

IMPLEMENTASI *ZEP QUIZ* SEBAGAI MEDIA *GAME BASED LEARNING*

UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA

PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS DI MAN KOTA MOJOKERTO

SKRIPSI

OLEH

RAHAYU MUTIARA SARI

NIM. 220101110129



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS NEGERI ISLAM MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

**IMPLEMENTASI *ZEP QUIZ* SEBAGAI MEDIA *GAME BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS DI MAN KOTA MOJOKERTO**

SKRIPSI

OLEH

RAHAYU MUTIARA SARI

NIM. 220101110129



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS NEGERI ISLAM MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**IMPLEMENTASI *ZEP QUIZ* SEBAGAI MEDIA *GAME BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS DI MAN KOTA MOJOKERTO**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

OLEH

RAHAYU MUTIARA SARI

NIM. 220101110129



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS NEGERI ISLAM MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

Skripsi dengan judul “Implementasi Zep Quiz Sebagai Media Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Di Man Kota Mojokerto” oleh Rahayu Mutiara Sari ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 02 Juni 2026.

Dewan Penguji,

Abu Bakar, M.Pd. I.
NIP. 19800702201608011004

Penguji Utama

Prof. Dr. H. Moh. Padil, M. Ag.
NIP. 196512051994031003

Ketua

Dr. Imron Rossidy, M. Th., M. Ed.
NIP. 196511122000031001

Sekretaris

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul ***“Implementasi Zep Quiz Sebagai Media Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Di Man Kota Mojokerto”*** oleh **Rahayu Mutiara Sari** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang.

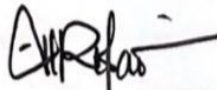
Dosen Pembimbing



Dr. Imron Rossidy, M. Th, M. Ed.

NIP.196511122000031001

Mengetahui
Ketua Program Studi,



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

NIP. 199005282018012003

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Imron Rossidy, M. Th., M. Ed.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Rahayu Mutiara Sari
Lamp: 4 (empat) ekslembar

Malang, 16 Mei 2026

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Trbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di Malang

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Rahayu Mutiara Sari

NIM : 220101110129

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Implementasi *Zep Quiz* Sebagai Media *Game Based Learning*
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Al-Qur'an Hadis Di Man Kota Mojokerto.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing,



Dr. Imron Rossidy, M. Th., M. Ed.
NIP. 196511122000031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahayu Mutiara Sari

NIM : 220101110129

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Implementasi *Zep Quiz* Sebagai *Media Game Based Learning*
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Al-Qur'an Hadis Di Man Kota Mojokerto.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya sendiri bersiap untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan pihak manapun.

Malang, 16 Mei 2026

Hormat saya,



Rahayu Mutiara Sari
NIM. 220101110129

LEMBAR MOTTO

“Barang siapa menginginkan kebahagiaan dunia maka dengan ilmu, dan barang siapa menginginkan kebahagiaan akhirat maka dengan ilmu.”

-Imam Syafi'i-

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا , إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5-6).

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kekuatan, serta petunjuk dalam setiap proses hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW, sosok teladan yang ajarannya menjadi cahaya dalam setiap langkah kehidupan.

Dari sekian banyak lembar yang tertulis dalam karya ini, tidak ada yang lebih bermakna selain lembar persembahan. Karya sederhana ini penulis persembahkan sebagai bentuk rasa syukur, cinta, dan terima kasih kepada orang-orang yang telah hadir, bertahan, dan menguatkan penulis dalam perjalanan panjang ini.

Perjalanan menyelesaikan skripsi ini bukanlah hal yang mudah. Ada lelah, ragu, bahkan keinginan untuk menyerah. Namun penulis belajar bahwa setiap proses memiliki waktunya sendiri. Terlambat bukan berarti gagal, dan cepat bukan berarti hebat. Sebab pada akhirnya, yang paling berarti adalah bagaimana kita mampu bertahan dan menyelesaikan apa yang telah kita mulai.

Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta, Bapak Samari dan Ibu Elmi yang tidak pernah berhenti mendoakan dalam diam, yang selalu percaya bahkan ketika penulis meragukan diri sendiri. Terima kasih atas setiap tetes keringat, pengorbanan, dan kasih sayang yang tidak akan pernah mampu terbalaskan. Skripsi ini adalah wujud kecil dari harapan dan doa yang kalian titipkan.
2. Keluarga tercinta, Mbah Putri, Mbah Kakung, Mas Kemal, Mbak Tata, Rinta, dan Adik Akhtar yang selalu menjadi tempat pulang paling hangat. Terima kasih

atas tawa, dukungan, dan kebersamaan yang menjadi penguat di setiap langkah penulis.

3. Dosen pembimbing saya , Bapak Dr. Imron Rossidy, M.Th., M.Ed yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan ilmu selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu, perhatian, dan kesabaran yang sangat berarti bagi penulis.
4. Seseorang yang spesial dalam hidup penulis, Muhammad Rafi'ul Mufid terima kasih telah hadir sebagai penyemangat dalam diam, menjadi tempat berbagi keluh kesah, dan selalu menguatkan ketika langkah terasa berat. Semoga segala kebaikan kembali kepadamu dengan cara yang paling indah.
5. Untuk diri sendiri, terima kasih telah bertahan sejauh ini. Terima kasih telah memilih untuk tidak menyerah, meskipun sering merasa lelah dan ragu. Ini adalah bukti bahwa kamu mampu melewati semuanya.

KATA PENGANTAR

Penulis memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Implementasi *Zep Quiz* Sebagai Media *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Di Man Kota Mojokerto” dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si. selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf yang telah memberikan fasilitas dan dukungan selama masa perkuliahan.
2. Dr. Muhammad Walid, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
3. Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
4. Dr. Imron Rossidy, M.Th., M.Ed. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, perhatian, serta motivasi kepada penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Dr. Imron Rossidy, M.Th., M.Ed. selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan, semangat, dan motivasi kepada penulis selama menjalani perkuliahan.

6. Seluruh pihak MAN Kota Mojokerto, khususnya Bapak M. Roziqin., yang telah memberikan izin serta membantu proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas segala bantuan dan dukungannya.
7. Ayah Ibu tercinta yang telah berjuang dan berkorban dengan penuh keikhlasan demi memenuhi kebutuhan serta pendidikan anak-anaknya. Penulis menyampaikan permohonan maaf karena belum mampu menyelesaikan studi sesuai target waktu yang diharapkan, sekaligus rasa terima kasih yang mendalam atas kasih sayang, doa, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti.
8. Semua Keluarga tercinta dan tersayang yang tidak pernah berhenti memberikan kasih sayang, doa, pengorbanan, dan dukungan tanpa syarat kepada penulis. Terima kasih atas setiap perjuangan, nasihat, serta kehangatan yang selalu menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.
9. Untuk orang spesial, Rafi, terima kasih karena telah hadir sebagai sosok yang selalu memberikan perhatian, dukungan, semangat, serta doa dengan penuh ketulusan. Terima kasih telah menjaditempat berbagi cerita dan menemani penulis dalam berbagai keadaan, sehingga penulis mampu melewati proses penyusunan skripsi ini hinggaakhir. Semoga segala kebaikan dan ketulusan yang diberikan senantiasa mendapat balasan terbaik.
10. Teman dekat penulis, Fifah. Terima kasih karena telah menjadi tempat berbagi cerita, penguat di saat lelah, dan seseorang yang senantiasa menemani perjuangan penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Teman-teman grup “Idaman Dosen”, khususnya Richil, Azzah, dan Fifah, yang telah menjadi bagian dari perjalanan penulis selama masa

perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, dukungan, motivasi, serta berbagai momen berharga yang selalu memberikan warna dan semangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Serta seluruh teman-teman penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas segala dukungan, bantuan, kebersamaan, doa, dan semangat yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Kehadiran kalian menjadi salah satu bagian berharga dalam perjalanan penulis menyelesaikan pendidikan ini.
13. Terakhir, untuk diri penulis sendiri, terima kasih karena telah mampu bertahan, berjuang, dan tidak menyerah melewati berbagai proses, tekanan, serta rasa lelah selama penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena tetap percaya bahwa setiap usaha akan menemukan hasilnya, dan karena sudah melangkah sejauh ini dengan penuh kesabaran dan ketulusan.

Penulis berharap semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT. Selain itu, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan bagi para pembaca.

DAFTAR ISI

SAMPUL	ii
LEMBAR PENGAJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
LEMBAR MOTTO	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxi
ملخص	xxii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Orsinalitas Penelitian	12
F. Definisi Istilah	22
G. Sistematika Penulisan	24
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	27
A. Kajian Teori	27
1. Implementasi	27
2. <i>Zep Quiz</i>	30
3. <i>Game-Based Learning</i>	37
4. Motivasi Belajar	39
5. Mata Pelajaran Al- Qur'an Hadis	44
6. Relasi <i>Zep Quiz</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa	48

B. Kerangka Konseptual.....	51
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	52
B. Lokasi Penelitian	52
C. Kehadiran Peneliti	54
D. Subjek Penelitian	55
E. Data dan Sumber Data	57
F. Instrumen Penelitian.....	58
b. Refleksi Pembelajaran	60
G. Teknik Pengumpulan Data	61
H. Prosedur Analisis Data	64
I. Pengecekan Keabsahan Data.....	66
J. Prosedur Penelitian	68
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	70
A. Paparan Data.....	70
1. Sejarah MAN Kota Mojokerto	70
2. Profil MAN Kota Mojokerto	72
B. Hasil Penelitian	77
1. Perencanaan Penggunaan <i>Zep Quiz</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis	77
2. Pelaksanaan Penggunaan <i>Zep Quiz</i> dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	82
3. Evaluasi Penerapan <i>Zep Quiz</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.....	88
BAB V PEMBAHASAN	96
1. Perencanaan Penggunaan <i>Zep Quiz</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis	96
a. Penyesuaian Materi dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	97
b. Perancangan Tujuan Pembelajaran dan Penyusunan Soal	98
2. Pelaksanaan Penggunaan <i>Zep Quiz</i> dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	101
a. Langkah-langkah Pelaksanaan <i>Zep Quiz</i> di Kelas	102
b. Keterlibatan Siswa selama Pembelajaran	105
c. Unsur Kompetisi dan Kendala Pelaksanaan	107
3. Evaluasi Penerapan <i>Zep Quiz</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	109
a. Prosedur Penilaian	109

b. Manfaat <i>Zep Quiz</i> Sebagai Sarana Refleksi Pada Evaluasi Pembelajaran.....	115
BAB VI PENUTUP	119
A. Kesimpulan.....	119
B. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orsinalitas Penelitian	16
Tabel 2. 1 Indikator Motivasi Belajar	42
Tabel 3. 1 Instrumen Observasi	59
Tabel 3. 2 Instrumen Wawancara.....	60
Tabel 3. 3 Instrumen Dokumentasi	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Situs Zep Quiz	32
Gambar 2. 2 Peta Zep Quiz	32
Gambar 2. 3 Add Quiz	33
Gambar 2. 4 mode dan pengaturan	33
Gambar 2. 5 kode QR.....	34
Gambar 2. 6 Tampilan Zep Quiz.....	34
Gambar 2. 7 Hasil Siswa.....	35
Gambar 2. 8 Kerangka Berpikir	51
Gambar 3. 1 Komponen Analisis Data Model Miles dan Huberman	66
Gambar 5. 1 Perencanaan Penggunaan Zep Quiz	101
Gambar 5. 2 Langkah-langkah Pelaksanaan Zep Quiz	105
Gambar 5. 3 Prosedur Penilaian.....	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Survey	128
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	129
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian	130
Lampiran 4 Struktur Organisasi MAN Kota Mojokerto	131
Lampiran 5 Akreditasi.....	132
Lampiran 6 Lembar Observasi.....	133
Lampiran 7 Transkrip Wawancara	136
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	164
Lampiran 9 Contoh Soal Pada Zep Quiz.....	165
Lampiran 10 Statistik Siswa	166
Lampiran 11 Dokumentasi.....	167
Lampiran 12 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	170
Lampiran 13 Riwayat Bimbingan	171
Lampiran 14 Biodata Penulis	172

ABSTRAK

Sari, Rahayu Mutiara. 2026. *Implementasi Zep Quiz sebagai Media Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Imron Rossidy, M. Th. M. Ed.

Kata Kunci: Implementasi, *Zep Quiz*, *Game Based Learning*, Motivasi Belajar, Al-Qur'an Hadis

Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto masih rendah akibat pembelajaran yang cenderung konvensional dan minim penggunaan media berbasis teknologi. Salah satu media yang digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah *Zep Quiz*, yaitu platform kuis interaktif berbasis game-based learning dengan fitur skor langsung, leaderboard, dan tantangan waktu yang membuat pembelajaran lebih menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penerapan *Zep Quiz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif jenis studi lapangan dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implemetasi *Zep Quiz* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan materi, RPP, tujuan pembelajaran, serta penyusunan soal sesuai kondisi kelas dan karakter siswa. Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan materi, membagikan kode akses dan siswa mengikuti kuis dengan tampilan skor serta umpan balik secara langsung. Sementara pada tahap evaluasi, terdapat prosedur penilaian yang menarik, bervariasi, dan menantang. Selain itu, *Zep Quiz* juga membantu proses refleksi pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan terukur. sehingga meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan ketekunan siswa.

ABSTRACT

Sari, Rahayu Mutiara. 2026. *The Implementation of Zep Quiz as a Game Based Learning Media to Improve Students' Learning Motivation in Al-Qur'an Hadith Subject at MAN Kota Mojokerto*. Thesis. Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Dr. Imron Rossidy, M. Th. M. Ed.

Keywords: *Implementation, Zep Quiz, Game Based Learning, Learning Motivation, Al-Qur'an Hadith*

Students' learning motivation in the Al-Qur'an Hadith subject at MAN Kota Mojokerto is still relatively low due to conventional learning methods and the limited use of technology-based learning media. One of the learning media used to overcome this problem is Zep Quiz, an interactive quiz platform based on game-based learning featuring real-time scores, leaderboards, and time challenges that make learning more engaging and enjoyable.

This study aims to identify the planning, implementation, and evaluation of the use of Zep Quiz in improving students' learning motivation in the Al-Qur'an Hadith subject at MAN Kota Mojokerto. This research employed a qualitative approach with a field study design. Data were collected through observation, interviews, and documentation.

The research results indicate that the implementation of *Zep Quiz* in Al-Qur'an Hadith learning is able to enhance students' learning motivation. In the planning stage, the teacher prepares the learning materials, lesson plans, learning objectives, and quiz questions according to classroom conditions and students' characteristics. In the implementation stage, the teacher delivers the material, shares the access code, and students participate in the quiz with real-time score displays and immediate feedback. Meanwhile, in the evaluation stage, there are assessment procedures that are engaging, varied, and challenging. In addition, *Zep Quiz* also helps make the learning reflection process more diverse and measurable, thereby increasing students' enthusiasm, active participation, and perseverance.

ملخص

ساري، راهايو موتيارا. 2026. تطبيق Zep Quiz كوسيلة تعليمية قائمة على الألعاب لتحسين دافعية تعلم الطلاب في مادة القرآن والحديث بالمدرسة الثانوية الحكومية بمدينة موجوكترو. البحث العلمي. قسم تربية الدين الإسلامي، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف: الدكتور عمران رشدي ، M.Ed., M.Th.

الكلمات المفتاحية: التطبيق، Zep Quiz، التعلم القائم على الألعاب، دافعية التعلم، القرآن والحديث

لا تزال دافعية تعلم الطلاب في مادة القرآن والحديث بالمدرسة الثانوية الحكومية بمدينة موجوكترو منخفضة نسبيًا، وذلك بسبب هيمنة أساليب التعلم التقليدية وضعف استخدام وسائل التعليم القائمة على التكنولوجيا. ومن الوسائل التعليمية المستخدمة للتغلب على هذه المشكلة منصة Zep Quiz، وهي منصة اختبارات تفاعلية قائمة على التعلم بالألعاب، تتميز بعرض النتائج الفورية وقوائم المتصدرين والتحديات الزمنية، مما يجعل عملية التعلم أكثر جذبًا ومتعةً.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مراحل التخطيط والتنفيذ والتقييم في استخدام Zep Quiz لتحسين دافعية تعلم الطلاب في مادة القرآن والحديث بالمدرسة الثانوية الحكومية بمدينة موجوكترو. واعتمد هذا البحث المنهج النوعي بتصميم الدراسة الميدانية، وجمعت البيانات من خلال الملاحظة والمقابلة والتوثيق.

أظهرت نتائج البحث أن تطبيق منصة زيب كويز Zep Quiz في تعليم القرآن الكريم والحديث قادرٌ على زيادة دافعية الطلاب للتعلم. ففي مرحلة التخطيط، يقوم المعلم بإعداد المواد التعليمية، وخطط الدروس، والأهداف التعليمية، بالإضافة إلى إعداد الأسئلة بما يتناسب مع ظروف الصف وخصائص الطلاب. أما في مرحلة التنفيذ، فيقدم المعلم المادة التعليمية، ويوزع رمز الدخول، ثم يشارك الطلاب في الاختبار مع ظهور الدرجات والتغذية الراجعة بشكل مباشر. وفي مرحلة التقييم، توجد إجراءات تقويم جذابة ومتنوعة وملبئة بالتحدي. إضافةً إلى ذلك، يساعد زيب كويز Zep Quiz في جعل عملية التأمل التعليمي أكثر تنوعًا وقابليةً للقياس، مما يزيد من حماس الطلاب، ومشاركتهم الفعالة، ومثابرتهم في التعلم.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini mengikuti pedoman yang ditetapkan berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987, yang secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut.

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	Z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	S	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	Dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	Th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	Zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	Gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = Aw

أي = Ay

أو = Û

إي = Î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam ranah pendidikan agama Islam, pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis memegang peranan yang krusial. Melalui pelajaran ini, siswa diarahkan untuk memahami, mendalami, serta menerapkan ajaran-ajaran yang termuat dalam Al-Qur'an dan hadis untuk ditrapkan dalam aktivitas setiap harinya. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam QS.Al-Baqarah [2]:2.

ذَٰلِكَ الْكِتَابُ لَا رَيْبَ ۚ فِيهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ

“Kitab (Al-Qur'an) ini tidak ada keraguan di dalamnya; (ia merupakan) petunjuk bagi orang-orang yang bertakwa.”¹

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Al-Qur'an berperan sebagai pedoman yang mencakup berbagai sisi kehidupan manusia, bahkan meliputi ranah pendidikan. Dengan demikian, pembelajaran Al-Qur'an Hadis tidak sekedar menjadi sarana transfer pengetahuan, melainkan juga menjadi pedoman hidup bagi siswa.² Berdasarkan ayat diatas, dapat dipahami bahwa Al-Qur'an berperan sebagai petunjuk kehidupan untuk semua manusia. Konsep petunjuk ini sangat luas, meliputi berbagai dimensi kehidupan, termasuk di dalamnya aspek pendidikan. Al-Qur'an bukan hanya sekedar kitab suci, melainkan juga menjadi rujukan keilmuan yang menawarkan tuntunan lengkap, baik dalam hal akidah,

¹Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), Q.S. Al-Baqarah [2]: 2.

²Helda Daniati and Ria Susanti, “Implementasi Metode *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTS Al-Ukhuwwah Lok Bangkai”, *Ad-Dirasah : Journal Of Education And Learning Sciences Volume 1 Nomor 1 Juni (2024)*: 12 .

ibadah, muamalah, maupun pendidikan. Setiap ayat di dalamnya mengandung nilai serta pesan yang memberikan bimbingan, pengajaran, dan pendidikan bagi umat manusia.³

Dalam realitas pendidikan saat ini, penghayatan terhadap dalil nash tersebut dapat direalisasikan melalui pembelajaran Al-Qur'an Hadis di sekolah. Mata pelajaran ini termasuk rumpun Pendidikan Agama Islam (PAI) dan menjadi kurikulum wajib pada setiap tingkat pendidikan. Secara prinsip, Al-Qur'an Hadis menitikberatkan pada pendalaman ayat dan hadis, mulai dari kegiatan membaca, melafalkan, menghafal, memahami, hingga mengamalkan nilai-nilai yang ada Al-Qur'an dan hadis berfungsi sebagai media bagi siswa untuk menjiwai ajaran Islam dan mengimplementasikannya dalam aktivitas sehari-hari.⁴ Karena itu, Al-Qur'an Hadis memiliki posisi esensial sebagai mata pelajaran pokok di sekolah.

Dalam praktiknya, keberhasilan pembelajaran Al-Qur'an Hadis tidak semata tergantung pada metode maupun materi, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik. Capaian belajar siswa berkaitan erat dengan tingkat motivasi yang mereka miliki. Siswa dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi umumnya dapat mencapai hasil belajar yang optimal, sedangkan mereka yang kurang termotivasi cenderung memperoleh prestasi yang rendah. Besar kecilnya motivasi turut menentukan seberapa kuat usaha, kemauan, serta

³Helda Daniati and Ria Susanti, "Implementasi Metode *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTS Al-Ukhuwwah Lok Bangkai", 17.

⁴Moh. Solikul Hadi et al., "Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Profesional 8 Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas X Semester Genap Di MAN 1 Yogyakarta," *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 3, No. 2 (2020): 148.

antusiasme individu dalam melakukan aktivitas, yang kemudian memengaruhi hasil akhir yang dicapai.

Motivasi merupakan istilah yang kerap dipakai untuk menjelaskan faktor penyebab seseorang berhasil atau gagal dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menantang. Banyak pakar berpendapat bahwa teori motivasi berhubungan dengan elemen-elemen yang menstimulasi dan mengarahkan perilaku individu. Secara luas dipahami bahwa keinginan seseorang untuk berpartisipasi dalam suatu kegiatan didasari oleh kebutuhan tertentu yang menjadi dasar tindakannya.⁵ Motivasi belajar dapat bersumber dari dalam diri, misalnya dorongan untuk mencapai kesuksesan, keinginan menambah wawasan, serta impian dan tujuan yang ingin diwujudkan.

Keadaan ini menuntut guru untuk melakukan pembaruan dalam metode mengajar. Guru tidak dapat lagi hanya bergantung pada pendekatan konvensional, tetapi perlu berinovasi agar dapat menyajikan proses belajar yang menyenangkan, interaktif, dan selaras dengan kebutuhan siswa.⁶ Akan tetapi, pada praktiknya masih banyak guru yang berpandangan bahwa Al-Qur'an Hadis hanya bisa diajarkan dengan metode ceramah dan hafalan, padahal substansi materi justru menuntut pendekatan yang lebih kreatif.⁷ Pola mengajar yang monoton membuat siswa pasif, kurang tertarik, bahkan kehilangan motivasi

⁵Dafid Hudan Dardiri, "Pendekatan *Cooperative Learning* Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTS Bahrul Maghfiroh", (Skripsi UIN Malang 2024), 47.

⁶Latifah Hanum, "Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berbasis Kontekstual di MTS. Pendidikan Agama Islam Medan (Studi Kasus pada Pembelajaran Daring)," *Fitrah: Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2021): 68–69, <https://doi.org/10.53802/fitrah.v2i1.62>.

⁷Dewi Ratnawati et al., "Problematisasi Pembelajaran Al-Qur'an Di Era Industri Dalam Konteks Indonesia," *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam* 6, No. 1 (2020): 84–85.

untuk mendalami materi. Akibatnya, pemahaman dan hasil belajar mereka pun kurang optimal.⁸

Fenomena rendahnya motivasi belajar pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis banyak ditemukan di berbagai sekolah. Laporan Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa salah satu masalah mendasar pendidikan di Indonesia adalah rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.⁹ Survei nasional tersebut mencatat bahwa pada mata pelajaran yang dianggap teoritis, termasuk Pendidikan Agama Islam, lebih dari 60% siswa merasa pembelajaran membosankan karena terlalu banyak ceramah dan hafalan. Temuan ini diperkuat oleh laporan Kementerian Agama RI (Ditjen Pendis, 2022) yang menyoroti perlunya inovasi pembelajaran PAI berbasis teknologi digital agar siswa lebih termotivasi dan tidak terjebak pada pola belajar monoton.¹⁰

Penelitian sebelumnya juga menemukan bahwa penerapan metode ceramah dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis membuat siswa madrasah ibtidaiyah cepat merasa bosan dan kurang termotivasi mengikuti Pelajaran. Dengan demikian, pola mengajar yang monoton bukan sekadar persoalan metode, tetapi juga berdampak langsung pada rendahnya motivasi dan kualitas hasil belajar siswa. Kondisi nyata ini memperlihatkan bahwa inovasi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis sudah menjadi kebutuhan mendesak. Jika guru

⁸Ahmad Muzakki et al., "Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 01 (2021): 51, <https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1169>.

⁹Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan (Puslitjakkidbud), *Laporan Hasil Penelitian: Keterlibatan Aktif Siswa dalam Proses Pembelajaran* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021).

¹⁰Kementerian Agama Republik Indonesia, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam (Ditjen Pendis), 2022.

tetap bertahan pada metode tradisional, maka motivasi belajar siswa akan terus rendah, dan hal ini berimplikasi pada pemahaman serta penerapan nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadis secara tidak maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya alternatif media pembelajaran yang dapat menghidupkan suasana kelas, membangkitkan motivasi belajar, sekaligus relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Dalam kondisi tersebut, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik. Karena materi Al-Qur'an Hadis mengandung nilai serta makna yang cukup mendalam, metode yang digunakan perlu bersifat komprehensif, kontekstual, dan tetap menarik. Salah satu pilihan yang dianggap efektif adalah *game based learning*. Metode ini diyakini mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Zep Quiz adalah salah satu media digital yang dapat diterapkan pada *game based learning*. *Zep Quiz* yakni aplikasi kuis interaktif yang memungkinkan guru membuat soal dalam berbagai format, seperti pilihan ganda, benar-salah, atau berbasis gambar dan audio. Kelebihan aplikasi ini terletak pada pelaksanaannya yang berlangsung secara *real-time*, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan menggunakan perangkat mereka masing-masing dan langsung memperoleh skor. Suasana permainan yang bersifat kompetitif mampu membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Media seperti *Zep Quiz* tidak hanya berperan sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga memiliki pengaruh signifikan terhadap aspek psikologis peserta didik, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar berperan penting dalam keberhasilan siswa untuk memahami materi, termasuk

Al-Qur'an dan Hadis. Semakin kuat motivasi siswa, semakin besar pula upaya dan fokus mereka selama proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu faktor eksternal yang berpotensi untuk peningkatan motivasi belajar siswa. Dalam konteks ini, *Zep Quiz* sebagai media digital interaktif bisa menjadi pilihan yang efektif untuk membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Melalui fitur kuis *real-time*, tampilan menarik, dan sistem penilaian instan, *Zep Quiz* mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan. Keadaan tersebut membuat siswa terdorong untuk lebih aktif, berkonsentrasi, dan antusias selama proses pembelajaran, karena mereka tertantang untuk memperoleh hasil maksimal. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti *Zep Quiz* dapat dikatakan memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.¹¹

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi mengingat masih terbatasnya penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut relatif rendah, disebabkan proses pembelajaran yang masih bersifat tradisional dan masih jarang memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan karakteristik generasi masa kini. Pada era digital saat ini, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong kompetisi yang positif. Karena itu, penelitian ini menjadi relevan untuk menguji seberapa efektif media digital interaktif *Zep Quiz* digunakan

¹¹Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 75.

sebagai alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menelaah penggunaan model dan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam maupun Al-Qur'an Hadis. Salah satunya adalah penelitian oleh Nur Hidayah yang menunjukkan bahwa penerapan *game based learning* mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di jenjang madrasah ibtidaiah. Fokus penelitian tersebut terletak pada peningkatan minat belajar melalui pendekatan berbasis permainan, namun belum melibatkan penggunaan media digital interaktif secara spesifik.¹² Penelitian lain yang dilakukan oleh Izza Safitri menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif siswa di madrasah aliyah. Namun, fokus penelitian tersebut lebih menekankan pada peningkatan interaktivitas dan hasil belajar, bukan pada aspek motivasi belajar peserta didik.¹³

Dari berbagai penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan minat, interaktivitas, dan hasil belajar siswa. Akan tetapi, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan *Zep Quiz* sebuah platform kuis

¹²Nur Hidayah and Santika Lyadiah Pramesti, "Efektivitas Penerapan Metode *Game-Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI Di MI Sidorejo Tirta Pekalongan," *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education* 3, no. 1 (2023): 94–107, <https://doi.org/10.28918/ijjee.v3i1.7097>.

¹³Izza Safitri, "Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Digital *Game-Based Learning* Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Aliyah Nu Maarif Assaadah Bungah Gresik," *Technical and vocational education international journal (Taveij)* 4, no. 1 (2024):40.

interaktif yang menyediakan evaluasi *real-time*, tampilan yang menarik, dan sistem penilaian otomatis dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Selain itu, fokus penelitian ini diarahkan pada peningkatan motivasi belajar siswa, yang merupakan aspek penting namun belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan dalam hal media yang digunakan dan fokus kajian yang lebih menitikberatkan pada aspek motivasional dalam pembelajaran agama Islam.

Kondisi ini juga ditemukan di MAN Kota Mojokerto, kurikulum merdeka telah menuntut pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Meski sekolah ini telah menggunakan Kurikulum Merdeka yang memberi ruang bagi siswa untuk berkembang sesuai kapasitasnya, di mana sebagian guru masih mempertahankan metode tradisional. Meskipun sebagian guru telah berupaya menggunakan *game-based learning* dengan media digital seperti *Zep Quiz*, *Quizizz*, dan *Wordwall*, penggunaannya masih terbatas pada beberapa pertemuan atau kelas tertentu saja. Padahal sarana prasarana sudah sangat mendukung. Namun, banyak guru masih menggunakan metode tradisional seperti ceramah, tugas tertulis, atau presentasi siswa, yang bersifat *teacher-centered* (berpusat pada guru) dan cenderung berlangsung secara satu arah. Akibatnya, sebagian siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah, terlihat dari kurangnya antusiasme dalam diskusi, minimnya partisipasi dalam menjawab pertanyaan, serta kecenderungan pasif selama proses pembelajaran.¹⁴

Selain itu, materi Al-Qur'an Hadis di tingkat Madrasah Aliyah memiliki tingkat kerumitan tersendiri. Siswa tidak hanya dituntut untuk membaca dan

¹⁴Observasi, di MAN Kota Mojokerto, 19 Januari-14 Mei 2025.

menghafal ayat maupun hadis, tetapi juga memahami konteks serta maknanya secara tematik, seperti ayat tentang toleransi, kejujuran, dan berlomba dalam kebaikan. Tanpa strategi pembelajaran yang menarik, materi tersebut sering dipersepsikan sebagai sesuatu yang berat dan kurang menyenangkan. Hal ini diperparah dengan minimnya pemanfaatan media digital yang sesuai dengan karakteristik generasi *digital native* saat ini. Dengan demikian, media *Zep Quiz* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto berpotensi menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Proses pembelajaran yang sebelumnya terasa berat dan monoton dapat berubah menjadi lebih menarik, dinamis, dan bermakna. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar membaca, menghafal, dan memahami ayat maupun hadis, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan realitas kehidupan sehari-hari, sesuai dengan tujuan pendidikan Islam.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan penerapan *Zep Quiz* sebagai media *game-based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto?
2. Bagaimana pelaksanaan *Zep Quiz* sebagai media *game-based learning* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto?
3. Bagaimana evaluasi penerapan *Zep Quiz* sebagai media *game-based learning* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengkaji perencanaan penggunaan *Zep Quiz* sebagai media *game-based learning* sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto.
2. Menganalisis proses pelaksanaan *Zep Quiz* sebagai media *game-based learning* dan bagaimana penerapannya dapat meningkatkan motivasi semangat belajar siswa dalam memahami materi Al-Qur'an Hadis.
3. Mengetahui evaluasi penerapan *Zep Quiz* sebagai media *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat, baik pada aspek teori maupun praktik, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Harapannya, penelitian ini bisa memperkaya disiplin ilmu, terkhusus dalam bidang pendidikan Islam, dengan menghadirkan pemahaman baru dan menambah wawasan mengenai efektivitas penggunaan media digital interaktif, khususnya *Zep Quiz*, sebagai sarana *game-based learning* yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. *Zep Quiz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan teoretis bagi penelitian berikutnya yang menelaah integrasi teknologi dalam pembelajaran agama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Perguruan Tinggi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan bahan pendukung dalam berbagai kegiatan akademik, baik untuk kepentingan kajian ilmiah, proses pembelajaran, maupun penyusunan dan pengembangan kurikulum di lingkungan perguruan tinggi.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan dalam menentukan strategi, media, atau metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, khususnya di MAN Kota Mojokerto. Dengan penerapan *Zep Quiz* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam memahami kandungan nash dan penerapannya dalam kehidupan sosial sehari-hari.

c. Bagi Penulis

Melalui pelaksanaan penelitian ini, penulis dapat menerapkan teori-teori yang telah diperoleh selama perkuliahan, serta memperluas wawasan dalam praktik pembelajaran inovatif. Penelitian ini juga menjadi pengalaman akademik yang mendalam dalam mengintegrasikan penggunaan *Zep Quiz* dengan materi keagamaan.

e. Bagi Peneliti Lain

Studi ini dapat dijadikan sebagai rujukan awal atau landasan bagi penelitian sejenis, maupun sebagai inspirasi untuk pengembangan lebih lanjut dalam penerapan media digital interaktif dalam pembelajaran, terkhusus pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

E. Orsinalitas Penelitian

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, ditemukan sejumlah literatur yang memiliki keterkaitan dengan ruang lingkup penelitian ini, di antaranya adalah:

1. Nur Hidayah and Santika Lyadiah Pramesti 2023 , “*Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI di MIS Sidorejo Tirta Pekalongan*”.¹⁵ Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam aspek keaktifan dan ketertarikan terhadap mata pelajaran. Persamaannya dengan penelitian saya adalah sama-sama menekankan aspek afektif, yaitu peningkatan minat dan motivasi belajar siswa melalui penerapan model game-based learning. Namun, perbedaannya terletak pada subjek dan media; penelitian Nur Hidayah meneliti siswa madrasah ibtidaiyah tanpa dukungan aplikasi digital, sedangkan penelitian saya dilakukan di madrasah aliyah dengan pemanfaatan aplikasi *Zep Quiz* sebagai media utama.
2. Izza Safitri 2024, “*Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Aliyah Nu Ma'arif Assaadah Bungah Gresik*”.¹⁶ Penelitian yang dilakukan oleh Izza Safitri ini metode kuantitatif berdesain eksperimen diterapkan, dan temuan

¹⁵Hidayah and Pramesti, “Efektivitas Penerapan Metode *Game-Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI Di MI Sidorejo Tirta Pekalongan,” 15.

