

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI ZEP
QUIZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH ALIYAH**

SKRIPSI

OLEH

CANTIKA YULIANA PUTRI

NIM. 220101110146



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI ZEP
QUIZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH ALIYAH**

SKRIPSI

Diajukan untuk menyusun skripsi pada program studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Cantika Yuliana Putri

NIM. 220101110146



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2026

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Ruma Mubarak, M.Pd.I.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Cantika Yuliana Putri

Lamp : 4 (empat) eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di

Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

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

Nama : Cantika Yuliana Putri

NIM : 220101110146

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengaruh Media Zep Quiz dan Model Cooperative Learning tipe STAD terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN 2 Blitar

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

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Ruma Mubarak, M.Pd.I

NIP. 198305052023211023

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Zep Quiz dan Model Cooperative Learning tipe STAD terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN 2 Blitar” oleh Cantika Yuliana Putri ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 2026

Pembimbing,



Ruma Mubarak, M.Pd.I

NIP. 198305052023211023

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

NIP.199005282018012003

LEMBAR PENGESAHAN

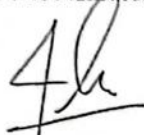
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI ZEP QUIZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH ALIYAH"** Oleh Cantika Yuliana Putri ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 23 Juni 2026.

Dewan Penguji,

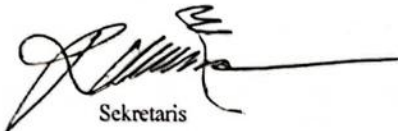

Shiegi Ahyani, M.Ag
NIP. 196304252018011001

Penguji


Dr. M. Imamul Muttaqin, M.Pd.
NIP. 198510012023211018

Ketua

Ruma Mubarak, M.Pd.I
NIP. 198305052023211023


Sekretaris

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

LEMBAR PERNYATAAN KESESUAIAN BERKAS

LEMBAR KESESUAIAN BERKAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cantika Yuliana Putri

NIM : 2201010110146

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Zep Quiz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah

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, 01 April 2026

Hormat saya,


Cantika Yuliana Putri

NIM. 220101110146

MOTTO

“Laa Tahzan Innallaha Ma’ana”

LEMBAR PERSEMBAHAN

. Dengan ketulusan hati, persembahan ini saya berikan kepada:

1. Ibun, Ayah, serta kakak-kakakku terima kasih telah menjadi rumah tempatku pulang. Untuk doa-doa yang tidak pernah putus di setiap sujud kalian, serta dukungan moral maupun materiil yang luar biasa. Kalian adalah alasan terbesarku untuk tetap bertahan dan tidak menyerah pada keadaan.
2. Kepada diri sendiri terima kasih telah bertahan, dan tetap sabar meski berkali-kali ingin berhenti. Terima kasih karena sudah memilih untuk terus berjalan dan menyelesaikan apa yang telah dimulai dengan penuh tanggung jawab.
3. Bapak Ruma Mubarak, M.A, selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan, arahan, dan kesabarannya dalam mengawal proses intelektual ini hingga selesai.
4. Harisma Zidanatussanaya, sahabat seperjuangan yang luar biasa. Terima kasih telah menjadi teman penelitian yang tangguh, teman diskusi penulis.
5. Yayang, Yusron, dan Mahdy, terima kasih telah menjadi pendengar yang baik tidak pernah menghakimi bagi penulis.
6. Iip dan Aurena, terima kasih telah menjadi sahabat pendukung terbaik dan sudah kuanggap sebagai bagian dari keluargaku sendiri.

7. Dinda, Ara, Teh Winda, Kak Shilmi, Iqlima, dan Rina, sahabat-sahabat masa perkuliahan yang telah memberikan warna dan keceriaan di tengah banyaknya tugas-tugas kampus.
8. Kak Wifa, Mba Lala, Mba Isna, dan Ain, terima kasih atas momen-momen hangat saat mengaji bersama, masak bareng, dan menemani hari-hari sepi penulis di perantauan.
9. Teman-teman AM Kichii, Zida, Putri, Pipit, Hanum, Rama, Dea, Marwah, terima kasih atas pengalaman berharga, tawa, dan kerja sama yang telah mendewasakan penulis.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamin atas segala keberkahan dan pertolongan Allah SWT, penulis ucapkan karena tanpa -Nya penelitian ini tidak akan terlaksana dengan lancar. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak akan pernah mencapai garis finis tanpa doa-doa yang melangit dan uluran tangan dari berbagai pihak. Selesaiannya skripsi ini tentunya tidak terlepas dari kontribusi dan bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
2. Dr. Muhammad Walid, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) yang selalu memberikan dukungan dan fasilitas terbaik bagi mahasiswa.
3. Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang senantiasa mengarahkan dan memotivasi penulis selama masa perkuliahan.
4. Ruma Mubarak, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran, keikhlasan, dan ketelitian telah meluangkan waktu serta pikirannya untuk mengarahkan penulis hingga skripsi ini selesai.
5. Seluruh jajaran dosen dan civitas akademika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan yang sangat berharga serta membantu kelancaran urusan administrasi selama masa studi.

6. Kepala Sekolah MAN 2 Blitar, beserta seluruh staf guru dan karyawan yang telah memberikan izin, ruang, dan bantuan yang luar biasa kepada penulis selama melaksanakan penelitian di sana.
7. Siswa-siswa MAN 2 Blitar yang telah bersedia meluangkan waktunya dan berpartisipasi aktif sebagai sampel dalam penelitian ini. Tanpa kerja sama kalian, data penelitian ini tidak akan lengkap.
8. Keluarga tercinta dan sahabat-sahabat terbaik penulis yang tidak pernah lelah memberikan doa, dukungan moral, materi, serta motivasi yang tiada henti, sehingga penulis selalu bersemangat dalam melewati setiap proses pasang surut penyusunan skripsi ini.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan 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 = D	ن = N
ح = H	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ' (Alif)	ا = A
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

او = aw
اي = ay
او = û
اي = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN KESESUAIAN BERKAS	vi
DAFTAR ISI	xiii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis.....	9
E. Orisinilitas Penelitian.....	10
G. Definisi Istilah	17
H. Sistematika Pembahasan.....	19
BAB II.....	21
TINJAUAN PUSTAKA	21
1. Media Pembelajaran Zep Quiz	21

2. Model <i>Cooperative Learning</i> tipe STAD	39
3. Motivasi Belajar.....	47
C. Kerangka Teori.....	56
BAB III.....	57
METODE PENELITIAN.....	57
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	57
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	58
C. Variabel Penelitian	59
1. Variabel Independen (X1): Media Zep Quiz.....	59
2. Variabel 2. Independen (X2): Model <i>Cooperative Learning</i> tipe STAD...	59
3. Variabel Dependen (Y): Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.....	59
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	60
1. Populasi.....	60
2. Sampel	60
E. Data dan Sumber Data	61
1) Sumber Data Primer	61
2) Sumber Data Sekunder	61
F. Instrumen Penelitian	62
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	64
1. Validitas Instrumen	64

2. Reliabilitas Penelitian	65
H. Teknik Pengumpulan Data.....	66
I. Analisis Data	68
Data hasil penelitian dianalisis melalui tahap-tahap sebagai berikut:	68
J. Prosedur Penelitian	71
BAB IV	72
BAB V	84
PEMBAHASAN	84
A. Pengaruh Media Zep Quiz terhadap Motivasi Belajar Siswa di MAN 2 Blitar	84
B. Pengaruh Model Cooperative Learning tipe STAD terhadap Motivasi Belajar Siswa di MAN 2 Blitar	88
C. Pengaruh Media Zep Quiz dan Model Cooperative Learning tipe STAD terhadap Motivasi Belajar Siswa di MAN 2 Blitar	90
BAB VI	97
PENUTUP	97
A. Simpulan.....	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	14
Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrument angket media Zep Quiz.....	62
Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrument model <i>Cooperative Learning</i> tipe STAD.....	63
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrument motivasi belajar.....	63
Tabel 3. 4 Hipotesis Penelitian.....	70
Tabel 3. 5 Prosedur Penelitian.....	71
Tabel 4. 1 Guru dan Siswa.....	74
Tabel 5.1 Rata-rata nilai kelas eksperimen	91
Tabel 5. 2 Rata-rata nilai kelas eksperimen	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Platform Zep Quiz	29
Gambar 2. 2 Tampilan Fitur Pertanyaan Zep Quiz	30
Gambar 2. 3 Tampilan Fitur Pengaturan Mekanisme Kuis.....	31
Gambar 2. 4 Tampilan Fitur Peta Kuis	31
Gambar 2. 5 Tampilan.....	32
Gambar 2. 6 Tampilan Masuk Kuis.....	32
Gambar 2. 7 Tampilan Permainan Pada Zep Quiz.....	33
Gambar 2. 8 Tampilan Pertanyaan Pada Game	33
Gambar 4. 1 Data Motivasi Kelas Kontrol	75
Gambar 4. 2 Data Motivasi Kelas Eksperimen	76
Gambar 4. 3 Presentase Motivasi Kelas Kontrol.....	77
Gambar 4. 4 Presentase Motivasi Kelas Eksperimen	77
Gambar 4. 5 Validitas Instrumen	78
Gambar 4. 6 Uji Reliabilitas.....	79
Gambar 4. 7 Uji Normalitas	79
Gambar 4. 8 Uji Homogenitas.....	80
Gambar 4. 9 Uji Multikolinieritas	80
Gambar 4. 10 Uji Hipotesis.....	81
Gambar 4. 11 Tabel Anova.....	81
Gambar 4. 12 Model Summary	82
Gambar 5. 1 F hitung	93
Gambar 5. 2 Standardized Coefficients Beta.....	93
Gambar 5. 3 R Square	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Data Guru di MAN 2 Blitar	111
Lampiran 1. 2 Data Siswa Kelas Eksperimen	114
Lampiran 1. 3 Data Siswa Kelas Kontrol	115
Lampiran 1. 4 Data Siswa Uji Validasi Instrumen Angket	116
Lampiran 1. 5 Instrumen Validasi Angket Motivasi Belajar di MAN 2 Blitar	117
Lampiran 1. 6 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	118
Lampiran 1. 7 Media Zep Quiz	121
Lampiran 1. 8 Bukti Bimbingan	122
Lampiran 1. 9 Sertifikat Bebas Plagiasi	124
Lampiran 1. 10 Surat Izin Penelitian	125

ABSTRAK

Putrti, Cantika Yuliana, 2026, Pengaruh Media Zep Quiz dan Model Cooperative Learning tipe STAD terhadap Motivasi Belajar Siswa di MAN 2 Blitar, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Ruma Mubarak, M.Pd.I

Kata Kunci: Zep Quiz, *Cooperative Learning*, Motivasi

Problematika terkait rendahnya motivasi belajar pada siswa dalam ranah akademik merupakan fenomena yang banyak terjadi saat ini. Rendahnya motivasi ini di MAN 2 Blitar terlihat langsung saat jam pelajaran, seperti adanya siswa yang tertidur akibat guru melulu memakai metode ceramah, penggunaan ponsel yang tidak terkontrol, serta pasifnya siswa dalam sesi diskusi. Kondisi tersebut diperparah oleh gaya mengajar guru yang masih dominan berpusat pada satu arah (*teacher-centered*). Akibatnya, siswa kehilangan keterlibatan emosional dan kognitif yang sebenarnya sangat penting untuk membangun suasana kelas yang seru dan menyenangkan (*joyful learning*).

