

**GAMIFIKASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ZEP Quiz: ANALISIS
LITERATUR TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA DI ERA
DIGITAL**

Siti Ririn Mu'tamiroh¹, Hamam Burhanuddin²

^{1,2}UNUGIRI Bojonegoro

[1ririnmutamiroh@gmail.com](mailto:ririnmutamiroh@gmail.com), [2fhamam@unugiri.ac.id](mailto:fhamam@unugiri.ac.id)

ABSTRACT

Student learning interest in Islamic Religious Education (PAI) learning is often less than optimal due to the use of assessments and learning media that tend to be conventional and monotonous. This study aims to analyze how student learning interest in Islamic Religious Education (PAI) learning in the digital era. Assessment innovation and the use of learning media using ZepQuiz are expected to create an interactive, enjoyable learning atmosphere and can motivate students to be more active in learning, thereby increasing student learning interest. This study uses a qualitative approach with a library research method. Research data was obtained through literature studies from various scientific journals, research articles, and relevant sources discussing gamification and the use of ZepQuiz in learning. From the results of the various literature reviewed by the researcher, gamified learning using ZepQuiz can significantly increase student learning interest, engagement, and motivation through the integration of game elements such as challenges, scores, instant feedback, and healthy competition. In addition, ZEP Quiz functions not only as an evaluation medium, but also as an interactive learning tool that encourages active participation and a fun learning experience.

Keywords: gamification, ZEP Quiz , interest in learning

ABSTRAK

Minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI seringkali kurang optimal karena penggunaan assesement dan media pembelajaran yang cenderung konvensional serta monoton. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital. Inovasi assesement serta penggunaan media pembelajaran menggunakan ZepQuiz diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode library research. Data penelitian diperoleh melalui studi literatur dari berbagai jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta sumber relevan yang membahas tentang gamifikasi serta pemanfaatan ZepQuiz dalam pembelajaran. Dari hasil kajian diberbagai literatur yang telah peneliti kaji, pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan ZepQuiz secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta motivasi siswa melalui integrasi elemen permainan

seperti tantangan, skor, umpan balik instan, dan kompetisi yang sehat. Selain itu, ZEP Quiz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mendorong partisipasi aktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kata kunci: gamifikasi, ZEP Quiz, minat belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat mendasar dalam kehidupan setiap individu, namun kebermaknaannya tidak dapat dipisahkan dari adanya minat belajar yang tumbuh dalam diri seseorang. Minat belajar menjadi dorongan internal yang membuat seseorang bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran. Terutama bagi individu yang sedang menempuh pendidikan, keberadaan minat belajar sangat menentukan tingkat keterlibatan, keseriusan, serta keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Hidayah et al., 2023). Salah satu kendala yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah rendahnya tingkat minat belajar siswa, yang menjadi salah satu permasalahan utama selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menjadi salah satu permasalahan pendidikan yang cukup menonjol saat ini. Kondisi ini dapat terjadi karena rendahnya motivasi siswa untuk belajar atau

berkurangnya ketertarikan mereka terhadap materi pembelajaran. Perbedaan dalam metode pengajaran guru juga dapat membuat siswa merasa kurang termotivasi dan kehilangan minat untuk belajar. Beberapa guru telah menerapkan strategi diferensiasi dalam pembelajaran untuk menjadikannya lebih menarik dan inovatif, namun kenyataannya, sebagian besar guru masih belum mengimplementasikan keterampilan diferensiasi tersebut, sehingga proses belajar mengajar cenderung terasa monoton bagi siswa (Ilma Siti Salamah et al., 2022).

Perkembangan teknologi digital menghadirkan peluang yang signifikan bagi dunia pendidikan dalam menciptakan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran digital,

menjadikan guru lebih bervariasi dalam menyajikan materi, siswa lebih interaktif, serta memudahkan untuk memahami karakteristik siswa yang berbeda-beda. Konteks ini menunjukkan bahwa guru diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sekadar sebagai pelengkap, tetapi juga dapat menjadikan pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa masa kini.(Tria, 2024).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang berkembang seiring dengan pemanfaatan teknologi digital adalah *Game-Based Learning*. Pendekatan ini mengadopsi elemen permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran, dengan tujuan menjadikan pembelajaran di kelas lebih menyenangkan (*have fun*), menantang, dan interaktif. Pada Model *Game-Based Learning* menekankan pada keaktifan siswa yang dapat dilihat dari aktivitas yang bersifat kompetitif secara positif, kolaboratif, serta dilengkapi dengan umpan balik langsung. Dalam penerapannya, *Game-Based Learning* dapat memanfaatkan

berbagai platform digital, salah satunya ZEP Quiz, yang berfungsi sebagai media pembelajaran dan evaluasi berbasis gim dengan tampilan visual menarik dan mekanisme permainan yang mudah digunakan oleh siswa. (Muawaroh, 2020)

Strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah penerapan media *gamifikasi ZEP Quiz* berbasis digital. Strategi ini memanfaatkan elemen permainan seperti tantangan dan skor dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah membuat siswa lebih antusias, termotivasi, dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar, sehingga mereka tidak hanya belajar untuk menyelesaikan tugas, tetapi juga belajar dengan semangat dan rasa ingin tahu. Media gamifikasi ini menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa merasa tertantang untuk memahami materi lebih dalam dan aktif berinteraksi selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, ZEP Quiz tidak hanya membantu siswa mengingat materi, tetapi juga menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi, sehingga tujuan

pembelajaran PAI, seperti pemahaman nilai-nilai Islam dan pembentukan akhlak, dapat dicapai secara lebih efektif. Hal ini sejalan dengan Muslimin (2025), ZEP Quiz merupakan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif, sehingga mendorong siswa merasa tertantang serta lebih termotivasi untuk belajar, baik secara mandiri maupun kolaboratif bersama teman.

Media *gamifikasi ZEP Quiz* telah banyak diteliti dan terbukti memberi dampak positif. Hasil penelitian oleh Alfiatin Ni'mah (2026) menunjukkan bahwa media *gamifikasi ZEP Quiz* berbasis digital berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa, baik secara statistik maupun secara empiris melalui peningkatan antusiasme, perhatian, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian kedua dilakukan oleh Iqbal Nur Hilmi dkk (2025) menunjukkan bahwa ZEP Quiz sebagai media evaluasi digital interaktif yang efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kepuasan belajar melalui

pendekatan *Research and Development (R&D)*. Penelitian ketiga dilakukan oleh Amelia Putri Ramadhani dkk (2025) menegaskan bahwa ZEP Quiz berfungsi sebagai media gamifikasi yang mampu meningkatkan partisipasi aktif, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa melalui fitur interaktif dan umpan balik instan.

Meskipun demikian, ketiga penelitian tersebut memiliki kecenderungan yang sama, yaitu berfokus pada aspek empiris dan praktis, baik dalam bentuk pengujian pengaruh, pengembangan produk, maupun kajian efektivitas penggunaan media. Penelitian-penelitian tersebut belum mengkaji secara mendalam aspek konseptual dan teoretis terkait bagaimana gamifikasi berbasis ZEP Quiz dapat dikonstruksi sebagai model pembelajaran PAI yang utuh dan sistematis.

Oleh karena itu, kebaruan dalam penelitian ini terletak pada upaya melakukan sintesis dan analisis kritis terhadap berbagai temuan empiris tersebut melalui pendekatan kualitatif *library research*, sehingga menghasilkan konstruksi konseptual

baru mengenai gamifikasi pembelajaran PAI berbasis *ZEP Quiz*. Penelitian ini tidak hanya mengkaji efektivitas penggunaan media, tetapi juga merumuskan peran strategis *ZEP Quiz* dalam membangun keterlibatan belajar, meningkatkan minat belajar, serta mendukung internalisasi nilai-nilai dalam pembelajaran PAI. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis berupa pengembangan model konseptual gamifikasi dalam pembelajaran PAI yang lebih komprehensif, integratif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian *library research* (studi kepustakaan), yaitu penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data yang bersumber dari berbagai literatur ilmiah yang relevan. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengkaji secara konseptual dan teoretis mengenai gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis *ZEP Quiz*, tanpa melakukan pengumpulan data secara langsung di lapangan. Sumber data

dalam penelitian ini terdiri dari data primer berupa artikel jurnal ilmiah yang secara khusus membahas penggunaan *ZEP Quiz*, gamifikasi, dan pembelajaran PAI, serta data sekunder berupa buku, prosiding, dan literatur pendukung lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Literatur yang digunakan dibatasi pada rentang tahun 2020–2025 guna menjaga kebaruan dan relevansi kajian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan menelusuri berbagai database ilmiah, seperti Google Scholar, Garuda, dan jurnal terindeks SINTA, menggunakan kata kunci seperti gamifikasi, pembelajaran PAI, *ZEP Quiz*, motivasi belajar, dan media pembelajaran digital. Proses seleksi literatur dilakukan secara sistematis melalui tahap identifikasi, penyaringan berdasarkan relevansi topik, pembatasan tahun publikasi, serta pemilihan sumber yang memiliki kredibilitas akademik.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) yang dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan

dengan mengelompokkan literatur yang relevan dengan fokus penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif naratif untuk memudahkan proses analisis. Selanjutnya, dilakukan sintesis terhadap berbagai temuan penelitian terdahulu untuk menghasilkan konstruksi konseptual mengenai model gamifikasi dalam pembelajaran PAI berbasis ZEP Quiz. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai hasil penelitian dari literatur yang berbeda, serta memastikan konsistensi antara data, teori, dan hasil interpretasi. Dengan demikian, metode ini diharapkan mampu menghasilkan analisis yang komprehensif, sistematis, dan relevan dengan kebutuhan pengembangan pembelajaran PAI di era digital.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Gamifikasi Sebagai Pendekatan Inovatif dalam Pembelajaran PAI

Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan daya pikir siswa dan memotivasi

mereka untuk belajar. Dalam gamifikasi, permainan yang digunakan memiliki aturan yang harus diikuti, dan pemain perlu merancang strategi untuk mencapai kemenangan. Dengan menggabungkan pengalaman bermain, gamifikasi membantu mengembangkan daya pikir siswa dan memberikan dampak psikologis yang positif, seperti peningkatan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. (Juul, 2010)

Sejak awal 2010-an, gamifikasi menjadi semakin populer dalam dunia pendidikan dan industri. Teknologi yang berkembang pesat, khususnya dalam pembelajaran digital dan permainan video, mendukung penerapan gamifikasi di pendidikan. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mendalam. (Majuri, Koivisto, & Hamari, 2018: 12)

Menurut Muhammad Dhais Firmansyah (2020) dalam gamifikasi, elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, dan papan peringkat diterapkan dalam situasi non-permainan,

dengan tujuan untuk mendorong partisipasi dan keterlibatan siswa. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif, mengatasi tantangan, dan merasakan pencapaian, yang semuanya dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Gamifikasi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membantu guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan masing-masing siswa. (Mattawang & Syarif, 2021)

Menurut Kapp, gamifikasi adalah konsep yang menggabungkan elemen permainan untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, dan minat mereka terhadap pembelajaran. Dengan menggunakan game atau elemen dari video game, gamifikasi menciptakan suasana yang menyenangkan dan menginspirasi siswa untuk terus belajar. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membantu guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan

siswa. (Rahmania, Soraya, & Hamdani, 2023: 120).

Secara keseluruhan, gamifikasi dapat disimpulkan sebagai metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, dan minat mereka terhadap materi pelajaran, serta menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif.

Dalam konteks pembelajaran PAI, gamifikasi memiliki peran strategis karena tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan sikap dan nilai. Penerapan gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan komunikatif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan melalui aktivitas

interaktif (Ramadhani et al., 2025).

Selain itu, gamifikasi juga mampu menjembatani kebutuhan belajar generasi digital (Gen Z) yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis visual dan teknologi. Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode konvensional (Putra et al., 2024).

2. Peran Zep Quiz Sebagai Media Gamifikasi

Game Based Learning melalui Zep Quiz merupakan salah satu inovasi pembelajaran berbasis digital yang memadukan unsur permainan (game) dengan proses pendidikan secara interaktif dan menyenangkan. Zep Quiz, yang dikembangkan oleh ZEP, menghadirkan pengalaman belajar berbasis metaverse di mana peserta didik dapat berinteraksi dalam ruang virtual sambil mengerjakan soal-soal kuis secara real-time. (Prabowo, 2016) Dalam implementasinya, Zep Quiz memungkinkan guru untuk merancang evaluasi

pembelajaran dalam bentuk permainan yang kompetitif maupun kolaboratif. Siswa tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga menjelajahi lingkungan virtual, berinteraksi dengan avatar lain, serta menghadapi tantangan yang dirancang untuk menguji pemahaman materi. Hal ini menjadikan proses belajar lebih hidup dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. (Permatasari & Puspasari, 2020)

Secara pedagogis, pendekatan Game Based Learning melalui Zep Quiz sejalan dengan teori konstruktivisme, di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Unsur permainan seperti skor, level, dan reward memberikan stimulus intrinsik yang mendorong siswa untuk terus belajar dan memperbaiki capaian mereka. Selain itu, menurut Ihlwaludin (2019) fitur umpan balik langsung membantu siswa mengetahui kesalahan dan memperbaikinya secara cepat. Lebih jauh, penggunaan Zep Quiz

juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan literasi digital. Dalam konteks pendidikan modern, terutama pada era transformasi digital, model pembelajaran ini menjadi alternatif efektif untuk menciptakan suasana belajar yang adaptif, inovatif, dan relevan dengan karakteristik generasi digital.