¹⁶Izza Safitri, “Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital *Game-Based Learning* Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Aliyah NU Maarif Assaadah Bungah Gresik,” 21.

menunjukkan bahwa *Kahoot* berperan signifikan dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa serta menciptakan suasana kelas yang lebih partisipatif. Penelitian saya dan penelitian tersebut memiliki persamaan dalam penggunaan media digital berbasis game untuk pembelajaran Al-Qur'an Hadis di madrasah aliyah, serta dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Perbedaannya adalah penelitian Izza berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa, sedangkan penelitian saya lebih menitikberatkan pada motivasi belajar siswa, sehingga aspek yang dikembangkan berbeda meskipun sama-sama berbasis game.

3. Nur Fathin Muhtadillah 2022, "*Penerapan Model Pembelajaran Game-Based Learning Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022*".¹⁷

Nur Fathin Muhtadillah menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitiannya, dan menunjukkan bahwa penggunaan model *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.. Persamaannya dengan penelitian saya adalah sama-sama menerapkan model *game-based learning* dalam mata pelajaran rumpun PAI. Namun, perbedaannya adalah penelitian Nur Fathin berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dan menggunakan desain PTK, sedangkan penelitian saya fokus pada motivasi belajar siswa dengan dukungan media digital interaktif berupa *Zep Quiz*.

4. Awwalina Mukahrommah 2025, "*Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata*

¹⁷Nur Fathin Muhtadillah, "Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022" (Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022), 9.

Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN 2 Mojokerto".¹⁸ Penelitian yang dilakukan oleh Awwalina Mukahrommah menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa implementasi model *game-based learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan fasilitas dan waktu. Persamaannya dengan penelitian saya adalah sama-sama dilakukan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di tingkat madrasah aliyah serta sama-sama menegaskan efektivitas model *game based learning*. Namun, perbedaannya adalah penelitian Awwalina berfokus pada pemahaman materi, sedangkan penelitian saya menekankan pada motivasi belajar siswa dengan pemanfaatan aplikasi *Zep Quiz*, sehingga tujuan pengukuran hasil berbeda.

5. Dwi Nurhayati 2024, "*Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar*".¹⁹ Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Nurhayati menggunakan metode eksperimen dengan desain kuasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Wordwall* memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan respon positif terhadap penggunaannya. Persamaannya dengan penelitian saya adalah sama-sama menggunakan media digital berbasis game dalam konteks madrasah aliyah serta menunjukkan respon positif dari siswa.

¹⁸Awwalina Mukharomah, "Implementasi Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Di MAN 2 Mojokerto" (Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025),10.

¹⁹Dwi Nurhayati, "*Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar*", (Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024), 37.

Namun, perbedaannya adalah penelitian Dwi menitik beratkan pada hasil belajar siswa di mata pelajaran Akidah Akhlak dengan media *Wordwall*, sedangkan penelitian saya menekankan motivasi belajar siswa di mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dengan media *Zep Quiz*.

6. Delpita Dola, dkk. 2025, "*Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V*".²⁰ 2025, "*Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V*". Dalam penelitian ini, metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus diterapkan pada siswa kelas V SD. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian saya karena keduanya menggunakan *Zep Quiz* sebagai media *game based learning*, namun, perbedaannya dengan penelitian saya terletak pada jenjang pendidikan dan fokus variabel. Delpita menekankan pada peningkatan hasil belajar siswa SD, sedangkan penelitian saya berfokus pada motivasi belajar siswa Madrasah Aliyah dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis.
7. Dhea Widyaningrum, dkk. 2025, "*Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz pada Pembelajaran Informatika di SMP*".²¹ menggunakan metode PTK dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

²⁰Delpita Dola et al., "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Zep Quiz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas" *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran Volume 07*, no. 3, Juli (2025):19.

²¹Dhea Widyaningrum et al., "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan *Zep Quiz* Pada Pembelajaran Informatika Di SMP," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar volume 10*, no. 2, (2025):205.

penerapan *Zep Quiz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, baik dari aspek partisipasi, keaktifan, maupun antusiasme belajar. Persamaannya dengan penelitian saya terletak pada variabel yang sama, yaitu motivasi belajar, serta penggunaan *Zep Quiz* sebagai media interaktif. Namun, perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan (SMP vs MA) dan mata pelajaran (Informatika vs Al-Qur'an dan Hadis). Penelitian saya berfokus pada pembelajaran keagamaan yang menuntut pemahaman dan penghayatan nilai spiritual melalui media digital interaktif.

Tabel 1. 1 Orsinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun Penelitian, Judul Penelitian, dan Jenis Publikasi	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Nur Hidayah, 2023, " <i>Efektivitas Penerapan Metode Game- Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata</i>	Sama-sama membahas penerapan metode <i>game- based learning</i> dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.	Metode penelitian kuantitatif.- Fokus pada minat belajar siswa.- Subjek penelitian: siswa kelas VI MI.	Penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar dengan game-based learning di jenjang MI. sedangkan penelitian saya dilakukan di

	<i>Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI di MIS Sidorejo Tirta Pekalongan</i> ” (Artikel Jurnal).			madrasah aliyah dengan pemanfaatan aplikasi <i>Zep Quiz</i> sebagai media utama.
2	Izza Safitri, 2024, “ <i>Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah NU Ma'arif Assaadah Bungah Gresik</i> ” (Artikel Jurnal).	Sama-sama membahas pembelajaran berbasis game digital dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.	- Media yang digunakan: <i>Kahoot</i> .- Fokus penelitian: suasana belajar interaktif dan hasil belajar.- Subjek: siswa MA.	Penelitian ini berfokus pada penggunaan <i>Kahoot</i> untuk meningkatkan interaktivitas dan hasil belajar siswa MA. sedangkan penelitian saya lebih menitikberatkan pada motivasi belajar siswa, sehingga aspek yang dikembangkan berbeda meskipun

				sama-sama berbasis game.
3	Nur Fathin Muhtadillah, 2022, “Penerapan Model Pembelajaran Game-Based Learning Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022” (Skripsi).	Sama-sama membahas metode <i>game-based learning</i> dalam pembelajaran PAI.	- Jenis penelitian: PTK.- Subjek penelitian: siswa kelas XI SMK.- Fokus: hasil belajar PAI secara umum.	Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dan menggunakan desain PTK, sedangkan penelitian saya fokus pada motivasi belajar siswa dengan dukungan media digital interaktif berupa <i>Zep Quiz</i> .
4	Awwalina Mukahrommah, 2025,	Sama-sama membahas <i>game-based</i>	- Metode penelitian: kualitatif	Penelitian ini berfokus pada peningkatan

	<i>“Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Di MAN 2 Mojokerto”</i> (Skripsi).	<i>learning</i> dalam mata pelajaran Al-Qur’an Hadis.	deskriptif.- Fokus: pemahaman siswa.- Subjek: siswa MAN.	pemahaman siswa melalui <i>game-based learning</i> di MAN. sedangkan penelitian saya menekankan pada motivasi belajar siswa dengan pemanfaatan aplikasi <i>Zep Quiz</i>, sehingga tujuan pengukuran hasil berbeda.
5	Dwi Nurhayati, 2024, <i>“Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata</i>	Sama-sama membahas penerapan <i>game-based learning</i> dalam pembelajaran PAI.	- Media yang digunakan: <i>Wordwall</i>.- Fokus: efektivitas media terhadap hasil belajar.- Subjek: siswa kelas XI MAN.	Penelitian ini berfokus pada efektivitas <i>Wordwall</i> dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak di MAN. sedangkan penelitian saya menekankan

	<i>Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar” (Skripsi).</i>			motivasi belajar siswa di mata pelajaran Al-Qur’an Hadis dengan media <i>Zep Quiz</i>
6	Galuh Mulyawan, Peni Ramanda, Sabrina Yunita Damayanti, dan Ratu Roudlotul Jannah 2025, “Implementasi Aplikasi Zep Quiz dalam Perencanaan Karir Siswa” (Artikel Jurnal)	Sama-sama menggunakan aplikasi <i>Zep Quiz</i> sebagai media interaktif dalam pembelajaran.	Fokus pada perencanaan karir siswa SMA dengan desain kuasi-eksperimen. Tidak membahas aspek motivasi belajar dalam konteks mata pelajaran.	Penelitian ini fokus pada peningkatan pemahaman dan perencanaan karir siswa, sedangkan penelitian saya menitikberatkan pada motivasi belajar siswa MA dalam mata pelajaran Al-Qur’an dan Hadis.
7	Delpita Dola, dkk. (2025), “Penerapan Media	Sama-sama meneliti penerapan Zep Quiz sebagai	Jenjang pendidikan SD, fokus pada hasil belajar	Penelitian ini berfokus pada hasil belajar dan jenjang

	<i>Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V'', (Artikel Jurnal)</i>	media pembelajaran interaktif.	IPS, bukan pada motivasi atau pembelajaran agama. Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus.	pendidikan SMP, sedangkan enelitian saya berfokus pada pembelajaran keagamaan di MA dengan media digital interaktif <i>Zep Quiz</i>
--	--	--------------------------------	---	---

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu, tampak bahwa mayoritas studi masih berfokus pada peningkatan hasil belajar, minat, atau pemahaman siswa melalui pemanfaatan berbagai media seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall*, maupun *Zep Quiz*. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus menyoroti penggunaan *Zep Quiz* dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis pada tingkat Madrasah Aliyah (MA). Penelitian ini memiliki unsur kebaruan (*novelty*) karena memanfaatkan *Zep Quiz*, yaitu sebuah media digital berbasis kuis interaktif yang relatif baru digunakan dalam dunia pendidikan Islam, khususnya pada pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Berbeda dengan media digital sebelumnya, *Zep Quiz* memiliki fitur interaktif dan tampilan yang menarik, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif, berkompetisi sehat, serta mendapatkan umpan balik secara langsung.

Selain itu, penelitian ini menempatkan motivasi belajar sebagai fokus utama, bukan semata-mata pada hasil belajar. Motivasi dipandang sebagai faktor kunci yang memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadis dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, penelitian ini berperan penting dalam perancangan strategi pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik generasi masa kini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam penerapan media pembelajaran di MAN Kota Mojokerto, sekaligus memperkaya kajian mengenai efektivitas inovasi digital dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis.

F. Definisi Istilah

Agar tidak menimbulkan perbedaan pemahaman terhadap istilah-istilah penting dalam penelitian ini, berikut disampaikan penjelasan beberapa istilah kunci sesuai dengan konteks penggunaannya:

a. Implementasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), implementasi dijelaskan sebagai proses menerapkan atau melaksanakan sesuatu. Dari pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa implementasi merupakan tindakan nyata yang dilakukan untuk menghasilkan dampak atau perubahan tertentu terhadap suatu objek atau keadaan.²² Dalam konteks penelitian ini, implementasi merujuk pada pelaksanaan penggunaan media *Zep Quiz*

²²Novan Mamonto et al., "Implementasi Pembangunan Infrastruktur Desa Dalam Penggunaan Dana Desa Tahun 2017 (Studi) Desa Ongkaw II Kecamatan Sinonsayang Kabupaten Minahasa Selatan," *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan volume 1*, no. 1 (2018):3.

sebagai bagian dari implementasi *game based learning* di kelas Al-Qur'an Hadis.

b. *Zep Quiz*

Zep Quiz adalah sebuah platform digital berbasis permainan edukatif yang memungkinkan guru menyusun kuis interaktif secara online.²³ Platform ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui kompetisi berbasis pertanyaan yang menarik dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, *Zep Quiz* digunakan sebagai alat bantu pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis guna membangkitkan motivasi belajar siswa.

c. Game-Based Learning

Menurut Coffey, *game-based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memasukkan materi pendidikan ke dalam bentuk permainan. Melalui model ini, aktivitas belajar dipadukan dengan teknologi sehingga proses belajar terasa lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.²⁴ *Game-based learning* adalah strategi pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan sebagai media penyampaian materi. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa sepanjang proses pembelajaran.

²³Delpita Dola et al., "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Zep Quiz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas", 527.

²⁴Indarti Indarti and Dewi Laraswati, "Digital *Game Based Learning* Tebak Nama Buah dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie," *Jurnal Teknik Komputer* 7, no. 1 (2021): 45, <https://doi.org/10.31294/jtk.v7i1.9189>.

d. Motivasi Belajar

Istilah motivasi kerap dipakai untuk menjelaskan alasan di balik keberhasilan atau kegagalan seseorang dalam menyelesaikan berbagai tugas yang menantang.²⁵ Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari faktor internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Tingkat motivasi yang tinggi akan meningkatkan semangat serta konsentrasi siswa dalam menguasai materi yang dipelajari. Dalam penelitian ini, *Zep Quiz* digunakan sebagai media yang diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

e. Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan salah satu komponen utama dalam rumpun Pendidikan Agama Islam (PAI) yang bertujuan memberikan pemahaman dasar kepada siswa mengenai isi dan ajaran yang terkandung dalam Al-Qur'an dan hadis,²⁶ Baik dalam aspek pemahaman, hafalan, maupun pengamalannya dalam kehidupan sehari-hari, pembelajaran ini tidak hanya menitikberatkan pada ranah kognitif, tetapi juga diarahkan untuk membentuk sikap serta perilaku religius siswa.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini difokuskan pada pemaparan rancangan dan hasil penelitian yang disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut:

²⁵Amni Fauziah et al., "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang," *Jurnal Jpsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 4, no. 1 (2017): 47.

²⁶Tatik Fitriyani and Iman Saifullah, "Analisis Kurikulum Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Madrasah Aliyah", *Jurnal Pendidikan Uniga 14*, no. 2 (2020):357, <https://doi.org/10.52434/jp.v14i2.1003>.

1. BAB I

Bab ini berfungsi sebagai pendahuluan dalam laporan penelitian, yang menyajikan gambaran umum mengenai keseluruhan studi. Di dalamnya dijelaskan latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah-istilah kunci, serta sistematika penulisan.

2. BAB II

Bab ini berisi kajian teoritis yang berkaitan dengan fokus penelitian. Di dalamnya dipaparkan konsep-konsep dasar dan landasan pemikiran yang menjadi acuan penelitian. Tinjauan ini disusun berdasarkan berbagai sumber ilmiah seperti buku, artikel jurnal, skripsi, tesis, serta referensi lainnya yang relevan dengan topik implementasi *Zep Quiz* sebagai media *game based learning* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

3. BAB III

Bab ini memaparkan metode penelitian yang diterapkan dalam pelaksanaan studi. Di dalamnya dijelaskan secara detail mengenai jenis dan pendekatan penelitian, subjek yang terlibat, instrumen yang digunakan, prosedur pengumpulan data, serta teknik analisis yang dipilih.

4. BAB IV

Bab ini memaparkan temuan penelitian berdasarkan data dari lapangan. Data yang ditampilkan telah melalui tahap reduksi, pengelompokan, dan analisis awal sesuai dengan rumusan masalah. Pembahasan utamanya diarahkan untuk perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi *Zep Quiz* dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis serta melihat sejauh mana media

tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di MAN Kota Mojokerto.

5. BAB V

Bab ini berisi analisis hasil penelitian yang telah dikaji dan dikaitkan dengan teori-teori relevan. Dalam bab ini dijelaskan interpretasi temuan, diskusi yang menghubungkan data dengan kerangka teori, serta pembahasan mendalam terhadap dinamika penerapan *Zep Quiz* sebagai media *game based learning*.

6. BAB VI

Bab penutup ini berisi rangkuman hasil penelitian secara keseluruhan serta rekomendasi yang dapat dimanfaatkan dalam praktik pembelajaran, pengembangan media, maupun penelitian selanjutnya. Bagian ini menegaskan bentuk kontribusi penelitian terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam penerapan pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang memanfaatkan teknologi interaktif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Implementasi

a. Definisi Implementasi

Secara etimologis, kata implementasi berasal dari bahasa Inggris *to implement* yang berarti melaksanakan. Dalam Kamus Webster, istilah ini dijelaskan sebagai *to provide the means for carrying out* (menyediakan sarana untuk menjalankan sesuatu) dan *to give practical effect to* (memberikan dampak atau hasil yang nyata dalam penerapannya).²⁷ Sementara itu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) implementasi dimaknai sebagai suatu bentuk penerapan atau proses pelaksanaan.²⁸ Berdasarkan pengertian kebahasaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah suatu tindakan yang dijalankan dengan tujuan menimbulkan pengaruh atau akibat tertentu terhadap sesuatu.²⁹

Secara terminologis, para ahli memberikan pemahaman yang beragam mengenai konsep implementasi. Menurut Guntur Setiawan yang dikutip oleh Ardina dan Ferida Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan dijelaskan bahwa implementasi adalah proses memperluas

²⁷Febia Ghina Tsuraya et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Sekolah Penggerak," *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya 1*, no. 1 (2022): 183.

²⁸KBBI Daring, s.v. "implementasi", diakses 23 oktober 2025, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/implementasi>.

²⁹Mamonto et al., "Implementasi Pembangunan Infrastruktur Desa Dalam Penggunaan Dana Desa Tahun 2017 (Studi) Desa Ongkaw II Kecamatan Sinonsayang Kabupaten Minahasa Selatan," 3.

rangkaian kegiatan yang menitikberatkan pada penyesuaian dan interaksi antara tujuan dengan langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapainya, yang sekaligus membutuhkan dukungan jaringan pelaksana serta sistem birokrasi yang berjalan dengan baik.³⁰ Implementasi berhubungan dengan berbagai aktivitas, tindakan, atau prosedur yang berlangsung dalam suatu sistem. Oleh karena itu, implementasi tidak sekadar dipandang sebagai tindakan biasa, tetapi sebagai rangkaian proses yang disusun secara sistematis untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan.³¹

Berdasarkan pandangan para ahli, implementasi dapat dipahami sebagai proses menyelaraskan tujuan dengan langkah-langkah yang ditempuh, yang dilaksanakan melalui dukungan aparat pelaksana serta sistem birokrasi yang berjalan secara efektif. Implementasi pada dasarnya merupakan penerapan gagasan, konsep, kebijakan, maupun inovasi ke dalam praktik nyata yang diharapkan membawa dampak positif, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap. Dalam konteks penelitian ini, penerapan media *Zep Quiz* pada pembelajaran memerlukan kerja sama yang efektif antara guru dan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat diwujudkan dengan maksimal. Tahapannya meliputi penyusunan perangkat ajar, pelaksanaan sesuai rencana yang telah disusun, serta evaluasi secara berkala untuk memastikan efektivitas pembelajaran.

³⁰Ardina Prafitasari and Ferida Asih Wiludjeng, "Organisasi Kepemudaan yang Efektif dan Efisien dalam Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Desa Darungan Kecamatan Wlingi," *Translitera: Jurnal Kajian Komunikasi dan Studi Media* 4, no. 2 (2018): 31, <https://doi.org/10.35457/translitera.v4i2.351>.

³¹Prafitasari and Wiludjeng, "Organisasi Kepemudaan yang Efektif dan Efisien dalam Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Desa Darungan Kecamatan Wlingi," 36.

b. Tahapan Implementasi

Implementasi suatu program, kebijakan, atau model intervensi tidak dapat dilakukan secara instan, melainkan memerlukan tahapan yang sistematis agar tujuan dapat tercapai secara optimal. Adapun tahapan-tahapan implementasi dapat dijelaskan sebagai berikut:³²

1) Tahap Perencanaan

Tahap ini merupakan fondasi awal yang menentukan arah pelaksanaan. Pada tahap perencanaan, ditetapkan tujuan serta target yang ingin dicapai, termasuk strategi dan mekanisme pelaksanaannya. Di samping itu, tahap ini turut melibatkan pengenalan berbagai kemungkinan kendala yang dapat terjadi serta perumusan langkah-langkah antisipatif untuk mengatasinya. Dengan demikian, perencanaan bukan hanya sekadar menentukan langkah teknis, tetapi juga berfungsi sebagai proses memperkirakan, memprediksi, serta mengantisipasi faktor-faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan implementasi.

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah bagian inti dari proses implementasi, yakni realisasi langsung dari berbagai rencana yang telah dirumuskan sebelumnya. Pada tahap ini, seluruh aktivitas yang telah dipersiapkan dijalankan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan. Keberhasilan

³²Ninda Listiyan, "Implementasi Program Tahfidzul Qur'an Dalam Membentuk Karakter Religius Sabar Siswa Kelas IV Di MI Negeri 2 Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021" (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2021), 8–10.

fase ini sangat ditentukan oleh kesiapan tenaga pelaksana, ketersediaan fasilitas pendukung, serta koordinasi yang harmonis antar pihak yang terlibat. Dengan demikian, pelaksanaan merupakan manifestasi nyata dari perencanaan yang diharapkan mampu mencapai sasaran yang telah ditetapkan.

3) Tahap Evaluasi

Evaluasi menjadi tahap akhir dari implementasi yang berfungsi untuk menilai sejauh mana tujuan program telah tercapai. Proses ini meliputi pengukuran hasil, efektivitas, serta analisis terhadap kekurangan yang terjadi selama pelaksanaan. Evaluasi juga berperan sebagai bahan refleksi sekaligus dasar untuk menentukan tindak lanjut, perbaikan, atau penyempurnaan implementasi di masa mendatang. Dengan adanya evaluasi, hasil yang diperoleh tidak hanya dapat dipertanggungjawabkan, tetapi juga dijadikan acuan bagi pelaksanaan program berikutnya agar lebih efektif dan efisien.

2. *Zep Quiz*

a. Pengertian *Zep Quiz*

Zep Quiz merupakan media pembelajaran digital dan permainan yang dirancang untuk meningkatkan interaktivitas serta kenyamanan siswa dalam proses belajar.³³ Melalui berbagai fitur seperti batasan waktu, papan peringkat, dan tampilan kuis interaktif, guru dapat memanfaatkan platform ini untuk membangun suasana belajar yang kompetitif namun

³³Fitria Afifah Husen and Fitria Wulandari, "Pengaruh Media Game Edukasi *Zep Quiz* terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda," *Jurnal Pendidikan Mipa* 15, no. 3 (2025): 31, <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>.

edukatif, di mana siswa dapat belajar sambil bermain. Penggunaan *Zep Quiz* selama pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman materi, memotivasi siswa, serta mendorong partisipasi aktif, yang pada akhirnya berdampak signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar.

Selain itu, *Zep Quiz* juga memungkinkan guru menampilkan materi dalam bentuk kartu digital berisi penjelasan dan soal latihan, yang akan hilang secara otomatis setelah dibaca, sehingga siswa dapat melanjutkan ke bagian berikutnya secara mandiri hingga seluruh materi selesai. Pada akhir sesi, siswa diberikan pertanyaan evaluatif singkat untuk menguji sejauh mana mereka memahami materi yang telah dipelajari.

Lebih lanjut, *Zep Quiz* dikembangkan sebagai platform pembelajaran berbasis metaverse oleh perusahaan ZEP Co., Ltd. asal Korea Selatan yang merupakan hasil kolaborasi antara NAVER Z dan Supercat, pengembang game ternama. Platform ini mulai dikembangkan sejak tahun 2021 dan resmi diluncurkan pada April 2024, dengan jumlah pengguna mencapai 12 juta, termasuk 1,3 juta pengguna aktif bulanan, menandakan tingginya antusiasme terhadap penggunaan teknologi ini dalam bidang Pendidikan.³⁴

b. Langkah-Langkah Menggunakan *Zep Quiz*

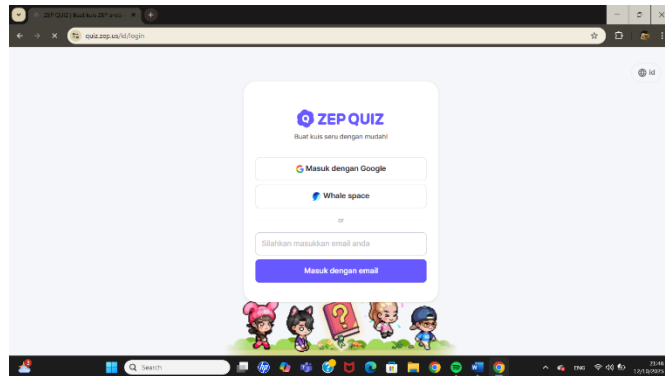
1. Masuk ke situs *ZEP Quiz*

a) Buka situs: <https://quiz.zep.us>

b) Klik tombol “Start Now” atau “Log In”.

³⁴Zidny Hudan Feriansyah & Audrey Gabriella Titaley. “Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman melalui Media *Zep Quiz*.” *E-Journal Laterne*, Vol. 14, no. 2, 2025, 18

- c) Kamu bisa login menggunakan akun Google, Apple, atau membuat akun baru dengan email.

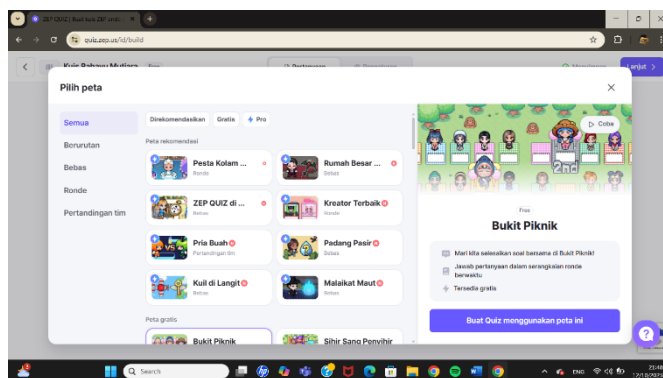


Gambar 2. 1 Tampilan Situs Zep Quiz

2. Membuat Ruang (Room) / Kelas

- Setelah masuk, klik “Create a Room”.
- Pilih template ruangan (misalnya *Classroom*, *Park*, *Stage*, atau *Island*).
- Sesuaikan nama ruang, deskripsi, dan tampilan peta (map).

Catatan: Beberapa peta hanya tersedia untuk versi berbayar.



Gambar 2. 2 Peta Zep Quiz

3. Menambahkan Kuis

Ada dua cara:

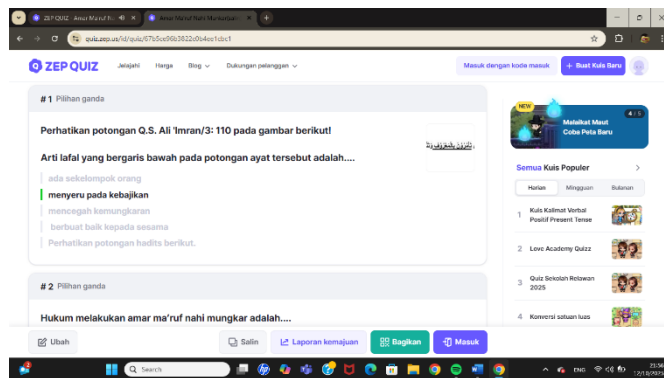
- Pilih “Add Quiz” → “Create New Quiz”, lalu isi:

(1) Judul kuis

(2) Jenis pertanyaan (pilihan ganda, benar/salah, isian singkat, dll.)

(3) Jawaban benar dan poin nilai

b) Atau pilih dari bank soal publik (*Explore* → *Quiz Library*) untuk memakai kuis buatan pengguna lain.

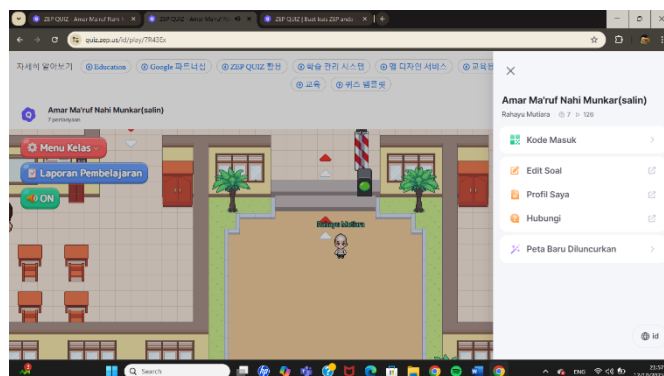


Gambar 2. 3 Add Quiz

4. Mengatur Mode & Pengaturan

a) Pilih jumlah percobaan, dan urutan pertanyaan.

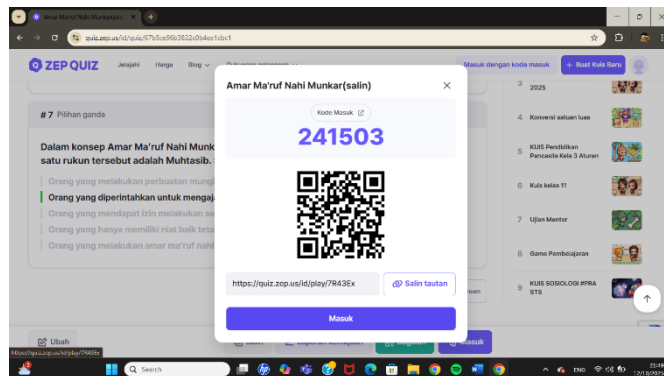
b) Kamu juga bisa mengatur *timer*, *skor*, *musik latar*, dan efek visual.



Gambar 2. 4 mode dan pengaturan

5. Mengundang Peserta

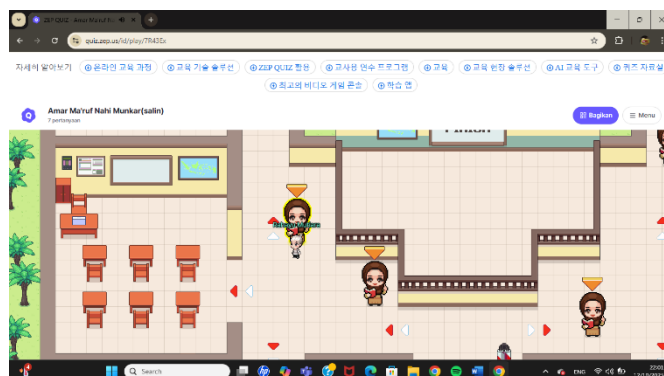
- Klik “Invite” untuk mendapatkan link atau kode ruangan.
- Bagikan link/kode tersebut ke siswa (melalui WhatsApp, Google Classroom, atau LMS).
- Peserta masuk ke situs quiz.zep.us dan pilih “Join Room”, lalu masukkan kode.



Gambar 2. 5 kode QR

6. Memulai Kuis

- Setelah semua peserta bergabung, klik “Start Quiz”.
- Pertanyaan akan muncul secara berurutan; peserta menjawab dari perangkat masing-masing.
- Papan skor (*leaderboard*) akan tampil setelah setiap soal atau di akhir sesi.



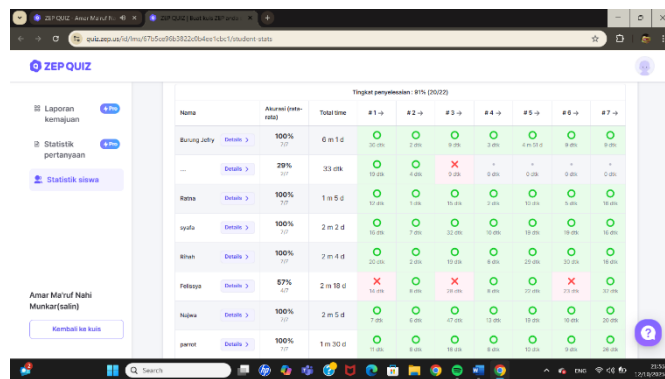
Gambar 2. 6 Tampilan Zep Quiz

7. Melihat Hasil & Analisis

a) Setelah kuis selesai, buka tab “Results” atau “Reports”. Kamu dapat melihat:

- (1) Skor tiap peserta
- (2) Persentase jawaban benar/salah
- (3) Rata-rata nilai

b) Untuk versi berbayar, kamu bisa mengunduh laporan detail (*Excel/PDF*).³⁵



The screenshot shows the ZEP QUIZ Results page. On the left, there are navigation links: 'Laporan kemajuan', 'Statistik pertanyaan', and 'Statistik siswa'. The main table displays student performance across 7 questions. The table has columns for Nama, Akumulasi (persentase), Total time, and 7 question columns (#1 to #7). Each cell in the question columns contains a score (e.g., 100%, 0%, 25%) and a status icon (green circle for correct, red X for incorrect). The table lists students: Burung Jady, Rama, syafa, Rihah, Felyza, Najwa, and parrot.