Pendekatan dalam penelitian ini dengan kuantitatif jenis quasi eksperimen. Yang mana dalam konteks penelitian ini terdapat 2 kelas, yaitu kelas control dan kelas eksperimen. Kelas control diterapkan pada kelas XI F dan eksperimen dilakukan di kelas XI A. Dalam kajian penelitian ini di kelas control tidak diberikan treatment media atau model pembelajaran tertentu, melainkan hanya menggunakan metode ceramah. Sedangkan kelas eksperimen dalam penelitian ini diterapkan treatment kolaborasi antara media Zep Quiz dan Model *Cooperative Learning* tipe STAD. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket kuesioner motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan Media Zep Quiz memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar, yang mana hal ini didukung oleh data empiris melalui nilai signifikansi 0,005 dan t-hitung sebesar 3,073. Penerapan model *Cooperative Learning* tipe STAD secara parsial memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,008 dan t-hitung sebesar 2,847. Adapun integrasi antara media Zep Quiz dan model STAD secara simultan memberikan kontribusi yang sangat kuat, sebesar 77,4% terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar, hal ini ditunjukkan data empiris yang mana nilai R Square 0,774 dan signifikansi F-hitung $< 0,001$. Dengan selisih nilai koefisien beta yang sangat tipis (0,035).

ABSTRACT

Putri, Cantika Yuliana. 2026. The Effect of Zep Quiz Media and STAD Type Cooperative Learning Model on Students' Learning Motivation at MAN 2 Blitar. Undergraduate Thesis. Islamic Education Study Program, Faculty of Islamic Education and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Ruma Mubarak, M.Pd.I.

Keywords: *Learning Motivation, Zep Quiz, STAD Cooperative Learning, Quasi-Experiment.*

The issue of low academic motivation among students remains a prevalent phenomenon today. At MAN 2 Blitar, this low motivation is directly visible during class hours, as evidenced by students falling asleep due to the continuous use of conventional lectures, uncontrolled smartphone usage, and passive participation in class discussions. This condition is further exacerbated by teacher-centered instruction, which causes students to lose the emotional and cognitive engagement essential for creating a joyful learning environment.

This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design involving two classes: a control group and an experimental group. Class XI F served as the control group, where no specific media or learning models were introduced, relying solely on conventional lectures. Meanwhile, Class XI A acted as the experimental group, receiving a collaborative treatment of Zep Quiz media and the Student Teams Achievement Divisions (STAD) type of Cooperative Learning model. Data were collected using a student learning motivation questionnaire.

The results demonstrated that Zep Quiz media had a significant and positive effect on students' learning motivation at MAN 2 Blitar, supported by empirical data showing a significance value of 0.005 and a t-value of 3.073. Partially, the implementation of the STAD-type Cooperative Learning model also significantly enhanced student motivation, with a significance value of 0.008 and a t-value of 2.847. Furthermore, the simultaneous integration of Zep Quiz media and the STAD model contributed a substantial 77.4% to student learning motivation at MAN 2 Blitar, as indicated by an R-Square value of 0.774 and a significance F-value of < 0.001, with a very narrow beta coefficient difference of 0.035.

مستخلص البحث

ونموذج التعلم التعاوني من نوع "Zep Quiz" بوتري، جانتیکا يوليانا. ٢٠٢٦. تأثير وسائل

على دافعية تعلم الطلاب في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية (STAD) بليتار. بحث علمي. قسم تربية الدين الإسلامي، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: روما مبارك، الماجستير

شبه التجريبي، (STAD) التعلم التعاوني نوع، "Zep Quiz"، الكلمات المفتاحية: دافعية التعلم

لا تزال مشكلة انخفاض الدافعية الأكاديمية لدى الطلاب ظاهرة شائعة في الوقت الراهن. وفي المدرسة يظهر هذا الانخفاض في الدافعية بشكل مباشر، (MAN 2 Blitar) الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بليتار أثناء الساعات الدراسية، ومن أدلته نوم الطلاب في الفصل بسبب الاستمرار في استخدام طريقة المحاضرة التقليدية، والاستخدام غير المنضبط للهواتف الذكية، والمشاركة السلبية في النقاشات الصفية. وتزداد هذه الحالة سوءاً بسبب التعليم الذي يتركز حول المعلم، مما يفقد الطلاب التفاعل العاطفي والمعرفي الضروري لإيجاد بيئة تعلم مؤنسة وممتعة.

الذي (Quasi-Experiment) استخدمت هذه الدراسة المنهج الكمي مع تصميم البحث شبه التجريبي كمجموعة ضابطة (XI F) شمل فصلين: المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية. حيث تم تعيين الفصل لم تطبق فيها وسائل أو نماذج تعلم معينة، بل اعتمدت فقط على طريقة المحاضرة التقليدية. وفي المقابل، تم ونموذج "Zep Quiz" كمجموعة تجريبية تلقت معالجة مشتركة تجمع بين وسائل (XI A) تعيين الفصل وتم جمع البيانات باستخدام (STAD) التعلم التعاوني من نوع تقسيم الطلاب إلى فرق حسب التحصيل. استبيان دافعية تعلم الطلاب.

لها تأثير كبير وإيجابي على دافعية تعلم الطلاب في المدرسة "Zep Quiz" أظهرت النتائج أن وسائل الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بليتار، وتدعم ذلك البيانات التجريبية التي أظهرت أن قيمة الدلالة بلغت 3.073. ومن جهة أخرى (بشكل جزئي)، فإن (t-value) بلغت 0.005 وقيمة (Significance) ساهم أيضاً بشكل ملحوظ في تعزيز دافعية الطلاب، بقيمة (STAD) تطبيق نموذج التعلم التعاوني من نوع بلغت 2.847. علاوة على ذلك، فإن الدمج المتزامن (المشترك) بين (t-value) دلالة بلغت 0.008 وقيمة قد ساهم بنسبة كبيرة بلغت 77.4% في دافعية تعلم الطلاب في (STAD) ونموذج "Zep Quiz" وسائل (F-value) البالغة 0.774 وقيمة الدلالة لاختبار فاي (R-Square) المدرسة، كما تشير إليه قيمة معامل التحديد بلغ (Beta Coefficient) التي كانت أقل من 0.001، مع وجود فرق ضيق جداً في معامل بيتا (F-value) 0.035.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Percepatan perkembangan teknologi yang rumit serta arus globalisasi menuntut pendidikan untuk mengambil peran sentral dalam mencetak elemen masyarakat yang berdaya saing tinggi.¹ Kemajuan teknologi informasi telah mengubah paradigma dalam proses pendidikan di Indonesia. Transformasi ini mengharuskan perubahan sudut pandang paradigma pendidikan agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.² Kebutuhan siswa dalam pembelajaran tidak lagi terpaku pada metode konvensional yang berpusat pada guru, akan tetapi mulai bergeser pada pendekatan yang lebih dinamis, partisipatif dan berbasis digital. Karakteristik siswa saat ini adaptif terhadap model dan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (*joyfull learning*). Kondisi tersebut menuntut guru untuk berinovasi menerapkan pendekatan yang relevan dengan kecenderungan belajar, sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini.

¹Qurat-ul-Ain Qurat-ul-Ain dkk., "A Review of Technological Tools in Teaching and Learning Computer Science," *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 15, no. 11 (2019): 3, <https://doi.org/10.29333/ejmste/109611>.

²Dr. Lohans Kumar Kalyani, "The Role of Technology in Education: Enhancing Learning Outcomes and 21st Century Skills," *International Journal of Scientific Research in Modern Science and Technology* 3, no. 4 (2024): 5–6, <https://doi.org/10.59828/ijrmst.v3i4.199>.

Transformasi digital memang menjadi prioritas pendidikan, namun penerapannya di Indonesia masih terkendala beberapa tantangan. Riset menunjukkan kesenjangan digital masih menjadi isu penting yang harus diatasi, terutama dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi di daerah terpencil.. Sekitar 35% responden mengungkapkan bahwa keterbatasan akses dan nirkabel yang tidak lancar menjadi problematika yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran asynchronus maupun hybrid. Kondisi ini menunjukkan belum meratanya infrastruktur digital yang mendukung pemerataan kualitas pendidikan. Selain itu, sekitar 40% pendidik melaporkan belum memperoleh pelatihan yang memadai terkait pemanfaatan teknologi dalam proses pengajaran, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam mengintegrasikan media digital secara efektif ke dalam kurikulum. Tidak hanya itu, sebagian pendidik juga masih menunjukkan resistensi terhadap perubahan, terutama terhadap adopsi teknologi baru karena keraguan terhadap efektivitasnya.³ Temuan ini mengindikasikan urgensi transformasi paradigma pendidikan memperhatikan peningkatan literasi teknologi dan kesiapan mental pendidik dalam menghadapi era pembelajaran digital.