Penggunaan platform digital seperti ZEP Quiz merupakan bentuk konkret dari implementasi gamifikasi dalam pembelajaran. Platform ini menyediakan fitur interaktif seperti skor, tantangan waktu, visual menarik, serta umpan balik instan yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan kajian literatur, penggunaan ZEP Quiz terbukti meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta hasil belajar siswa secara signifikan (Ramadhani et al., 2025).

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan ZEP Quiz dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif

dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dan mengulang materi melalui kuis (Ningsih & Jasiah, 2025). Dari sisi guru, ZEP Quiz mempermudah proses evaluasi karena adanya sistem penilaian otomatis dan umpan balik langsung (Muslimin, 2025).

Dengan demikian, Game Based Learning melalui Zep Quiz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkelanjutan. (Yustina & Yahfizham, 2023)

Zepp Quiz merupakan platform pembelajaran digital interaktif yang menggabungkan konsep kuis dengan elemen gamifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang engaging dan efektif. Platform ini memungkinkan pendidik untuk membuat kuis interaktif dengan berbagai fitur pendukung seperti sistem poin, timer, leaderboard,

feedback instan, dan visualisasi yang menarik. Zepp Quiz dapat diakses secara online melalui link atau QR code, sehingga memudahkan siswa untuk berpartisipasi menggunakan perangkat digital yang mereka miliki.

Keunggulan Zepp Quiz terletak pada *interface* yang *user-friendly*, kemampuan kustomisasi konten sesuai kebutuhan pembelajaran, dan fitur analitik yang memungkinkan guru untuk memantau progres dan performa siswa secara *real-time*. Platform ini juga mendukung pembelajaran kolaboratif dan kompetitif melalui fitur leaderboard yang menampilkan ranking siswa berdasarkan performa mereka. Dengan kombinasi antara teknologi, gamifikasi, dan pedagogi yang tepat, Zepp Quiz dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

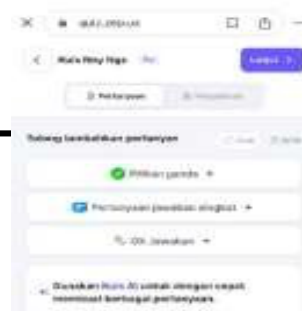
Gambar 1. Tampilan awal media ZepQuiz



Gambar 2. Tampilan menu pembuatan soal pada ZepQuiz



Gambar 3. Tampilan antarmuka permainan ZepQuiz





Gambar 4. Tampilan contoh soal dalam permainan ZepQuiz



Gambar 5. Tampilan papan peringkat (*Leaderboard*) ZepQuiz



Gambar 6. Tampilan akhir permainan ZepQuiz

3. Dampak Gamifikasi Terhadap Minat dan Keterlibatan Belajar

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi berbasis ZEP Quiz mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi aktif dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran (Ni'mah et al., 2026).

Selain itu, gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui umpan balik langsung yang membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman secara cepat. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui tantangan dan sistem yang diberikan (Maulidiyah et al., 2025).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Alfiatin Ni'mah dkk (2026), hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media gamifikasi berbasis ZEP

Quiz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data menggunakan uji *Paired Sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan media pemb. Secara deskriptif, rata-rata skor minat belajar siswa mengalami peningkatan dari 60,58 pada saat *pretest* menjadi 76,17 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 15,59 poin, yang menunjukkan adanya perkembangan positif setelah penggunaan media gamifikasi dalam proses pembelajaran.

Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari aspek kuantitatif, tetapi juga dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi, keterlibatan aktif dalam menjawab pertanyaan, serta meningkatkan perhatian dan fokus terhadap materi yang

disampaikan. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Ni'mah et al., 2026).

Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan ZEP Quiz mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa melalui elemen integrasi permainan seperti kompetisi, tantangan, dan umpan balik instan (Ramadhani et al., 2025). Selain itu, pendekatan gamifikasi melalui ZEP Quiz terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, di mana siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi yang dinamis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi berbasis ZEP Quiz tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih

interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI di era digital. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi berbasis gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap karakteristik generasi digital saat ini.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nony Wahyu Ningsih dan Jaslah (2025) menunjukkan bahwa penerapan media gamifikasi berbasis ZEP Quiz memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat dan keterlibatan belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan ZEP Quiz mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui peningkatan keaktifan siswa dalam menjawab soal, berinteraksi, serta mengikuti alur pembelajaran secara lebih antusias (Wahyu et al., 2025).

Secara kuantitatif, penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan gamifikasi. Hal ini terlihat dari nilai perbandingan

sebelum dan sesudah penggunaan media, dimana siswa mengalami peningkatan yang signifikan pada aspek pemahaman materi. Selain itu, penggunaan ZEP Quiz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dan berusaha memperoleh hasil terbaik (Wahyu et al., 2025)

Dari sisi afektif, penelitian ini menemukan bahwa siswa menunjukkan peningkatan minat belajar yang ditandai dengan rasa senang, ketertarikan, serta motivasi yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Gamifikasi melalui ZEP Quiz memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton, melainkan lebih interaktif dan menantang. Hal ini berdampak pada meningkatnya fokus dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Wahyu et al., 2025).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi berbasis ZEP Quiz dalam penelitian Nony Wahyu dkk tidak hanya efektif

dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Temuan ini memperkuat bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan adaptif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis ZEP Quiz merupakan strategi inovatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di era digital. Gamifikasi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang melalui elemen integrasi permainan seperti skor, tantangan, umpan balik instan, dan kompetisi, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil sintesis dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ZEP Quiz tidak hanya berdampak pada peningkatan minat belajar, tetapi juga meningkatkan

motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, gamifikasi berbasis ZEP Quiz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan adaptif terhadap karakteristik generasi digital, sehingga pembelajaran PAI tidak lagi bersifat monoton, tetapi lebih kontekstual dan bermakna.

Secara teoritis, penelitian ini menghasilkan konstruksi konsep mengenai model pembelajaran PAI berbasis gamifikasi digital yang integratif, mencakup aspek kognitif, afektif, dan nilai. Sementara itu, secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi sebagai referensi bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, gamifikasi berbasis ZEP Quiz dapat dijadikan sebagai alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI serta menumbuhkan minat belajar siswa secara berkelanjutan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.\

Jakarta: Universitas Terbuka.\

Brabender, V., & Fallon, A. (2009).

Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change. Washington, DC: American Psychological Association.

Artikel in Press :

Firmansyah, MD (2020). *Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*

Juul, J. (2010). *Revolusi kasual: Menemukan kembali permainan video dan para pemainnya* . MIT Press.

Majuri, J., Koivisto, J., & Hamari, J. (2018). Gamifikasi pendidikan dan pembelajaran: Tinjauan literatur empiris. *Prosiding Konferensi GamiFIN Internasional ke-2* , 11–19.

Jurnal :

Hidayah, N., dkk. (2023). Minat belajar siswa dalam pembelajaran

dan faktor yang mempengaruhinya. *Jurnal Pendidikan* .

Ihwaludin, I., dkk. (2019). Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap keterampilan abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan* .

Ilma Siti Salamah, I., dkk. (2022). Strategi diferensiasi dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar* .

Mattawang, A., & Syarif, E. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran: Konsep dan implementasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi* .

Maulidiyah, A., dkk. (2025). Efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan* .

Muawaroh, S. (2020). Pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan* .

Muslimin. (2025). Pemanfaatan ZEP Quiz sebagai media evaluasi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* .

Ningsih, NW, & Jasiah. (2025). Pengaruh media gamifikasi

- ZEP Quiz terhadap keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan* .
- Ni'mah, A., dkk. (2026). Pengaruh gamifikasi berbasis ZEP Quiz terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan* .
- Permatasari, D., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan* .
- Prabu, A. (2016). Pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan modern. *Jurnal Pendidikan* .
- Putra, LD, dkk. (2024). Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Dasar* .
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani. (2023). Gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan* , 120–130.
- Ramadhani, AP, dkk. (2025). Pemanfaatan ZEP Quiz dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan* .
- tiga. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan* .
- Wahyu, N., dkk. (2025). Pengaruh gamifikasi berbasis ZEP Quiz terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan* .
- Yustina, Y., & Yahfizham. (2023). Model pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Sains* .