Nama	Akumulasi (persentase)	Total time	#1 →	#2 →	#3 →	#4 →	#5 →	#6 →	#7 →
Burung Jady	100% 100	0 m 1 d	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
...	29% 100	33 sds	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Rama	100% 100	1 m 5 d	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
syafa	100% 100	2 m 2 d	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Rihah	100% 100	2 m 4 d	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Felyza	57% 100	2 m 18 d	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Najwa	100% 100	2 m 5 d	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
parrot	100% 100	1 m 30 d	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Gambar 2. 7 Hasil Siswa

c. Kelebihan dan Kekurangan *Zep Quiz*

1) Kelebihan *Zep Quiz*

a) Aksesibilitas tinggi

Dapat digunakan melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, dan laptop, sehingga mendukung pembelajaran jarak jauh dengan lebih mudah.³⁶

b) Fleksibilitas waktu dan tempat

³⁵Dola et al., "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Zep Quiz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V", 534.

³⁶Galuh Mulyawan et al., "Implementasi Aplikasi *Zep Quiz* Dalam Perencanaan Karir Siswa," *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan Vol 3*, no. 3, (2025): 373.

Guru dan siswa dapat mengakses pembelajaran kapan saja dan di mana saja, tanpa terikat ruang kelas fisik.

c) Adaptif terhadap pembelajaran digital

Membantu siswa terbiasa dengan latihan soal berbasis teknologi, mendukung literasi digital di era modern.

d) Variasi bentuk soal

Menyediakan berbagai jenis soal seperti pilihan ganda, kuis benar/salah (O/X), dan kuis super, yang memperkaya bentuk evaluasi pembelajaran.

e) Interaktif dan menarik

Desain platform yang berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

f) Efektif untuk evaluasi cepat

Sangat sesuai digunakan untuk latihan dan tes singkat karena tampilannya sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna.³⁷

2) Kekurangan *Zep Quiz*

a) Ketergantungan pada jaringan internet

Karena berbasis daring, platform ini tidak dapat digunakan secara offline dan memerlukan koneksi yang stabil.

b) Keterbatasan jumlah soal

Dalam satu sesi permainan, *Zep Quiz* hanya dapat memuat maksimal 20 soal, sehingga guru perlu membagi materi yang lebih panjang menjadi beberapa sesi.

³⁷Dola et al., "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Zep Quiz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V", 532.

c) Kurang cocok untuk materi kompleks

Format kuis yang sederhana membuatnya tidak ideal untuk topik yang membutuhkan penjabaran atau analisis mendalam.

d) Tidak ada pengaturan waktu otomatis

Platform ini belum memiliki fitur timer per soal atau per sesi, sehingga guru harus menentukan batas waktu secara manual.

e) Fitur terbatas / pembatasan akses peta (maps)

Versi gratis hanya bisa menggunakan *free maps* (peta dasar), sedangkan peta-peta premium terkunci untuk versi berbayar.³⁸

3. *Game-Based Learning*

Game based learning merupakan suatu model pembelajaran inovatif yang secara sadar mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam bentuk permainan digital atau non-digital.³⁹ Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya menekankan penyampaian materi, tetapi juga diarahkan untuk membangun pengalaman belajar yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan bermakna. *Game-based learning* memadukan elemen pendidikan dengan teknologi, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakter generasi digital yang akrab dengan teknologi interaktif dan unsur permainan.

Dalam penerapannya, model ini dirancang dengan tujuan pedagogis yang jelas, yaitu membantu peserta didik mencapai kompetensi tertentu

³⁸Zidny Hudan Feriansyah and Audrey Gabriella Titaley, "Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman melalui Media *Zep Quiz*," 18.

³⁹Indarti and Laraswati, "Digital *Game Based Learning* Tebak Nama Buah dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie," 45–50.

melalui kegiatan bermain yang terarah. Melalui mekanisme permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi konsep, memecahkan masalah, dan mengatasi tantangan dengan cara yang lebih kreatif.⁴⁰ Proses pembelajaran seperti ini memungkinkan siswa belajar dari pengalaman, bukan hanya dari instruksi guru, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam dan kontekstual.

Selain itu, penggunaan media *game based learning* memiliki sejumlah keunggulan pedagogis. Pertama, permainan dapat menciptakan situasi kompetitif sekaligus kolaboratif, yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kerja sama antar siswa. Kedua, adanya umpan balik yang cepat dan tepat dalam permainan memungkinkan siswa mengenali kesalahan mereka dan menyesuaikan strategi belajar secara mandiri. Ketiga, lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan melalui penggunaan permainan dapat menstimulasi rasa ingin tahu, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran di kelas.⁴¹ Dengan demikian, *game based learning* tidak sekadar menjadi sarana hiburan, tetapi juga berperan sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, serta kemampuan bekerja sama antar siswa dalam pembelajaran abad ke-21.

⁴⁰Natalis Sukma Permana, “*Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native,” *Jpak: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 22, no. 2 (2022): 110.

⁴¹Jamaluddin Shiddiq, “Inovasi Pemanfaatan *Wordwall* Sebagai Media *Game Based Learning* Untuk Bahasa Arab,” *Journal of Applied Linguistics and Islamic Education* 5, no.1 (2021): 151–69.

4. Motivasi Belajar

Motivasi adalah kondisi dalam diri individu yang menimbulkan dorongan untuk bertindak demi mencapai tujuan tertentu. Secara sederhana, motivasi berfungsi sebagai tenaga penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Saat seseorang menerima motivasi dari orang lain, hal itu berarti ia mendapatkan semangat atau dorongan agar mau bergerak dan bertindak.⁴² Motivasi dapat pula dipahami sebagai dorongan internal pada diri seseorang yang menggerakkan individu untuk melakukan kegiatan tertentu demi memenuhi kebutuhan dan meraih tujuan yang diinginkan.

Belajar (*learning*) adalah suatu proses di mana siswa secara aktif berupaya memahami dan menyelesaikan masalah dengan memanfaatkan pengetahuan yang telah mereka miliki. Dalam proses ini, setiap individu berupaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai positif yang bermanfaat bagi kehidupannya di masa depan. Pembelajaran merupakan proses internal yang tidak selalu terlihat secara kasat mata, karena berlangsung di dalam diri siswa. Hasil belajar tidak hanya tercermin dari perilaku luar, tetapi juga merupakan proses mental yang menghubungkan pengalaman sebelumnya dengan pengalaman baru. Proses belajar memerlukan aktivitas, latihan, dan konsentrasi yang berkelanjutan. Artinya, belajar menuntut keterlibatan aktif individu melalui kegiatan yang disadari,⁴³

⁴²Husna Faizatul Umnia, "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Ma'Arif 1 Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019," (Skripsi Institut Agama Islam Negeri IAIN Metro, 2018), 27.

⁴³Umnia, "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Ma'Arif 1 Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019," 28.

dilakukan berulang kali, dan difokuskan pada pengembangan kemampuan di berbagai aspek atau ranah. Yaitu:

- a. Ranah Kognitif mencakup kemampuan individu dalam hal pengetahuan, pemahaman, serta kemampuan berpikir untuk menganalisis suatu hal.
- b. Ranah Afektif mencakup kemampuan yang berkaitan dengan sikap, karakter, emosi, serta cara seseorang merespons berbagai situasi.
- c. Ranah Psikomotorik terkait dengan keterampilan fisik dan koordinasi gerakan tubuh yang dilakukan oleh seseorang.

Dari pemahaman tersebut, motivasi belajar bisa dipahami sebagai dorongan yang berasal dari dalam diri individu untuk melakukan suatu tindakan dalam rangka mencapai tujuan yang tertentu. Motivasi ini sangat terkait dengan kebutuhan individu, karena seseorang akan terdorong untuk bertindak ketika merasa bahwa tindakan tersebut penting dan memberikan manfaat baginya. Menurut Hamzah B. Uno, terdapat beberapa indikator motivasi belajar ekstrinsik, yaitu:⁴⁴

- a. Adanya pemberian hadiah atau penghargaan (reward) dalam kegiatan belajar,
- b. Proses pembelajaran dibuat menarik agar tidak membosankan,
- c. Lingkungan belajar diciptakan secara kondusif,
- d. Adanya hubungan yang baik antara guru dan siswa, serta
- e. Hubungan positif antar sesama siswa.

⁴⁴B Hamzah Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2023). 28.

Sementara itu, menurut Lopper dan Hodel (1989) yang dikutip oleh Widyaningrum, motivasi belajar dipengaruhi oleh dua jenis faktor utama, yaitu:⁴⁵

- a. Motivasi Intrinsik, yaitu motivasi yang muncul dari dalam diri sendiri. Seseorang termotivasi karena merasa senang, puas, atau memiliki ketertarikan pribadi terhadap kegiatan yang dilakukan, tanpa dorongan dari luar. Ada empat sumber utama motivasi intrinsik, yaitu berasal dari minat, rasa ingin tahu, kepuasan pribadi, dan keinginan untuk berkembang.
- b. Motivasi Ekstrinsik, yaitu motivasi yang datang dari luar diri seseorang, misalnya dari keluarga, teman, guru, atau lingkungan sekitar. Bentuknya bisa berupa pujian, penghargaan, atau hadiah (*reward*). Lingkungan yang baik akan membantu menumbuhkan motivasi positif, sedangkan lingkungan yang tidak mendukung dapat menurunkan semangat belajar.

No	Indikator Motivasi Belajar	Deskriptor
1	Tekun dalam mengerjakan tugas	Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu dan tetap fokus saat belajar.
2	Ulet menghadapi kesulitan belajar	Siswa tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi.
3	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	Siswa memperhatikan penjelasan guru dan antusias mengikuti pembelajaran.

⁴⁵Widyaningrum et al., "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan *Zep Quiz* Pada Pembelajaran Informatika Di SMP," 208.

No	Indikator Motivasi Belajar	Deskriptor
4	Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan	Siswa berani bertanya, menjawab, serta memberikan pendapat saat pembelajaran berlangsung.
5	Senang mencari dan memecahkan masalah	Siswa berusaha mencari jawaban atau solusi terhadap soal yang diberikan.
6	Memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran	Siswa menunjukkan sikap bersemangat dan tidak malas saat kegiatan belajar berlangsung.
7	Berusaha memperoleh hasil belajar yang baik	Siswa memiliki keinginan untuk mendapatkan nilai dan prestasi yang memuaskan.
8	Tidak mudah bosan saat belajar	Siswa tetap mengikuti pembelajaran dengan baik hingga selesai.
9	Mandiri dalam belajar	Siswa mampu belajar dan mengerjakan tugas tanpa selalu bergantung pada orang lain.
10	Memiliki rasa percaya diri saat belajar	Siswa yakin terhadap kemampuan dirinya ketika mengerjakan tugas atau menjawab pertanyaan.

Tabel 2. 1 Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar memegang peran krusial dalam membantu individu mencapai tujuan yang diinginkan. Tanpa adanya dorongan motivasi, siswa cenderung merasa kurang nyaman dan kehilangan semangat dalam menjalani proses pembelajaran.. Oleh karena itu, motivasi menjadi faktor penting agar

kegiatan belajar dapat berlangsung secara efektif.⁴⁶ Kurangnya kesadaran terhadap pentingnya motivasi dalam diri siswa dapat mengakibatkan menurunnya minat untuk belajar dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Secara umum, rendahnya motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor,⁴⁷ yaitu:

a. Faktor internal (diri sendiri)

Rendahnya rasa percaya diri terhadap kemampuan pribadi serta kurangnya interaksi sosial dengan orang lain dapat menyebabkan motivasi belajar menurun.

b. Faktor lingkungan

Lingkungan pergaulan yang kurang baik atau tidak mendukung akan menghambat proses belajar siswa.

c. Faktor keluarga

Keharmonisan dalam keluarga memiliki pengaruh besar terhadap semangat belajar anak. Konflik keluarga dapat menciptakan suasana yang tidak nyaman, sehingga menurunkan motivasi belajar. Selain itu, harapan orang tua yang terlalu tinggi atau terlalu rendah juga dapat berdampak negatif ketika tuntutan terlalu besar, anak dapat merasa tertekan untuk mencapai target yang diinginkan.

⁴⁶Amni Fauziah, Asih Rosnaningsih, and Samsul Azhar, "Hubungan Antara Minat Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 KotaTangerang," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020): 47–53.

⁴⁷Ayu Setianingsih, "Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 7 Bandar Lampung" (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 121.

5. Mata Pelajaran Al- Qur'an Hadis

a. Definisi Pelajaran Al-Qur'an Hadis

Secara etimologis, kata Al-Qur'an berarti "bacaan." Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),⁴⁸ Al-Qur'an didefinisikan sebagai firman Allah SWT yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW melalui Malaikat Jibril dan berfungsi sebagai pedoman hidup bagi umat manusia agar dibaca, dipahami, serta diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Makna tersebut sejalan dengan firman Allah dalam Surat Al-Baqarah ayat 2:

ذَٰلِكَ الْكِتَابُ لَا رَيْبَ فِيهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ

"Kitab (Al-Qur'an) ini tidak ada keraguan di dalamnya; (ia merupakan) petunjuk bagi orang-orang yang bertakwa"⁴⁹

Secara harfiah, kata Al-Qur'an berasal dari bahasa Arab qara'a yang berarti "membaca" atau "sesuatu yang dibacakan".⁵⁰ Dalam perspektif ajaran Islam, Al-Qur'an dipahami sebagai kalam Allah SWT yang disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW melalui perantara Malaikat Jibril. Sebagai sumber ajaran Islam, Al-Qur'an menempati kedudukan tertinggi dan menjadi dasar utama, sementara As-Sunnah atau Hadis berperan sebagai sumber hukum kedua.

⁴⁸Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, entri "Al-Qur'an", versi daring, diakses 30 September 2025, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>.

⁴⁹Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), Q.S. Al-Baqarah [2]: 2.

⁵⁰Ahmad Warson Munawwir, *Al-Munawwir: Kamus Arab-Indonesia*, (Yogyakarta: Pustaka Progressif, 1997), hlm. 1223.

Secara etimologis, Hadis berarti sesuatu yang baru (jadid), namun juga dapat bermakna sesuatu yang dekat atau berlangsung dalam waktu yang singkat. Selain itu, kata hadis juga mengandung arti “berita” atau “kisah”, yakni segala hal yang diriwayatkan, diperbincangkan, serta disampaikan dari seseorang kepada orang lain. Dalam pengertian terminologis (syar‘i), Hadis adalah segala sesuatu yang berasal dari Nabi Muhammad SAW, baik berupa ucapan (*qauliyyah*), tindakan atau perbuatan (*fi‘liyyah*), maupun persetujuan dan ketetapan beliau (*taqririyyah*).⁵¹

Dalam konteks pendidikan Islam, mata pelajaran Al-Qur’an Hadis merupakan bagian integral dari rumpun Pendidikan Agama Islam (PAI) di madrasah yang meliputi bidang akidah akhlak, fiqih, sejarah kebudayaan Islam, serta Al-Qur’an Hadis.⁵² Pembelajaran Al-Qur’an Hadis bertujuan membina siswa agar bisa memahami, membaca dengan lancar, menerjemahkan, serta menghayati makna yang terkandung dalam ayat-ayat Al-Qur’an dan hadis Nabi. Selain itu, siswa diharapkan dapat mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.⁵³ Dengan demikian, pelajaran ini tidak hanya fokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan

⁵¹M. Syuhudi Ismail, *Kaedah Kesahihan Sanad Hadis: Telaah Kritis dan Tinjauan dengan Pendekatan Ilmu Sejarah*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1995), hlm. 11.

⁵²Abd Rozak, “Al-Qur’an, Hadits, dan Ijtihad sebagai Sumber Pendidikan Islam,” *Journal of Islamic Education*, Vol. 2 no. 2 (2019), hlm. 85–101.

⁵³Ar Rasikh, “Pembelajaran Al-Qur’an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus pada MIN Model Sesela dan MI At-Tahzib Kekait Lombok Barat,” *Jurnal Penelitian Keislaman*, Vol. 15 no. 1 (2019), hlm. 14–28.

spiritualitas siswa sebagai bekal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

b. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Al- Qur'an Hadis

Ruang lingkup mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis di jenjang Madrasah Aliyah (MA) merujuk pada Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Tahun 2022 mengenai Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab dalam Kurikulum Merdeka pada Madrasah. Secara umum, materi tersebut mencakup beberapa kajian utama sebagai berikut:⁵⁴

1) Dasar-Dasar Ilmu Al-Qur'an

Pembahasan pada bagian ini mencakup:

- a) Pengertian Al-Qur'an beserta pandangan para ulama mengenainya,
- b) Sejarah turunnya wahyu dan proses kodifikasi Al-Qur'an,
- c) Bukti-bukti keaslian dan kemukjizatan Al-Qur'an, serta
- d) Pokok-pokok isi dan struktur ayat maupun surat dalam Al-Qur'an.

2) Dasar-Dasar Ilmu Hadis

- a) Ruang lingkup ini memuat:
- b) Pemahaman tentang perbedaan istilah hadis, sunah, khabar, dan atsar,
- c) Sejarah perkembangan serta proses kodifikasi hadis,
- d) Unsur-unsur pokok hadis seperti sanad dan matan,
- e) Fungsi serta kedudukan hadis dalam kaitannya dengan Al-Qur'an,

⁵⁴Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, *Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka pada Madrasah* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2022), hal. 15–16.

- f) Klasifikasi hadis berdasarkan kualitas (shahih, hasan, dhaif) dan kuantitas (mutawatir, ahad),
- g) Serta biografi para ulama hadis yang berperan penting dalam pengembangan ilmu hadis.

3) Ayat dan Hadis Tematik

Pada bagian ini, peserta didik diajak memahami ayat dan hadis yang berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan manusia, di antaranya:

- a) Tugas manusia sebagai khalifah di bumi,
- b) Kewajiban berbakti kepada orang tua,
- c) Larangan melakukan perbuatan keji,
- d) Pentingnya sikap toleransi,
- e) Anjuran untuk menuntut dan mengembangkan ilmu pengetahuan,
- f) Semangat berkompetisi dalam kebaikan,
- g) Kesadaran akan kefanaan dunia dan kekekalan akhirat,
- h) Pemilihan makanan yang halal dan baik,
- i) Kewajiban bersyukur,
- j) Tanggung jawab terhadap diri dan lingkungan,
- k) Pola hidup sederhana,
- l) Kesabaran dalam menghadapi ujian,
- m) Upaya pelestarian lingkungan,
- n) Kewajiban berdakwah,
- o) Pelaksanaan amar ma'ruf nahi munkar, serta

- p) Nilai-nilai musyawarah dan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.

6. Relasi *Zep Quiz* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Dalam pembelajaran modern, seorang guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Salah satu metode yang banyak dimanfaatkan saat ini adalah melalui media pembelajaran seperti *Zep Quiz*. *Zep Quiz* merupakan platform kuis interaktif yang memadukan unsur gamifikasi dalam proses belajar, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, aktif, serta menyenangkan.⁵⁵

Zep Quiz memiliki berbagai fitur seperti papan peringkat *leaderboard*, sistem poin, dan penghargaan yang dapat menumbuhkan semangat kompetisi positif di antara siswa. Ketika siswa bersaing untuk mendapatkan skor tertinggi, mereka terdorong untuk memahami materi dengan lebih baik agar bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Situasi ini menciptakan motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang muncul karena adanya dorongan dari luar, seperti keinginan untuk menang atau mendapat pengakuan dari teman dan guru.⁵⁶

Selain itu, *Zep Quiz* juga memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa setelah menjawab soal. Hal ini membantu siswa mengetahui kesalahan mereka secara cepat, sekaligus memberikan kesempatan untuk

⁵⁵Fitria Afifah Husen and Fitria Wulandari, "Pengaruh Media Game Edukasi *Zep Quiz* terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda," 942.

⁵⁶Widyaningrum et al., "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan *Zep Quiz* Pada Pembelajaran Informatika Di SMP," 10.

memperbaiki pemahaman terhadap materi. Umpan balik yang cepat terbukti dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kepuasan belajar, karena siswa dapat melihat hasil dari usahanya secara langsung.

Tidak hanya itu, pengalaman belajar melalui *Zep Quiz* mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yaitu dorongan untuk belajar karena rasa ingin tahu dan kesenangan pribadi. Ketika pembelajaran dikemas seperti permainan, siswa merasa lebih bebas bereksplorasi dan berpartisipasi tanpa tekanan. Kondisi ini menjadikan proses belajar lebih bermakna karena siswa belajar dengan rasa senang, bukan karena paksaan.⁵⁷ *Zep Quiz* juga mendorong partisipasi aktif siswa di kelas. Saat mengikuti kuis, siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi ikut berinteraksi secara langsung dengan materi. Partisipasi aktif ini berpengaruh pada peningkatan fokus dan konsentrasi, karena siswa merasa terlibat dalam setiap langkah pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih hidup dan dinamis.

Namun, penggunaan *Zep Quiz* juga perlu diimbangi dengan variasi metode pembelajaran lainnya. Penelitian menunjukkan bahwa motivasi dari gamifikasi dapat menurun jika digunakan terus-menerus tanpa perubahan bentuk atau tantangan baru. Oleh karena itu, guru sebaiknya mengombinasikan penggunaan *Zep Quiz* dengan metode lain seperti diskusi, proyek, atau pembelajaran berbasis masalah agar motivasi siswa tetap terjaga.

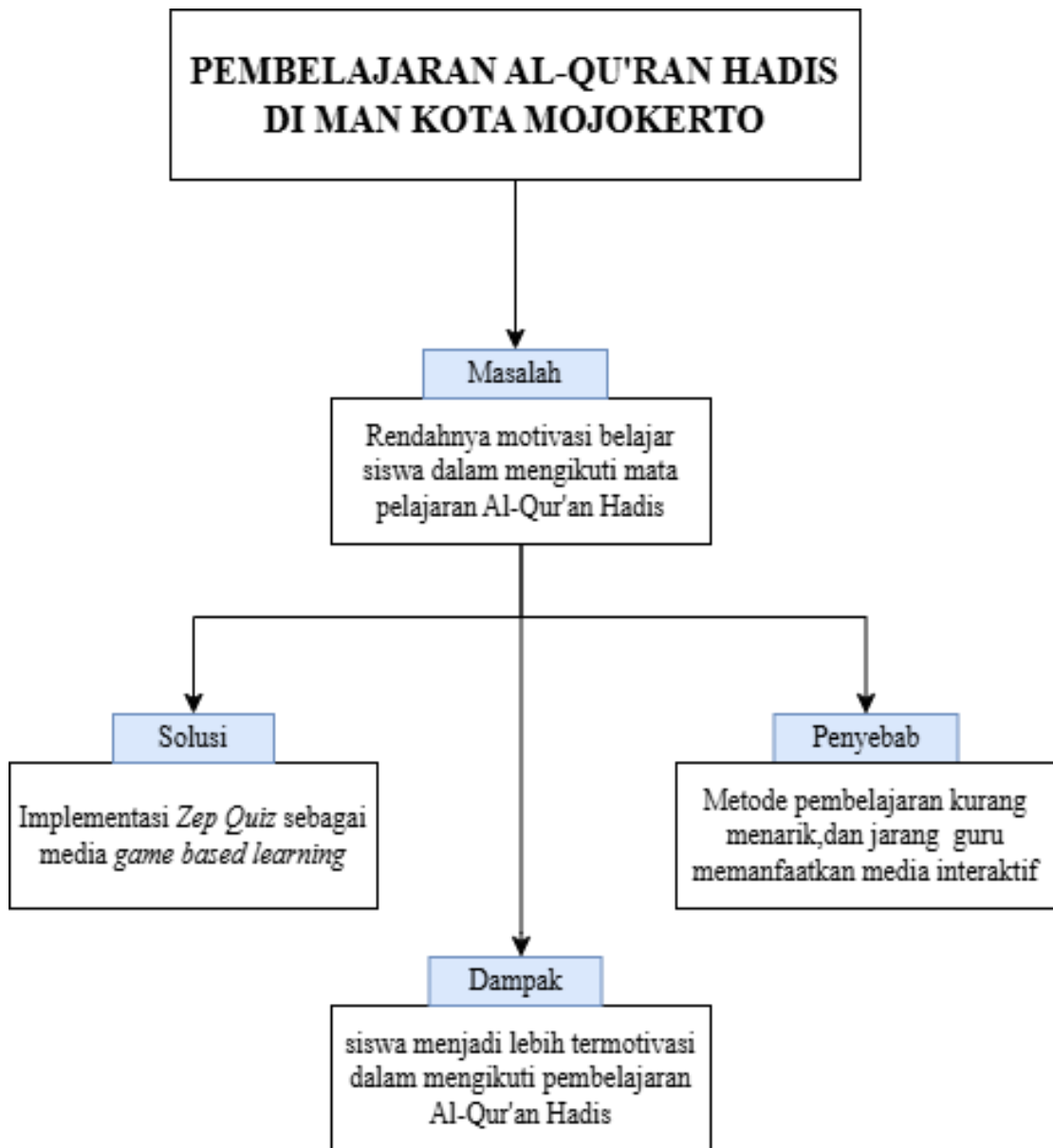
Secara keseluruhan, *Zep Quiz* bukan hanya alat evaluasi pembelajaran, tetapi juga media yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan

⁵⁷Delpita Dola et al., "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Zep Quiz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V", 25.

menantang, *Zep Quiz* membantu siswa lebih antusias dalam belajar, meningkatkan pemahaman konsep, serta membangun sikap positif terhadap proses pembelajaran.⁵⁸

⁵⁸Dhea Widyaningrum et al., “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan *Zep Quiz* Pada Pembelajaran Informatika Di Smp”, 10.

B. Kerangka Konseptual



Gambar 2. 8 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Pada akhir penelitian, peneliti menyusun kesimpulan berdasarkan hasil temuan yang kemudian dihubungkan dengan teori-teori yang relevan dalam kajian pustaka.

Pendekatan kualitatif bersifat deskriptif, sehingga data yang diperoleh tidak disajikan dalam bentuk angka, melainkan diuraikan secara naratif menggunakan kata-kata dan kalimat. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara mendalam dengan subjek penelitian. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara induktif, yaitu menarik kesimpulan dari fakta-fakta khusus menuju pemahaman yang lebih umum. Selanjutnya, data diolah melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dalam penelitian kualitatif pada umumnya.⁵⁹

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini diarahkan pada tiga aspek, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan media tersebut. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti melakukan studi lapangan

⁵⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2nd ed. (Bandung: Alfabeta, 2022), 19–21.

field research dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Mojokerto, yang merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah keagamaan di wilayah Kota Mojokerto.

Pemilihan MAN Kota Mojokerto sebagai lokasi penelitian dilakukan secara sengaja (*purposive*) berdasarkan beberapa pertimbangan yang relevan dengan fokus penelitian. Pertama, di madrasah ini terdapat guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang telah menerapkan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan *game-based learning*. Penggunaan media ini merupakan salah satu bentuk inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kondisi tersebut memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengamati dan menganalisis secara langsung bagaimana implementasi media *Zep Quiz* dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar, serta bagaimana dampaknya terhadap keaktifan dan semangat belajar siswa.

Kedua, MAN Kota Mojokerto juga merupakan tempat peneliti melaksanakan kegiatan Asistensi Mengajar (AM). Pengalaman tersebut memberikan keuntungan tersendiri karena peneliti telah memiliki pemahaman awal mengenai lingkungan madrasah, budaya belajar siswa, karakteristik guru, dan juga dinamika pembelajaran di kelas. Pengetahuan awal ini menjadi landasan penting bagi ntuk membangun komunikasi yang efektif dengan pihak sekolah, memudahkan proses pengumpulan data, serta mendukung keakuratan informasi yang diperoleh. Dengan demikian, pemilihan MAN Kota Mojokerto sebagai lokasi penelitian bukan hanya didasarkan pada faktor kemudahan akses, tetapi juga karena relevansinya dengan fokus kajian, yakni implementasi *Zep*

Quiz sebagai media game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Diharapkan, penelitian yang dilakukan di lingkungan madrasah ini dapat memberikan gambaran nyata mengenai penerapan model pembelajaran inovatif yang menggabungkan nilai-nilai pendidikan Islam dengan pendekatan teknologi modern.

C. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian kualitatif, peneliti memiliki peran yang sangat krusial sekaligus menjadi bagian dari instrumen penelitian. Peneliti tidak hanya bertindak sebagai perencana dan pelaksana, tetapi juga berfungsi sebagai pengolah data serta penyusun kesimpulan akhir dari hasil penelitian.⁶⁰ Menurut Creswell, kedudukan peneliti dalam penelitian kualitatif adalah sebagai instrumen utama yang mengumpulkan data primer, sehingga keterlibatan peneliti harus berlangsung secara intensif dan berkesinambungan dengan subjek penelitian.⁶¹ Berdasarkan hal tersebut, peneliti hadir secara langsung dalam kegiatan penelitian yang berfokus pada pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dengan menggunakan *Zep Quiz* sebagai media *game-based learning*. Kehadiran ini diwujudkan melalui keterlibatan aktif peneliti dalam melakukan observasi, wawancara, serta dokumentasi yang menyangkut guru, siswa, dan proses pembelajaran yang berlangsung

⁶⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 222.

⁶¹John W Creswell and J David Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, (California: Sage Publications, 2014), 187.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yakni pihak-pihak yang menjadi pusat perhatian sekaligus responden dalam penelitian ini. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu menentukan informan berdasarkan kriteria tertentu agar dapat memberikan data yang relevan dengan tujuan penelitian.⁶² Teknik ini dipilih karena dinilai efektif untuk memperoleh sumber data yang kaya informasi, sehingga peneliti dapat memahami fenomena secara lebih mendalam, mengembangkan analisis yang detail, serta memperoleh informasi yang relevan untuk mendukung keberlangsungan penelitian.⁶³ Dalam penelitian berjudul ini, subjek penelitian terdiri atas Waka Kurikulum, guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, serta peserta didik MAN Kota Mojokerto. Ketiga kelompok subjek tersebut memiliki peran yang saling melengkapi dalam memberikan gambaran menyeluruh terkait proses implementasi media *Zep Quiz* dalam pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*).

Waka Kurikulum dipilih sebagai subjek karena memiliki kewenangan dan pemahaman mendalam terhadap kebijakan serta pelaksanaan kurikulum di tingkat satuan pendidikan. Informasi dari Waka Kurikulum diperlukan untuk mengetahui bagaimana kebijakan sekolah mendukung inovasi pembelajaran, khususnya penerapan media *Zep Quiz* sebagai bagian dari pengembangan model pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Data yang diperoleh dari Waka Kurikulum juga membantu peneliti memahami aspek manajerial, seperti

⁶²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 219.

⁶³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 201.

perencanaan, pengawasan, serta dukungan terhadap guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran tersebut.

Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis menjadi subjek utama yang terlibat secara langsung dalam penerapan *Zep Quiz* di kelas. Guru berperan penting dalam memberikan informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran menggunakan media *game-based learning*. Selain itu, guru juga dapat menjelaskan kendala yang dihadapi, strategi pemecahan masalah, serta dampak yang dirasakan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Sementara itu, peserta didik MAN Kota Mojokerto yang menjadi subjek penelitian berjumlah enam orang dari kelas X-F1. Mereka dipilih berdasarkan tingkat partisipasi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis menggunakan media *Zep Quiz*. Informasi dari peserta didik berfokus pada pengalaman belajar, respon terhadap penggunaan media permainan edukatif, serta perubahan motivasi belajar yang dirasakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan melibatkan Waka Kurikulum, guru, dan peserta didik sebagai subjek penelitian, diharapkan temuan penelitian ini diharapkan dapat menyajikan pemahaman yang komprehensif mengenai implementasi *Zep Quiz* sebagai media *game-based learning*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melihat keterkaitan antara kebijakan sekolah, strategi pembelajaran guru, serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa secara mendalam dan menyeluruh.

E. Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, data yang digunakan terdiri atas dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Seluruh data tersebut disesuaikan dengan fokus kajian, yakni implementasi *Zep Quiz* sebagai media *game-based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Data primer diperoleh secara langsung dari lapangan melalui proses observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru maupun peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran. Data ini mencakup berbagai informasi terkait tahapan perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan *Zep Quiz* sebagai media *game-based learning* sebagai media pembelajaran inovatif. Seluruh informasi dikumpulkan baik selama proses penerapan berlangsung maupun setelah kegiatan implementasi selesai, sehingga mampu menyajikan pemahaman yang komperhensif mengenai efektivitas penerapan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi Al-Qur'an dan Hadis.

Sementara itu, data sekunder berupa dokumen-dokumen dan hasil kajian kepustakaan yang bersifat melengkapi data primer. Dokumen yang dimaksud antara lain sejarah singkat madrasah, struktur organisasi, sarana dan prasarana, serta perangkat pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang digunakan di MAN Kota Mojokerto. Adapun sumber data dalam penelitian ini berasal dari informan yang relevan dengan fokus penelitian, yakni guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan peserta didik MAN Kota Mojokerto. Selain itu, sumber data non-manusia diperoleh dari dokumen pendukung penelitian seperti perangkat pembelajaran,

visi dan misi madrasah, sejarah berdirinya, struktur organisasi, hingga laporan hasil belajar siswa.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama (*key instrument*). Dalam pendekatan ini peneliti berperan menetapkan fokus penelitian, menentukan informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan informasi, kemudian menganalisis, menafsirkan, hingga menyimpulkan hasil penelitian. Dengan demikian, kehadiran peneliti sangat menentukan jalannya proses penelitian secara keseluruhan.⁶⁴ Selain itu, instrumen pendukung dapat dikembangkan setelah fokus penelitian benar-benar jelas, dengan tujuan membantu melengkapi data utama yang diperoleh peneliti. Instrumen pendukung ini difokuskan pada aspek perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto. Adapun komponen instrumen penelitian dapat dilihat dalam tabel berikut:

⁶⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 222–223.

No	Fokus Aspek	Fokus Observasi	Indikator yang Diamati	Keterangan
1	Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran	Pelaksanaan pembelajaran dengan <i>Zep Quiz</i>	a. Cara guru menerapkan <i>Zep Quiz</i> . b. Interaksi guru–siswa saat kegiatan berlangsung. c. Strategi guru mengelola waktu dan media.	Dicatat selama proses belajar mengajar berlangsung.
2	Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran	Keaktifan dan kemampuan siswa	a. Antusiasme dan partisipasi siswa. b. Kemampuan siswa menggunakan <i>Zep Quiz</i> . c. Kerja sama antarsiswa.	Dicatat pada tiap pertemuan yang menggunakan <i>Zep Quiz</i> .
3	Evaluasi Pembelajaran	Proses penilaian melalui <i>Zep Quiz</i>	a. prosedur penilaian. b. Respons siswa terhadap kuis. c. refleksi pembelajaran.	Dicatat di akhir kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. 1 Instrumen Observasi

No	Fokus Aspek	Indikator	Nomor butir	Tujuan
1	Perencanaan Pembelajaran	a. Penyesuaian materi dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran b. Perancangan Tujuan Pembelajaran dan Penyusunan Soal	1-10	Mengetahui dasar dan strategi guru dalam merencanakan penggunaan <i>Zep Quiz</i> .
2	Pelaksanaan Pembelajaran	a. Langkah-langkah Pelaksanaan <i>Zep Quiz</i> di Kelas b. Respon dan Keterlibatan Siswa c. Unsur Kompetensi dan Kendala Pelaksanaan	1-10	Menilai bagaimana penerapan <i>Zep Quiz</i> berlangsung di kelas dan dampaknya terhadap pembelajaran.
3	Evaluasi Pembelajaran	a. Prosedur Penilaian b. Refleksi Pembelajaran	1-10	Mengidentifikasi efektivitas, kendala, dan tindak lanjut evaluasi melalui <i>Zep Quiz</i> .

Tabel 3. 2 Instrumen Wawancara

No	Fokus Aspek	Jenis Dokumen	Tujuan Pengumpulan	Keterangan
1	Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran	RPP, Contoh soal yang mencantumkan <i>Zep Quiz</i>	Mengidentifikasi integrasi <i>Zep Quiz</i> dalam perencanaan pembelajaran.	Diambil dari guru mata pelajaran dan Waka Kurikulum.
2	Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran	Statistik Siswa, tangkapan layar aktivitas <i>Zep Quiz</i>	Mendukung data observasi mengenai peningkatan hasil belajar.	Dokumen sekolah dan hasil <i>Zep Quiz</i> siswa.
3	Evaluasi Pembelajaran	Hasil evaluasi, dan dokumentasi penerapan <i>Zep Quiz</i> di kelas	Mengetahui sistematika penilaian serta implikasinya terhadap motivasi belajar.	Diperoleh dari guru, Waka Kurikulum, dan arsip sekolah.

Tabel 3. 3 Instrumen Dokumentasi

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah tahap yang sangat krusial dalam pelaksanaan sebuah penelitian, terlebih pada penelitian kualitatif yang menuntut ketelitian dan kedalaman. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi digunakan sebagai teknik untuk memperoleh data melalui pengamatan langsung terhadap subjek penelitian. Creswell menjelaskan bahwa observasi adalah proses mengumpulkan informasi secara terbuka dengan cara mengamati orang maupun tempat di lokasi penelitian. Melalui pengamatan, peneliti dapat mencatat berbagai fenomena yang muncul sehingga data yang didapatkan bersifat nyata (*realtime*) dan kontekstual. Keunggulan observasi adalah memungkinkan peneliti menemukan hal-hal yang mungkin tidak terungkap dalam wawancara, baik karena tidak disadari maupun enggan diungkapkan oleh informan.⁶⁵

Pada penelitian ini digunakan observasi non-partisipan, yaitu peneliti tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran, melainkan hanya berperan sebagai pengamat terhadap aktivitas yang berlangsung. Meski demikian, peneliti tetap mencatat dan mendokumentasikan berbagai peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran.

2. Wawancara

Selain observasi, peneliti juga memanfaatkan teknik wawancara untuk memperoleh informasi yang lebih dalam lagi dari subjek penelitian. Wawancara memungkinkan peneliti memperoleh data langsung dari responden melalui percakapan atau tanya jawab. wawancara digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang menjadi objek penelitian, khususnya hal-hal yang tidak bisa ditangkap hanya dengan observasi.

⁶⁵Creswell and Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 234.

Jenis wawancara yang diterapkan dalam penelitian ini adalah wawancara semi-terstruktur. Pada teknik ini, peneliti menyiapkan daftar pertanyaan sebagai pedoman, namun tetap memberi ruang bagi pengembangan pertanyaan sesuai situasi dan alur pembicaraan selama wawancara berlangsung. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan terhadap satu orang guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan enam orang siswa kelas X-F1 MAN Kota Mojokerto. Pertanyaan wawancara difokuskan pada implementasi *Zep Quiz* sebagai media *game based learning*, dampaknya terhadap pemahaman siswa, serta faktor pendukung maupun penghambat dalam pelaksanaannya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data pelengkap yang memperkuat hasil observasi dan wawancara. Dokumen dapat berupa catatan tertulis, arsip, gambar, maupun dokumen resmi lainnya. Dengan adanya dokumentasi, hasil penelitian akan lebih kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan karena didukung bukti nyata. Dalam penelitian ini, dokumen yang dikumpulkan meliputi profil MAN Kota Mojokerto, visi dan misi madrasah, struktur organisasi, sarana prasarana, perangkat pembelajaran, serta catatan perkembangan akademik siswa. Data dokumentasi tersebut berfungsi sebagai pendukung dan pelengkap dalam analisis penelitian mengenai implementasi *Zep Quiz* sebagai media *game-based learning* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

H. Prosedur Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan utama dengan menggunakan model analisis reflektif Miles dan Huberman. Model ini mencakup empat langkah penting, yaitu: *data collection*, *data condensation*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.⁶⁶ Penjelasan setiap tahap analisis dijabarkan sebagai berikut:

a. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Tahap awal dalam penelitian ini adalah pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di lokasi penelitian, yaitu MAN Kota Mojokerto. Pada tahap tersebut, peneliti berusaha mendapatkan berbagai informasi mengenai penerapan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Proses pengumpulan data dilaksanakan secara sistematis dengan memanfaatkan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

b. *Data Condensation* (Kondensasi Data)

Setelah seluruh data terkumpul, peneliti melakukan kondensasi data dengan cara menyeleksi, merangkum, dan memusatkan pada informasi yang paling relevan dengan fokus penelitian. Langkah ini bertujuan untuk menyederhanakan dan memperjelas data agar lebih mudah dianalisis. Karena selama proses pengumpulan data sering kali ditemukan berbagai informasi yang kompleks, maka dilakukan reduksi data untuk mengelompokkan data

⁶⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 246.

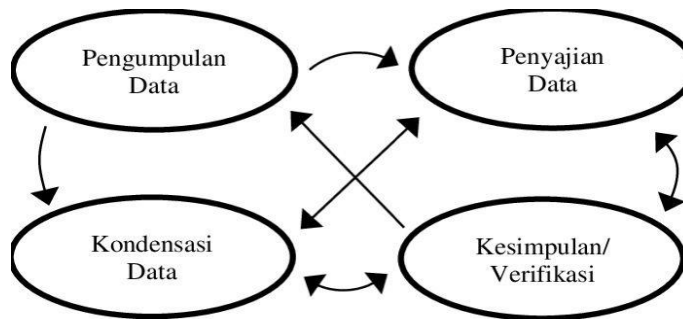
sesuai dengan rumusan masalah. Selanjutnya, setiap data yang relevan diberi kode agar lebih mudah ditelusuri dan disajikan pada tahap berikutnya.

c. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data diseleksi, peneliti kemudian menyajikan data secara sistematis dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan hasil penelitian di lapangan. Penyajian data dapat dilengkapi dengan tabel, diagram, atau gambar agar lebih memperjelas hasil analisis. Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan bersifat induktif, yaitu berpikir dari hal-hal khusus menuju kesimpulan yang bersifat umum. Tahap ini berfungsi untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai bagaimana *Zep Quiz* diterapkan sebagai media *game based learning* serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

d. *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi)

Tahap terakhir adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis dan penyajian data yang telah dilakukan sebelumnya. Proses ini mencakup rangkuman hasil temuan, interpretasi, serta implikasi penelitian terkait penerapan *Zep Quiz* sebagai media *game based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil akhir penelitian ini diharapkan memberikan gambaran menyeluruh mengenai penerapan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto. Selain itu, tahap verifikasi dilakukan untuk memastikan bahwa kesimpulan yang diperoleh valid, konsisten, dan sesuai dengan data empiris di lapangan.



Gambar 3. 1 Komponen Analisis Data Model Miles dan Huberman

I. Pengecekan Keabsahan Data

Pada penelitian ini, pengecekan keabsahan data difokuskan pada uji kredibilitas dengan menggunakan teknik triangulasi, yang bertujuan untuk memverifikasi keakuratan data yang telah diperoleh. Triangulasi sendiri merupakan proses pengujian dan penguatan hasil temuan dengan cara menggabungkan berbagai sumber data, jenis data, serta metode pengumpulan data yang berbeda. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat membandingkan berbagai informasi yang diperoleh dari beragam sumber untuk menemukan kesesuaian dan keajegan data dengan fokus penelitian.

Pemilihan metode triangulasi dilakukan untuk memastikan hasil penelitian lebih objektif, konsisten, dan dapat dipertanggungjawabkan, karena data dikumpulkan dari berbagai informan, waktu, dan teknik pengumpulan yang berbeda. Dengan demikian, laporan penelitian yang dihasilkan akan lebih akurat, kuat, dan kredibel.⁶⁷ Dalam penelitian ini digunakan dua jenis triangulasi sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono, yaitu triangulasi sumber, triangulasi Teknik.⁶⁸ Penjelasan masing-masing dijabarkan sebagai berikut:

⁶⁷Creswell and Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 259.

⁶⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 274.

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan untuk memeriksa keabsahan data melalui perbandingan informasi yang berasal dari narasumber. Dalam konteks penelitian ini, data diperoleh dari guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan para siswa, dan waka kurikulum. Informasi dari kedua pihak tersebut kemudian dianalisis dan dibandingkan untuk melihat tingkat konsistensi dan kesesuaian data sehingga dapat memastikan kebenaran temuan yang diperoleh di lapangan.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik digunakan sebagai strategi untuk menguji keabsahan dan ketepatan data dengan membandingkan hasil yang diperoleh dari berbagai metode pengumpulan data. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut dimanfaatkan secara terpadu untuk memperoleh data yang lebih objektif dan mendalam mengenai implementasi *Zep Quiz* sebagai media *game based learning*. Hasil yang diperoleh dari masing-masing teknik kemudian dianalisis dan dibandingkan guna melihat kesesuaian, konsistensi, serta keterpaduan antar data. Melalui proses ini, peneliti dapat memastikan bahwa temuan penelitian memiliki tingkat validitas dan kredibilitas yang tinggi, karena setiap informasi telah melalui proses verifikasi dari berbagai sumber dan metode pengumpulan data yang berbeda.

J. Prosedur Penelitian

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dengan kegiatan pra-lapangan, yaitu melakukan observasi awal terhadap kondisi nyata di lokasi penelitian. Observasi ini dilakukan oleh peneliti selama melaksanakan kegiatan Asistensi Mengajar (AM) selama kurang lebih tiga bulan, terhitung sejak 17 Januari hingga 16 Mei 2025. Melalui kegiatan tersebut, peneliti memperoleh gambaran umum mengenai proses pembelajaran di MAN Kota Mojokerto, khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Setelah tahap observasi awal selesai, peneliti kemudian menentukan fokus masalah dan arah penelitian untuk keperluan penyusunan proposal. Selanjutnya, peneliti menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan serta mengurus surat izin penelitian melalui Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan pihak MAN Kota Mojokerto.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan turun langsung ke lokasi penelitian, yaitu MAN Kota Mojokerto, untuk melaksanakan kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai dengan instrumen penelitian yang telah disusun. Dalam pelaksanaannya, peneliti tidak hanya mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, tetapi juga mengamati secara langsung proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis, khususnya penerapan *Zep Quiz* sebagai media *game based learning*. Tujuannya adalah untuk melihat bagaimana penerapan tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di MAN Kota Mojokerto.

c. Tahap Analisis

Setelah seluruh data diperoleh dari lapangan, peneliti melanjutkan ke tahap analisis data menggunakan model analisis Miles dan Huberman sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya. Dalam tahap ini, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi dan mengelompokkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian melakukan kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan sementara. Proses analisis ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh mengenai implementasi *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran berbasis game di MAN Kota Mojokerto.

d. Tahap Pelaporan

Tahap terakhir adalah penyusunan laporan penelitian, yaitu dengan menyajikan hasil analisis data dan temuan penelitian ke dalam bentuk laporan ilmiah. Laporan ini disusun sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah yang berlaku di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Tahap ini menjadi bentuk akhir dari proses penelitian yang berisi hasil pengamatan, temuan, serta analisis peneliti terhadap pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto menggunakan *Zep Quiz* sebagai media *game-based learning*.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Sejarah MAN Kota Mojokerto

Madrasah Aliyah Negeri Kota Mojokerto merupakan salah satu lembaga pendidikan formal setara SMA yang didirikan pada tahun 1998. Pada masa awal operasionalnya, kegiatan pembelajaran belum memiliki lokasi tetap sehingga proses belajar mengajar dilakukan secara berpindah-pindah. Kondisi tersebut berubah pada tahun 1999 ketika Pemerintah Kota Mojokerto, melalui Wali Kota Teguh Soejono, memberikan hibah berupa lahan seluas 5.500 m² yang berlokasi di Jalan Cinde Baru VIII, Kelurahan Prajuritkulon, Kecamatan Prajuritkulon, Kota Mojokerto.⁶⁹ Di atas lahan tersebut kemudian dibangun sarana dan prasarana permanen yang hingga kini menjadi pusat kegiatan pendidikan madrasah tersebut. Keberadaan fasilitas ini sekaligus memperkuat posisi MAN Kota Mojokerto sebagai satu-satunya madrasah aliyah negeri di wilayah kota tersebut.

Sebagai institusi pendidikan menengah berbasis Islam, MAN Kota Mojokerto hadir untuk memberikan alternatif pendidikan yang tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga pembinaan karakter religius yang relevan dengan perkembangan zaman. Sejak berdiri, madrasah ini berkomitmen untuk mencetak generasi yang unggul, baik dalam bidang intelektual maupun spiritual. Komitmen tersebut diwujudkan melalui

⁶⁹MAN Kota Mojokerto, "Profil," Sekolah, 2025, <https://datasekolah.zekolah.id/sekolah/man-kota-mojokerto-126598>.

berbagai program unggulan yang dirancang secara terpadu, mencakup penguasaan ilmu pengetahuan umum, penguatan nilai-nilai keislaman, serta pengembangan keterampilan hidup (life skills) yang dibutuhkan di era modern.

Didukung oleh tenaga pendidik yang profesional dan fasilitas pembelajaran yang memadai, MAN Kota Mojokerto terus berkembang menjadi lembaga pendidikan yang memiliki reputasi baik di tingkat lokal maupun nasional. Hal ini tercermin dari banyaknya lulusan yang berhasil melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi ternama, seperti Universitas Airlangga, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Universitas Brawijaya, Universitas Negeri Malang, Universitas Negeri Surabaya, serta berbagai Universitas Islam Negeri di sejumlah daerah. Selain berkiprah di dunia akademik, para alumninya juga telah tersebar di berbagai bidang pekerjaan serta aktif dalam kegiatan sosial kemasyarakatan.

Dalam perkembangannya, MAN Kota Mojokerto dikenal sebagai madrasah yang mengusung konsep pendidikan berkelanjutan dan adaptif terhadap perubahan. Hal ini tercermin dari berbagai predikat yang disandangnya, antara lain sebagai madrasah digital yang mengintegrasikan teknologi informasi dalam proses pembelajaran dan pengelolaan administrasi, madrasah riset yang mendorong budaya penelitian ilmiah di kalangan guru dan peserta didik, madrasah tahfidz yang menanamkan kemampuan menghafal Al-Qur'an sebagai bagian dari kurikulum, serta madrasah keterampilan yang membekali siswa dengan kompetensi vokasional untuk menghadapi dunia kerja.

Lebih jauh lagi, MAN Kota Mojokerto juga berkomitmen dalam penguatan pendidikan karakter melalui berbagai program tambahan, seperti madrasah ramah anak yang menciptakan lingkungan belajar aman dan nyaman, madrasah Adiwiyata yang berorientasi pada pelestarian lingkungan hidup, serta Sekolah Siaga Kependudukan (SSK) yang memberikan pemahaman tentang isu-isu kependudukan. Keseluruhan program tersebut dirancang untuk membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kepedulian sosial, kesadaran lingkungan, serta kesiapan menghadapi tantangan abad ke-21.⁷⁰

2. Profil MAN Kota Mojokerto

a. Struktur Organisasi

Struktur organisasi madrasah disusun secara sistematis untuk menjamin kelancaran penyelenggaraan pendidikan. Kepala madrasah berperan sebagai pemimpin utama yang bertanggung jawab terhadap seluruh kegiatan dan kebijakan lembaga. Dalam pelaksanaannya, kepala madrasah dibantu oleh wakil kepala madrasah, tenaga pendidik, serta tenaga kependidikan yang memiliki tugas dan fungsi masing-masing. Selain itu, terdapat pembagian kerja dalam bentuk tim, seperti tim kurikulum yang mengelola perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, tim fasilitator Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin (P5 dan P2RA), serta layanan bimbingan dan

⁷⁰Kementerian Agama Republik Indonesia, "Profil MAN Kota Mojokerto," Kementerian Agama Republik Indonesia, 2025.

konseling yang mendukung perkembangan akademik maupun non-akademik peserta didik.⁷¹

b. Visi & Misi Madrasah

Visi

“Terwujudnya sumber daya manusia yang taat beragama, terampil, produktif, dan berjiwa Pancasila.”

Misi

Dalam mewujudkan visi tersebut, diperlukan langkah-langkah strategis yang tertuang dalam misi madrasah. Misi berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan program serta pengambilan kebijakan agar tujuan lembaga dapat tercapai secara optimal. Adapun misi MAN Kota Mojokerto adalah sebagai berikut:⁷²

1. Melaksanakan proses pembelajaran dan bimbingan secara aktif, kreatif, inovatif, serta menyenangkan.
2. Mengembangkan madrasah berbasis keterampilan dan riset.
3. Memberikan bekal pengetahuan kepada peserta didik untuk menjadi tenaga pengajar TPQ.
4. Mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam mendukung pembelajaran.

⁷¹Hasil Dokumentasi Struktur Organisasi MAN Kota Mojokerto Pada Tanggal 29 April 2026

⁷²Hasil Dokumentasi Visi & Misi MAN Kota Mojokerto Pada Tanggal 29 April 2026

5. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, nyaman, dan asri bagi seluruh warga madrasah.
6. Menumbuhkan budaya religius dan berkarakter melalui penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan lil ‘Alamin.
7. Memenuhi standar kompetensi lulusan yang relevan dengan kebutuhan kehidupan global.
8. Menumbuhkan semangat kompetisi, belajar, dan kerja keras dalam membentuk individu yang terampil.
9. Meningkatkan kompetensi peserta didik baik dalam bidang akademik maupun keterampilan secara bertahap dan terukur.
10. Membekali peserta didik dengan keterampilan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, riset, tata busana, serta kecantikan.
11. Mengembangkan kreativitas dan apresiasi peserta didik dalam bidang sosial dan seni budaya.
12. Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan serta melengkapi sarana dan prasarana secara berkelanjutan.
13. Meningkatkan jumlah lulusan yang diterima di perguruan tinggi.

Dengan perumusan visi dan misi tersebut, MAN Kota Mojokerto menunjukkan komitmennya dalam mencetak generasi yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki keterampilan, karakter religius, serta kesiapan menghadapi tantangan global.

C. Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan di madrasah adalah Kurikulum Merdeka yang mengacu pada KMA Nomor 347 Tahun 2022. Kurikulum ini disusun dengan mengintegrasikan kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler mencakup mata pelajaran wajib sesuai standar nasional, sedangkan kokurikuler diwujudkan melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin (P5 dan P2RA) yang berfokus pada penguatan karakter peserta didik.⁷³

Struktur kurikulum dibagi menjadi Fase E untuk kelas X dan Fase F untuk kelas XI dan XII. Selain itu, madrasah juga mengembangkan muatan lokal berupa keterampilan amaliyah dan riset sebagai ciri khas lembaga. Dengan demikian, kurikulum tidak hanya berorientasi pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan peserta didik.

e. Sarana dan Prasarana (Sarpras)

Sarana dan prasarana madrasah berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Berbagai fasilitas yang tersedia meliputi ruang kelas yang memadai, media pembelajaran, serta sarana pendukung kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler. Selain itu, madrasah juga dilengkapi dengan laboratorium komputer yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi serta meningkatkan literasi digital peserta didik.⁷⁴

⁷³MAN Kota Mojokerto, *Kurikulum Madrasah Tahun Pelajaran 2023/2024*, Bab III.

⁷⁴MAN Kota Mojokerto, *Kurikulum Madrasah*, Bab III.

Ketersediaan fasilitas khusus untuk program vokasi seperti multimedia, tata busana, dan tata kecantikan turut menjadi nilai tambah dalam mengembangkan keterampilan praktis siswa sesuai dengan bidang yang diminati. Fasilitas tersebut dilengkapi dengan ruang praktik seperti salon untuk tata kecantikan serta ruang menjahit yang digunakan dalam pembelajaran tata busana. Selain itu, tersedia pula peralatan pendukung lainnya yang menunjang kegiatan praktik siswa secara langsung.⁷⁵

Pemanfaatan fasilitas-fasilitas tersebut dilakukan secara optimal untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang bersifat teoritis maupun praktik, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam keterampilan nyata.

Lingkungan madrasah juga mendukung kegiatan pembiasaan religius dan penguatan karakter peserta didik. Suasana yang kondusif ini memungkinkan proses pendidikan berlangsung secara optimal, baik dari aspek akademik maupun non-akademik.

f. Jumlah Guru dan Siswa

Berdasarkan data terbaru yang diperoleh dari laman resmi Kementerian Agama, Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Mojokerto merupakan satu-satunya madrasah aliyah negeri yang berada di wilayah Kota Mojokerto. Madrasah ini memiliki jumlah peserta didik sebanyak

⁷⁵Hasil Dokumentasi Fasilitas MAN Kota Mojokerto Pada Tanggal 29 April 2026

763 siswa serta didukung oleh 59 orang guru, dengan total keseluruhan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan sebanyak 69 orang.⁷⁶

Selain itu, MAN Kota Mojokerto telah memperoleh akreditasi A yang menunjukkan bahwa madrasah ini memiliki mutu pendidikan yang baik. Dalam penyelenggaraan pembelajaran, madrasah menyediakan beberapa peminatan atau jurusan, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan program keagamaan, yang bertujuan untuk mengakomodasi minat dan bakat peserta didik.

B. Hasil Penelitian

1. Perencanaan Penggunaan *Zep Quiz* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Berdasarkan hasil penelitian di MAN Kota Mojokerto melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, perencanaan penggunaan media *Zep Quiz* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis dilakukan secara fleksibel dan tidak bersifat kaku. Guru merancang penggunaannya dengan mempertimbangkan kondisi kelas, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian materi yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan media ini bersifat situasional dan diarahkan untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru tidak selalu menggunakan *Zep Quiz* dalam setiap pertemuan. Media ini hanya dimanfaatkan pada materi tertentu yang dianggap relevan untuk disajikan dalam bentuk kuis interaktif.

⁷⁶Kementerian Agama RI, "Data Madrasah MAN Kota Mojokerto," diakses melalui appmadrasah.kemenag.go.id.

Saat observasi berlangsung, terlihat bahwa guru secara aktif memantau jalannya kuis, memberikan arahan teknis kepada siswa, serta memfasilitasi pembahasan bersama di akhir sesi. Suasana kelas tampak lebih hidup dibandingkan metode ceramah biasa, ditandai dengan keterlibatan siswa yang lebih tinggi dan munculnya semangat kompetitif yang sehat.⁷⁷

Temuan dokumentasi turut memperkuat gambaran tersebut. Perangkat Pembelajaran, khususnya RPP menunjukkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* telah tercantum secara eksplisit sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar. Meskipun demikian, penggunaannya tidak bersifat wajib di setiap pertemuan, melainkan bersifat kondisional sesuai relevansi materi. Hal ini mengindikasikan bahwa guru telah melakukan perencanaan yang terstruktur namun tetap memberikan ruang fleksibilitas dalam implementasinya. Kebijakan penggunaan media digital di madrasah didukung oleh pihak pimpinan. Kepala madrasah menyatakan bahwa:

Dari pihak sekolah, kami memang mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran digital seperti *Zep Quiz* agar pembelajaran lebih menarik. Harapannya siswa bisa lebih fokus, aktif, dan tidak hanya pasif menerima materi di kelas. [ABS.RM.1.1].⁷⁸

a. Penyesuaian Materi dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, kepala madrasah menekankan pentingnya penyesuaian materi serta penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sistematis dan terarah. Penyesuaian ini dilakukan agar materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan peserta didik serta sesuai dengan perkembangan kurikulum yang berlaku.

⁷⁷Observasi Kegiatan di MAN Kota Mojokerto, tanggal 29 April 2026.

⁷⁸Wawancara dengan ABD Salam, Kepala Sekolah MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 14.30-14.55.

Selain itu, perencanaan pembelajaran yang baik akan membantu guru dalam mengelola proses belajar mengajar secara lebih efektif dan efisien. Lebih lanjut, kepala madrasah juga menekankan pentingnya kualitas materi dan soal. Beliau menyatakan bahwa:

Kami menekankan kepada guru agar dalam menyusun materi dan soal tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga pemahaman. Selain itu, suasana belajar harus dibuat menyenangkan supaya siswa lebih tekun dan tidak mudah menyerah. [ABS.RM.1.2].⁷⁹

Sejalan dengan arahan dari kepala madrasah, para guru Al-Qur'an Hadis juga melakukan perencanaan yang adaptif. Pak Roziqin Salah satu guru menyampaikan bahwa:

Biasanya saya tidak langsung pakai begitu saja. Saya lihat dulu kondisi kelasnya seperti apa, baru nanti disesuaikan di RPP. Jadi *Zep Quiz* ini tidak selalu dipakai di setiap pertemuan, hanya di materi yang memang dirasa cocok. [MR.RM.1.1].⁸⁰

Senada dengan pernyataan tersebut, Pak Taqim juga menyampaikan bahwa:

Saya biasanya menyesuaikan dulu dengan alur materi yang sedang diajarkan. Tidak semua materi cocok pakai *Zep Quiz*, jadi saya pilih materi tertentu saja seperti materi kodifikasi hadis. Perencanaannya juga tidak terlalu rumit, yang penting sesuai dengan tujuan pembelajaran. [M.RM.1.1].⁸¹

Bu Nisak, selaku guru Al-Qur'an Hadis juga menyampaikan hal serupa, yakni "Biasanya saya tidak langsung pakai, tapi lihat dulu

⁷⁹Wawancara dengan ABD Salam, Kepala Sekolah MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 14.30-14.55.

⁸⁰Wawancara dengan M.Roziqin, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 09.00-09.45.

⁸¹Wawancara dengan Mustaqim, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 13.20-13.55.

materinya. Kalau memang cocok, baru saya masukkan ke pembelajaran. Jadi sifatnya menyesuaikan, tidak harus selalu dipakai." [KN.RM.1.1].⁸²

Kebijakan sekolah juga mendukung penggunaan media digital seperti *Zep Quiz*. Hal ini ditegaskan oleh Wakil Kepala Madrasah Bidang Kurikulum yang menyatakan bahwa:

Di sekolah kami, *Zep Quiz* kami dorong sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Tujuannya supaya siswa lebih antusias dan tidak cepat bosan dengan pembelajaran yang monoton. Guru juga kami beri kebebasan memakai media ini selama tetap sesuai tujuan pembelajaran. [WAA.RM.1.1].⁸³

Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa perencanaan penggunaan *Zep Quiz* di MAN Kota Mojokerto tidak dilakukan secara kaku, melainkan bersifat fleksibel dan adaptif terhadap berbagai kebutuhan pembelajaran. Guru memiliki keleluasaan dalam menentukan kapan dan bagaimana media tersebut digunakan, dengan mempertimbangkan kesesuaian materi yang akan disampaikan serta kondisi peserta didik di dalam kelas. Hal ini didukung pula oleh dokumentasi RPP yang memuat rencana penggunaan *Zep Quiz* secara kondisional, serta hasil observasi yang menunjukkan penerapan media ini berlangsung secara tertata dan responsif terhadap dinamika kelas.

Selain itu, penerapan *Zep Quiz* dalam pembelajaran turut didukung oleh kebijakan sekolah yang mendorong guru untuk terus berinovasi, khususnya dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Dukungan ini memberikan ruang bagi guru untuk

⁸²Wawancara dengan Khoirun Nisak, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 09.50-10.20.

⁸³Wawancara dengan Wiwik Andri Astutik, Waka Kurikulum, Tanggal 29 April 2026, Pukul 10.05-10.40.

mengembangkan metode yang lebih variatif dan kreatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Dengan adanya sinergi antara perencanaan yang fleksibel, pemilihan materi yang tepat, serta dukungan kebijakan sekolah, penggunaan *Zep Quiz* diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadis secara lebih efektif dan inovatif.

b. Perancangan Tujuan Pembelajaran dan Penyusunan Soal

Dalam merancang tujuan pembelajaran, guru mengarahkan agar siswa tidak hanya bersifat pasif mendengarkan, melainkan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu guru menyampaikan "Tujuannya lebih diarahkan supaya siswa tidak hanya mendengarkan. Jadi saya harapkan mereka bisa ikut aktif, misalnya menjawab, merespon, atau terlibat langsung saat kuis berlangsung." [MR.RM.1.2].⁸⁴

Adapun dalam menyusun soal, para guru memperhatikan tingkat kesulitan agar siswa tidak mudah menyerah dan tetap termotivasi untuk menyelesaikan tugas hingga akhir. Pak Roziqin menyampaikan bahwa:

Soal saya buat bertahap, dari yang mudah dulu baru naik sedikit. Tujuannya supaya siswa tidak langsung merasa kesulitan di awal, jadi mereka tetap mau lanjut sampai selesai. [MR.RM.1.4].⁸⁵ Pak Taqim menambahkan "Soal saya buat tidak terlalu banyak, tapi tetap bervariasi.

⁸⁴Wawancara dengan M.Roziqin, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 09.00-09.45.

⁸⁵Wawancara dengan M.Roziqin, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 09.00-09.45.

Jadi siswa tidak merasa terbebani dan tetap mau menyelesaikan sampai akhir." [M.RM.1.4].⁸⁶

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa perencanaan tujuan pembelajaran serta penyusunan soal dalam *Zep Quiz* dilakukan secara sistematis, terarah, dan melalui tahapan yang jelas. Guru terlebih dahulu menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kemudian menyesuaikannya dengan bentuk dan isi soal yang akan dimasukkan ke dalam *Zep Quiz*. Proses ini didukung oleh dokumen RPP yang menunjukkan keterkaitan antara indikator pembelajaran, materi yang diajarkan, serta kemampuan peserta didik. Hasil observasi pun mengonfirmasi bahwa soal-soal yang disajikan melalui *Zep Quiz* dirancang secara bertahap, dari level dasar menuju yang lebih kompleks, sehingga siswa merasa tertantang tanpa merasa terbebani secara berlebihan.

Dengan perencanaan yang terstruktur dan mempertimbangkan berbagai aspek tersebut, penggunaan *Zep Quiz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa secara berkelanjutan.

2. Pelaksanaan Penggunaan *Zep Quiz* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Pelaksanaan penggunaan *Zep Quiz* di MAN Kota Mojokerto dilakukan melalui serangkaian langkah yang terencana dan sistematis. Berdasarkan

⁸⁶Wawancara dengan Mustaqim, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 13.20-13.55.

hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, tampak bahwa pelaksanaan *Zep Quiz* mengikuti alur yang konsisten, yaitu diawali dengan penyampaian materi oleh guru sebagai landasan awal, kemudian dilanjutkan dengan pengarahan teknis penggunaan aplikasi, pelaksanaan kuis secara langsung, dan diakhiri dengan pembahasan hasil bersama. Suasana kelas terlihat lebih aktif dan dinamis ketika sesi kuis berlangsung, ditandai dengan keterlibatan seluruh siswa dan munculnya semangat bersaing yang sehat.⁸⁷

Dokumentasi pembelajaran juga mencatat bahwa penggunaan *Zep Quiz* telah terintegrasi dalam langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang tercantum dalam RPP. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaannya tidak bersifat spontan, melainkan merupakan bagian dari rancangan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya.⁸⁸

Berdasarkan hasil pemantauan dan laporan yang diterima oleh pihak sekolah, kepala madrasah menyatakan bahwa “Secara umum pelaksanaannya berjalan dengan baik. Guru sudah mulai terbiasa menggunakan *Zep Quiz* sebagai bagian dari pembelajaran, terutama untuk evaluasi atau penguatan materi”. [ABS.RM.2.1].⁸⁹ Beliau juga mengamati “Dari laporan yang kami terima, siswa terlihat lebih aktif dan lebih fokus. Mereka juga lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan metode yang biasa.” [ABS.RM.2.2].⁹⁰

⁸⁷Observasi Kegiatan di MAN Kota Mojokerto, tanggal 29-30 April 2026.

⁸⁸Hasil Dokumentasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran MAN Kota Mojokerto Pada Tanggal 29 April 2026

⁸⁹Wawancara dengan ABD Salam, Kepala Sekolah MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 14.30-14.55.

⁹⁰Wawancara dengan ABD Salam, Kepala Sekolah MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 14.30-14.55.

a. Langkah-langkah Pelaksanaan *Zep Quiz* di Kelas

Dalam pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran diawali dengan penjelasan materi oleh guru sebagai bentuk penguatan konsep kepada peserta didik. Tahap ini bertujuan agar siswa memiliki pemahaman yang cukup sebelum mengerjakan *Zep Quiz*. Selanjutnya, Pak Roziqin memaparkan alur pelaksanaan kegiatan tersebut secara lebih rinci sebagai berikut:

Biasanya saya mulai dari penjelasan singkat dulu tentang materi yang akan dipelajari, supaya siswa punya gambaran. Setelah itu saya jelaskan cara menggunakan *Zep Quiz*, terutama untuk yang belum terbiasa. Kalau sudah paham, siswa langsung mengerjakan kuisnya. Di akhir, kita bahas bersama hasilnya, jadi mereka bisa tahu mana yang masih keliru. [MR.RM.2.1].⁹¹

Senada dengan itu, Pak Taqim menjelaskan bahwa:

Saya biasanya langsung mengaitkan dengan materi yang sudah dijelaskan. Setelah itu siswa saya arahkan untuk masuk ke *Zep Quiz* dan mulai mengerjakan. Di akhir, baru kita lihat dan bahas hasilnya bersama. [M.RM.2.1].⁹²

Berdasarkan pemantauan Wakil Kepala Madrasah Bidang Kurikulum, pelaksanaan *Zep Quiz* di kelas telah berjalan dengan baik. Beliau menyatakan bahwa:

Dari hasil pemantauan kami, penggunaan *Zep Quiz* di kelas sudah berjalan cukup baik. Guru biasanya menggunakannya di akhir pembelajaran atau saat evaluasi untuk melihat pemahaman siswa dengan cara yang lebih menarik. [WAA.RM.2.1].⁹³

⁹¹Wawancara dengan M.Roziqin, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 09.00-09.45.

⁹²Wawancara dengan Mustaqim, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 13.20-13.55.

⁹³Wawancara dengan Wiwik Andri Astutik, Waka Kurikulum, Tanggal 29 April 2026, Pukul 10.05-10.40.

Dari perspektif siswa, Nailuh menyatakan "Awalnya sih agak kaget kak, soalnya beda dari biasanya. Tapi pas dijelasin dan dicoba, jadi seru juga. Jadi lebih semangat ikutnya." [NH.RM.2.1].⁹⁴ Sementara Romy juga menyatakan, "Awalnya penasaran, soalnya belum pernah. Tapi setelah dicoba jadi menarik, jadi pengen ikut terus" [RRS.RM.2.1].⁹⁵ Kemudian Diyah menambahkan, "Awalnya biasa aja kak, tapi lama-lama jadi seru. Soalnya beda dari pembelajaran biasanya" [DDV.RM.2.1].⁹⁶

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa pelaksanaan *Zep Quiz* di kelas berlangsung secara sistematis dan mengikuti alur yang jelas. Hasil observasi memperlihatkan bahwa setiap tahapan—mulai dari penjelasan materi, pengarahan penggunaan aplikasi, pelaksanaan kuis, hingga pembahasan hasil—terlaksana dengan tertib dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Dokumentasi pembelajaran pun mengonfirmasi bahwa pelaksanaan ini selaras dengan rencana yang telah tertuang dalam RPP. Hal ini berkontribusi pada meningkatnya motivasi belajar serta mendorong siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

b. Keterlibatan Siswa selama Pembelajaran

Pada tahap awal penerapan pembelajaran, keterlibatan siswa terhadap penggunaan *Zep Quiz* umumnya menunjukkan sikap yang positif. Hal ini terlihat dari rasa penasaran siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan karena berbeda dari metode yang biasa diterapkan di kelas.

⁹⁴Wawancara dengan Nailuh Himatunihayah, Siswa Kelas X MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 10.45-11.00.

⁹⁵Wawancara dengan Romy Rafael Saktiawan, Siswa Kelas X MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 11.00-11.15.

⁹⁶Wawancara dengan Diyah Rosidah Vionita, Siswa Kelas X MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 11.15-11.30.

Kondisi tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Pak Roziqin bahwa "Awalnya mereka kelihatan penasaran, karena kan beda dari biasanya. Pas sudah dicoba, suasana kelas jadi lebih hidup. Banyak yang jadi lebih semangat, walaupun ada juga yang masih menyesuaikan di awal." [MR.RM.2.2].⁹⁷ Hal yang sama juga disampaikan oleh pak Taqim "Awalnya ada yang masih bingung, tapi sebagian besar langsung tertarik. Setelah beberapa kali digunakan, mereka jadi lebih terbiasa." [M.RM.2.2].⁹⁸

Dari sisi perhatian dan fokus siswa, Bu Nisak menjelaskan bahwa "Fokusnya naik, tapi tidak semua. Ada yang serius, ada juga yang kadang masih terdistraksi, apalagi kalau suasana kelas agak ramai." [KN.RM.2.3].⁹⁹

Hasil observasi langsung di kelas mengonfirmasi hal ini; terlihat sebagian besar siswa terlibat aktif dalam mengerjakan kuis, meskipun perlu adanya pengelolaan kelas yang baik untuk menjaga konsentrasi seluruh peserta didik.¹⁰⁰

Terkait keaktifan siswa, salah satu guru menyatakan "Lebih aktif dibanding biasanya. Terutama pas sesi pembahasan, mereka mulai berani jawab atau tanya. Memang belum semuanya, tapi sudah ada perubahan." [MR.RM.2.4].¹⁰¹ Waka Kurikulum juga mengonfirmasi bahwa "Respon siswa cukup positif. Mereka terlihat lebih antusias dan ikut terlibat aktif.

⁹⁷Wawancara dengan M.Roziqin, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 09.00-09.45.

⁹⁸Wawancara dengan Mustaqim, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 13.20-13.55.

⁹⁹Wawancara dengan Khoirun Nisak, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 09.50-10.20.

¹⁰⁰Observasi Kegiatan di MAN Kota Mojokerto, tanggal 29-30 April 2026.

¹⁰¹Wawancara dengan M.Roziqin, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 09.00-09.45.

Bahkan siswa yang biasanya pasif juga jadi lebih berani ikut menjawab atau berpartisipasi." [WAA.RM.2.2].¹⁰²

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat terlibat aktif terhadap penggunaan *Zep Quiz*. Siswa menunjukkan peningkatan perhatian, fokus, dan keaktifan selama kegiatan berlangsung, meskipun pada awalnya masih terdapat siswa yang memerlukan waktu penyesuaian.

c. Unsur Kompetisi dan Kendala Pelaksanaan

Dalam proses pembelajaran, penggunaan fitur yang menarik dapat berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu fitur unggulan *Zep Quiz* yang memberikan dampak positif adalah adanya unsur kompetisi antar peserta didik. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Pak Roziqin bahwa "Iya, cukup terasa. Mereka jadi lebih semangat, apalagi kalau sudah lihat hasil temannya mereka lebih semangat lagi untuk meningkatkan nilainya." [MR.RM.2.7].¹⁰³ Pak Taqim juga mengonfirmasi hal tersebut "Iya, sangat meningkatkan semangat mereka. Mereka jadi ingin mendapatkan hasil yang lebih baik dari teman-temannya." [M.RM.2.7].¹⁰⁴ Hal serupa juga dirasakan oleh para siswa yang menyatakan "Iya kak, jadi pengen dapat nilai lebih baik. Kendalanya paling jaringan sama kadang belum terbiasa aja." [RRS.RM.1.5].¹⁰⁵

¹⁰²Wawancara dengan Wiwik Andri Astutik, Waka Kurikulum, Tanggal 29 April 2026, Pukul 10.05-10.40.

¹⁰³Wawancara dengan M.Roziqin, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 09.00-09.45.

¹⁰⁴Wawancara dengan Mustaqim, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 13.20-13.55.

¹⁰⁵Wawancara dengan Romy Rafael Saktiawan, Siswa Kelas X MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 11.00-11.15.

Namun demikian, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Salah satu guru menjelaskan bahwa “Selain jaringan, kadang kendalanya di kesiapan siswa sendiri. Ada yang belum terbiasa atau kurang serius, jadi perlu waktu untuk menyesuaikan.” [KN.RM.2.10].¹⁰⁶

Waka Kurikulum juga mengakui bahwa:

Kendala yang paling sering muncul biasanya jaringan internet dan perangkat siswa yang tidak semuanya mendukung. Selain itu, waktu pembelajaran juga kadang terbatas sehingga penggunaannya harus disesuaikan.” [WAA.RM.2.5].¹⁰⁷

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa unsur kompetisi yang terdapat dalam penggunaan *Zep Quiz* terbukti efektif dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Hal ini turut menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan dinamis sebagaimana yang teramati dalam dokumentasi.¹⁰⁸ Kendati demikian, kendala teknis seperti ketidakstabilan jaringan internet dan keterbatasan perangkat masih menjadi perhatian yang perlu ditindaklanjuti oleh pihak sekolah agar pemanfaatan media digital ini dapat berlangsung secara optimal dan merata bagi seluruh siswa.

3. Evaluasi Penerapan *Zep Quiz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan seluruh narasumber, yang diperkuat oleh temuan observasi dan dokumentasi, penggunaan media

¹⁰⁶Wawancara dengan Khoirun Nisak, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 09.50-10.20.

¹⁰⁷Wawancara dengan Wiwik Andri Astutik, Waka Kurikulum, Tanggal 29 April 2026, Pukul 10.05-10.40.

¹⁰⁸Hasil Dokumentasi Pembelajaran di Kelas MAN Kota Mojokerto Pada Tanggal 29 April 2026

pembelajaran *Zep Quiz* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto. Dampak tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek berikut.

a. Prosedur Penilaian

Prosedur penilaian menjadi bagian penting dalam mengevaluasi penggunaan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran. Penilaian yang terstruktur dan mengikuti prosedur yang jelas, dikemas dalam format kuis menyerupai permainan, memberikan pengalaman belajar yang lebih terarah sekaligus menciptakan suasana kompetitif yang sehat sehingga siswa terdorong untuk lebih fokus, responsif, dan aktif dalam setiap sesi pembelajaran. Prosedur penilaian ini tidak semata diukur dari nilai akhir siswa. Pak Roziqin menyatakan bahwa. “Biasanya saya melihat dari beberapa hal, tidak hanya nilai saja. Saya perhatikan juga bagaimana keaktifan siswa selama kegiatan, apakah mereka benar-benar ikut atau hanya sekadar mengerjakan.”[MR.RM.3.1].¹⁰⁹ Senada dengan itu, Bu Nisak menyampaikan.

Saya tidak terlalu fokus ke nilai akhirnya saja. Kadang saya lihat prosesnya juga, karena ada siswa yang kelihatan ikut tapi sebenarnya belum paham. Jadi dari situ saya menilai, apakah benar membantu atau hanya sekadar aktivitas saja.[KN.RM.3.1]¹¹⁰

Salah satu keunggulan prosedur penilaian berbasis *Zep Quiz* yang membedakannya dari penilaian konvensional adalah sifatnya yang

¹⁰⁹Wawancara dengan M.Roziqin, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 09.00-09.45.

¹¹⁰Wawancara dengan Khoirun Nisak, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 09.50-10.20.

menarik, bervariasi, dan menantang. Penilaian yang menantang. Sistem pembatas waktu (*timer*) pada setiap soal menghadirkan unsur tantangan yang mendorong siswa berpikir cepat, cermat, dan penuh konsentrasi. Tantangan yang hadir dalam setiap sesi *Zep Quiz* tidak hanya mendorong siswa untuk berpikir lebih cepat, tetapi juga menumbuhkan ketekunan sebagai bagian dari proses belajar yang sesungguhnya. Lebih lanjut, hal tersebut juga tercermin dari peningkatan ketekunan siswa yang disampaikan oleh Pak Roziqin bahwa "Kalau dibandingkan sebelumnya, ada peningkatan, walaupun tidak semuanya sama. Beberapa siswa terlihat lebih mau menyelesaikan tugas sampai selesai, tidak mudah menyerah seperti sebelumnya." [MR.RM.3.2].¹¹¹ Pak Taqim juga menyatakan "Ada peningkatan, terutama pada siswa yang biasanya kurang aktif." [M.RM.3.2].¹¹²

Kepala madrasah juga membenarkan adanya perubahan tersebut berdasarkan hasil evaluasi sekolah. Beliau menyatakan "Ada perubahan yang cukup baik. Siswa terlihat lebih tekun dan lebih berusaha dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan." [ABS.RM.3.2].¹¹³

Dari sisi siswa, Nailuh mengungkapkan "Iya, saya jadi lebih tekun, apalagi kalau belum paham materi jadi ingin mencoba lagi sampai bisa." [NH.RM.3.2].¹¹⁴ Azizah menyatakan "Lumayan sih kak, tapi kadang

¹¹¹Wawancara dengan M.Roziqin, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 09.00-09.45.

¹¹²Wawancara dengan Mustaqim, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 13.20-13.55.

¹¹³Wawancara dengan ABD Salam, Kepala Sekolah MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 14.30-14.55.

¹¹⁴Wawancara dengan Nailuh Himatunihayah, Siswa Kelas X MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 10.45-11.00.

tergantung mood juga saat belajar.” [SA.RM.3.2].¹¹⁵ Kemudian Asyam juga menyampaikan "Iya kak, jadi lebih disiplin sih, terus juga lebih berusaha lagi kalau belum paham sampai benar-benar ngerti." [AS.RM.3.2].¹¹⁶ Temuan ini sejalan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa selama sesi kuis berlangsung, sebagian besar siswa tampak berusaha menyelesaikan setiap soal hingga tuntas dan tidak meninggalkan pertanyaan tanpa jawaban.¹¹⁷

Dalam proses pembelajaran, penilaian yang menarik dan bervariasi. Penilaian melalui *Zep Quiz* hadir bukan dalam bentuk lembar soal statis yang monoton, melainkan dikemas dalam tampilan interaktif berbasis game dengan elemen visual, warna, musik, dan animasi yang secara langsung menarik perhatian siswa. Format kuis yang menyerupai permainan pada setiap soal turut menciptakan suasana kompetitif yang sehat, sehingga siswa terdorong untuk lebih fokus, responsif, dan aktif dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran. Keberagaman bentuk soal yang disajikan, mulai dari pilihan ganda, menjodohkan, hingga soal berbasis gambar, menciptakan variasi penilaian yang mencegah kejenuhan dan mempertahankan antusiasme siswa sepanjang sesi berlangsung.

Dari penilaian yang menarik dan bervariasi tersebut, muncul respons positif yang ditandai dengan antusiasme dan partisipasi aktif siswa. Hal tersebut terbukti pada peningkatan antusiasme siswa seperti yang

¹¹⁵Wawancara dengan Syafa'atul Azizah, Siswa Kelas X MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 12.20-12.30.

¹¹⁶Wawancara dengan Asyam Syarif Saifuddin, Siswa Kelas X MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 12.45-13.00.

¹¹⁷Observasi Kegiatan di MAN Kota Mojokerto, tanggal 29-30 April 2026.

diungkapkan Hal tersebut terbukti pada peningkatan antusiasme siswa seperti yang diungkapkan Pak Roziqin "Iya, cukup terasa. Siswa terlihat lebih tertarik mengikuti pembelajaran, apalagi karena bentuknya seperti permainan, jadi tidak terlalu monoton." [MR.RM.3.4].¹¹⁸ Kemudian ibu Khoirun Nisak juga berpendapat bahwa "Iya, cukup terasa. Siswa jadi lebih semangat mengikuti pembelajaran, apalagi karena bentuknya berbeda dari biasanya." [KN.RM.3.4].¹¹⁹

Lalu terkait partisipasi aktif, Pak Taqim menjelaskan "Ada peningkatan, Yang aktif tetap aktif, yang pasif jadi lebih aktif.." [M.RM.3.5].¹²⁰ Hal ini dikonfirmasi oleh Waka Kurikulum yang menyatakan bahwa "Antusias siswa meningkat cukup baik. Mereka lebih aktif di kelas, lebih berani ikut menjawab, dan ada semangat kompetisi yang membuat mereka ingin berprestasi lebih baik." [WAA.RM.3.3].¹²¹

Hasil observasi turut mengonfirmasi temuan tersebut. Selama kegiatan pembelajaran dengan *Zep Quiz* berlangsung, tampak bahwa hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam mengerjakan kuis, memberikan respons saat sesi pembahasan, dan menunjukkan ekspresi antusias ketika melihat papan skor. Beberapa siswa yang biasanya pasif pun teramati mulai berani mengangkat tangan dan menyampaikan pendapatnya. Dari

¹¹⁸Wawancara dengan M.Roziqin, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 09.00-09.45.

¹¹⁹Wawancara dengan Khoirun Nisak, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 09.50-10.20.

¹²⁰Wawancara dengan Mustaqim, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 13.20-13.55.

¹²¹Wawancara dengan Wiwik Andri Astutik, Waka Kurikulum, Tanggal 29 April 2026, Pukul 10.05-10.40.

sisi siswa sendiri, beberapa di antaranya mengungkapkan bahwa mereka menjadi lebih aktif bertanya dan ikut berpartisipasi di kelas.¹²²

Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa respons siswa terhadap media *Zep Quiz* bersifat positif dan konstruktif. Penilaian yang menarik, bervariasi, dan menantang melalui tampilan interaktif berbasis game, beragam bentuk soal, serta sistem timer dan papan skor, terbukti mampu membangkitkan antusiasme, partisipasi aktif, dan mendorong ketekunan siswa dalam belajar.

b. Manfaat *Zep Quiz* Sebagai Sarana Refleksi Pada Evaluasi Pembelajaran

Zep Quiz tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur capaian belajar siswa, tetapi juga memiliki peran strategis sebagai bahan refleksi bagi guru maupun siswa dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran ke depan. Melalui data capaian kuis yang tersaji secara langsung, guru dapat mengidentifikasi materi mana yang belum dipahami siswa secara merata, sehingga dapat menjadi dasar penyesuaian strategi pengajaran berikutnya. Di sisi lain, siswa pun dapat menjadikan capaian kuis sebagai cerminan atas sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan data wawancara, para narasumber menilai bahwa implementasi *Zep Quiz* cukup optimal digunakan sebagai sarana evaluasi sekaligus refleksi pembelajaran. Pak Roziqin menyatakan bahwa "Menurut saya cukup optimal karena siswa jadi lebih tertarik dan tidak cepat bosan. Selain itu, adanya unsur interaktif

¹²²Observasi Kegiatan di MAN Kota Mojokerto, tanggal 29-30 April 2026.

dan kompetisi juga membuat mereka lebih semangat mengikuti pembelajaran." [MR.RM.3.9].¹²³

Pak Taqim memberikan penilaian serupa dengan catatan perlunya variasi. Beliau menyatakan bahwa "Cukup efektif. Memang bisa meningkatkan semangat, tapi kalau dipakai terus-menerus tanpa variasi, efeknya bisa berkurang. Jadi tetap perlu dikombinasikan dengan metode lain." [M.RM.3.9].¹²⁴ Guru yang lain juga menilai positif, menyatakan bahwa "Cukup baik ya, karena siswa terlihat lebih tertarik dan tidak cepat bosan. Adanya kuis juga membuat mereka lebih semangat untuk ikut belajar." [KN.RM.3.9].¹²⁵

Waka Kurikulum memberikan penilaian dari perspektif institusional dan menyatakan bahwa:

Secara keseluruhan dampaknya positif. Siswa lebih senang belajar karena suasananya seperti bermain. Pemahaman materi juga lebih mudah karena mereka terlibat langsung, jadi pembelajaran terasa lebih efektif. [WAA.RM.3.4].¹²⁶

Dari sisi siswa, Asyam menegaskan bahwa Asyam Syarif Saifuddin menegaskan: "Menurut saya kak, *Zep Quiz* itu seru banget, soalnya belajar jadi kayak main game jadi lebih gampang dipahami dan nggak cepat bosan." [AS.RM.3.5].¹²⁷

¹²³Wawancara dengan M.Roziqin, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 09.00-09.45.

¹²⁴Wawancara dengan Mustaqim, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 13.20-13.55.

¹²⁵Wawancara dengan Khoirun Nisak, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 09.50-10.20.

¹²⁶Wawancara dengan Wiwik Andri Astutik, Waka Kurikulum, Tanggal 29 April 2026, Pukul 10.05-10.40.

¹²⁷Wawancara dengan Asyam Syarif Saifuddin, Siswa Kelas X MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 12.45-13.00.

Berdasarkan seluruh uraian di atas, yang didukung oleh temuan observasi dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Zep Quiz* sebagai media refleksi pembelajaran membawa manfaat yang cukup signifikan, baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, data capaian kuis membantu dalam mengevaluasi penyampaian materi dan menjadi pijakan untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Bagi siswa, capaian kuis menjadi sarana introspeksi yang mendorong kesadaran belajar dan keinginan untuk terus memperbaiki diri. Meskipun demikian, sebagaimana yang disampaikan oleh beberapa narasumber, *Zep Quiz* sebagai media refleksi perlu dijaga dengan menghadirkan variasi dalam penggunaannya agar tidak menimbulkan kejenuhan, serta didukung oleh pengelolaan teknis yang memadai seperti kestabilan jaringan internet dan ketersediaan perangkat di sekolah.

Secara keseluruhan, evaluasi terhadap penerapan *Zep Quiz* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto menunjukkan capaian yang positif dan menggembirakan. Ketiga aspek yang dikaji, yakni prosedur penilaian, respons siswa terhadap capaian kuis, serta pemanfaatan data kuis untuk refleksi pembelajaran, semuanya mengarah pada kesimpulan bahwa *Zep Quiz* mampu menjadi media evaluasi yang tidak hanya mengukur pemahaman siswa, tetapi juga mendorong peningkatan motivasi belajar secara menyeluruh. Dengan pengelolaan yang menarik, bervariasi, dan menantang penggunaan *Zep Quiz* diharapkan dapat terus mendukung terciptanya pembelajaran yang menarik, dan berkelanjutan di lingkungan madrasah.

BAB V PEMBAHASAN

1. Perencanaan Penggunaan *Zep Quiz* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Perencanaan merupakan langkah awal yang sangat menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dalam konteks penggunaan media digital seperti *Zep Quiz*, perencanaan yang matang menjadi fondasi agar pelaksanaannya dapat berlangsung secara efektif dan tepat sasaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperlancar penyampaian pesan antara guru dan peserta didik, sehingga pemilihan dan perancangan media harus dilakukan secara cermat sesuai tujuan yang ingin dicapai.¹²⁸

Temuan penelitian di MAN Kota Mojokerto menunjukkan bahwa perencanaan penggunaan *Zep Quiz* dilakukan secara fleksibel, adaptif, dan tidak bersifat kaku. Hal ini sejalan dengan prinsip perencanaan pembelajaran berbasis kebutuhan yang menekankan pentingnya kesesuaian antara metode, media, dan karakteristik peserta didik.¹²⁹ Guru-guru Al-Qur'an Hadis di madrasah ini tidak menerapkan *Zep Quiz* secara seragam di setiap pertemuan, melainkan menyesuaikannya dengan kondisi kelas dan relevansi materi yang sedang diajarkan. Perencanaan yang berpusat pada kebutuhan peserta didik menjadi fondasi dari pendekatan pembelajaran modern yang efektif dan bermakna.¹³⁰

¹²⁸Nana Sudjana and Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Sinar Baru Algensindo, 2019), 2.

¹²⁹Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya : Analisis Di Bidang Pendidikan* (Bumi Aksara, 2016), 23.

¹³⁰Hamid Darmadi, "Pentingnya Metode Pembelajaran Yang Inovatif Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Edukasi* 1(2017) : 12.

Pola perencanaan adaptif seperti ini sejalan dengan temuan berbagai penelitian terdahulu. Nur Hidayah dan Santika Lyadiah Pramesti dalam penelitiannya tentang game-based learning pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan menegaskan bahwa kematangan perencanaan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa merupakan prasyarat utama keberhasilan pendekatan game dalam pembelajaran.¹³¹ Senada dengan itu, Izza Safitri dalam kajiannya tentang Kahoot di Madrasah Aliyah NU Ma'arif Assaadah Bungah Gresik menemukan bahwa guru yang melakukan perencanaan selektif memilih materi tertentu yang relevan untuk dikuiskan memperoleh hasil yang lebih optimal dibandingkan guru yang menerapkan media secara seragam tanpa mempertimbangkan konteks materi.¹³²

a. Penyesuaian Materi dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Kebijakan madrasah memberikan dukungan penuh terhadap inovasi media digital. Kepala MAN Kota Mojokerto menegaskan pentingnya pemanfaatan media seperti *Zep Quiz* agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa tidak sekadar bersikap pasif di kelas.¹³³ Pernyataan tersebut dipertegas oleh Wakil Kepala Madrasah Bidang Kurikulum yang menyatakan bahwa pihak madrasah mendorong *Zep Quiz* sebagai bagian dari inovasi pembelajaran, sekaligus memberikan kebebasan kepada guru dalam

¹³¹Nur Hidayah and Santika Lyadiah Pramesti, "Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas Vi Di Mis Sidorejo Tirto Pekalongan," *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education* 3, no. 1 (2023): 1, <https://doi.org/10.28918/ijiee.v3i1.7097>.

¹³²Safitri, "Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Aliyah NU Maarif Assaadah Bungah Gresik," 17.

¹³³Wawancara dengan ABD Salam, Kepala Sekolah MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 14.30-14.55.

penggunaannya selama tetap sesuai tujuan pembelajaran.¹³⁴ Dari sisi guru, perencanaan dilakukan secara mandiri dan reflektif. Guru pertama menyatakan bahwa ia terlebih dahulu mengamati kondisi kelas sebelum memutuskan penggunaan *Zep Quiz* dalam RPP, dan media ini hanya dimanfaatkan pada materi yang benar-benar dirasa cocok.

Pendekatan fleksibel ini sesuai dengan konsep pembelajaran adaptif yang dalam berbagai kajian terbukti lebih efektif meningkatkan motivasi dibandingkan pendekatan yang kaku dan seragam. Penggunaan media interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan kelas dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal dan bermakna.¹³⁵ Temuan penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media digital berbasis game sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang tepat, terutama dalam pemilihan materi yang sesuai agar dampak motivasional dapat dirasakan secara maksimal oleh siswa.¹³⁶

b. Perancangan Tujuan Pembelajaran dan Penyusunan Soal

Dalam merancang tujuan pembelajaran, guru mengarahkan agar siswa tidak hanya bersifat pasif mendengarkan, melainkan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Guru menegaskan bahwa tujuan penggunaan *Zep Quiz* adalah mendorong siswa untuk menjawab, merespons, dan terlibat langsung

¹³⁴Wawancara dengan Wiwik Andri Astutik, Waka Kurikulum, Tanggal 29 April 2026, Pukul 10.05-10.40.

¹³⁵Eka Yulianti and Dian Kurniawati, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5 (2020): 115–118.

¹³⁶Delpita Dola et al., "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 07, no. 3 (2025): 5.

saat kuis berlangsung. Adapun dalam penyusunan soal, guru memperhatikan tingkat kesulitan secara bertahap. Guru menyatakan bahwa soal dirancang mulai dari yang mudah kemudian meningkat secara perlahan, agar siswa tidak langsung merasa kesulitan di awal dan tetap termotivasi untuk menyelesaikan kuis hingga selesai dan jumlah soal sengaja dibuat tidak terlalu banyak namun bervariasi, sehingga siswa tidak merasa terbebani.¹³⁷

Pendekatan penyusunan soal secara berjenjang ini sejalan dengan prinsip scaffolding dalam desain media pembelajaran. Scaffolding dalam penyusunan soal merupakan salah satu prinsip desain media yang efektif agar siswa tidak mengalami *cognitive overload*, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara menyenangkan dan berkelanjutan.¹³⁸ Dalam penelitiannya sebelumnya tentang *Zep Quiz* juga melaporkan bahwa penyusunan soal berjenjang terbukti mempertahankan minat dan ketekunan siswa selama kuis berlangsung, sehingga angka penyelesaian kuis hingga tuntas meningkat secara signifikan dibandingkan sesi evaluasi konvensional.¹³⁹

Dengan perencanaan yang terstruktur dan mempertimbangkan bebrbagai aspek tersebyt, penggunaan *zep quiz* tidak hanya befungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa secara berkelanjutan. Sinergi antara perencanaan yang fleksibel, pemilihan materi yang tepat,

¹³⁷Wawancara dengan Mustaqim, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 13.20-13.55.

¹³⁸Romi Satrio Wahono, "Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran," *Jurnal Teknodik* 10, no. 19 : 47.

¹³⁹Dola et al., "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V," 2025, 25.

penyusunan soal yang bertahap, serta dukungan kebijakan sekolah menjadi prasyarat keberhasilan implementasi *Zep Quiz* di kelas. Temuan ini juga selaras dengan kesimpulan Nur Fathin Muhtadillah yang menegaskan bahwa kesiapan perencanaan merupakan faktor determinan keberhasilan model game-based learning dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI.¹⁴⁰

Dengan perencanaan yang terstruktur dan mempertimbangkan berbagai aspek tersebut, penggunaan *Zep Quiz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa secara berkelanjutan. Sinergi antara perencanaan yang fleksibel, pemilihan materi yang tepat, penyusunan soal yang bertahap, serta dukungan kebijakan sekolah menjadi prasyarat keberhasilan implementasi *Zep Quiz* di kelas. Temuan ini juga selaras dengan kesimpulan Nur Fathin Muhtadillah yang menegaskan bahwa kesiapan perencanaan merupakan faktor determinan keberhasilan model game-based learning dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI.¹⁴¹

¹⁴⁰Nur Fathin Muhtadillah, "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran Pai Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Tkj 1 Smkn 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022", 44.

¹⁴¹Nur Fathin Muhtadillah, "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran Pai Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Tkj 1 Smkn 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022", 44.



Gambar 5. 1 Perencanaan Penggunaan Zep Quiz

2. Pelaksanaan Penggunaan *Zep Quiz* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Pelaksanaan merupakan tahap paling krusial dalam proses pembelajaran, karena pada tahap inilah seluruh rancangan, strategi, dan metode yang telah disusun sebelumnya diuji efektivitasnya secara langsung dalam situasi pembelajaran nyata. Keberhasilan suatu pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas perencanaan, tetapi juga oleh bagaimana proses tersebut diterapkan di dalam kelas sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.¹⁴²

Berdasarkan hasil observasi langsung di kelas, pelaksanaan *Zep Quiz* di MAN Kota Mojokerto berlangsung secara sistematis dan terstruktur dengan baik serta mengikuti alur pembelajaran yang konsisten. Setiap tahapan kegiatan

¹⁴²Siti Nurjanah, "Pelaksanaan Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 8, No. 2 (2020): 45.

dilaksanakan sesuai prosedur yang telah direncanakan, mulai dari pemberian instruksi, pelaksanaan kuis berbasis digital, hingga evaluasi hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan *Zep Quiz* juga terlihat mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁴³ Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu tentang penggunaan media pembelajaran berbasis game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan *Zep Quiz* akan berjalan lebih optimal apabila didukung oleh alur pembelajaran dan prosedur yang jelas serta konsisten. Siswa yang memahami mekanisme kuis sejak awal cenderung lebih aktif berpartisipasi dan lebih antusias selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, konsistensi dalam pelaksanaan *Zep Quiz* juga berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara lebih efektif.¹⁴⁴

a. Langkah-langkah Pelaksanaan *Zep Quiz* di Kelas

Kepala madrasah menilai bahwa pelaksanaan *Zep Quiz* secara umum telah berjalan dengan baik dan menunjukkan perkembangan yang positif dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut beliau, para guru mulai terbiasa memanfaatkan *Zep Quiz* sebagai bagian dari kegiatan evaluasi maupun penguatan materi pembelajaran.¹⁴⁵ Penggunaan media ini dinilai mampu memberikan variasi dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada metode konvensional, tetapi juga memanfaatkan teknologi digital yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Hal ini sejalan

¹⁴³Observasi Kegiatan di MAN Kota Mojokerto, tanggal 29 April 2026.

¹⁴⁴Dhea Widyaningrum et al., "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika Di Smp," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025): 33.

¹⁴⁵Wawancara dengan Wiwik Andri Astutik, Waka Kurikulum, Tanggal 29 April 2026, Pukul 10.05-10.40.

dengan temuan Nurrita yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa dalam proses belajar.¹⁴⁶ Selain itu, penerapan *Zep Quiz* juga dianggap dapat membantu guru dalam memantau tingkat pemahaman siswa secara lebih cepat dan praktis. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Muhson yang menjelaskan bahwa media pembelajaran digital mempermudah proses evaluasi dan penyampaian informasi dalam pembelajaran.¹⁴⁷

Selain itu, penerapan *Zep Quiz* juga dianggap dapat membantu guru dalam memantau tingkat pemahaman siswa secara lebih cepat dan praktis. Penilaian serupa juga disampaikan oleh Wakil Kepala Madrasah Bidang Kurikulum yang menyatakan bahwa penggunaan *Zep Quiz* di kelas sudah cukup baik dan mulai diterapkan secara konsisten oleh beberapa guru. Umumnya, *Zep Quiz* digunakan pada akhir pembelajaran sebagai sarana untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Menurut beliau, model evaluasi berbasis permainan seperti ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran karena siswa merasa lebih termotivasi ketika mengerjakan soal dalam suasana yang interaktif. Dengan demikian, evaluasi tidak lagi dipandang sebagai kegiatan yang menegangkan, melainkan menjadi bagian dari pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.¹⁴⁸

¹⁴⁶Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Misykat*, Vol. 3, No. 1 (2018): 172.

¹⁴⁷Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 8, No. 2 (2010): 8.

¹⁴⁸Wawancara dengan Wiwik Andri Astutik, Waka Kurikulum, Tanggal 29 April 2026, Pukul 10.05-10.40.

Secara teknis, guru memaparkan bahwa pelaksanaan *Zep Quiz* dilakukan melalui alur yang runtut dan terstruktur. Kegiatan diawali dengan penjelasan singkat mengenai materi pembelajaran sebagai pengantar agar siswa memiliki pemahaman dasar sebelum mengikuti kuis. Setelah itu, guru memberikan pengarahan teknis terkait penggunaan *Zep Quiz*, khususnya kepada siswa yang belum terbiasa menggunakan platform tersebut. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan kuis secara langsung, di mana siswa mengerjakan soal-soal yang telah disiapkan guru melalui media digital. Setelah kuis selesai, guru kemudian melakukan pembahasan bersama mengenai hasil kuis agar siswa mengetahui jawaban yang benar sekaligus memahami bagian materi yang masih belum dikuasai. Proses pembahasan ini menjadi bagian penting karena tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi, tetapi juga sebagai sarana refleksi dan penguatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian Fitria yang menyatakan bahwa evaluasi berbasis digital yang dilakukan secara terstruktur dapat meningkatkan pemahaman dan refleksi belajar siswa.¹⁴⁹

Alur pelaksanaan yang konsisten dan terstruktur ini penting karena memberikan prediktabilitas yang membantu siswa mempersiapkan diri di setiap tahapan. Dalam kajian pembelajaran berbasis teknologi, langkah-langkah yang terstruktur dan konsisten terbukti meningkatkan efektivitas penyerapan materi karena siswa tidak perlu menghabiskan energi kognitif

¹⁴⁹Ana Fitria, "Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 3 (2021): 115.

untuk memahami prosedur, melainkan dapat langsung berfokus pada konten pembelajaran.¹⁵⁰



Gambar 5. 2 Langkah-langkah Pelaksanaan Zep Quiz

b. Keterlibatan Siswa selama Pembelajaran

Keterlibatan siswa terhadap penggunaan *Zep Quiz* sejak awal menunjukkan sikap yang positif. Mereka mengungkapkan rasa kagetnya karena pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya, namun setelah dicoba suasana terasa lebih seru dan menyemangati kemudian juga menyatakan rasa penasarannya pada pertemuan pertama, setelah mencoba, ia merasa tertarik untuk terus mengikuti dan *Zep Quiz* yang berbeda dari pembelajaran biasanya menjadi daya tarik tersendiri.¹⁵¹

Keterlibatan siswa ini dapat dijelaskan melalui kajian tentang media kuis interaktif yang membuktikan bahwa kuis digital berbasis gamifikasi

¹⁵⁰Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21* (Bandung, Alfabeta, 2018.), 97.

¹⁵¹Wawancara dengan Romy Rafael Saktiawan, Siswa Kelas X MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 11.00-11.15.

mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan antusias siswa sejak pertemuan pertama, terutama karena menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda secara signifikan dari metode konvensional.¹⁵² Temuan serupa dilaporkan oleh Dhea Widyaningrum, dkk. yang mencatat bahwa antusias siswa SMP terhadap *Zep Quiz* muncul secara spontan sejak sesi pertama, yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi dan keberanian menjawab secara langsung.¹⁵³

Observasi langsung di kelas mengonfirmasi bahwa sebagian besar siswa terlibat aktif dalam mengerjakan kuis, meskipun ada beberapa yang masih memerlukan pengelolaan kelas lebih intensif untuk menjaga konsentrasi. Guru menjelaskan bahwa tingkat fokus siswa memang meningkat, namun tidak sepenuhnya merata; beberapa masih mengalami distraksi terutama saat suasana kelas ramai.¹⁵⁴ Temuan serupa juga disampaikan oleh penelitian Rahmawati yang menyebutkan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan fokus belajar siswa, meskipun efektivitasnya dipengaruhi kondisi kelas dan kesiapan siswa dalam menggunakan teknologi¹⁵⁵

Terkait keaktifan siswa, guru menyatakan adanya peningkatan keberanian menjawab dan bertanya, terutama pada sesi pembahasan,

¹⁵²Ahmad Syarif Hidayatullah and Mu. Rizal Fadhillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kuis Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 2 : 134–36.

¹⁵³Widyaningrum Et Al., "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika Di Smp," 45.

¹⁵⁴Wawancara dengan Khoirun Nisak, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 09.50-10.20.

¹⁵⁵Rahmawati, "Efektivitas Media Pembelajaran Digital terhadap Fokus Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Modern*, Vol. 7, No. 1 (2021): 66.

meskipun belum merata pada seluruh siswa. Waka Kurikulum pun mengonfirmasi bahwa siswa yang sebelumnya pasif mulai ikut terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan dan berpartisipasi di kelas. Temuan ini selaras dengan berbagai penelitian terbaru dalam bidang teknologi pendidikan yang menunjukkan bahwa gamifikasi terbukti efektif menumbuhkan keterlibatan aktif bahkan pada siswa yang sebelumnya bersikap pasif dalam pembelajaran, melalui mekanisme reward dan kompetisi yang terstruktur.¹⁵⁶

c. Unsur Kompetisi dan Kendala Pelaksanaan

Fitur papan skor (leaderboard) *Zep Quiz* yang dapat dilihat secara real-time memberikan dampak positif yang signifikan terhadap semangat belajar siswa.¹⁵⁷ Guru menyatakan bahwa ketika siswa melihat hasil temannya, mereka semakin termotivasi untuk meningkatkan nilainya sendiri. Dan mengonfirmasi bahwa unsur kompetisi ini sangat meningkatkan semangat siswa untuk berprestasi lebih baik dari rekan-rekannya.¹⁵⁸ Hal yang sama dirasakan oleh siswa, yang menyatakan bahwa adanya kompetisi mendorongnya ingin mendapatkan nilai yang lebih baik.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terkini yang menunjukkan bahwa papan skor (leaderboard) secara real-time mampu mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan kompetitif secara positif dalam pembelajaran berbasis teknologi. Tampilan skor yang dapat dilihat langsung oleh siswa

¹⁵⁶Heni Puspita Sari and Agus Efendi, "Pemanfaatan Media Gamifikasi Dalam Meningkatkan Partisipasi Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Era Digital," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 : 58.

¹⁵⁷Rahmawati, "Pengaruh Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Digital," 74.

¹⁵⁸Wawancara dengan Mustaqim, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 13.20-13.55.

membuat mereka lebih termotivasi untuk memperoleh hasil terbaik, sehingga partisipasi dan fokus siswa selama pembelajaran juga meningkat. Selain itu, fitur tersebut turut menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.¹⁵⁹

Namun, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Guru menjelaskan bahwa selain masalah jaringan, kesiapan siswa yang belum terbiasa dengan media digital juga menjadi hambatan, sehingga memerlukan waktu penyesuaian. Waka Kurikulum menambahkan bahwa kendala paling sering muncul adalah ketidakstabilan jaringan internet, perangkat yang tidak seluruhnya mendukung, serta keterbatasan waktu pembelajaran.¹⁶⁰

Kendala-kendala teknis tersebut merupakan persoalan yang umum ditemukan dalam implementasi pembelajaran digital di Indonesia. Penelitian tentang implementasi e-learning di sekolah menengah menunjukkan bahwa ketidakstabilan jaringan dan keterbatasan perangkat merupakan hambatan paling dominan yang perlu mendapatkan perhatian serius dari pengelola sekolah.¹⁶¹ Hal ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya kendala serupa dalam penggunaan game-based learning, terutama keterbatasan fasilitas, jaringan, dan waktu pembelajaran. Kendala infrastruktur digital tersebut menjadi tantangan yang perlu

¹⁵⁹Rosita Cahyani and Wiwit Artika, "Pengaruh Kompetisi Berbasis Leaderboard Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi* 8, no. 2 (2021): 89–99.

¹⁶⁰Wawancara dengan Wiwik Andri Astutik, Waka Kurikulum, Tanggal 29 April 2026, Pukul 10.05-10.40.

¹⁶¹Feby Inggriyani, "Analisis Kendala Implementasi Pembelajaran Digital Di Sekolah: Studi Terhadap Infrastruktur, Kompetensi Guru, Dan Kesiapan Siswa," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2251.

diantisipasi agar pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan lebih optimal.¹⁶²

3.Evaluasi Penerapan *Zep Quiz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan *Zep Quiz* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto menunjukkan bahwa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari respons siswa terhadap penggunaan media *Zep Quiz*, prosedur penilaian yang lebih menarik, bervariasi dan menantang, serta pemanfaatan *Zep Quiz* sebagai sarana refleksi pada evaluasi pembelajaran.

a. Prosedur Penilaian

Prosedur penilaian yang terstruktur merupakan salah satu faktor penentu kualitas pengalaman belajar siswa. Motivasi belajar dapat tumbuh secara optimal apabila siswa merasakan bahwa proses penilaian dilakukan secara adil, transparan, dan memberikan umpan balik yang bermakna.¹⁶³ Dalam penelitian ini, prosedur penilaian melalui *Zep Quiz* tidak semata-mata diukur dari perolehan nilai akhir siswa, melainkan juga mempertimbangkan aspek keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses berlangsung.

¹⁶²Awwalina Mukharomah, Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Di Man 2 Mojokerto, 77.

¹⁶³Awwalina Mukharomah, Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Di Man 2 Mojokerto, 78.

Salah satu keunggulan prosedur penilaian berbasis *Zep Quiz* yang membedakannya dari penilaian konvensional adalah sifatnya yang menarik, bervariasi, dan menantang. Ketiga aspek ini tidak hanya didukung oleh landasan teoretis, tetapi juga terbukti secara nyata melalui temuan lapangan selama penelitian berlangsung.

Pertama, penilaian yang menarik dan bervariasi. Penilaian melalui *Zep Quiz* hadir bukan dalam bentuk lembar soal statis yang monoton, melainkan dikemas dalam tampilan interaktif berbasis game dengan elemen visual, warna, musik, dan animasi yang secara langsung menarik perhatian siswa. Keberagaman bentuk soal yang disajikan dalam *Zep Quiz* mulai dari pilihan ganda, menjodohkan, hingga soal berbasis gambar menciptakan variasi penilaian yang mencegah kejenuhan dan mempertahankan antusiasme siswa sepanjang sesi berlangsung.

Dari penilaian yang menarik dan bervariasi terdapat Respons yang positif ditandai dengan antusiasme, partisipasi aktif, dan keinginan yang kuat untuk menyelesaikan setiap tantangan belajar yang diberikan.¹⁶⁴ Antusiasme dan partisipasi aktif merupakan wujud nyata dari motivasi belajar yang sedang menggeliat. Observasi langsung mengonfirmasi bahwa hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam mengerjakan kuis, memberikan respons saat sesi pembahasan, dan menunjukkan ekspresi antusias ketika melihat papan skor. Bahkan siswa yang biasanya pasif teramati mulai berani mengangkat tangan dan menyampaikan pendapatnya.¹⁶⁵

¹⁶⁴Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2019), 136

¹⁶⁵Observasi Kegiatan di MAN Kota Mojokerto, tanggal 29-30 April 2026.

Guru menyatakan bahwa siswa terlihat lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena bentuknya menyerupai permainan dan tidak monoton dan siswa menjadi lebih bersemangat karena tampilan dan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya. Waka Kurikulum pun menegaskan bahwa antusias siswa meningkat cukup baik, ditandai keberanian menjawab dan adanya semangat kompetisi untuk berprestasi lebih baik.¹⁶⁶ Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti *Zep Quiz* mampu meningkatkan ketertarikan belajar siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek partisipasi, keaktifan, antusiasme, dan keberanian siswa dalam mengikuti pembelajaran.¹⁶⁷

Antusiasme dan partisipasi aktif yang meningkat ini merupakan indikator utama keberhasilan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kajian tentang konsep belajar dan pembelajaran menjelaskan bahwa keterlibatan aktif siswa, baik secara fisik maupun mental, merupakan prasyarat terjadinya pembelajaran yang bermakna dan berdampak jangka panjang. Semakin aktif siswa terlibat dalam proses pembelajaran, semakin besar pula peluang mereka untuk memahami, mengingat, dan menerapkan materi yang dipelajari dalam situasi nyata. Dalam penggunaan *Zep Quiz*,

¹⁶⁶Wawancara dengan Wiwik Andri Astutik, Waka Kurikulum, Tanggal 29 April 2026, Pukul 10.05-10.40.

¹⁶⁷Muhtadillah, "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran Pai Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Tkj 1 Smkn 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022", 46.

keterlibatan tersebut terlihat dari keaktifan siswa mengikuti kuis, merespons pertanyaan, serta berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁶⁸

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti *Zep Quiz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek partisipasi, keaktifan, antusiasme, dan keberanian siswa dalam mengikuti pembelajaran.¹⁶⁹ Selain itu, penggunaan media berbasis game juga terbukti mampu mengubah suasana kelas yang semula pasif dan monoton menjadi lebih interaktif, dinamis, dan menyenangkan. Unsur permainan dalam pembelajaran turut membantu mengurangi rasa takut salah sehingga siswa lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁷⁰ Dengan demikian, penilaian yang menarik dan bervariasi mendapatkan respons positif siswa terhadap *Zep Quiz* tidak sekadar mencerminkan kesenangan sesaat, melainkan merupakan indikasi terbentuknya motivasi belajar yang lebih mendalam dan berkelanjutan.

Kemudian, penilaian yang menantang. Sistem pembatas waktu (*timer*) pada setiap soal menghadirkan unsur tantangan yang mendorong siswa berpikir cepat, cermat, dan penuh konsentrasi. Tantangan yang hadir dalam setiap sesi *Zep Quiz* tidak hanya mendorong siswa untuk berpikir lebih cepat, tetapi juga menumbuhkan ketekunan sebagai bagian dari proses belajar yang

¹⁶⁸Muh. Sain Hanafy, "Konsep Belajar Dan Pembelajaran," *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17, no. 2 (2018): 66–79.

¹⁶⁹Muhtadillah, "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran Pai Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Tkj 1 Smkn 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022", 46.

¹⁷⁰Mukharomah, "Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Di Man 2 Mojokerto", 31.

sesungguhnya. Dalam hal ini, para guru menegaskan bahwa penilaian tidak semata bertumpu pada nilai akhir siswa. Ketekunan belajar merupakan salah satu indikator penting motivasi intrinsik yang menggambarkan kesediaan siswa untuk terus berusaha meskipun menghadapi kesulitan. Kepala madrasah menyatakan adanya perubahan positif berdasarkan hasil evaluasi sekolah, di mana siswa terlihat lebih tekun dan lebih berusaha dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Guru mengonfirmasi adanya peningkatan ketekunan dibandingkan sebelumnya, meskipun tidak merata pada seluruh siswa. Karena merasa tertantang beberapa siswa terlihat lebih bersedia menyelesaikan tugas hingga selesai dan tidak mudah menyerah seperti sebelumnya. Temuan ini didukung oleh penelitian Nana Sudjana dan Ahmad Rivai yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu mengubah perilaku belajar siswa secara positif, termasuk meningkatkan ketekunan dan keseriusan dalam menyelesaikan tugas.¹⁷¹

Temuan observasi memperkuat pernyataan tersebut. Selama sesi kuis berlangsung, sebagian besar siswa tampak berusaha menyelesaikan setiap soal hingga tuntas tanpa meninggalkan pertanyaan tanpa jawaban. Dari sisi siswa, beberapa mengungkapkan peningkatan ketekunan secara langsung. Siswa menyatakan bahwa ia menjadi lebih tekun, terutama saat belum memahami materi ia akan mencoba terus hingga berhasil dan menjadi lebih disiplin dan berusaha lebih keras hingga benar-benar memahami materi.¹⁷²

¹⁷¹Sudjana and Rivai, *Media Pengajaran*, 2.

¹⁷²Wawancara dengan Nailuh Himatunihayah, Siswa Kelas X MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 10.45-11.00.

Peningkatan ketekunan ini sejalan dengan kajian tentang desain tugas dalam pendidikan yang menyatakan bahwa persistensi belajar merupakan indikator kuat dari motivasi intrinsik siswa.¹⁷³ Persistensi tersebut dibangun melalui desain tugas yang menantang namun tetap berada dalam jangkauan kemampuan siswa, sehingga mereka merasa tertantang untuk menyelesaikannya tanpa mengalami rasa frustrasi yang berlebihan. Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi seperti *Zep Quiz*, tantangan yang diberikan melalui kuis interaktif mampu mendorong siswa untuk terus mencoba, lebih fokus, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi soal-soal pembelajaran.¹⁷⁴

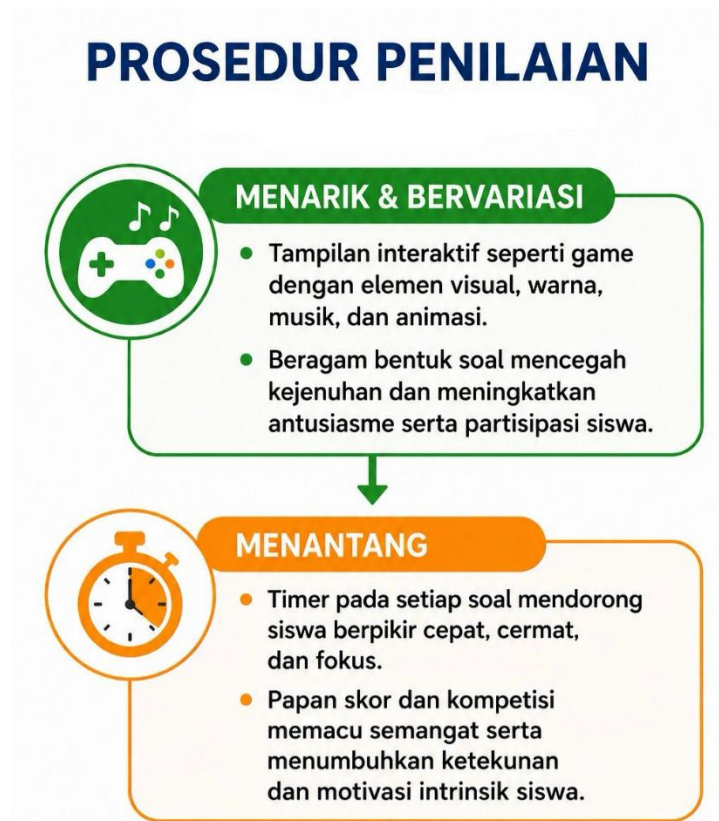
Dalam Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti *Zep Quiz* mampu meningkatkan ketekunan siswa dalam menyelesaikan kuis hingga tuntas, bahkan ketika menghadapi soal yang sulit. Tingginya angka penyelesaian kuis dibandingkan evaluasi konvensional menunjukkan bahwa unsur tantangan dan interaktivitas dalam *game-based learning* dapat mendorong motivasi serta semangat siswa untuk terus mengikuti pembelajaran sampai selesai.¹⁷⁵ Dengan demikian, prosedur penilaian berbasis *Zep Quiz* yang diterapkan di MAN Kota Mojokerto berhasil menciptakan kondisi belajar yang lebih

¹⁷³Dola et al., “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V,” 2025, 45.

¹⁷⁴Isna Nur Lailatul Fauziyah and Jaelani, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP,” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 1, no. 2 : 193–206.

¹⁷⁵Hidayah and Pramesti, “Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist Kelas Vi Di Mis Sidorejo Tirta Pekalongan,” 67.

kondusif, merata, dan mendorong seluruh siswa termasuk yang sebelumnya cenderung pasif untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 5. 3 Prosedur Penilaian

b. Manfaat *Zep Quiz* Sebagai Sarana Refleksi Pada Evaluasi Pembelajaran

Refleksi pembelajaran merupakan proses yang mendorong guru dan siswa untuk mengevaluasi kualitas pengalaman belajar yang telah berlangsung guna merencanakan perbaikan di masa mendatang.¹⁷⁶ Dalam konteks penggunaan *Zep Quiz*, refleksi ini menjadi lebih terstruktur dan berbasis data, karena sistem kuis menyajikan capaian siswa secara langsung dan terperinci, sehingga dapat dijadikan bahan evaluasi yang objektif bagi guru maupun siswa.

¹⁷⁶"Putri Wulandari Zaini dan Dian Mardhiyah, "Penggunaan Media Berbasis Kuis Interaktif Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa," Jurnal Pendidikan Tambusai 5, no. 3 (2021): 8564-8572.

Secara keseluruhan, implementasi *Zep Quiz* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis dinilai cukup optimal oleh seluruh narasumber. Guru menyatakan bahwa penggunaan *Zep Quiz* cukup optimal karena siswa menjadi lebih tertarik dan tidak cepat bosan, serta unsur interaktif dan kompetisi mendorong semangat belajar yang lebih tinggi namun mengingatkan perlunya variasi penggunaan agar efeknya tidak berkurang jika dipakai terus-menerus..¹⁷⁷ Pernyataan ini memperlihatkan bahwa penerapan penilaian yang menarik dan bervariasi berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dibandingkan evaluasi konvensional yang cenderung monoton. Namun demikian, guru juga mengingatkan perlunya variasi penggunaan media agar efek positif dari penilaian yang menarik, bervariasi, dan menantang tersebut tidak berkurang apabila digunakan secara terus-menerus tanpa inovasi. Hal ini sejalan dengan prinsip yang dikemukakan oleh Slameto bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor variasi dalam metode dan media pembelajaran; penggunaan satu metode secara terus-menerus cenderung menimbulkan kejenuhan yang berdampak negatif pada motivasi belajar.¹⁷⁸ Pandangan ini diperkuat oleh Heni Jusuf yang menyatakan bahwa media *game* akan tetap efektif sepanjang dirancang dengan pembelajaran menarik yang cukup dan tidak sekadar mengandalkan satu format permainan secara monoton.¹⁷⁹

¹⁷⁷Wawancara dengan M.Roziqin, Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto, Tanggal 29 April 2026, Pukul 09.00-09.45.

¹⁷⁸Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 54.

¹⁷⁹Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal TICom* 4, no. 3 (2016): 1-6

Penilaian positif ini juga datang dari siswa, yang menegaskan bahwa belajar dengan *Zep Quiz* terasa seperti bermain game sehingga lebih mudah dipahami dan tidak cepat bosan.¹⁸⁰ Pernyataan siswa tersebut menunjukkan bahwa penilaian yang menarik dan bervariasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan kenyamanan siswa selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, unsur tantangan yang terdapat dalam sistem *timer* dan papan skor juga menjadikan siswa lebih fokus dan terdorong untuk menyelesaikan tugas dengan lebih serius.

Oleh sebab itu, guru menilai bahwa penilaian yang menantang melalui *Zep Quiz* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, observasi lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berusaha menyelesaikan seluruh soal hingga tuntas dan bahkan memeriksa kembali jawabannya sebelum waktu habis. Kondisi ini memperlihatkan bahwa penilaian yang menantang mampu mendorong siswa menjadi lebih tekun, fokus, dan bertanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Nur Fitriani bahwa siswa cenderung menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi ketika dihadapkan pada tantangan yang masih berada dalam jangkauan kemampuan mereka, karena tantangan tersebut mendorong munculnya usaha, konsentrasi, dan ketekunan belajar.¹⁸¹

¹⁸⁰Wawancara dengan Asyam Syarif Saifuddin, Siswa Kelas X MAN Kota Mojokerto, Tanggal 30 April 2026, Pukul 12.45-13.00.

¹⁸¹Nur Fitriani, "Motivasi Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Aktivitas Serta Prestasi Belajar," *Jurnal Idaarah* 1 (2017): 265–75.

Dengan demikian, refleksi pembelajaran melalui penggunaan *Zep Quiz* menunjukkan bahwa integrasi media berbasis game tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan terukur.¹⁸² Melalui refleksi yang berkelanjutan, penggunaan *Zep Quiz* dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna di lingkungan madrasah. Akan tetapi agar pemanfaatan *Zep Quiz* tetap optimal dan tetap menarik, diperlukan variasi dalam penggunaannya, baik dari segi media pembelajaran maupun bentuk soal yang disajikan.¹⁸³

¹⁸²Rina Devianty, "Penggunaan Media Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam," *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2019): 1-19.

¹⁸³Nur Asiah, "Inovasi Pembelajaran: Suatu Pendekatan Teori Menuju Implementasi Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah," *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 2, vol. 2 (2016): 1-20.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan penggunaan *Zep Quiz* di MAN Kota Mojokerto dilakukan secara fleksibel dengan menyesuaikan materi, RPP, tujuan pembelajaran, serta penyusunan soal sesuai kondisi kelas dan karakter siswa. Media ini digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa serta didukung madrasah sebagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital.
2. Pelaksanaan *Zep Quiz* dilakukan mulai dari penyampaian materi, penggunaan aplikasi, pelaksanaan kuis, hingga pembahasan hasil. Media ini mendapat respons positif karena membuat pembelajaran lebih menarik serta meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan keberanian siswa. Fitur leaderboard juga memotivasi siswa melalui persaingan sehat, meskipun masih terdapat kendala jaringan, perangkat, dan adaptasi digital.
3. Evaluasi penggunaan *Zep Quiz* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Pada aspek prosedur penilaian yang menarik, bervariasi, dan menantang. Pada aspek refleksi pembelajaran, *Zep Quiz* membantu guru dan siswa melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih bervariasi dan terukur melalui hasil kuis yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan pembelajaran berikutnya. Sehingga *Zep Quiz* mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan ketekunan siswa dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Kepala Madrasah

Madrasah diharapkan meningkatkan dukungan infrastruktur digital, terutama jaringan internet, perangkat pembelajaran, serta pelatihan media digital bagi guru agar penggunaan *Zep Quiz* lebih optimal.

2. Bagi Guru Al-Qur'an Hadis

Guru diharapkan terus mengembangkan kreativitas dalam menyusun soal kuis, memadukan *Zep Quiz* dengan metode lain agar siswa tidak jenuh, serta meningkatkan kompetensi digital untuk mengoptimalkan fitur *Zep Quiz*.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memanfaatkan *Zep Quiz* tidak hanya sebagai sarana kompetisi, tetapi juga untuk memperdalam pemahaman materi Al-Qur'an Hadis serta mempertahankan sikap tekun, disiplin, dan semangat belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji pengaruh *Zep Quiz* terhadap hasil belajar secara lebih terukur, serta memperluas subjek penelitian pada berbagai jenjang dan mata pelajaran agar hasilnya lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018).
- Amalia, Desi Nurfitri, dan Nurul Fajriah. "Implementasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMA." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 201–215.
- Asiah, Nur. "Inovasi Pembelajaran: Suatu Pendekatan Teori Menuju Implementasi Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah." *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam* 2, no. 2 (2016): 1–20.
- Cahyani, Rosita, and Wiwit Artika. "Pengaruh Kompetisi Berbasis Leaderboard Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi* 8, no. 2 (2021).
- Creswell, John W, and J David Creswell. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. (California: Sage Publications, Inc., 2014).
- Daniati, Helda, and Ria Susanti. "Implementasi Metode *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTS AlUkhuwwah Lok Bangkai." *Journal Of Education And Learning Sciences* 1, no. 1, (2024).
- Dardiri, Dafid Hudan. Dafid Hudan Dardiri, "Pendekatan *Cooperative Learning* Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTS Bahrul Maghfiroh", (Skripsi UIN Malang 2024).
- Devianty, Rina. "Penggunaan Media Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam." *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2019): 1–19.
- Dimiyati, dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Dola, Delpita, Hizmi Wardani, Nurhafni Siregar, and Aisyah Warahma. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Zep Quiz* untuk Meningkatkan

- Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 07, no. 3 (2025).
- Fauzi, Ahmad. “Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Masa Pandemi.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 7, no. 2 (2021): 112–123.
- Fauziah, Amni, Asih Rosnaningsih, and Samsul Azhar. “Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang.” *Jurnal Jpsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 4, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.26555/jpsd.v4i1.a9594>.
- Febia Ghina Tsuraya, Nurul Azzahra, Salsabila Azahra, and Sekar Puan Maharani. “Implementasi kurikulum merdeka dalam sekolah penggerak.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.860>.
- Feriansyah, Zidny Hudan, and Audrey Gabriella Titaley. “Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman melalui Media Zep Quiz.” *E-Journal Laterne* 14, no.1 (2025).
- Fitria Afifah Husen and Fitria Wulandari. “Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda.” *Jurnal Pendidikan Mipa* 15, no. 3 (2025). <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>.
- Hadi, Moh. Solikul, M. Sayyidul Abrori, and Dwi Noviatul Zahra. “Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Profesional 8 Pada Pembelajaran Al-Qur’an Hadis Kelas X Semester Genap Di MAN 1 Yogyakarta.” *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 3, no. 2 (2020): 148. <https://doi.org/10.24127/att.v3i2.1123>.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Hanafy, Muh. Sain. “Konsep Belajar Dan Pembelajaran.” *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17, no. 2 (2018).

- Hanum, Latifah. "Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berbasis Kontekstual di MTs. Pendidikan Agama Islam Medan (Studi Kasus pada Pembelajaran Daring)." *Fitrah: Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.53802/fitrah.v2i1.62>.
- Hidayah, Nur, and Santika Lyadia Pramesti. "Efektivitas Penerapan Metode *Game-Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI Di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan." *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education* 3, no. 1 (2023): 94–107. <https://doi.org/10.28918/ijiee.v3i1.7097>.
- Hidayatullah, Ahmad Syarif, and Mu. Rizal Fadhilah. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kuis Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 2 (2020).
- Indarti, Indarti, and Dewi Laraswati. "Digital *Game Based Learning* Tebak Nama Buah dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie." *Jurnal Teknik Komputer* 7, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.31294/jtk.v7i1.9189>.
- Inggriyani, Feby. "Analisis Kendala Implementasi Pembelajaran Digital Di Sekolah: Studi Terhadap Infrastruktur, Kompetensi Guru, Dan Kesiapan Siswa." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2251–61.
- Ismail, M. Syuhudi. *Kaedah Kesahihan Sanad Hadis: Telaah Kritis dan Tinjauan dengan Pendekatan Ilmu Sejarah*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1995).
- Ismawati, Riva. "Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA." *Jurnal Pendidikan Sains* 3, no. 2 (2020): 87–94.
- Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICom* 4, no. 3 (2016): 1–6.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), Q.S. Al-Baqarah [2]: 2.
- Lailatul Fauziyah, Isna Nur, and Jaelani. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2018).

- Listiyan, Ninda. "Implementasi Program Tahfidzul Qur'an Dalam Membentuk Karakter Religius Sabar Siswa Kelas IV Di MI Negeri 2 Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021" (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2021).
- Maesaroh, Siti. "Peranan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Kependidikan* 1, no. 1 (2013): 150–168.
- Mamonto, Novan, Ismail Sumampouw, and Gustaf Undap. "Implementasi Pembangunan Infrastruktur Desa Dalam Penggunaan Dana Desa Tahun 2017 (studi) Desa Ongkaw II Kecamatan Sinonsayang Kabupaten Minahasa Selatan." *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan* 1, no. 1 (2018).
- Mirrota, Dita Dzata, and Desy Nailasari. "Problematisasi Implementasi Penilaian Autentik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Di MTS Negeri Gandusari Blitar." *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman* 9, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v9i1.158>.
- Muhibbin Syah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2019.
- Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 1–10.
- Muhtadillah, Nur Fathin. "Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022" (Skripsi Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022).
- Mukharomah, Awwalina. "Implementasi Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Di MAN 2 Mojokerto" (Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025).
- Mulyasa, E. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Mulyawan, Galuh, Peni Ramanda, Sabrina Yunita Damayanti, and Ratu Roudlotul Jannah. "Implementasi Aplikasi *Zep Quiz* Dalam Perencanaan Karir Siswa." *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan* 3, no. 1. (2025).
- Muzakki, Ahmad, Husniyatus Salamah Zainiyati, Dani Cahyani Rahayu, and Husnul Khotimah. "Desain Pembelajaran Model *Assure* Berbasis

- Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 01 (2021). <https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1169>.
- Naufal, Farid Rachman, Muhamad Farhan Sukarya, Muhamad Naufal Abdurrahim, and Wahyu Hidayat. "Prespektif Konsep Pendidikan Barat Dengan Pendidikan Islam", *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia* 1, no. 4 (2024).
- Nurhayati, Dwi. Efektivitas *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar", (Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024).
- Nurjanah, Siti. "Pelaksanaan Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2020): 45–52.
- Nurjanah, Siti. "Pelaksanaan Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2020): 45–52.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Misykat* 3, no. 1 (2018): 171–187.
- Permana, Natalis Sukma. "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native." *Jpak: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 22, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>.
- Prafitasari, Ardina, and Ferida Asih Wiludjeng. "Organisasi Kepemudaan yang Efektif dan Efisien dalam Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Desa Darungan Kecamatan Wlingi." *Translitera : Jurnal Kajian Komunikasi dan Studi Media* 4, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.35457/translitera.v4i2.351>.
- Rasikh, Ar. "Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus pada MIN Model Sesela dan MI At-Tahzib Kekait Lombok Barat," *Jurnal Penelitian Keislaman* 15, no. 1 (2019).
- Ratnawati, Dewi, Ahmad Zainal Abidin, and Eko Zulfikar. "Problematisa Pembelajaran Al-Qur'an Di Era Industri Dalam Konteks Indonesia." *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam* 6, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.24014/potensia.v6i1.8624>.

- Rozak, Abd. "Al-Qur'an, Hadits, dan Ijtihad sebagai Sumber Pendidikan Islam," *Journal of Islamic Education Vol. 2*, no. 2 (2019)
- Rusman. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Alfabeta, 2018.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Safitri, Izza. "Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Aliyah NU Maarif Assaadah Bungah Gresik." *Technical and Vocational Education International Journal (Taveij)* 4, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.55642/taveij.v4i1.555>.
- Sari, Eka Purnama. "Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Game dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Menengah." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 12, no. 1 (2022): 44–58.
- Sari, Heni Puspita, and Agus Efendi. "Pemanfaatan Media Gamifikasi Dalam Meningkatkan Partisipasi Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Era Digital." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (2022).
- Setianingsih, Ayu. "Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 7 Bandar Lampung" (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).
- Shiddiq, Jamaluddin. "Inovasi Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Game Based Learning Untuk Bahasa Arab," *Jalie: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education* 5, no.1 (2021).
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2017.

- Sugiyono, sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, 2nd Ed* (Bandung: Alfabeta, 2022)
- Sulfemi, Wahyu Bagja. “Pengaruh Disiplin Ibadah Sholat, Lingkungan Sekolah, dan Intelegensi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Edukasi: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan* 16, no. 2 (2018): 166–178.
- Umnia, Husna. “Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Ma’arif 1 Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019.” (Skripsi Institut Agama Islam Negeri IAIN Metro, 2018).
- Uno, B Hamzah. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Sinar Grafika Offest, 2023).
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Uno, Hamzah. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019.
- Wahono, Romi Satrio. “Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran.” *Jurnal Teknodik* 10, no. 19 (n.d.).
- Warson, Ahmad. *Al-Munawwir: Kamus Arab–Indonesia*, (Yogyakarta: Pustaka Progressif, 1997).
- Widyaningrum, Dhea, Azhar Ahmad Smaragdina, Dion Dwi Rizky, Yanuar Eko Ardiansyah, and Francisca Anindya Mayta Prasasti. “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika DiSMP.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025).
- Wulandari Zaini, Putri, dan Dian Mardhiyah. “Penggunaan Media Berbasis Kuis Interaktif Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 8564–8572.
- Zaini, Putri Wulandari, dan Dian Mardhiyah. “Penggunaan Media Berbasis Kuis Interaktif Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 8564–8572.

Lampiran 1

Surat Izin Survey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 928/Un.03.1/TL.01.04/04/2026 24 April 2026
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

Kepada Yth.
Kepala MAN Kota Mojokerto
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Rahayu Mutiara Sari
NIM : 220101110129
Tahun Akademik : Genap- 2025/2026
Judul Proposal : Implementasi ZEP Quiz Sebagai Media Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Di MAN Kota Mojokerto

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan
Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 2

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1032/Un.03.1/TL.01.04/04/2026
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

24 April 2026

Kepada Yth.
Kepala MAN Kota Mojokerto
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Rahayu Mutiara Sari
NIM : 220101110129
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
Judul Skripsi : Implementasi ZEP Quiz Sebagai Media Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Di MAN Kota Mojokerto

Lama Penelitian : April 2026 sampai dengan Juni 2026
(3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Muhammad Walid, MA
2730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 3

Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Madrasah



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MOJOKERTO
MADRASAH ALIYAH NEGERI**

Jalan Cinde Baru VIII Prajuritkulon Kota Mojokerto 61326
Telepon (0321) 390742
Website : www.mankotamojokerto.sch.id ; Email : man1mojokerto@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN
NOMOR : 33/Ma.13.38.01/02/2026**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. Abd Salam, M.Sc
NIP : 196806251996031001
Pangkat / Gol. Ruang : Pembina Tk.1 (IV/b)
Jabatan : Kepala Madrasah Aliyah Negeri Kota Mojokerto

Menerangkan bahwa :

Nama : Rahayu Mutiara Sari
NIM : 220101110129
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di MAN Kota Mojokerto pada April-Mei 2026 dengan Judul Skripsi "Implementasi Zep Quiz Sebagai Media Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mojokerto, 3 Mei 2026 Kepala
Madrasah

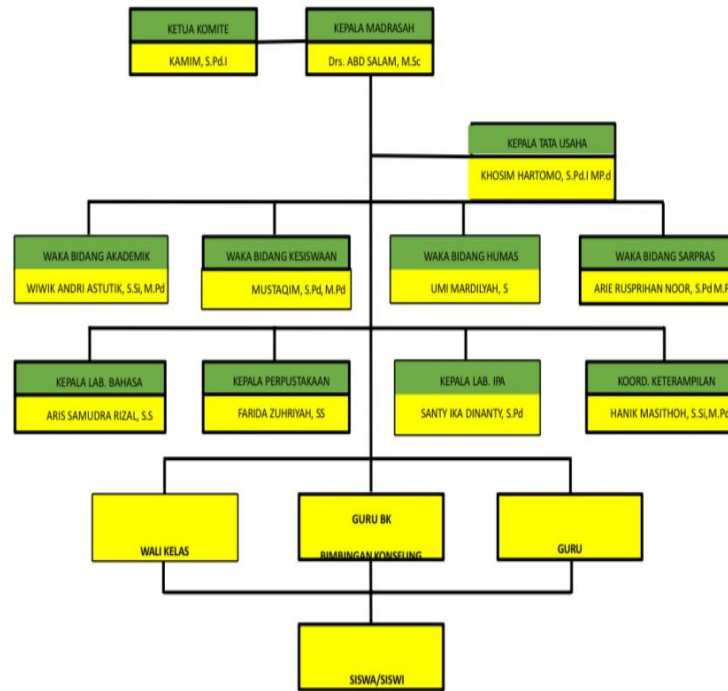


Abd. Salam

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Lampiran 4

Struktur Organisasi MAN Kota Mojokerto



Lampiran 5

Akreditasi

INFORMASI SATUAN PENDIDIKAN

Update Terakhir: 24 Agustus 2023

Perbaiki data Satuan Pendidikan melalui:

VERVALSP

NPSN	20580589
Nama	MAN Kota Mojokerto
Status Sekolah	NEGERI
Alamat Jalan	JL. CINDE BARU VIII RT RW
Desa/Kelurahan	Prajurit Kulon
Kecamatan	Kec. Prajurit Kulon
Kabupaten/Kota	Kota Mojokerto
Provinsi	Prov. Jawa Timur
Kode Pos	
Bentuk Pendidikan	MA
Kepala Sekolah	ABD. SALAM
Akreditasi	A

Tahun: 2023

No SK: 060/BAN-PDM/SK/2023

Sinkronisasi:

31 Jan 2025 22.52.08

Lampiran 6

Lembar Observasi

Tanggal : 29 - 30 April 2026

Pukul : 07.30 – 16.00

Hari, Tanggal	Aspek Pengamatan	Indikator	Hasil	Dokumentasi
Rabu, 29 April 2026	Lokasi dan Kondisi Sosial Madrasah	Alamat Madrasah dan Lingkungan Sekitar Madrasah	MAN Kota Mojokerto berlokasi di Jl. Cinde Baru VIII, Kecamatan Prajurit Kulon, Kota Mojokerto, Jawa Timur 61326. Sebagai satu-satunya madrasah aliyah negeri di Kota Mojokerto, sekolah ini telah terakreditasi A dan lokasinya yang berada di pusat Kota Mojokerto memudahkan akses transportasi bagi siswa maupun masyarakat sekitar.	Bangunan Tampak Depan  Bangunan Tampak Dalam 

Kamis, 30 April 2026	Proses Belajar Mengajar	Proses belajar mengajar serta metode guru dalam mengajar	Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode berbasis <i>Zep Quiz</i> yang dilakukan secara individu menggunakan telepon genggam (HP). Guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran serta materi yang akan dipelajari, kemudian peserta didik mengerjakan kuis dan tantangan pembelajaran secara mandiri melalui platform <i>Zep Quiz</i> pada perangkat masing-masing. Kegiatan pembelajaran berlangsung interaktif karena peserta didik dapat langsung menjawab soal, melihat hasil, serta	Penyampaian Tujuan dan Materi Pembelajaran  Proses Pengerjaan Soal Menggunakan <i>Zep Quiz</i>   Guru Memberikan Umpan Balik 
---	--------------------------------	---	--	---

			berpartisipasi dalam permainan edukatif yang tersedia. Setelah kegiatan selesai, guru memberikan umpan balik serta penghargaan kepada peserta didik dengan hasil terbaik sebagai bentuk motivasi dalam belajar.	Pemberian Hadiah Untuk Nilai terbaik 
--	--	--	--	---

Lampiran 7

Transkrip Wawancara

TRANSKIP WAWANCARA GURU AL-QUR'AN HADIS

Narasumber 1

Nama : M.Roziqin S,Pd,I

Jabatan : Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto

Hari, Tanggal : Rabu, 29 April 2026

Pukul : 09.00–09.45 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Bagaimana Bapak merencanakan penggunaan <i>Zep Quiz</i> dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis?	Biasanya saya tidak langsung pakai begitu saja. Saya lihat dulu kondisi kelasnya seperti apa, baru nanti disesuaikan di RPP. Jadi <i>Zep Quiz</i> ini tidak selalu dipakai di setiap pertemuan, hanya di materi yang memang dirasa cocok.	[MR.RM.1.1]
2	Bagaimana tujuan pembelajaran dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa?	Tujuannya lebih diarahkan supaya siswa tidak hanya mendengarkan. Jadi saya harapkan mereka bisa ikut aktif, misalnya menjawab, merespon, atau terlibat langsung saat kuis berlangsung.	[MR.RM.1.2]
3	Bagaimana penyusunan soal agar mendorong	Soal saya buat bertahap, dari yang mudah dulu baru naik sedikit.	[MR.RM.1.4]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
	siswa tekun menyelesaikan tugas?	Tujuannya supaya siswa tidak langsung merasa kesulitan di awal, jadi mereka tetap mau lanjut sampai selesai.	
4	Bagaimana Zep Quiz dirancang agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan?	Karena bentuknya seperti game, sebenarnya sudah cukup membantu menciptakan suasana yang santai. Tinggal bagaimana kita sebagai guru mengarahkan supaya tetap fokus ke tujuan pembelajaran.	[MR.RM.1.7]
5	Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan <i>Zep Quiz</i> di kelas?	Biasanya saya mulai dari penjelasan singkat dulu tentang materi yang akan dipelajari, supaya siswa punya gambaran. Setelah itu saya jelaskan cara menggunakan <i>Zep Quiz</i> , terutama untuk yang belum terbiasa. Kalau sudah paham, siswa langsung mengerjakan kuisnya. Di akhir, kita bahas bersama hasilnya, jadi mereka bisa tahu mana yang masih keliru..	[MR.RM.2.1]
9	Bagaimana respon awal siswa terhadap	Awalnya mereka kelihatan penasaran, karena kan beda dari	[MR.RM.2.2]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
	penggunaan <i>Zep Quiz</i> ? mencapai hasil terbaik?	biasanya. Pas sudah dicoba, suasana kelas jadi lebih hidup. Banyak yang jadi lebih semangat, walaupun ada juga yang masih menyesuaikan di awal.	
10	Apakah siswa menunjukkan perhatian dan fokus selama kegiatan berlangsung?	Kalau dilihat selama kegiatan, sebagian besar cukup fokus, apalagi pas lagi ngerjain soal. Mungkin karena mereka merasa seperti main, tapi tetap ada target. Walaupun ya, tetap ada beberapa yang kadang kurang fokus.	[MR.RM.2.3]
11	Apakah siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran menggunakan <i>Zep Quiz</i> ?	Lebih aktif dibanding biasanya. Terutama pas sesi pembahasan, mereka mulai berani jawab atau tanya. Memang belum semuanya, tapi sudah ada perubahan.	[MR.RM.2.4]
12	Apakah unsur kompetisi dalam <i>Zep Quiz</i> meningkatkan semangat siswa untuk berprestasi?	Iya, cukup terasa. Mereka jadi lebih semangat, apalagi kalau sudah lihat hasil temannya mereka lebih semangat lagi untuk meningkatkan nilainya.	[MR.RM.2.7]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
13	Apa kendala dalam pelaksanaan yang mempengaruhi semangat belajar siswa?	Kendalanya paling sering dari jaringan internet, karena di sekolah Wifi hanya digunakan saat ujian saya, kadang juga ada siswa yang perangkatnya kurang mendukung, jadi agak menghambat jalannya kegiatan.	[MR.RM.2.10]
14	Bagaimana Bapak/Ibu mengevaluasi penggunaan <i>Zep Quiz</i> dalam pembelajaran?	Biasanya saya melihat dari beberapa hal, tidak hanya nilai saja. Saya perhatikan juga bagaimana keaktifan siswa selama kegiatan, apakah mereka benar-benar ikut atau hanya sekedar mengerjakan. Dari situ biasanya sudah terlihat apakah penggunaan <i>Zep Quiz</i> ini berjalan efektif atau belum.	
15	Apakah terdapat peningkatan ketekunan belajar siswa setelah menggunakan <i>Zep Quiz</i> ?	Kalau dibandingkan sebelumnya, ada peningkatan, walaupun tidak semuanya sama. Beberapa siswa terlihat lebih mau menyelesaikan tugas sampai selesai, tidak mudah menyerah seperti sebelumnya.	[MR.RM.3.2]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
16	Apakah antusias siswa terhadap pembelajaran meningkat?	Iya, cukup terasa. Siswa terlihat lebih tertarik mengikuti pembelajaran, apalagi karena bentuknya seperti permainan, jadi tidak terlalu monoton.	[MR.RM.3.4]
17	Apakah terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa?	Ada peningkatan, terutama saat sesi kuis dan pembahasan. Siswa lebih sering merespon, walaupun memang belum semua aktif.	[MR.RM.3.5]
18	Apakah <i>Zep Quiz</i> optimal dalam meningkatkan semangat belajar siswa? Jelaskan alasannya	Menurut saya cukup optimal, karena siswa jadi lebih tertarik dan tidak cepat bosan. Selain itu, adanya unsur interaktif dan kompetisi juga membuat mereka lebih semangat mengikuti pembelajaran.	[MR.RM.3.9]

TRANSKIP WAWANCARA GURU AL-QUR'AN HADIS

Narasumber 2

Nama : Mustaqim, S.Pd.I, M.Pd

Jabatan : Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto

Hari, Tanggal : Rabu, 29 April 2026

Pukul : 13.20-13.55 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Bagaimana Bapak merencanakan penggunaan <i>Zep Quiz</i> dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis?	Saya biasanya menyesuaikan dulu dengan alur materi yang sedang diajarkan. Tidak semua materi cocok pakai <i>Zep Quiz</i> , jadi saya pilih materi tertentu saja seperti materi kodifikasi hadis. Perencanaannya juga tidak terlalu rumit, yang penting sesuai dengan tujuan pembelajaran.	[M.RM.1.1]
2	Bagaimana tujuan pembelajaran dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa?	Saya lebih menekankan supaya siswa ikut terlibat selama proses belajar. Jadi tidak hanya mendengarkan, tapi ada kegiatan yang membuat mereka ikut berpikir dan merespon	[M.RM.1.2]
3	Bagaimana penyusunan soal agar mendorong siswa	Soal saya buat tidak terlalu banyak, tapi tetap bervariasi. Jadi siswa tidak merasa terbebani dan tetap mau menyelesaikan sampai akhir.	[M.RM.1.4]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
	tekun menyelesaikan tugas?		
4	Bagaimana Zep Quiz dirancang agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan?	Saya lebih memanfaatkan tampilannya yang seperti game, jadi siswa tidak merasa seperti sedang diuji. Tapi tetap saya arahkan supaya tidak keluar dari tujuan belajar.	[M.RM.1.7]
5	Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan <i>Zep Quiz</i> di kelas?	Saya biasanya langsung mengaitkan dengan materi yang sudah dijelaskan. Setelah itu siswa saya arahkan untuk masuk ke <i>Zep Quiz</i> dan mulai mengerjakan. Di akhir, baru kita lihat dan bahas hasilnya bersama	[M.RM.2.1]
9	Bagaimana respon awal siswa terhadap penggunaan <i>Zep Quiz</i> ? mencapai hasil terbaik?	Awalnya ada yang masih bingung, tapi sebagian besar langsung tertarik. Setelah beberapa kali digunakan, mereka jadi lebih terbiasa.	[M.RM.2.2]
10	Apakah siswa menunjukkan perhatian dan fokus selama kegiatan berlangsung?	Lumayan fokus, terutama saat kuis berlangsung. Karena saya Batasi waktu mengerjakannya, jadi mereka lebih serius.	[M.RM.2.3]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
11	Apakah siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran menggunakan <i>Zep Quiz</i> ?	Cukup aktif, terutama saat membahas jawaban. Mereka mulai berani menyampaikan pendapat.	[M.RM.2.4]
12	Apakah unsur kompetisi dalam <i>Zep Quiz</i> meningkatkan semangat siswa untuk berprestasi?	Iya, sangat meningkatkan semangat mereka. Mereka jadi ingin mendapatkan hasil yang lebih baik dari teman-temannya	[M.RM.2.7]
13	Apa kendala dalam pelaksanaan yang mempengaruhi semangat belajar siswa?	Kendala utama sih jaringan, dan kadang ada siswa yang belum terbiasa menggunakan pembelajaran game, jadi perlu penyesuaian.	[M.RM.2.10]
14	Bagaimana Bapak/Ibu mengevaluasi penggunaan <i>Zep Quiz</i> dalam pembelajaran?	Saya melihat dari hasil yang diperoleh siswa dan juga bagaimana mereka mengikuti kegiatan. Dari situ bisa terlihat apakah mereka memahami atau belum	[M.RM.3.1]
15	Apakah terdapat peningkatan ketekunan	Kalau dibandingkan sebelumnya, ada peningkatan, walaupun tidak semuanya	[M.RM.3.2]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
	belajar siswa setelah menggunakan <i>Zep Quiz</i> ?	sama. Ada peningkatan, terutama pada siswa yang biasanya kurang aktif..	
16	Apakah antusias siswa terhadap pembelajaran meningkat?	Antusiasnya memang meningkat, terutama di awal. Tapi kalau terlalu sering digunakan, biasanya mulai biasa saja lagi. Jadi perlu variasi juga	[M.RM.3.4]
17	Apakah terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa?	Ada peningkatan, Yang aktif tetap aktif, yang pasif tjadi lebih aktif.	[M.RM.3.5]
18	Apakah <i>Zep Quiz</i> optimal dalam meningkatkan semangat belajar siswa? Jelaskan alasannya	Cukup efektif, Memang bisa meningkatkan semangat, tapi kalau dipakai terus-menerus tanpa variasi, efeknya bisa berkurang. Jadi tetap perlu dikombinasikan dengan metode lain.	[M.RM.3.9]

TRANSKIP WAWANCARA GURU AL-QUR'AN HADIS

Narasumber 3

Nama : Khoirun Nisak, S.Ag

Jabatan : Guru Al-Qur'an Hadis MAN Kota Mojokerto

Hari, Tanggal : Kamis, 30 April 2026

Pukul : 09.50 – 10.20 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Bagaimana Bapak merencanakan penggunaan <i>Zep Quiz</i> dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis?	Biasanya saya tidak langsung pakai, tapi lihat dulu materinya. Kalau memang cocok, baru saya masukkan ke pembelajaran. Jadi sifatnya menyesuaikan, tidak harus selalu dipakai.	[KN.RM.1.1]
2	Bagaimana tujuan pembelajaran dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa?	Saya arahkan supaya siswa tidak hanya mendengarkan. Jadi ada bagian di mana mereka harus ikut menjawab atau merespon, biar lebih aktif.	[KN.RM.1.2]
3	Bagaimana penyusunan soal agar mendorong siswa tekun menyelesaikan tugas?	Soalnya tidak terlalu banyak, tapi tetap ada variasi. Jadi siswa tidak cepat bosan dan masih mau lanjut sampai selesai.	[KN.RM.1.4]
4	Bagaimana <i>Zep Quiz</i> dirancang agar	Saya biarkan saja mengalir seperti game, jadi siswa tidak merasa	[KN.RM.1.7]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
	menciptakan suasana belajar yang menyenangkan?	tertekan. Tapi tetap diingatkan supaya tidak terlalu santai dan tetap fokus ke materi	
5	Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan <i>Zep Quiz</i> di kelas?	Biasanya saya kaitkan dulu dengan materi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Setelah itu saya arahkan siswa untuk masuk ke <i>Zep Quiz</i> dan mulai mengerjakan. Nanti setelah selesai, baru kita lihat hasilnya dan dibahas bersama.	[KN.RM.2.1]
9	Bagaimana respon awal siswa terhadap penggunaan <i>Zep Quiz</i> ? mencapai hasil terbaik?	Di awal memang ada beberapa yang masih bingung, tapi kebanyakan langsung tertarik. Setelah beberapa kali dipakai, mereka jadi lebih terbiasa dan tidak kaku lagi.	[KN.RM.2.2]
10	Apakah siswa menunjukkan perhatian dan fokus selama kegiatan berlangsung?	Fokusnya naik, tapi tidak semua. Ada yang serius, ada juga yang kadang masih terdistraksi, apalagi kalau suasana kelas agak ramai.	[M.RM.2.3]
11	Apakah siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran	Yang aktif biasanya itu-itu saja, tapi memang ada tambahan beberapa	[KN.RM.2.4]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
	menggunakan <i>Zep Quiz</i> ?	siswa lain yang mulai ikut. Jadi ada perubahan, walaupun tidak drastis.	
12	Apakah unsur kompetisi dalam <i>Zep Quiz</i> meningkatkan semangat siswa untuk berprestasi?	Lumayan berpengaruh, Yang memang suka bersaing jadi lebih terlihat semangatnya. Yang biasanya pasif di kelas juga terlihat lebih semangat.	[KN.RM.2.7]
13	Apa kendala dalam pelaksanaan yang mempengaruhi semangat belajar siswa?	Selain jaringan, kadang kendalanya di kesiapan siswa sendiri. Ada yang belum terbiasa atau kurang serius, jadi perlu waktu untuk menyesuaikan.	[KN.RM.2.10]
14	Bagaimana Ibu mengevaluasi penggunaan <i>Zep Quiz</i> dalam pembelajaran?	Saya tidak terlalu fokus ke nilai akhirnya saja. Kadang saya lihat prosesnya juga, karena ada siswa yang kelihatan ikut tapi sebenarnya belum paham. Jadi dari situ saya menilai, apakah benar membantu atau hanya sekadar aktivitas saja.	[KN.RM.3.1]
15	Apakah terdapat peningkatan ketekunan belajar siswa setelah menggunakan <i>Zep Quiz</i> ?	Ada, tapi tidak terlalu kelihatan di semua siswa. Biasanya yang memang sudah rajin tetap rajin, yang kurang tekun ada yang mulai rajin dan ada yang masih begitu juga.	[KN.RM.3.2]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
16	Apakah antusias siswa terhadap pembelajaran meningkat?	Iya, cukup terasa. Siswa jadi lebih semangat mengikuti pembelajaran, apalagi karena bentuknya berbeda dari biasanya.	[KN.RM.3.4]
17	Apakah terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa?	Ada peningkatan. Siswa yang biasanya pasif mulai ikut merespon, walaupun belum semuanya aktif.	[KN.RM.3.5]
18	Apakah <i>Zep Quiz</i> optimal dalam meningkatkan semangat belajar siswa? Jelaskan alasannya	Cukup optimal, karena siswa terlihat lebih tertarik dan tidak cepat bosan. Adanya kuis juga membuat mereka lebih semangat untuk ikut belajar.	[KN.RM.3.9]

TRANSKIP WAWANCARA SISWA

Narasumber 4

Nama : Nailuh Himatunihayah

Jabatan : Siswa MAN Kota Mojokerto

Hari, Tanggal : Kamis, 30 April 2026

Pukul : 10.45 – 11.00 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Apakah guru menjelaskan rencana dan tujuan penggunaan <i>Zep Quiz</i> sehingga kamu tertarik terlibat?	Iya kak, biasanya guru jelasin dulu tujuan pakai <i>Zep Quiz</i> itu buat apa. Jadi kita ngerti kalau ini buat bantu belajar juga, bukan cuma main, makanya jadi lebih tertarik ikut	[NH.RM.1.1]
2	Apakah materi dan soal <i>Zep Quiz</i> menarik serta membuatmu ingin terus menyelesaikan tugas?	Menurut saya menarik sih , soalnya beda dari biasanya. Soalnya juga nggak terlalu panjang, jadi enak dikerjain dan pengen diselesaiin.	[NH.RM.1.2]
3	Apakah <i>Zep Quiz</i> membuatmu aktif, semangat, dan suasana belajar menyenangkan serta sesuai dengan cara belajarmu?	Iya kak, jadi lebih aktif. Soalnya kayak game gitu, jadi nggak bosen. Suasananya juga lebih santai.	[NH.RM.1.4]
4	Apakah penggunaan <i>Zep Quiz</i> mendorongmu meraih hasil terbaik, dan apa kendala yang kamu alami?	Iya , jadi pengen dapat nilai bagus. Cuma kadang kendalanya di sinyal karena kita gaboleh pake wifi sekolah sama HP yang lemot.	[NH.RM.1.5]
5	Bagaimana pengalaman dan respon awalmu saat mengikuti pembelajaran dengan <i>Zep Quiz</i> ?	Awalnya sih agak kaget kak, soalnya beda dari biasanya. Tapi pas dijelasin dan dicoba, jadi seru juga. Jadi lebih semangat ikutnya.	[NH.RM.2.1]
6	Apakah kamu fokus, aktif, dan menyelesaikan soal hingga selesai selama kegiatan?	Iya kak, lumayan fokus. Soalnya kita langsung ngerjain, jadi nggak cuma dengerin. Saya juga berusaha nyelesain sampai akhir.	[NH.RM.2.2]
7	Bagaimana sikapmu saat menghadapi soal sulit?	Kalau soal sulit, biasanya saya coba dulu kak. Kalau masih bingung baru tanya teman atau guru.	[NH.RM.2.3]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
8	Apakah <i>Zep Quiz</i> membuatmu lebih semangat, dan apakah suasana belajar menjadi menyenangkan?	ya kak, jadi lebih semangat. Soalnya kayak main game, jadi nggak bosan dan suasananya lebih santai.	[NH.RM.2.4]
9	Bagaimana interaksi dengan guru serta kendala yang mempengaruhi semangat belajarmu?	Interaksi sama guru jadi lebih enak kak, lebih gampang tanya. Kendalanya paling di sinyal sama HP kadang lemot.	[NH.RM.2.5]
10	Apakah guru memberikan evaluasi atau umpan balik setelah pembelajaran?	Biasanya di akhir pelajaran guru memberikan evaluasi dan kadang juga komentar supaya kami tahu bagian mana yang perlu diperbaiki.	[NH.RM.3.1]
11	Apakah kamu menjadi lebih tekun dan tidak mudah menyerah dalam belajar?	Iya, saya jadi lebih tekun, apalagi kalau belum paham materi jadi ingin mencoba lagi sampai bisa.	[NH.RM.3.2]
12	Apakah semangat, keaktifan, dan partisipasimu meningkat?	Iya kak, saya merasa lebih aktif terutama saat ada diskusi atau kuis di kelas.	[NH.RM.3.3]
13	Apakah kamu lebih terdorong untuk berprestasi dan merasa senang dalam pembelajaran?	Iya, Jadi lebih semangat belajar karena suasananya tidak membosankan.	[NH.RM.3.4]
14	Apakah <i>Zep Quiz</i> membantu pemahaman materi dan efektif meningkatkan semangat belajar? Jelaskan.	Menurut saya sangat membantu karena belajar jadi seperti bermain game, jadi lebih seru dan tidak cepat bosan.	[NH.RM.3.5]

TRANSKIP WAWANCARA SISWA

Narasumber 5

Nama : Romy Rafael Saktiawan

Jabatan : Siswa MAN Kota Mojokerto

Hari, Tanggal : Kamis, 30 April 2026

Pukul : 11.00 – 11.15 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Apakah guru menjelaskan rencana dan tujuan penggunaan <i>Zep Quiz</i> sehingga kamu tertarik terlibat?	Iya kak dijelasin dulu, jadi kita tahu tujuannya buat apa. Jadi lebih siap ikut kuisnya.	[RRS.RM.1.1]
2	Apakah materi dan soal <i>Zep Quiz</i> menarik serta membuatmu ingin terus menyelesaikan tugas?	Kadang kalau susah ya bingung kak, tapi tetap dicoba dulu. Soalnya sayang kalau nggak selesai.	[RRS.RM.1.2]
3	Apakah <i>Zep Quiz</i> membuatmu aktif, semangat, dan suasana belajar menyenangkan serta sesuai dengan cara belajarmu?	Iya kak, jadi lebih aktif. Soalnya kayak game gitu, jadi nggak bosan. Suasananya juga lebih santai.	[RRS.RM.1.4]
4	Apakah penggunaan <i>Zep Quiz</i> mendorongmu meraih hasil terbaik, dan apa kendala yang kamu alami?	Iya kak, jadi pengen dapat nilai lebih baik. Kendalanya paling jaringan sama kadang belum terbiasa aja.	[RRS.RM.1.5]
5	Bagaimana pengalaman dan respon awalmu saat mengikuti pembelajaran dengan <i>Zep Quiz</i> ?	Awalnya penasaran, soalnya belum pernah. Tapi setelah dicoba jadi menarik, jadi pengen ikut terus.	[RRS.RM.2.1]
6	Apakah kamu fokus, aktif, dan menyelesaikan soal hingga selesai selama kegiatan?	Cukup fokus kak, apalagi pas lagi kuis. Saya juga coba nyelesain walaupun kadang agak lama.	[RRS.RM.2.2]
7	Bagaimana sikapmu saat menghadapi soal sulit?	Kalau sulit ya sempat bingung kak, tapi tetap dicoba dulu. Kadang juga lihat teman.	[RRS.RM.2.3]
8	Apakah <i>Zep Quiz</i> membuatmu lebih semangat, dan apakah suasana belajar menjadi menyenangkan?	Iya kak, jadi lebih semangat. Suasananya juga nggak tegang, jadi enak belajar.	[RRS.RM.2.4]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
9	Bagaimana interaksi dengan guru serta kendala yang mempengaruhi semangat belajarmu?	Interaksinya jadi lebih sering kak, soalnya kita bisa langsung tanya. Kendalanya kadang jaringan sama belum terlalu terbiasa.	[RRS.RM.2.5]
10	Apakah guru memberikan evaluasi atau umpan balik setelah pembelajaran?	Kadang-kadang guru memberikan umpan balik, tapi tidak selalu di setiap pertemuan.	[RRS.RM.3.1]
11	Apakah kamu menjadi lebih tekun dan tidak mudah menyerah dalam belajar?	Iya, saya jadi lebih berusaha, walaupun kadang masih merasa malas belajar.	[RRS.RM.3.2]
12	Apakah semangat, keaktifan, dan partisipasimu meningkat?	Sedikit meningkat, terutama kalau materinya menarik atau ada aktivitas seru.	[RRS.RM.3.3]
13	Apakah kamu lebih terdorong untuk berprestasi dan merasa senang dalam pembelajaran?	Iya, saya jadi lebih termotivasi apalagi kalau mendapatkan nilai yang bagus.	[RRS.RM.3.4]
14	Apakah <i>Zep Quiz</i> membantu pemahaman materi dan efektif meningkatkan semangat belajar? Jelaskan.	Menurut saya sangat membantu karena belajar jadi seperti bermain game, jadi lebih seru dan tidak cepat bosan.	[RRS.RM.3.5]

TRANSKIP WAWANCARA SISWA

Narasumber 6

Nama : Diyah Rosidah Vianita

Jabatan : Siswa MAN Kota Mojokerto

Hari, Tanggal : Kamis, 30 April 2026

Pukul : 11.15 – 11.30 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Apakah guru menjelaskan rencana dan tujuan penggunaan <i>Zep Quiz</i> sehingga kamu tertarik terlibat?	Iya kak, biasanya dijelasin dulu. Jadi kita ngerti kalau ini buat latihan juga.	[DDV.RM.1.1]
2	Apakah materi dan soal <i>Zep Quiz</i> menarik serta membuatmu ingin terus menyelesaikan tugas?	Menarik sih kak, soalnya lebih simpel dan langsung ke soal.	[DDV.RM.1.2]
3	Apakah <i>Zep Quiz</i> membuatmu aktif, semangat, dan suasana belajar menyenangkan serta sesuai dengan cara belajarmu?	Iya, jadi lebih aktif dari biasanya. Soalnya langsung ikut ngerjain dan tampilannya menarik.	[DDV.RM.1.4]
4	Apakah penggunaan <i>Zep Quiz</i> mendorongmu meraih hasil terbaik, dan apa kendala yang kamu alami?	Iya kak, jadi pengen hasilnya bagus. Tapi kadang kendalanya gapunya kuota soalnya gaboleh pake wifi sekolah kalo ga ujian.	[DDV.RM.1.5]
5	Bagaimana pengalaman dan respon awalmu saat mengikuti pembelajaran dengan <i>Zep Quiz</i> ?	Awalnya biasa aja kak, tapi lama-lama jadi seru. Soalnya beda dari pembelajaran biasanya.	[DDV.RM.2.1]
6	Apakah kamu fokus, aktif, dan menyelesaikan soal hingga selesai selama kegiatan?	Iya, lebih fokus. Soalnya kita langsung ikut ngerjain, jadi lebih aktif juga.	[DDV.RM.2.2]
7	Bagaimana sikapmu saat menghadapi soal sulit?	Kalau susah tetap aku coba , walaupun kadang harus mikir lebih lama.	[DDV.RM.2.3]
8	Apakah <i>Zep Quiz</i> membuatmu lebih semangat, dan apakah suasana belajar menjadi menyenangkan?	Iya kak, jadi lebih semangat dan nggak bosan. Suasananya juga lebih hidup..	[DDV.RM.2.4]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
9	Bagaimana interaksi dengan guru serta kendala yang mempengaruhi semangat belajarmu?	Interaksi sama guru jadi lebih terbuka karena kita jadi lumayan nanya-nanya Kendalanya paling di HP atau koneksi.	[DDV.RM.2.5]
10	Apakah guru memberikan evaluasi atau umpan balik setelah pembelajaran?	Guru cukup sering sih kak memberikan evaluasi setelah tugas atau kuis selesai.	[DDV.RM.3.1]
11	Apakah kamu menjadi lebih tekun dan tidak mudah menyerah dalam belajar?	Iya, saya jadi lebih berusaha dan tidak mudah menyerah walaupun soal terasa sulit.	[DDV.RM.3.2]
12	Apakah semangat, keaktifan, dan partisipasimu meningkat?	Iya dong kak, saya jadi lebih aktif bertanya dan ikut berpartisipasi di kelas.	[DDV.RM.3.3]
13	Apakah kamu lebih terdorong untuk berprestasi dan merasa senang dalam pembelajaran?	Suasana belajar jadi lebih menyenangkan sehingga saya lebih semangat dalam belajar.	[DDV.RM.3.4]
14	Apakah <i>Zep Quiz</i> membantu pemahaman materi dan efektif meningkatkan semangat belajar? Jelaskan.	Sangat membantu karena tampilannya menarik dan membuat materi lebih mudah dipahami.	[DDV.RM.3.5]

TRANSKIP WAWANCARA SISWA

Narasumber 7

Nama : Syafa'atul Azizah

Jabatan : Siswa MAN Kota Mojokerto

Hari, Tanggal : Kamis, 30 April 2026

Pukul : 12.20 – 12.30 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Apakah guru menjelaskan rencana dan tujuan penggunaan <i>Zep Quiz</i> sehingga kamu tertarik terlibat?	Awalnya agak bingung kak, tapi setelah dijelasin jadi ngerti. Terus jadi lebih tertarik ikut.”	[SA.RM.1.1]
2	Apakah materi dan soal <i>Zep Quiz</i> menarik serta membuatmu ingin terus menyelesaikan tugas?	Lumayan fokus kak, apalagi kalau lagi ngerjain soal. Saya juga berusaha nyelesain sampai selesai.	[SA.RM.1.2]
3	Apakah <i>Zep Quiz</i> membuatmu aktif, semangat, dan suasana belajar menyenangkan serta sesuai dengan cara belajarmu?	Iya kak, jadi lebih menyenangkan. Jadi nggak tegang dan lebih santai	[SA.RM.1.4]
4	Apakah penggunaan <i>Zep Quiz</i> mendorongmu meraih hasil terbaik, dan apa kendala yang kamu alami?	Interaksinya lebih enak kak, jadi berani tanya. Kendalanya kadang jaringan kurang bagus.	[SA.RM.1.5]
5	Bagaimana pengalaman dan respon awalmu saat mengikuti pembelajaran dengan <i>Zep Quiz</i> ?	Awalnya biasa aja kak, tapi lama-lama jadi seru. Soalnya beda dari pembelajaran biasanya.	[SA.RM.2.1]
6	Apakah kamu fokus, aktif, dan menyelesaikan soal hingga selesai selama kegiatan?	Iya, lebih fokus. Soalnya kita langsung ikut ngerjain, jadi lebih aktif juga.	[SA.RM.2.2]
7	Bagaimana sikapmu saat menghadapi soal sulit?	Kalau susah tetap aku coba , walaupun kadang harus mikir lebih lama.	[SA.RM.2.3]
8	Apakah <i>Zep Quiz</i> membuatmu lebih semangat, dan apakah suasana belajar menjadi menyenangkan?	Iya kak, jadi lebih semangat dan nggak bosan. Suasananya juga lebih hidup..	[SA.RM.2.4]
9	Bagaimana interaksi dengan guru serta kendala yang	Interaksi sama guru jadi lebih terbuka karena kita jadi	[SA.RM.2.5]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
	mempengaruhi semangat belajarmu?	lumayan nanya-nanya Kendalanya paling di HP atau koneksi.	
10	Apakah guru memberikan evaluasi atau umpan balik setelah pembelajaran?	Iya, guru memberikan umpan balik, tetapi biasanya cukup singkat dan langsung ke inti.	[SA.RM.3.1]
11	Apakah kamu menjadi lebih tekun dan tidak mudah menyerah dalam belajar?	Lumayan sih kak, tapi kadang tergantung mood juga saat belajar.	[SA.RM.3.2]
12	Apakah semangat, keaktifan, dan partisipasimu meningkat?	Iya kak, terutama kalau pembelajaran dibuat lebih interaktif dan tidak monoton.	[SA.RM.3.3]
13	Apakah kamu lebih terdorong untuk berprestasi dan merasa senang dalam pembelajaran?	Iya, saya jadi lebih semangat untuk mengikuti pelajaran di kelas.	[SA.RM.3.4]
14	Apakah <i>Zep Quiz</i> membantu pemahaman materi dan efektif meningkatkan semangat belajar? Jelaskan.	Membantu, tapi menurut saya tetap perlu penjelasan dari guru supaya lebih paham.	[SA.RM.3.5]

TRANSKIP WAWANCARA SISWA

Narasumber 8

Nama : Asyam Syarif Saifuddin

Jabatan : Siswa MAN Kota Mojokerto

Hari, Tanggal : Kamis, 30 April 2026

Pukul : 12.45 – 13.00 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Apakah guru menjelaskan rencana dan tujuan penggunaan <i>Zep Quiz</i> sehingga kamu tertarik terlibat?	Iya kak, biasanya guru jelasin dulu. Jadi kita ngerti kenapa pakai <i>Zep Quiz</i> .	[AS.RM.1.1]
2	Apakah materi dan soal <i>Zep Quiz</i> menarik serta membuatmu ingin terus menyelesaikan tugas?	Menarik kak, soalnya beda dari biasanya dan lebih santai dan seru.	[AS.RM.1.2]
3	Apakah <i>Zep Quiz</i> membuatmu aktif, semangat, dan suasana belajar menyenangkan serta sesuai dengan cara belajarmu?	Iya, jadi lebih semangat dan nggak bosan. Suasananya juga lebih enak.	[AS.RM.1.4]
4	Apakah penggunaan <i>Zep Quiz</i> mendorongmu meraih hasil terbaik, dan apa kendala yang kamu alami?	Iya, jadi pengen dapat nilai bagus. Tapi kadang kendalanya di koneksi sama perangkat.	[AS.RM.1.5]
5	Bagaimana pengalaman dan respon awalmu saat mengikuti pembelajaran dengan <i>Zep Quiz</i> ?	Awalnya senang kak, soalnya beda dan kayak game. Jadi langsung tertarik.	[AS.RM.2.1]
6	Apakah kamu fokus, aktif, dan menyelesaikan soal hingga selesai selama kegiatan?	Iya kak, lebih aktif juga. Saya usahain nyelesain semua soal.	[AS.RM.2.2]
7	Bagaimana sikapmu saat menghadapi soal sulit?	Kalau susah tetap dicoba kak, walaupun kadang tanya teman juga.	[AS.RM.2.3]
8	Apakah <i>Zep Quiz</i> membuatmu lebih semangat, dan apakah suasana belajar menjadi menyenangkan?	Iya kak, jadi lebih semangat dan nggak bosan. Suasananya juga enak seru juga.	[AS.RM.2.4]
9	Bagaimana interaksi dengan guru serta kendala yang	Jadi lebih sering nanya ke guru sih, Kendalanya paling sinyal sama perangkat.	[AS.RM.2.5]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
	mempengaruhi semangat belajarmu?		
10	Apakah guru memberikan evaluasi atau umpan balik setelah pembelajaran?	Iya kak, guru biasanya selalu kasih evaluasi dan juga saran di akhir pembelajaran biar kita tahu mana yang perlu diperbaiki.	[AS.RM.3.1]
11	Apakah kamu menjadi lebih tekun dan tidak mudah menyerah dalam belajar?	Iya kak, jadi lebih disiplin sih, terus juga lebih berusaha lagi kalau belum paham sampai benar-benar ngerti.	[AS.RM.3.2]
12	Apakah semangat, keaktifan, dan partisipasimu meningkat?	Iya kak, saya jadi lebih aktif di kelas karena pembelajarannya juga lebih seru dan nggak ngebosenin.	[AS.RM.3.3]
13	Apakah kamu lebih terdorong untuk berprestasi dan merasa senang dalam pembelajaran?	Iya kak, jadi lebih termotivasi buat belajar, terus juga jadi lebih enjoy waktu pelajaran berlangsung.	[AS.RM.3.4]
14	Apakah <i>Zep Quiz</i> membantu pemahaman materi dan efektif meningkatkan semangat belajar? Jelaskan.	Menurut saya kak, <i>Zep Quiz</i> itu efektif banget, soalnya belajar jadi kayak main game jadi lebih gampang dipahami dan nggak cepat bosan.	[AS.RM.3.5]

TRANSKIP WAWANCARA WAKA KURIKULUM

Narasumber 9

Nama : Wiwik Andri Astutik, S.Si, M.Pd

Jabatan : Waka Kurikulum MAN Kota Mojokerto

Hari, Tanggal : Rabu, 29 April 2026

Pukul : 10.05 – 10.40 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Bagaimana kebijakan sekolah dalam mengintegrasikan media pembelajaran seperti <i>Zep Quiz</i> dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis untuk meningkatkan antusias belajar siswa?	Di sekolah kami, <i>Zep Quiz</i> kami dorong sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Tujuannya supaya siswa lebih antusias dan tidak cepat bosan dengan pembelajaran yang monoton. Guru juga kami beri kebebasan memakai media ini selama tetap sesuai tujuan pembelajaran.	[WAA.RM.1.1]
2	Bagaimana arahan kepada guru dalam merancang materi dan soal berbasis digital agar mampu meningkatkan ketekunan dan keuletan siswa?	Kami arahkan guru supaya soal yang dibuat tidak hanya hafalan, tapi juga melatih pemahaman dan daya pikir siswa. Jadi siswa bisa lebih tekun dan tidak mudah menyerah saat menghadapi soal yang menantang.	[WAA.RM.1.2]
3	Bagaimana perencanaan pembelajaran berbasis teknologi agar dapat mendorong keaktifan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan?	Kami tekankan pembelajaran harus interaktif, bukan hanya ceramah. Dengan <i>Zep Quiz</i> , siswa jadi lebih terlibat langsung sehingga suasana kelas lebih hidup, aktif, dan menyenangkan.	[WAA.RM.1.3]
4	Bagaimana strategi penyesuaian pembelajaran dengan karakteristik siswa serta upaya peningkatan prestasi dan semangat belajar melalui <i>Zep Quiz</i> , termasuk kendala dalam perencanaannya?	Guru kami arahkan untuk menyesuaikan dengan karakter siswa karena tiap kelas berbeda. <i>Zep Quiz</i> membantu meningkatkan semangat belajar dan prestasi siswa. Kendalanya biasanya di jaringan internet atau perangkat, tapi itu kami sikapi dengan evaluasi dan solusi bersama.	[WAA.RM.1.4]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
5	Bagaimana pelaksanaan penggunaan <i>Zep Quiz</i> di kelas berdasarkan hasil pemantauan atau supervisi kurikulum?	Dari hasil pemantauan kami, penggunaan <i>Zep Quiz</i> di kelas sudah berjalan cukup baik. Guru biasanya menggunakannya di akhir pembelajaran atau saat evaluasi untuk melihat pemahaman siswa dengan cara yang lebih menarik.	[WAA.RM.2.1]
6	Bagaimana respon dan keterlibatan siswa selama pembelajaran menggunakan <i>Zep Quiz</i> ?	Respon siswa cukup positif. Mereka terlihat lebih antusias dan ikut terlibat aktif. Bahkan siswa yang biasanya pasif juga jadi lebih berani ikut menjawab atau berpartisipasi.	[WAA.RM.2.2]
7	Bagaimana tingkat ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas serta sikap mereka saat menghadapi kesulitan belajar?	Secara umum ketekunan siswa meningkat. Saat menghadapi kesulitan, mereka masih berusaha menyelesaikan, walaupun ada yang perlu sedikit dorongan dari guru. Tapi sudah terlihat lebih baik dibanding sebelumnya.	[WAA.RM.2.3]
8	Bagaimana pengaruh penggunaan <i>Zep Quiz</i> terhadap suasana pembelajaran, tingginya intensitas interaksi guru-siswa, serta semangat belajar siswa agar berprestasi?	Pengaruhnya cukup terasa. Suasana kelas jadi lebih hidup, interaksi guru dan siswa meningkat, dan siswa juga lebih semangat karena ada unsur permainan dan kompetisi di dalam <i>Zep Quiz</i> .	[WAA.RM.2.4]
9	Apa kendala yang ditemui dalam pelaksanaan penggunaan <i>Zep Quiz</i> yang berdampak pada semangat belajar siswa?	Kendala yang paling sering muncul biasanya jaringan internet dan perangkat siswa yang tidak semuanya mendukung. Selain itu, waktu pembelajaran juga kadang terbatas sehingga penggunaannya harus disesuaikan.	[WAA.RM.2.5]
10	Bagaimana evaluasi dari pihak kurikulum terhadap penggunaan <i>Zep Quiz</i> dalam pembelajaran?	Dari sisi kurikulum, kami menilai penggunaan <i>Zep Quiz</i> cukup efektif sebagai media pembelajaran. Selain membantu guru dalam evaluasi, juga membuat proses belajar jadi lebih menarik bagi siswa.	[WAA.RM.3.1]
11	Bagaimana dampak penggunaan <i>Zep Quiz</i>	Dampaknya cukup positif. Siswa jadi lebih tekun dan tidak mudah	[WAA.RM.3.2]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
	terhadap peningkatan ketekunan dan keuletan belajar siswa?	bosan. Mereka juga lebih berusaha menyelesaikan soal sampai tuntas meskipun ada tantangan.	
12	Bagaimana pengaruhnya terhadap peningkatan antusias, partisipasi aktif, dan semangat berprestasi siswa?	Antusias siswa meningkat cukup baik. Mereka lebih aktif di kelas, lebih berani ikut menjawab, dan ada semangat kompetisi yang membuat mereka ingin berprestasi lebih baik.	[WAA.RM.3.3]
13	Bagaimana dampak penggunaan <i>Zep Quiz</i> terhadap rasa senang belajar, pemahaman materi, dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan?	Secara keseluruhan dampaknya positif. Siswa lebih senang belajar karena suasananya seperti bermain. Pemahaman materi juga lebih mudah karena mereka terlibat langsung, jadi pembelajaran terasa lebih efektif.	[WAA.RM.3.4]

TRANSKIP WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

Narasumber 10

Nama : Drs. ABD. Salam, M.Sc

Jabatan : Kepala Sekolah MAN Kota Mojokerto

Hari, Tanggal : Rabu, 29 April 2026

Pukul : 14.30 – 14.55 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Bagaimana kebijakan sekolah dalam mengarahkan penggunaan <i>Zep Quiz</i> agar pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, keaktifan, dan keterlibatan siswa?	Dari pihak sekolah, kami memang mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran digital seperti <i>Zep Quiz</i> agar pembelajaran lebih menarik. Harapannya siswa bisa lebih fokus, aktif, dan tidak hanya pasif menerima materi di kelas.	[ABS.RM.1.1]
2	Bagaimana strategi sekolah dalam memastikan perancangan materi dan soal mampu mendorong ketekunan, keuletan siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan?	Kami menekankan kepada guru agar dalam menyusun materi dan soal tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga pemahaman. Selain itu, suasana belajar harus dibuat menyenangkan supaya siswa lebih tekun dan tidak mudah menyerah.	[ABS.RM.1.2]
3	Bagaimana upaya sekolah dalam menyesuaikan penggunaan <i>Zep Quiz</i> dengan karakteristik siswa serta mendorong pencapaian prestasi belajar, termasuk kendala dalam perencanaannya?	Kami memberikan fleksibilitas kepada guru untuk menyesuaikan dengan kondisi dan karakter siswa di kelas masing-masing. <i>Zep Quiz</i> ini kami lihat cukup membantu dalam meningkatkan motivasi dan prestasi siswa. Untuk kendala, biasanya terkait fasilitas seperti jaringan dan perangkat, itu menjadi perhatian kami untuk terus diperbaiki.	[ABS.RM.1.3]
4	Berdasarkan hasil pemantauan atau laporan guru, bagaimana pelaksanaan penggunaan <i>Zep Quiz</i> di kelas secara umum?	Secara umum pelaksanaannya berjalan dengan baik. Guru sudah mulai terbiasa menggunakan <i>Zep Quiz</i> sebagai bagian dari pembelajaran, terutama untuk evaluasi atau penguatan materi.	[ABS.RM.2.1]

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
5	Bagaimana gambaran keterlibatan siswa selama pembelajaran, seperti perhatian, keaktifan, dan ketekunan dalam mengikuti kegiatan?	Dari laporan yang kami terima, siswa terlihat lebih aktif dan lebih fokus. Mereka juga lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan metode yang biasa.	[ABS.RM.2.2]
6	Bagaimana kecenderungan sikap siswa dalam menghadapi kesulitan serta pengaruh penggunaan <i>Zep Quiz</i> terhadap semangat berprestasi dan suasana belajar di kelas?	Siswa cenderung lebih berani mencoba meskipun mengalami kesulitan. Selain itu, adanya unsur kompetisi membuat mereka lebih semangat untuk berprestasi dan suasana kelas menjadi lebih hidup.	[ABS.RM.2.3]
7	Bagaimana kualitas interaksi pembelajaran serta kendala yang dilaporkan guru dalam pelaksanaan <i>Zep Quiz</i> ?	Interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih baik karena ada keterlibatan langsung. Kendala yang dilaporkan umumnya terkait jaringan internet dan ketersediaan perangkat, serta pengelolaan waktu pembelajaran.	[ABSRM.2.4]
8	Bagaimana sistem evaluasi yang dilakukan sekolah terhadap penggunaan <i>Zep Quiz</i> dalam pembelajaran?	Evaluasi kami lakukan melalui supervisi pembelajaran, laporan dari guru, dan juga melihat perkembangan hasil belajar siswa. Dari situ kami bisa menilai efektivitas penggunaannya.	[ABS.RM.3.1]
9	Berdasarkan hasil evaluasi, bagaimana perubahan yang terlihat pada ketekunan dan keuletan siswa dalam belajar?	Ada perubahan yang cukup baik. Siswa terlihat lebih tekun dan lebih berusaha dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.	[ABS.RM.3.2]
10	Bagaimana perkembangan keterlibatan siswa seperti antusiasme, partisipasi aktif, dan dorongan untuk berprestasi?	Antusias dan partisipasi siswa meningkat. Mereka lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih termotivasi untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.	[ABS.RM.3.3]
11	Bagaimana penggunaan <i>Zep Quiz</i> terhadap suasana belajar, pemahaman materi siswa, serta efektivitas pembelajaran secara keseluruhan di sekolah?	Secara keseluruhan, dampaknya positif. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, pemahaman siswa meningkat, dan pembelajaran menjadi lebih efektif.	[ABS.RM.3.4]

Lampiran 8

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN																										
A. Spesifikasi																										
1	Satuan Pendidikan	MAN Kota Mojokerto																								
2	Mata Pelajaran	Qur'an Hadits																								
3	Kelas / Semester	X/Genap																								
4	Topik Pembelajaran	Sejarah Perkembangan Hadis																								
5	Inseri KBC	Ilmu dalam konteks keberagaman sejarah, sosial, dan budaya																								
6	Alokasi Waktu	1x pertemuan (2x45 menit)																								
B. Identifikasi																										
1	Kesiapan Murid (opsional)	Guru mengidentifikasi bahwa murid telah memahami pengertian dasar hadis, namun belum mengetahui dinamika sejarahnya. Murid didorong untuk mempertanyakan mengapa pada masa Nabi Muhammad SAW penulisan hadis sempat dilarang namun kemudian diperintahkan untuk dibukukan secara resmi pada masa Khalifah Umar bin Abdul Aziz. Hal ini menjadi pemantik utama dalam proses <i>inquiry</i> (penyelidikan) mereka.																								
2	Dimensi Profil Lulusan	<table border="1"> <tr> <td>DPL 1</td> <td>Kemampuan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DPL 2</td> <td>Kewargan</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DPL 3</td> <td>Penalaran Kritis</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>DPL 4</td> <td>Kreativitas</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DPL 5</td> <td>Kolaborasi</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>DPL 6</td> <td>Kemandirian</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DPL 7</td> <td>Kesehatan</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DPL 8</td> <td>Komunikasi</td> <td>✓</td> </tr> </table>	DPL 1	Kemampuan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME		DPL 2	Kewargan		DPL 3	Penalaran Kritis	✓	DPL 4	Kreativitas		DPL 5	Kolaborasi	✓	DPL 6	Kemandirian		DPL 7	Kesehatan		DPL 8	Komunikasi	✓
DPL 1	Kemampuan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME																									
DPL 2	Kewargan																									
DPL 3	Penalaran Kritis	✓																								
DPL 4	Kreativitas																									
DPL 5	Kolaborasi	✓																								
DPL 6	Kemandirian																									
DPL 7	Kesehatan																									
DPL 8	Komunikasi	✓																								
3	Topik Pancha Cinta	<table border="1"> <tr> <td>TOPIK 1</td> <td>Cinta Allah dan Rasul-Nya</td> <td></td> </tr> <tr> <td>TOPIK 2</td> <td>Cinta Ilmu</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>TOPIK 3</td> <td>Cinta Lingkungan</td> <td></td> </tr> <tr> <td>TOPIK 4</td> <td>Cinta Diri dan Sesama Manusia</td> <td></td> </tr> <tr> <td>TOPIK 5</td> <td>Cinta Tanah Air</td> <td></td> </tr> </table>	TOPIK 1	Cinta Allah dan Rasul-Nya		TOPIK 2	Cinta Ilmu	✓	TOPIK 3	Cinta Lingkungan		TOPIK 4	Cinta Diri dan Sesama Manusia		TOPIK 5	Cinta Tanah Air										
TOPIK 1	Cinta Allah dan Rasul-Nya																									
TOPIK 2	Cinta Ilmu	✓																								
TOPIK 3	Cinta Lingkungan																									
TOPIK 4	Cinta Diri dan Sesama Manusia																									
TOPIK 5	Cinta Tanah Air																									
4	Materi Integrasi KBC	Mengambil nilai dari periode <i>At-Tanzih wal Iqlaf min Ar-Riwayah</i> (sikap hati-hati dan teliti dalam meriwayatkan hadis) sebagai fondasi sikap kritis murid dalam menyaring informasi di era digital, serta meneladani semangat para ulama seperti Abdullah bin Amr bin Ash yang tekun menulis hadis (<i>Sahifah As-Sadiqah</i>) meski mendapat teguran, demi menjaga kebenaran ilmu.																								
C. Desain Pembelajaran																										
1	Tujuan Pembelajaran	a. Menelaah Sejarah perkembangan hadis dengan benar. b. Menguraikan periode periwayatan, penulisan, dan kodifikasi hadis dengan benar. c. Menguraikan periode <i>takhrif al-kadits</i> dan pengklasifikasian hadis dengan tepat.																								
2	Kerangka Pembelajaran	a. Praktik Pedagogis 1) Model Pembelajaran: <i>Inquiry-Based Learning (IBL)</i> 2) Metode: Diskusi kelompok, perancangan proyek, pembuatan media kreatif, dan presentasi. 3) Sintaks Inquiry Based Learning:																								

Lampiran 9

Contoh Soal Yang dimasukkan pada *Zep Quiz*

The screenshot shows a web browser with multiple tabs open, including WhatsApp, ZEP QUIZ - Sejarah Kodifikasi, Sekolah Menengah Atas 10, ZEP QUIZ | Buat kuis ZEP an, and New Tab. The address bar shows the URL: quiz.zepus.id/quiz/6981f8214110b601915e2bd9. The ZEP QUIZ logo is in the top left, with navigation links: Jelajahi, Harga, Blog, and Dukungan pelanggan. A login button 'Masuk dengan kode masuk' and a 'Buat' button are in the top right. The main content area features a quiz titled 'Sejarah Kodifikasi Hadis' by 'Rahayu Mutiara', categorized under 'SMA 10' and 'Religious Studies'. It has a 'Bebas' status and 63 attempts. The quiz consists of 10 questions. The first question is a multiple-choice question: 'Pada masa Rasulullah SAW, penulisan hadis sempat dilarang dengan tujuan utama'. The options are: 'Mencegah tercampurnya hadis dengan Al-Qur'an' (selected), 'Mengurangi jumlah hadis', and 'Membatasi periwayatan hadis'. On the right, there is a sidebar with buttons: 'Beli paket', 'Flashcards' (New), 'Simpan lembar kerja', 'Manajemen kuis', 'Laporan belajar', 'Salin', and 'Edit'. A note at the bottom of the sidebar states: 'Akses dibatasi karena paket kedaluwarsa. Salin dan edit di map lain.'

This screenshot shows the same Zep Quiz interface but at a different point in the quiz. The question #2 is displayed: 'Apa alasan utama dilakukannya kodifikasi hadis secara resmi?'. The options are: 'Hadis sudah tidak relevan', 'Kekhawatiran hilangnya hadis karena wafatnya para penghafal dan banyaknya hadis palsu' (selected), 'Keinginan khalifah untuk membuat buku', and 'Perintah untuk menyamakan hadis dengan Al-Qur'an'. Question #3 is partially visible below: 'Khalifah yang berperan besar dalam memerintahkan pembukuan hadis secara resmi adalah' with the option 'Abu Bakar Ash-Shiddiq'. The sidebar on the right remains the same, with the same buttons and the same note about access restrictions.

Lampiran 10

Statistik Siswa Pada Zep Quiz

quiz.zep.us/id/lms/6981f8214110b601915e2bd9/student-stats

ZEP QUIZ

Laporan kemajuan [+ Pro](#)
 Statistik pertanyaan [+ Pro](#)
[Statistik siswa](#)

Sejarah Kodifikasi Hadis
[Kembali ke kuis](#)

Tingkat penyelesaian : 94% (32/34)

Nama	Akurasi (rata-rata)	Total time	# 1 >	# 2 >	# 3 >	# 4 >	# 5 >	# 6 >	# 7 >
denny cakna n	90% 9/10	5 m 30 d	✓ 6 dtk	✓ 19 dtk	✓ 1 m 15 d	✓ 22 dtk	✓ 27 dtk	✗ 35 dtk	✓ 1 m 12 d
Rachel	60% 6/10	6 m 14 d	✓ 8 dtk	✓ 12 dtk	✗ 47 dtk	✓ 14 dtk	✓ 10 dtk	✗ 2 m 13 d	✗ 1 m 29 d
ANTARES XE 3 05	60% 6/10	2 m 55 d	✓ 8 dtk	✓ 13 dtk	✓ 15 dtk	✓ 23 dtk	✓ 18 dtk	✗ 17 dtk	✗ 23 dtk
Golib	60% 6/10	5 m 10 d	✓ 6 dtk	✗ 31 dtk	✗ 1 m 7 d	✓ 27 dtk	✓ 47 dtk	✓ 46 dtk	✗ 17 dtk
raisa kuli bet	60% 6/10	5 m 42 d	✓ 5 dtk	✓ 20 dtk	✓ 41 dtk	✓ 16 dtk	✓ 22 dtk	✗ 1 m 50 d	✗ 19 dtk
Intan	80% 8/10	8 m	✓ 9 dtk	✓ 18 dtk	✓ 20 dtk	✓ 1 m 3 d	✓ 50 dtk	✗ 1 m 10 d	✗ 1 m 14 d
Bian	40% 4/10	3 m 25 d	✓ 14 dtk	✓ 24 dtk	✗ 17 dtk	✗ 17 dtk	✗ 20 dtk	✗ 17 dtk	✗ 24 dtk

70%

11:25
14/05/2026

Dokumentasi

Gerbang Depan MAN Kota Mojokerto



Gedung Kelas MAN Kota Mojokerto



Fasilitas MAN Kota Mojokerto



Musholla



Perpustakaan



Ruang Tata Rias dan Busana

Ruang PTSP

Wawancara dengan Bapak M.Roziqin S,Pd,I



Wawancara dengan bapak Mustaqim, S.Pd.I, M.Pd



Wawancara dengan Ibu Khoirun Nisak, S.Ag



Wawancara dengan Bapak Drs. ABD. Salam, M.Sc



Wawancara dengan Ibu Wiwik Andri Astutik, S.Si, M.Pd



Wawancara dengan siswa (Nailuh, Azizah, Diyah)



Wawancara dengan Asyam dan Romy



Lampiran 12

Sertifikat Bebas Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI
NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026
diberikan kepada:

Nama : Rahayu Mutiara Sari
NIM : 220101110129
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis : Implementasi Zep Quiz Sebagai Media Game Based Learning
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran al-Qur'an Hadis di MAN Kota Mojokerto

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 20 Mei 2026
a.n. Dekan
Ketua

Widyandah Mala Rohmana, M.Pd



Lampiran 13

Riwayat Bimbingan

Lampiran 14

Biodata Penulis



Nama : Rahayu Mutiara Sari

NIM : 220101110129

Tempat, Tanggal Lahir : Sidoarjo, 08 April 2004

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2022

Email : rhymutiara08@gmail.com

Riwayat Pendidikan : - TK Al- Abror
- SDN Tanjek Wagir
- SMPN 1 Krembung
- MAN 2 Jombang
- UIN Maulana Malik Ibrahim Malang