Berdasarkan penelitian empiris mengindikasikan bahwa penurunan motivasi akademik siswa di lingkungan sekolah dipengaruhi oleh beragam faktor, meliputi intrinsik dan ekstrinsik. Dari aspek cita-cita atau aspirasi, 56,62% siswa mengalami kesulitan menentukan minat dan bakat, sehingga kurang memiliki arah belajar yang jelas. Dari segi kemampuan, 47,83%

³Victry Erlitha Picauly, *Transformasi Pendidikan di Era Digital: Tantangan dan Peluang*, 4 (t.t.): 1532.

siswa sulit fokus memproses materi pelajaran. Kondisi kesehatan juga berpengaruh, di mana 44,93% siswa kesulitan hadir ke sekolah karena masalah fisik. Faktor lingkungan sosial turut berkontribusi, dengan 39,13% siswa cenderung menghindari komunikasi dengan teman sebangku. Selain itu, unsur dinamis dalam pembelajaran menunjukkan bahwa 46,38% siswa mudah terdistraksi oleh hal-hal di sekitar yang menghambat konsentrasi. Dari sisi peran guru, 44,93% siswa menilai guru belum memberikan teladan yang baik dalam hal disiplin belajar.⁴ Secara komprehensif, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penurunan motivasi belajar siswa tidak semata-mata diakibatkan oleh faktor intrinsik atau keterbatasan individual, melainkan juga secara signifikan dipengaruhi oleh kualitas lingkungan belajar serta peran pendidik dalam mengonstruksi pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal di MAN 2 Blitar, peneliti menemukan pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh sebagian pendidik masih terbatas pada metode konvensional, dengan variasi media interaktif yang minim.⁵ Rendahnya diversifikasi strategi pembelajaran ini berdampak langsung pada penurunan tingkat dorongan belajar siswa dan tingginya kejenuhan dalam KBM. Fenomena ini dapat terindikasi pada kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti siswa tertidur saat guru menyampaikan

⁴Febri Annisa Ihsani dan Nurfarhanah Nurfarhanah, "Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa," *ALSYS* 4, no. 6 (2024): 870., <https://doi.org/10.58578/alsys.v4i6.4107>.

⁵Zulfi Annisaturodliyah dan Marhayati Marhayati, "Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Media Interaktif Berbasis Linktree Dan Livegap Dalam Pembelajaran Matematika Materi Statistika Di Man 2 Blitar," *Galois: Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2024): 44., <https://doi.org/10.18860/gjppm.v3i1.10831>.

materi secara verbal melalui metode ceramah, penggunaan ponsel yang tidak terkontrol, dan rendahnya tingkat partisipasi dalam kegiatan diskusi di kelas. Kondisi ini diperparah oleh kecenderungan guru dalam menerapkan pendekatan *teacher-centered* yang menjadikan siswa lebih pasif, sehingga dalam pembelajaran kurang adanya keterlibatan secara emosional dan kognitif yang mana hal ini penting dalam membentuk suasana belajar yang belajar lebih seru (*joyfull learning*). Akibatnya suasana belajar di kelas kurang kondusif dalam pengembangan potensi dan keterlibatan aktif peserta didik secara optimal.

Sebagian guru di MAN 2 Blitar masih sebatas menggunakan media PPT dan Youtube, belum banyak yang menggunakan media interaktif digital.⁶ Faktor krusial yang melatar belakang problematika pembelajaran di MAN 2 Blitar yaitu kurang optimalnya media digital interaktif melalui platform metaverse Zep Quiz, sebagai media dalam proses pembelajaran. Selain itu, integrasi model *Cooperative learning* tipe STAD belum diterapkan secara efektif sebagai strategi pedagogis untuk memperkuat dorongan internal serta meningkatkan keterlibatan siswa. Guru pada mata pelajaran Akidah Akhlak kurang adaptif terhadap teknologi dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran tidak sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Ketimpangan tersebut menyebabkan kesenjangan antara potensi teknologi pendidikan dengan realitas praktik pembelajaran di kelas.

⁶ Annisaturodliyah Dan Marhayati, "Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Media Interaktif Berbasis Linktree Dan Livegap Dalam Pembelajaran Matematika Materi Statistika Di Man 2 Blitar," 44.

Media pembelajaran Zep Quiz tervalidasi efektif untuk menumbuhkan motivasi pembelajaran pada siswa, sebagaimana dikuatkan oleh riset yang dilakukan oleh Widyaningrum dkk. yang membahas terkait meningkatkan motivasi siswa melalui aplikasi Zep Quiz yang mana berdasarkan penelitian ini tervalidasi bahwa media tersebut mampu menambah tingkat motivasi belajar peserta didik dengan presentase 76%.⁷ Selain itu, riset Salsabila dkk. terkait peningkatan motivasi belajar melalui pembelajaran berbasis PBL, dalam penelitian tersebut penggunaan media Zep Quiz juga mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan belajar siswa dengan presentase 75,2 %.⁸

Sejalan dengan temuan tersebut, riset lain juga memvalidasi bahwa pengimplementasian media kuis pembelajaran yang diintegrasikan dengan model kooperatif memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Maulia & Okon, yang berjudul “*The Effect of Guiz Team Type Active Learning on Student Motivation*” menunjukkan penerapan pembelajaran dengan tipe quiz berkelompok atau dibentuk tim lebih memotivasi siswa belajar dengan rata-rata sebesar 83,166 daripada penerapan metode konvensional yang berada pada 45,533.⁹ Temuan tersebut berkorelasi dengan hasil riset Fahmi dkk. pada tahun 2021, terkait pengaruh media kuis. Berdasarkan analisis statistik deskriptif,

⁷Dhea Widyaningrum Dkk., *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika Di Smp*, 10 (2025): 209.

⁸Tata Agnesa Salsabila, *Peningkatan Motivasi Dan Keaktifan Belajar Ips Melalui Model Pbl Berbasis Teknologi*, T.T., 362.

⁹Rinda Arni Maulia Dkk., “The Effect Of Quiz Team Type Active Learning Methods On Student Learning Motivation,” *Indonesian Journal Of Education Research (Ijoer)* 4, No. 4 (2023): 75., <https://doi.org/10.37251/Ijoer.V4i4.703>.

penelitian tersebut mengindikasikan bahwa pemberian media Zep Quiz berupa pemberian kuis dalam konteks pembelajaran mampu menstimulasi motivasi belajar siswa.¹⁰

Sementara itu, penelitian oleh Erly, pada tahun 2020 terkait penerapan model cooperative learning. Implementasi model STAD memberikan kontribusi yang substansial pada kemajuan hasil belajar, dibuktikan dengan peningkatan rata-rata sebesar 63,1¹¹ Terdapat riset lain secara empiris yang dilakukan oleh Lathifa, dkk pada 2024 yang membahas terkait strategi pembelajaran kelompok atau kooperatif, yang menunjukkan pengimplementasian model tersebut berkontribusi positif dalam menumbuhkan dorongan belajar siswa secara signifikan.¹² Selain itu, berdasarkan hasil riset Yulita dkk. pada tahun 2025, yang berjudul “*Aplication of the STAD-Type Cooperative Model to Improve Student Learning Outcomes*” hasil riset tersebut memvalidasi bahwa implementasi model STAD berimplikasi pada peningkatan aktivitas partisipasi belajar siswa, yang terbukti mengalami peningkatan substansial dari 65,45% menjadi 81,82%.¹³

¹⁰Nurul Fahmi dkk., “Pengaruh Pemberian Kuis Awal pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 11 Makassar (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia),” *ChemEdu* 2, no. 2 (2021): 85., <https://doi.org/10.35580/chemedu.v2i2.22399>.

¹¹Erly Erly, “Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD): Dampaknya terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 3, no. 1 (2020): 6, <https://doi.org/10.24042/ijsme.v3i1.5960>.

¹²Natasya Nurul Lathifa dkk., “Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan* 4, no. 2 (2024): 69–81, <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2869>.

¹³Heni Yulita dkk., “Application of the STAD-Type Cooperative Model to Improve Student Learning Outcomes,” *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 11, no. 2 (2025): 610., <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i2.9370>.

Adapun urgensi penelitian ini terdapat pada pentingnya inovasi dalam pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi namun tetap berlandaskan pada prinsip pedagogis. Sebagai respon revolusi digital, madrasah dituntut menyediakan pembelajaran adaptif yang dapat memotivasi dan relevan. Melalui pemanfaatan media Zep Quiz yang diintegrasikan dengan model *Cooperative learning* tipe STAD. Riset yang spesifik membahas terkait penerapan Zep Quiz dengan model *Cooperative learning* masih terbatas, terutama pada lingkup madrasah Aliyah. Hal ini menunjukkan *research gap* yang perlu dikaji, khususnya untuk mengetahui sejauh mana penerapan keduanya dalam mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar.

Pemilihan mata pelajaran Akidah Akhlak dalam skripsi ini didasarkan pada kenyataan bahwa pendidik masih sering menerapkan metode ceramah, menulis, dan menghafal dalam proses pembelajaran. Yang mana hal ini kurang sesuai dengan kebutuhan siswa generasi saat ini, karena tidak mengintegrasikan teknologi dan terkesan monoton. Dengan demikian perlu memberikan variasi dalam penerapan media dan model pembelajaran yang berbasis digitalisasi dan gamifikasi yang kolaboratif. Dengan demikian, penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Zep Quiz dalam Model *Cooperative learning* Tipe STAD terhadap Motivasi Belajar Siswa di MAN 2 Blitar” relevan dan urgen untuk dilakukan sebagai upaya inovatif dalam mengatasi tantangan pembelajaran berbasis digital dan peningkatan mutu pendidikan di jenjang Madrasah Aliyah.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe STAD terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar?
3. Apakah terdapat pengaruh media Zep Quiz dan model Cooperative Learning tipe STAD terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar.
2. Untuk mengetahui pengaruh model Cooperative Learning tipe STAD terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar.
3. Untuk mengetahui pengaruh integrasi antara media Zep Quiz dan model Cooperative Learning tipe STAD terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berisi teori, sudut pandang, dan pola pikir serta data empiris terkait media dan model pembelajaran, yang mungkin relevan dengan pendidikan, dan dapat dijadikan sebagai contoh atau pengembang dalam pendidikan. Secara spesifik, kontribusi tersebut berpusat pada penggabungan strategi pembelajaran berbasis teknologi dan model *Cooperative Learning*, yang diwujudkan melalui penyisipan instrumen Zep Quiz ke dalam struktur model

STAD. Temuan penelitian ini juga dapat dijadikan acuan serta menjadi dasar teoritis bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengkajian integrasi media digital interaktif dalam penerapan model pembelajaran kolaboratif..

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi

Temuan penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang strategi pengelolaan kelas yang mampu menyesuaikan diri dengan berbagai situasi pembelajaran. Upaya tersebut diarahkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar, sekaligus memastikan bahwa pembelajaran berjalan serta kondisi peserta didik masa kini.

b. Bagi Pendidik

Sebagai refleksi dan referensi dalam memilih media berbasis gamifikasi, hal ini dapat dijadikan oleh guru dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar dan menekan kelelahan belajar (*learning burnout*) pada peserta didik. Di samping itu, hasil studi ini menyajikan data empiris kepada pendidik mengenai implikasi penerapan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi, yakni *Zep Quiz*, yang diintegrasikan secara spesifik dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Pendidik dapat mengaplikasikan *Zep Quiz* tidak hanya sebagai instrumen asesmen, melainkan juga sebagai medium penyampaian materi yang lebih interaktif untuk mengoptimalkan motivasi dan *engagement* (keterlibatan) belajar peserta didik.

c. Bagi Siswa

Pemanfaatan media ini diharapkan dapat memfasilitasi kecenderungan dan menyesuaikan gaya belajar yang rekreatif dan interaktif bagi siswa. Selain itu, fitur-fitur yang bersifat kompetitif dan kolaboratif pada Zep Quiz secara efektif mendorong peningkatan antusiasme dan semangat siswa dalam menjalani proses pembelajaran.

E. Orisinilitas Penelitian

Terdapat beberapa penelitian yang membahas terkait media pembelajaran berbasis gamifikasi ZepQuiz sebagai variabel dalam penelitian. Berikut beberapa judul penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Dhea Widyaningrum, dkk, 2025, “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika di SMP”,¹⁴ latar belakang dari penelitian ini yaitu kondisi motivasi belajar siswa pada pembelajaran Informatika yang cenderung meningkat karena adanya kesempatan bermain game pada akhir jam pelajaran. Sebagian siswa antusias mengikuti pembelajaran karena ingin bermain game setelah materi selesai disampaikan di lab. Hal ini menunjukkan bahwa hiburan game digital memiliki daya tarik bagi siswa, meskipun belum diimplementasikan secara optimal dalam proses pembelajaran. Tujuan riset ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Informatika melalui media interaktif Zep Quiz. Peneliti menggunakan pendekatan tindakan kelas dengan melaksanakan dua siklus. Hasil dari

¹⁴Widyaningrum Dkk., *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika Di Smp*, 2025.

penelitian ini menunjukkan mayoritas siswa mengalami peningkatan motivasi belajar setelah diterapkan pembelajaran berbasis game interaktif melalui *platform metaverse Zep Quiz*.

2. Fitriana Rahmayanti, dkk, 2025, “Inovasi Pembelajaran Biologi Dengan Media Wordwall dan Zep Quiz di Kelas X SMAN 8 Gowa”,¹⁵ latar belakang dari penelitian ini yaitu siswa pada jenjang SMA sering menganggap pembelajaran Biologi membosankan, karena mereka menganggap materi pembelajaran yang abstrak dan sulit dipahami. Urgensinya untuk melihat penerapan inovasi pembelajaran biologi menggunakan media Wordwall dan Zep Quiz di kelas X SMAN 8 Gowa. Hasil studi ini mengindikasikan bahwa implementasi media *Wordwall* berimplikasi positif terhadap peningkatan partisipasi dan kemudahan kognitif peserta didik dalam mengasimilasi materi Biologi. Sementara itu, *Zep Quiz* memfasilitasi pendidik dalam melaksanakan asesmen secara efisien dengan menyediakan umpan balik seketika kepada peserta didik.
3. Tata Agnesa Salsabila, dkk, 2025, “Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Belajar IPAS Melalui Model PBL Berbasis Teknologi”.¹⁶ Riset ini dilatarbelakangi oleh observasi terhadap tingkat motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas V SDN Pakis 1 Surabaya. Penelitian ini, yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, bertujuan meningkatkan motivasi serta keaktifan belajar

¹⁵Fitriana Rahmayanti Dkk., “Inovasi Pembelajaran Biologi Dengan Media Wordwall Dan Zep Quiz Di Kelas X Sman 8 Gowa,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2025.

¹⁶Salsabila, *Peningkatan Motivasi Dan Keaktifan Belajar Ipas Melalui Model Pbl Berbasis Teknologi*.

IPAS melalui integrasi game Zep dan menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan partisipasi siswa setelah penerapan model PBL yang dipadukan dengan media video serta permainan edukatif tersebut.

4. Fitria Afifah Husen, dkk, 2025, “Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda”.¹⁷ Riset ini dilakukan karena kurangnya pemahaman materi siswa yang ada pada sekolah dasar, khususnya kelas IV, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis *Pre-Experimental Design*.
5. Delpita Dola, dkk, 2025, “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V”.¹⁸ Problematika ini dipicu oleh penerapan metode pembelajaran yang cenderung konvensional. Kajian ini urgensinya untuk menaikkan tingkat hasil belajar siswa kelas V pada materi kegiatan ekonomi. Penelitian ini menggunakan metode PTK dua siklus dan menunjukkan bahwa penerapan media Zep Quiz berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDN Medan Kota.
6. Najarudin, dkk, 2025, “Pembelajaran Tutor Sebaya Dengan Zep Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Laju Reaksi”.¹⁹

¹⁷Fitria Afifah Husen Dan 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): 940–47, <https://doi.org/10.37630/Jpm.V15i3.3051>.

¹⁸Delpita Dola Dkk., *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V*, 07, No. 3 (2025).

¹⁹Robby Zidny, *Pembelajaran Tutor Sebaya Dengan Zep Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Laju Reaksi*, 3 (T.T.).

Latar belakang dari penelitian ini yaitu terdapat problematika yang terjadi di SMA 1 Padarincang terkait motivasi belajar siswa. Kurangnya antusias dan partisipasi aktif siswa menjadi problematika dalam penelitian ini. Urgensi penelitian ini terletak pada evaluasi efektivitas model tutor sebaya yang dipadukan dengan aplikasi Zep Quiz melalui metode kuasi-eksperimen. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa.

7. Tafrica Dewi Setyaningrum, dkk, 2025, *“Implementation of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Zep Quiz Media in Science Learning to Improve Students’ Learning Motivation in Grade VII at SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta.”*²⁰ Penelitian ini dilatarbelakangi pada observasi awal rendahnya siswa yang mempunyai dorongan belajar. Penelitian ini menggunakan desain PTK dua siklus dan hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa pada seluruh indikator setelah intervensi.
8. Galuh Mulyawan, dkk, 2025, *“Implementasi Aplikasi Zep Quiz Dalam Perencanaan Karir Siswa.”*²¹ Urgensi penelitian ini yaitu untuk menguji efektivitas sekaligus mengimplementasi aplikasi zep Quiz sebagai media pendukung untuk memudahkan konsep dan kemampuan perencanaan karir pada siswa pada jenjang Sekolah Menengah Kelas Atas (SMA). Pada masa remaja awal, penting diberikan perencanaan karir yang mana

²⁰Tafrica Dewi Setyaningrum Dkk., *Implementation Of The Team Games Tournament (Tgt) Learning Model Assisted By Zep Quiz Media In Science Learning To Improve Students’ Learning Motivation In Grade Viii At Smp Muhammadiyah 9 Yogyakarta*, 3, No. 1 (2025).

²¹Galuh Mulyawan Dkk., *Implementasi Aplikasi Zep Quiz Dalam Perencanaan Karir Siswa*, T.T.

hal ini dapat mengaragkan siswa dalam menentukan pilihan di masa depan untuk melanjutkan pendidikannya atau kerja. Dalam konteks ini melalui media Zep Quiz yang berisi pertanyaan berupa kuesioner untuk membantu mengidentifikasi minat dan bakat siswa yang kemudian diberikan rekomendasi karir yang sesuai dengan jawaban dari kuesioner tersebut. Kuasi eksperimen dengan desain *one group-pretest-posttest* merupakan metode penelitian yang digunakan, subjek penelitian siswa kelas X sebanyak 30 siswa di salah satu SMA Cilegon. Berdasarkan hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan setelah penerapan aplikasi Zep Quiz dari skor kuesioner perencanaan karir siswa.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Dhea Widyaningrum dkk, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika di SMP", Artikel Jurnal, 2025.	1. Menggunakan media Zep Quiz 2. Mengkaji media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar.	1. Lokasi penelitian di SMP Negeri 29 Malang. 2. Variabel penelitian pada mata pelajaran Informatika. 3. Menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari II siklus.	1. Fokus penelitian terkait pengaruh penerapan media Zep Quiz dan model <i>Cooperative learning</i> pada mata pelajaran Akidah Akhlak. 2. Tujuan peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. 3. Objek penelitian berada di MAN 2 Blitar
2.	Fitriana Rahmayanti, dkk., "Inovasi Pembelajaran Biologi Dengan Media Wordwall dan Zep Quiz di Kelas X SMAN 8 Gowa", Artikel Jurnal, 2025.	1. Menggunakan media Zep Quiz.	1. Lokasi penelitian di SMAN 8 Gowa. 2. Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan wawancara kepada guru dan siswa. 3. Variabel penelitian yang dikaji pada mata pelajaran Biologi. 4. Media pembelajaran yang dikaji dalam penelitian ini Wordwall dan Zep Quiz.	

			5. Tujuan penelitian untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.	
3.	Tata Agnesa Salsabila, dkk, "Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Belajar IPAS Melalui Model PBL Berbasis Teknologi", Artikel Jurnal, 2025.	1. Menggunakan media Zep Quiz. 2. Mengkaji peningkatan motivasi belajar siswa.	1. Lokasi penelitian di SDN 1 Pakis Surabaya. 2. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan mix method, yaitu dengan kualitatif dan kuantitatif. 3. Model pembelajaran yang dikaji yaitu PBL (<i>Problem Based Learning</i>). 4. Variabel yang diteliti pada mata pelajaran IPAS.	
4.	Fitria Afifah Husen, dkk, "Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda", Artikel Jurnal, 2025.	1. Menggunakan media Zep Quiz.	1. Lokasi penelitian di UPT SDN 173 Gresik. 2. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen (<i>Pre-Exspermental Design</i>) dengan desain <i>one group pretest-posttest</i> . 3. Variabel yang dikaji pada mata pelajaran IPA 4. Tujuan penelitian untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA.	
5.	Delpita Dola, dkk, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V", Artikel Jurnal, 2025.	1. Menggunakan media pembelajaran Zep Quiz.	1. Lokasi penelitian di UPT SD Negeri 060817 Medan Kota. 2. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan II siklus. 3. Variabel yang dikaji pada mata pelajaran IPS. 4. Tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	
6.	Citra Adinda, dkk, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta	1. Menggunakan media Zep Quiz	1. Lokasi penelitian di SMPN 30 Palembang.	

	Didik Kelas IX 7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi Zep Quiz”, Jurnal Artikel, 2025.		2. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). 3. Menggunakan model pembelajaran TGT. 4. Tujuan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.	
7.	Najarudin, dkk, “Pembelajaran Tutor Sebaya Dengan Zep Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Laju Reaksi”, Artikel Jurnal, 2025.	1. Menggunakan media Zep Quiz.	1. Lokasi penelitian di SMA 1 Negeri Padarincang. 2. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain One Group-Pretest-Posttest. 3. Tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 4. Variabel penelitian ini pada mata pelajaran Kimia.	
8.	Tafrica Dewi Setyaningrum, dkk, “ <i>Implementation of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Zep Quiz Media in Science Learning to Improve Students’ Learning Motivation in Grade VII at SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta</i> ”, Artikel Jurnal, 2025.	1. Menggunakan media Zep Quiz 2. Tujuan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.	1. Lokasi penelitian di SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta. 2. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). 3. Model yang digunakan yaitu TGT. 4. Variabel penelitian yang digunakan yaitu mata pelajaran Fisika.	
9.	Galuh Mulyawan, dkk, “Implementasi Aplikasi Zep Quiz Dalam Perencanaan Karir Siswa”, Artikel Jurnal, 2025.	1. Menggunakan media Zep Quiz.	1. Lokasi penelitian di SMA Cilegon. 2. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dengan desain <i>one group-pretest-posttest</i>. 3. Variabel penelitian yaitu mata pelajaran Bimbingan Konseling. 4. Tujuan penelitian untuk meningkatkan pemahaman siswa.	

G. Definisi Istilah

1. Media Zep Quiz

Zep quiz merupakan sebuah media digital kuis interaktif yang didalamnya terdapat elemen permainan (gamifikasi) yang diciptakan untuk menjadikan suasana belajar lebih menarik (*joyfull learning*). Platform ini merupakan web online yang mudah di akses dan dapat dimanfaatkan menjadi media atau alat pembelajaran yang di dalamnya terdapat *template* berbagai fitur soal yang dapat diisi materi, dan terdapat fitur permainan yang akan digunakan.

Fitur soal yang terdapat dalam platform ini beragam yang dirancang untuk menyesuaikan tujuan belajar dan gaya belajar siswa. Format soal yang pertama yaitu pilihan ganda (*multiple choice*). Kedua, format benar/salah (*true or false*), pada format ini guru menyediakan pernyataan benar/salah yang akan dipilih oleh siswa. Ketiga, yaitu isian singkat (*short answer*), jenis soal ini mengharuskan siswa mengisi jawaban singkat secara mandiri. Keempat yaitu fitur mencocokkan (*matching*), pada fitur ini siswa diperintahkan ntuk mencocokkan dua kolom, misalnya antara istilah dan definisinya atau pertanyaan dan jawabannya. Kelima format soal mengurutkan (*ordering*) yang meminta siswa menyusun item atau langkah-langkah sesuai prosedur yang telah ditentukan.

2. Model *Cooperative learning tipe STAD*

Dalam ranah pembelajaran kooperatif, *Student Teams Achievement Division* (STAD) dikategorikan sebagai model debgan pengelompokan siswa. Pengelompokan ini didasarkan pada prinsip heterogen, dengan

mempertimbangkan perbedaan latar belakang peserta didik kemampuan kognitif yang berbeda, gender yang berbeda untuk mempelajari materi secara bersama, kemudian mengerjakan kuis atau assesment secara individu. Namun skor kelompok dihitung berdasarkan rata-rata pencapaian anggotanya. Dengan demikian STAD menekankan tanggung jawab individu sekaligus kerja sama kelompok dalam mencapai keberhasilan belajar.

Dengan demikian dapat di konklusikan pembentukan kelompok pada model pembelajaran STAD bersifat heterogen, mencakup diversitas dari aspek kapabilitas akademik, gender, dan latar belakang peserta didik, dengan tujuan untuk mengeliminasi problematika yang diajukan oleh pendidik secara kolektif demi mencapai tujuan pembelajaran.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar yaitu dorongan yang mengarahkan siswa untuk aktivitas pembelajaran untuk mencapai perubahan perilaku, penguasaan pengetahuan, serta peningkatan keterampilan yang dimiliki oleh siswa dipahami sebagai motivasi belajar. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar dapat dimaknai sebagai usaha secara sadar siswa yang mendorong untuk mencapai prestasi dan keberhasilan dalam kegiatan belajar. Motivasi berperan sebagai penggerak yang membuat siswa antusias, konsisten dan fokus menyelesaikan tugas-tugas akademik.

H. Sistematika Pembahasan

Topik yang terdapat dalam penelitian ini tersusun sistematis sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, memuat landasan awal penelitian yang alur pembahasannya disusun secara runtut meliputi fenomena yang dijadikan sebagai rumusan masalah dan urgensi dilaksanakannya penelitian. Sistematika dalam bab ini disusun secara sistematis yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, keaslian atau orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan terakhir sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian Teori, berisi uraian teoritis mengenai konsep-konsep yang menjadi fokus penelitian, meliputi media pembelajaran Zep Quiz, model *Cooperative Learning* tipe STAD, mata pelajaran Akidah Akhlak, serta penerapan model STAD dengan bantuan media Zep Quiz. Kajian ini berperan sebagai dasar konseptual yang menuntun peneliti dalam memahami keterkaitan antarvariabel dan berbagai aspek yang relevan dengan topik penelitian secara mendalam..

BAB III : Metode Penelitian, yaitu metode yang dipilih peneliti dalam melaksanakan penelitian. Dalam bab ini, pembahasan tidak terbatas pada metode penelitian semata, tetapi juga mencakup pendekatan dan jenis penelitian yang dipilih, lokasi pelaksanaan penelitian, peran serta kehadiran peneliti, subjek penelitian, jenis serta sumber data, teknik

pengumpulan data, langkah-langkah analisis data, hingga prosedur pelaksanaan penelitian secara keseluruhan.

BAB IV : Memaparkan hasil penelitian ini secara komprehensif. Baik dari sejarah Madrasah yang dijadikan sebagai objek penelitian, kemudian membahas terkait uji yang harus terpenuhi untuk menilai keajegan dan kevalidan data empiris dalam penelitian ini.

BAB V : Memaparkan pembahasan mekanisme pembelajaran yang sesuai dengan penelitian ini.

BAB VI : Berupa penutup dalam penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Zep Quiz

1) Pengertian, Konsep, dan Indikator Media Pembelajaran Zep Quiz

Zep Quiz Sebagai media pembelajaran digital berbasis gamifikasi, mengombinasikan materi pelajaran dengan kuis permainan guna menciptakan suasana belajar yang variatif dan menyenangkan (*joyful learning*).²² Secara umum pembelajaran berbasis permainan mengacu pada pendekatan pembelajaran inovatif yang berasal dari penggunaan permainan digital melalui perangkat lunak berbasis game.²³ Melalui integrasi materi dan elemen kuis berbentuk game dapat membangun lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa. Platform ini memfasilitasi peningkatan pengalaman belajar melalui ruang kuis edukatif yang interaktif dan mudah dibuat oleh guru.

²²Dola dkk., *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V*, 528.

²³Connolly, MS, & LB (2009). *Games-based Learning Advancements for Multi-sensory Human Computer Interfaces: Techniques and Effective Practices*. 3. Diperoleh dari: https://www.google.co.id/books/edition/Games_Based_Learning_Advancements_for_Mu/HyCEdKkT-FEC?hl=id&gbpv=1&dq=teori%20game%20based%20learning&pg=PA3&printsec=frontcover

Salah satu keunggulan Zep Quiz adalah dukungan fitur kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) yang membantu guru dalam pembuatan dan pengelolaan kuis secara efisien.²⁴ Dengan fitur AI ini, guru dapat dengan cepat membuat pertanyaan kuis, mengatur tingkat kesulitan, serta mendesain kuis yang menarik tanpa perlu keahlian teknis khusus. Siswa dapat mengikuti kuis secara langsung melalui browser tanpa perlu mengunduh aplikasi, dengan tampilan yang interaktif dan fitur avatar yang dapat disesuaikan.

ZEP, perusahaan EdTech metaverse Korea Selatan yang didirikan pada 2021 oleh Kim Won-bae dan Kim Shangyup, mengembangkan platform ini dan dengan cepat menjadi platform nomor satu di pasar pendidikan Korea dengan 12 juta pengguna total dan 1,3 juta pengguna aktif bulanan. Selatan. Zep Quiz memanfaatkan teknologi metaverse untuk menstimulasi suasana belajar yang menarik sehingga dapat memberikan dorongan dalam belajar.²⁵

Menurut Fitria Afifah Husein, dkk Zep Quiz merupakan suatu media digital yang di dalamnya terdapat unsur permainan dengan tujuan untuk membentuk suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.²⁶ Perspektif ini menitikberatkan media Zep Quiz pada aspek hiburan (*entertainment*) yang disajikan dalam format permainan, sehingga dapat

²⁴Widyaningrum Dkk., *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika Di Smp*, 2025, 202–3.

²⁵Educationtv, *Korean Edtech Platform 'Zep Quiz' Officially Enters Indonesia*, 19 Maret 2025, <https://Educationtv.Com/Korean-Edtech-Platform-Zep-Quiz-Officially-Enters-Indonesia/>.

²⁶Fitria Afifah Husen Dan Fitria Wulandari, “Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Siswa Di Sekolah Dasar Pada Materi Perubahan Wujud Benda,” 942.

meningkatkan motivasi belajar siswa. Zep Quiz menurut Dhea Widyaningrum, dkk merupakan suatu platform digital berbasis kuis interaktif yang dikembangkan sebagai sarana evaluasi pembelajaran dengan pendekatan yang lebih inovatif, efektif, dan menyenangkan.²⁷ Perspektif ini lebih menekankan pada fungsi evaluatif dan asesmen pembelajaran, yang mana guru memanfaatkan media Zep Quiz sebagai media penilaian formatif dan sumatif yang interaktif.

Melalui penerapan media pembelajaran ini, guru dapat bereksplorasi dalam mendesain strategi pembelajaran yang bersifat inovatif, kreatif, dengan menyesuaikan kecenderungan belajar dan kebutuhan siswa.²⁸ Sebagai media asesmen dan evaluasi, Zep Quiz juga mempermudah guru dalam menciptakan model pembelajaran yang variatif. Dengan demikian, Zep Quiz dapat direkomendasikan sebagai media alternatif berbasis digital untuk mendukung pembelajaran dan mengakomodasi kebutuhan generasi digital sekarang.

Pembelajaran berbasis permainan digital pertama kali dicetuskan oleh Prensky pada tahun 2001. Menurutnya, ketika unsur game diintegrasikan dalam pembelajaran, siswa mendapatkan konteks belajar yang lebih nyata dan menarik, yang pada akhirnya memudahkan mereka memahami konsep pembelajaran..²⁹

²⁷Widyaningrum dkk., *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika di SMP*, 202.

²⁸Fitria Afifah Husen dan Fitria Wulandari, "Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda," 942.

²⁹Connolly, MS, & LB (2009). *Games-based Learning Advancements for Multi-sensory Human Computer Interfaces: Techniques and Effective Practices*. 3. Diperoleh dari: https://www.google.co.id/books/edition/Games_Based_Learning_Advancements_for_Mu/HyCEd

Terdapat beberapa karakteristik utama pada media pembelajaran Zep Quiz, diantaranya yaitu:

- a. Media ini dapat dimanfaatkan guru untuk menampilkan materi pembelajaran sebelum game dimulai. Pada sistemnya, siswa harus membuka materi yang tersedia pada platform terlebih dahulu, kemudian dapat mengakses game dalam pembelajaran. Dengan demikian siswa terdorong untuk memahami dan setidaknya membaca materi pembelajaran sebelum game dimulai, sehingga berpotensi meningkatkan literasi siswa.
- b. Media ini merupakan media pembelajaran interaktif, variatif dan menyenangkan sehingga siswa antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.³⁰
- c. Media ini terdapat fitur bermain secara kelompok yang dapat dimanfaatkan oleh guru jika peserta didik kurang antusias untuk mengerjakan asesmen secara individu. Dengan fitur kelompok ini bisa berdampak pada tingkat motivasi belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran, karena dapat berdiskusi dengan kelompoknya terkait materi yang dibahas dalam pembelajaran.³¹

KkT-

FEC?hl=id&gbpv=1&dq=teori%20game%20based%20learning&pg=PA3&printsec=frontcover

³⁰Widyaningrum dkk., *MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN ZEP QUIZ PADA PEMBELAJARAN INFORMATIKA DI SMP*, 2025, 202.

³¹Setyaningrum dkk., *Implementation of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Zep Quiz Media in Science Learning to Improve Students' Learning Motivation in Grade VIII at SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta*, 822.

- d. Dengan adanya poin dan *leaderboard* menumbuhkan tingkat kompetitif pada siswa atau kelompok untuk memperoleh poin tertinggi. Hal ini dapat menumbuhkan jiwa kompetitif dan melatih secara mental siswa dalam proses pembelajaran, jika mereka mendapat poin terendah.³²

Zep Quiz sebagai media pembelajaran berbasis digital, dilengkapi dengan berbagai fitur yang disusun untuk menunjang proses pembelajaran yang interaktif dan bervariasi. Adapun fitur-fitur tersebut antara lain:³³

- a. Pion/avatar yaitu fitur yang memberikan identitas/profil pemain sehingga siswa merasa terlibat langsung dalam permainan. Fitur ini juga dapat dijadikan sebagai kepemilikan kelompok, jika mode permainan yang digunakan kelompok.
- b. Jalur soal yang menjadi rute siswa untuk bermain dan menggerakkan pion mereka pada setiap soal. Jadi pada fitur ini siswa mengikuti jalur peta yang terdapat pada permainan tersebut dan pada setiap jalur tersebut terdapat pos-pos sebanyak soal yang diberikan oleh guru dan jika pada pos 1 siswa gagal menjawab soal maka tidak dapat poin namun bisa melanjutkan pada pos selanjutnya. Namun tergantung

³²Miguel Ehécatl Morales-Trujillo Dan Gabriel Alberto García-Mireles, "Gamification And Sql: An Empirical Study On Student Performance In A Database Course," *Acm Transactions On Computing Education* 21, No. 1 (2021): 5, <https://doi.org/10.1145/3427597>.

³³Dhea Widyaningrum Dkk., *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika Di Smp*, 10 (2025): 202–3.

guru mendesain rute ini, jika guru berkenan maka siswa yang salah maka tidak dapat melanjutkan pos berikutnya.

- c. Poin dan *Leaderboard*, jika tadi rute itu terdapat pos yang mengharuskan siswa menjawab soal, setelah menjawab soal siswa yang menjawab benar akan mendapat poin yang terakumulasi pada papan peringkat. Mekanisme ini menumbuhkan suasana belajar yang kompetitif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa.
- d. Timer, fitur ini dalam proses pengerjaan kuis diberikan batasan waktu tertentu bagi siswa untuk menjawab soal. Hal ini dapat membentuk suasana belajar yang menantang, sehingga mendorong konsentrasi siswa selama proses menjawab kuis. Selain itu pemberian batasan waktu juga membantu siswa mengembangkan keterampilan manajemen waktu, yang mana penting dalam aktivitas belajar sehari-hari.
- e. Umpan balik instan, Zep Quiz memberikan umpan balik langsung setelah siswa menjawab soal, terdapat rincian skor dan status benar/salah maupun penjelasan singkat. Fitur ini berperan sebagai *reinforcement* dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat segera mengevaluasi konsep pemahamannya.
- f. Mode tim, fitur ini memfasilitasi siswa untuk bekerja sama secara berkelompok dalam menjawab soal. Hal ini dapat

menumbuhkan kecerdasan sosial seperti kolaborasi, komunikasi dan rasa kebersamaan yang selaras dengan kaidah model *Cooperative Learning* menekankan interaksi sosial dalam mencapai tujuan pembelajaran.

- g. Variasi bentuk soal, dalam media Zep Quiz terdapat berbagai macam bentuk soal yang memfasilitasi siswa, seperti pilihan ganda (*multiple choice*), benar salah (OX) dan isian singkat. Variasi ini membentuk suasana belajar *joyfull* dan tidak monoton. Selain itu fitur ini juga memudahkan guru memilih bentuk soal dengan menyesuaikan instrumen soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- h. Analitik hasil belajar, pada fitur ini setelah kuis selesai terdapat laporan hasil belajar meliputi skor, tingkat keberhasilan dan distribusi jawaban siswa. Fitur ini memudahkan guru dalam mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dan tingkat pemahaman konsep siswa terhadap materi yang sedang di bahas.

Berikut merupakan langkah-langkah perancangan media Zep Quiz:

1) Analisis Kebutuhan

Tahap awal yang dilakukan oleh guru yaitu mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis terhadap kurikulum yang diterapkan dengan melihat kompetensi dasar (KD), indikator dll. Hal yang tidak kalah urgen yaitu menganalisis karakteristik siswa seperti usia, motivasi belajar, tingkat literasi digital, serta kecenderungan

gaya belajar siswa (visual, sudio, kinestetik). Analisis sarana dan prasarana di lingkungan sekolah seperti ketersediaan jaringan internet, perangkat lunak (HP/laptop) serta kesiapan guru dan siswa.

2) Menyusun Tujuan Pembelajaran

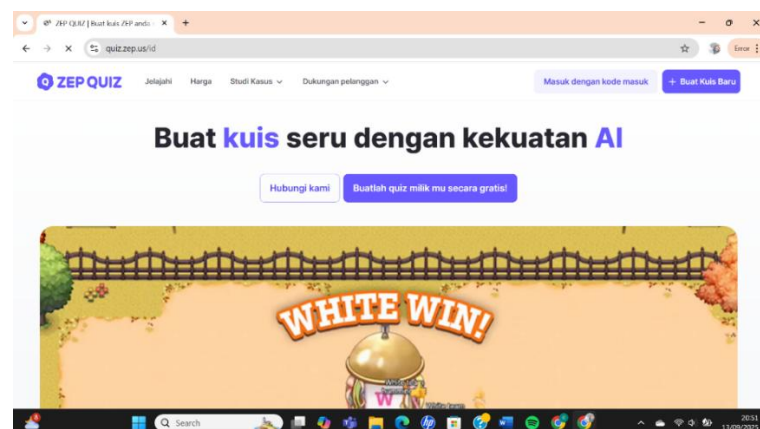
Sebagai alat atau perantara dalam proses pembelajaran yang berkorelasi dengan tujuan pembelajaran, media Zep Quiz Merumuskan tujuan pembelajaran dijadikan dasar dalam menyusun pertanyaan dan menentukan mekanisme permainan dalam kuis digital Zep Quiz.

3) Perencanaan Konten

Konten dalam konteks ini yaitu materi kuis yang dirancang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Selain itu guru harus membuat bank soal yang terdiri dari berbagai macam tingkat kesukaran soal, dari yang mudah, sedang dan sukar.

4) Perancangan Alur dan Tampilan Permainan

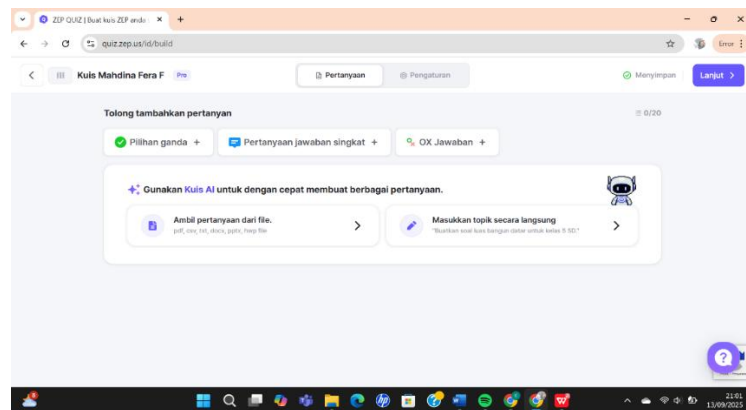
Pada tahap ini guru membuka platform Zep Quiz melalui link: <https://quiz.zep.us/id>



Gambar 2. 1 Tampilan Platform Zep Quiz

5) Memasukkan Pertanyaan

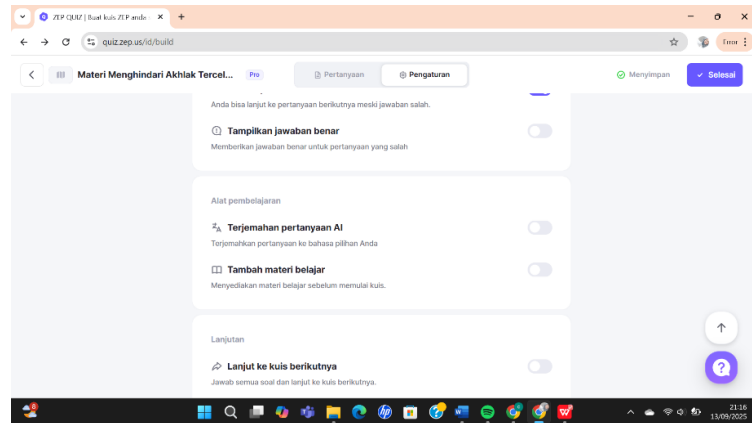
Setelah guru masuk pada platform Zep Quiz, membuka buat kuis baru. Sampai muncul fitur untuk menambahkan pertanyaan. Seperti gambar di bawah ini terdapat berbagai fitur pertanyaan yang dapat dipilih oleh guru, seperti pilihan ganda, pertanyaan jawaban singkat dan benar salah. Selain itu juga bisa memilih fitur pembuatan soal melalui kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Setelah mengisi pertanyaan klik lanjut bagian kanan atas.



Gambar 2. 2 Tampilan Fitur Pertanyaan Zep Quiz

6) Mengatur Mekanisme Permainan

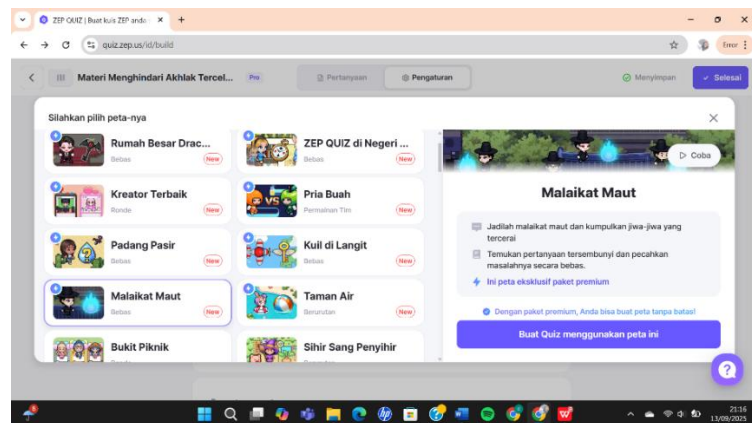
Setelah klik lanjut akan muncul fitur-fitur mekanisme kuis. Jika guru berkenan timbal balik langsung dapat mengaktifkan tampilan jawaban benar. Selain itu juga dapat menambahkan materi ajar sebelum kuis di mainkan, dengan mengaktifkan fitur tambah materi belajar dan memasukkan file materi yang ingin di tampilkan. Setelah itu klik selesai.



Gambar 2. 3 Tampilan Fitur Pengaturan Mekanisme Kuis

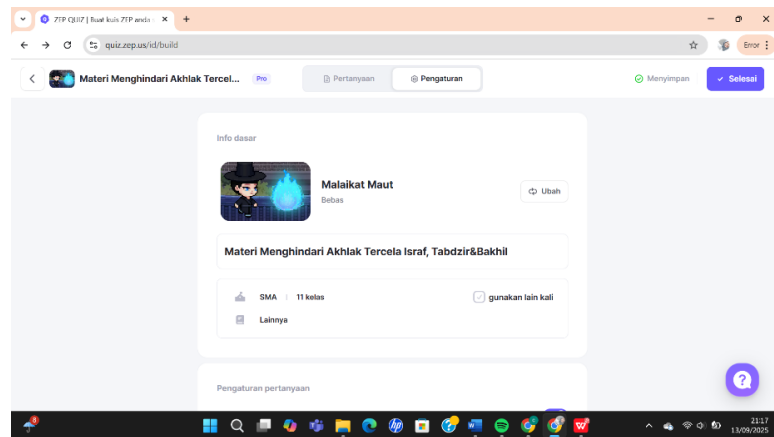
7) Memilih peta atau jalur permainan.

Fitur yang selanjutnya yaitu pemilihan peta yang sesuai dengan karakteristik siswa.



Gambar 2. 4 Tampilan Fitur Peta Kuis

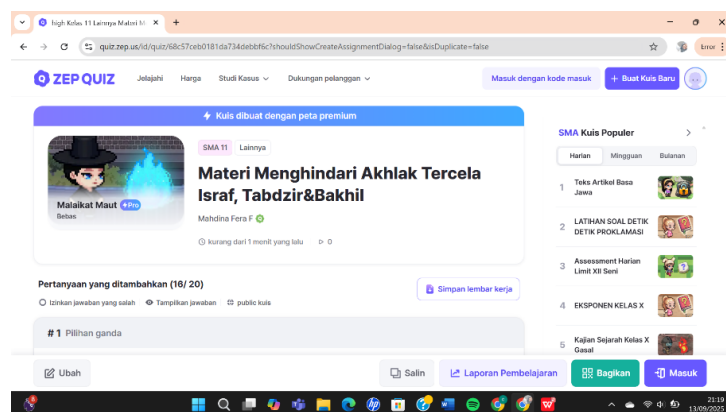
Setelah memilih klik selesai sampai muncul fitur memasukkan jenjang sekolah dan mata pelajaran yang diterapkan. Setelah itu klik selesai.



Gambar 2. 5 Tampilan

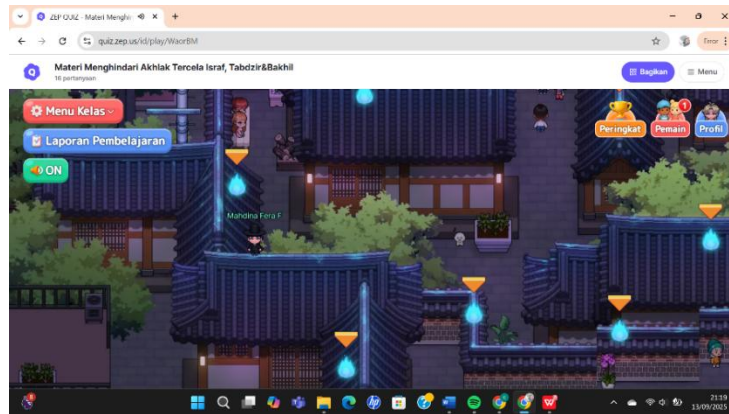
8) Uji Coba (Trial)

Pada tahap ini guru dapat mencoba masuk dalam kuis yang telah dirancang. Dengan klik menu masuk.



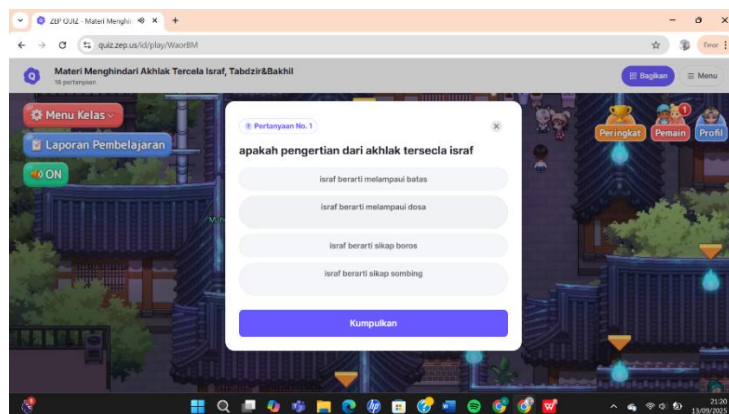
Gambar 2. 6 Tampilan Masuk Kuis

Setelah itu akan muncul mode permainan yang sesuai dalam proses perancangan tadi.



Gambar 2. 7 Tampilan Permainan Pada Zep Quiz

Untuk mencari soal siswa harus mengikuti panah yang terdapat dalam kuis.



Gambar 2. 8 Tampilan Pertanyaan Pada Game

9) Revisi

Guru melakukan revisi dari hasil uji coba kuis yang telah dirancang, apakah masih terdapat pertanyaan yang rancu, atau masih terdapat kendala dalam uji coba produk. Jika terdapat hal yang perlu diperbaiki maka guru harus melakukan perbaikan produk sebelum diterapkan dalam kelas.

Penerapan media Zep Quiz dalam penelitian ini diintegrasikan dengan model *Cooperative Learning* tipe STAD. Mekanisme kuis yang akan diterapkan di kelas terdapat beberapa tahap, meliputi:

1) Menyajikan Materi

Tahap awal guru memberikan materi yang dibahas, misalnya tema pembahasan terkait “Menghindari Akhlak Tercela Israf, Tabdzir dan Bakhil”. Penyampaian bisa dilakukan melalui PPT, media ceramah dll. Tujuan dari tahap ini yaitu siswa memperoleh pemahaman awal sebelum belajar lebih lanjut.

2) Pembentukan Tim

Dalam model ini dilakukan pengelompokan tim secara heterogen, jadi guru membentuk dalam satu tim terdapat 4-5 siswa yang terdiri dari latar belakang, jenis kelamin, etnis, dan kemampuan kognitif yang beragam. Selain itu juga mengembangkan kecerdasan sosial dan juga diskusi antar siswa dalam satu kelompok.

3) Belajar Kelompok

Tahapan ini merupakan tahapan yang krusial dalam pembelajaran, yang mana dalam proses belajar *cenderung student centered* (berpusat pada siswa), sedangkan guru menjadi fasilitator dan membimbing. Karena dengan ini siswa dalam satu tim berdiskusi, saling tukar pendapat (*sharing*), menguatkan

pemahaman kepada siswa yang belum paham terkait materi yang sedang di bahas.

4) Quiz Individual dengan Media Zep Quiz

Setelah siswa diskusi kelompok, siswa mengerjakan kuis secara individu melalui platform Zep Quiz. Kuis ini berfungsi sebagai pengukur pemahaman setiap siswa terkait konsep materi pembelajaran yang sedang di bahas. Dengan berbagai fitur yang menarik dapat menambah motivasi belajar siswa.

5) Skor Peningkatan Individu

Hasil skor kuis individu setiap kelompok siswa dan dijumlah dan dibagi banyaknya kelompok, untuk dihitung rata-rata skor setiap kelompok. Pada tahap ini skor peningkatan dihitung untuk mengetahui perkembangan setiap siswa.

6) Penghargaan Tim

Kelompok yang mendapat skor paling tinggi diberikan reward. Sedangkan kelompok paling rendah mendapatkan punishment sesuai dengan kesepakatan yang dibuat semua kelompok.

7) Refleksi

Guru melakukan refleksi pada akhir pembelajaran, seperti siswa diajak mengulas kembali materi yang di bahas, bagaimana kesan pembelajaran dengan model cooperative learning dan

menggunakan media Zep Quiz, mereka antusias apa tidak, dan apakah terdapat evaluasi dari penerapan pembelajaran yang dilakukan.

Terdapat beberapa kelebihan dari media Zep Quiz, meliputi:³⁴

1) Interaktif dan Menarik

Media pembelajaran Zep Quiz yang dilengkapi dengan berbagai fitur dan mode permainan yang dirancang menarik bisa meningkatkan antusias siswa. Karena mereka mendapat pengalaman belajar yang baru yang relevan dengan kecenderungan gaya belajar berbasis digital.

2) Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Media Zep Quiz dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, karena penggunaannya menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan penuh semangat.

3) Umpan Balik Instan

Dengan adanya fitur jawaban yang salah/benar terdeteksi, maka siswa dapat secara langsung mengetahui letak kesalahan dan mis konsepsi terhadap materi yang dibahas.

³⁴Fitria Afifah Husen dan Fitria Wulandari, "Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda," 942.

4) Mendukung Belajar Kolaboratif

Media pembelajaran ini bisa melatih kolaborasi siswa dalam kelompok, selain itu guru juga bisa mengatur mode permainan individual, menyesuaikan kebutuhan siswa itu sendiri.

5) Akses Fleksibel

Media Zep Quiz ini sangat fleksibel, bisa di akses dimanapun, kapanpun. Dan siswa tidak perlu mengakses melalui download aplikasi, namun bisa di akses melalui web/platform Zep Quiz sesuai link atau kode yang diberikan oleh guru. Karena akses berbasis online, dapat di buka melalui smartphone, laptop, komputer dll.

6) Sesuai Dengan Kebutuhan Siswa

Karena media pembelajaran ini berbasis game, tentunya hal ini sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini, seperti generasi Z. Dimana mereka terbiasa bermain game dalam kehidupan sehari-hari, sehingga cepat beradaptasi dan sudah terbiasa menggunakan permainan (*game*).

Adapun terdapat beberapa kelemahan dari media pembelajaran Zep Quiz, yaitu:

1) *Gamification Dependency*

Apabila media pembelajaran Zep Quiz terus diterapkan dalam proses pembelajaran maka siswa akan mengalami ketergantungan belajar pada game. Tentunya hal ini tidak baik untuk dibiarkan.

2) Keterbatasan Fitur Gratis

Pada platform Zep Quiz terdapat fitur pro jadi jika ingin memakai fitur tersebut harus membayar. Akan tetapi terdapat juga fitur gratis, namun masih terbatas. Versi gratis memiliki batas jumlah soal dan fitur-fitur masih terkunci.

3) Terdapat Sarana dan Prasarana Yang Kurang Mendukung

Apabila sekolah yang berada di daerah tertentu yang terdapat permasalahan pada jaringan internet maka tidak dapat diterapkan.

Dalam konteks penelitian ini, teori Prensky dijadikan sebagai dasar dalam penerapan media Zep Quiz sebagai alat yang menunjang dalam proses pembelajaran yang berbasis digital. Dalam media ini terdapat unsur kompetisi, interaksi dan penghargaan, yang mana dengan elemen ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.³⁵ Dengan demikian, teori pembelajaran berbasis game digital relevan untuk menjelaskan penerapan media Zep Quiz dapat berpengaruh pada dorongan belajar siswa.

³⁵ Connolly, MS, & LB (2009). *Games-based Learning Advancements for Multi-sensory Human Computer Interfaces: Techniques and Effective Practices*. 3. Diperoleh dari: https://www.google.co.id/books/edition/Games_Based_Learning_Advancements_for_Mu/HyCEdKkT-FEC?hl=id&gbpv=1&dq=teori%20game%20based%20learning&pg=PA3&printsec=frontcover

2. Model *Cooperative Learning* tipe STAD

1) Pengertian, Konsep dan Indikator Model *Cooperative Learning*

Cooperative Learning yaitu salah satu pendekatan pembelajaran belajar menerapkan system belajar secara berkelompok. Setiap tim terdiri dari empat anggota yang bertugas bersama untuk mengasimilasi materi ajar yang disampaikan oleh pendidik. Konteks kerja sama ini bertujuan untuk menumbuhkan interdependensi kelompok. Oleh karena itu, model ini fokus pada pemahaman konten (kognitif), dan juga pada pengembangan afektif.³⁶ Model pembelajaran ini menitikberatkan kerja sama dan interaksi siswa untuk dalam pembelajaran.³⁷

Penelitian psikologi sosial terkait kerja sama tim ada sejak tahun 1920-an, namun penelitian terkait penerapan spesifik pembelajaran kooperatif di ruang kelas baru muncul awal tahun 1970-an.³⁸ Model *Cooperative learning* pada awalnya diperkenalkan dan dikembangkan oleh James Briton pada tahun 1970-an dan Douglas Barnes pada tahun 1976.³⁹

³⁶Slavin. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. Diperoleh dari https://books.google.co.id/books/about/Cooperative_Learning.html?hl=id&id=GWnuAAAAMAAJ&redir_esc=y

³⁷Switri. (2025). *Cooperative Learning: Teori, Prinsip dan Model*. Hal: 1. Diperoleh dari: https://www.google.co.id/books/edition/Cooperative_Learning_Teori_Prinsip_Dan_M/YNdnEQAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=cooperative%20learning%20slavin%20teori&pg=PP1&printsec=frontcover

³⁸Slavin (1996). *Education For All*. Diperoleh dari https://www.google.co.id/books/edition/Education_for_All/ZwSY_8T2OF0C?hl=id&gbpv=1&dq=slavin%201995%20cooperative%20learning&pg=PA15&printsec=frontcover

³⁹Rusydi Muhammad Yusuf dan Syarif - Hidayat, "Cooperative Learning Model in Teaching Foreign Languages," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (2023): 789., <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4150>.

Menurut Slavin, model *cooperative learning* berlandaskan pada prinsip kerja sama. Di dalam kelas yang heterogen, model pembelajaran ini dapat mengembangkan hubungan sosial siswa antar kelompok yang positif dan kolaboratif.⁴⁰ Selain itu menurut Weigel dkk model *cooperative learning* mengelompokkan siswa dari berbagai latar belakang etnis ke dalam kelompok belajar yang mana setiap anggota mempunyai peran yang setara dalam berdiskusi dan menyelesaikan tugas bersama.⁴¹

Robert Slavin mengembangkan berbagai jenis model *cooperative learning* antara lain, (STAD), *Teams-Games* (TGT), Jigsaw yang mana dibuat untuk menambah keterlibatan siswa.⁴²

Dalam model pembelajaran ini siswa diorganisasikan menjadi berkelompok yang terdiri dari empat anggota. Pembentukan kelompok ini bersifat heterogen dan didasarkan pada keberagaman karakteristik, seperti kemampuan kognitif, latar belakang sosial, gender, serta etnisitas. Pada penerapannya, guru menyampaikan materi kemudian siswa berdiskusi terkait materi tersebut sampai semua anggota kelompok paham. Setelah itu semua siswa mengerjakan kuis secara individu, tidak boleh dibantu oleh teman

⁴⁰Slavin, dkk. (2013). *Learning to Cooperate, Cooperating to Learn*. Diperoleh dari: https://www.google.co.id/books/edition/Learning_to_Cooperate_Cooperating_to_Learn/igCHCAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=cooperative%20learning%20slavin&pg=PR2&printsec=frontcover

⁴¹Weigel, R., Wiser, P., & Cook, S. (1975). The Impact of Cooperative Learning Experiences on Cross-Ethnic Relations and Attitudes. *Journal of Social Issues*, 31, 219-244. <https://doi.org/10.1111/J.1540-4560.1975.TB00754.X>.

⁴²Switi, (2025). *Cooperative Learning: Teori, Prinsip, dan Model*. Diperoleh dari: https://www.google.co.id/books/edition/Cooperative_Learning_Teori_Prinsip_Dan_Model/MYNdnEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=cooperative%20learning%20slavin%20teori&pg=PR1&printsec=frontcover. Hal: 22.

sesama kelompoknya. Namun hasil nilai kuis dihitung berdasarkan rata-rata nilai kelompok.⁴³

Strategi pembelajaran sederhana namun efektif untuk meningkatkan prestasi akademik dan interaksi sosial siswa, menurut Slavin, adalah tipe STAD.⁴⁴ Model ini merupakan pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan keberhasilan tim melalui akumulasi peningkatan skor individu. Komponen belajar yang kompetitif dan kolaboratif tercipta karena setiap siswa didorong untuk aktif belajar, berdiskusi, serta bertanggung jawab, sehingga muncul dorongan belajar untuk mencapai tujuan bersama.⁴⁵

Implementasi model STAD memberikan kontribusi yang substansial, yaitu:

- 1) Meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.

David Johnson dan Roger Johnson melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa model *cooperative learning* menitikberatkan pada konsep saling ketergantungan dan interaksi sosial siswa yang berperan esensial dalam

⁴³Slavin. (1996). Education for All. Diperoleh dari https://www.google.co.id/books/edition/Education_for_All/ZwSY_8T2OF0C?hl=id&gbpv=1&dq=slavin%20cooperative%20learning&pg=PA21&printsec=frontcover. 22

⁴⁴Slavin. (2005). Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik. Bandung: Nusa Media. 143-150. Diperoleh dari <https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK18847/cooperative-learning-teori-riset-dan-praktik/preview>

⁴⁵Erly, "Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD)," 2.

meningkatkan hasil belajar kognitif serta kualitas interaksi sosial pada siswa.⁴⁶⁴⁷

2) Meningkatkan motivasi belajar siswa.

Slavin mengembangkan model tipe STAD bertujuan untuk menambah antusiasme dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.⁴⁸

3) Mengembangkan interaksi sosial.

Model tipe STAD mampu meningkatkan interaksi sosial dan mampu mengembangkan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran.⁴⁹

4) Meningkatkan rasa percaya diri.

⁴⁶Switi, (2025). Cooperative Learning: Teori, