGURUAN AL-HIKMAH SMA SWASTA AL-HIKMAH

Alamat: Jl. Marelan I Pasar 4 Kel. Rengas Putak Kec. Medan Marelan Telp. 061-6841769 Email: sma.al.hikmah@yahoo.co.id

Nomor : 0238/SMA-AH/II/2026

Medan, 18 Februari 2026

Hal : Hasil Pelaksanaan Riset

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan:

1. Merujuk surat Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor: 61/II.3/UMSU-01/F/2026 tanggal 24 Januari 2026, perihal permohonan izin Melaksanakan Riset dalam matakuliah Sistem Informasi
2. Sehubungan butir 1 (satu) tersebut di atas, dengan ini disampaikan bahwa:

No	Nama	NIM	L/P	Program Studi
1.	Nadira Ayu Putri Sikumbang	2201020064	P	Pendidikan Agama Islam

Telah selesai melaksanakan Riset di SMA Swasta Al-Hikmah Medan dengan judul : **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al-Hikmah"** dari tanggal 25 Januari-18 Februari 2026.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.



Kepala SMA Swasta Al-Hikmah Medan

NURIADI, S. Pd. I





YAYASAN PERGURUAN AL-HIKMAH SMA SWASTA AL-HIKMAH

Alamat: Jl. Marican I Pasar 4 Kel. Rengas Pulau Kec. Medan Marelan Telp. 061-6841769 Email: sma_al_hikmah@yahoo.co.id

Nomor : 0219/SMA-AH/1/2026

Medan, 24 Januari 2026

Lamp. : -

Hal : **Konfirmasi Izin Riset**

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

di

Medan

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor: 61/II.3/UMSU-01/F/2026 tanggal 24 Januari 2026 perihal konfirmasi mahasiswa atas nama:

No	Nama	Npm	L/P	Program Studi
1.	Nadira Ayu Putri Sikumbang	2201020064	P	Pendidikan Agama Islam

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di atas dapat kami terima untuk melaksanakan Riset dengan Judul : **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al-Hikmah"** dari tanggal 25 Januari-18 Februari 2026.

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Kepala SMA SWasta Al-Hikmah Medan



NURIADI, S.Pd.I



Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan





Daftar Tabel Uji Paired Sample Statistik

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai Pretest	62.769	39	6.6628	1.0669
	Nilai Posttest	89.79	39	7.248	1.161

Tabel Uji Paired Sample Correlations

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Nilai Pretest & Nilai Posttest	39	.517	<.001	<.001

Tabel Uji Paired Sample Effect Sizes

Paired Samples Effect Sizes

		Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval		
				Lower	Upper	
Pair 1	Nilai Pretest - Nilai Posttest	Cohen's d	6.8537	-3.943	-4.877	-3.003
		Hedges' correction	6.9928	-3.865	-4.780	-2.943

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Tabel Uji Paired Sample Tes

Paired Samples Test

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Nilai Pretest - Nilai Posttest	-27.0256	6.8537	1.0975	-29.2473	-24.8039	-24.625	38	<.001	<.001

Tabel Uji Case Processing Summary

	Case Processing Summary					
	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai Pretest	39	100.0%	0	0.0%	39	100.0%
Nilai Posttest	39	100.0%	0	0.0%	39	100.0%

Tabel Uji Deserptives

		Statistic	Std. Error	
Nilai Pretest	Mean	62.769	1.0669	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	60.609	
		Upper Bound	64.929	
	5% Trimmed Mean	62.996		
	Median	63.000		
	Variance	44.393		
	Std. Deviation	6.6628		
	Minimum	46.0		
	Maximum	74.0		
	Range	28.0		
	Interquartile Range	10.0		
	Skewness	-.503	.378	
	Kurtosis	-.166	.741	
Nilai Posttest	Mean	89.79	1.161	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	87.45	
		Upper Bound	92.14	
	5% Trimmed Mean	90.05		
	Median	90.00		
	Variance	52.536		
	Std. Deviation	7.248		
	Minimum	75		
	Maximum	100		
	Range	25		
	Interquartile Range	11		
	Skewness	-.338	.378	
	Kurtosis	-.721	.741	

Tabel Uji Tes of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	.095	39	.200 [*]	.969	39	.358
Nilai Posttest	.081	39	.200 [*]	.956	39	.129

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

a. Lilliefors Significance Correction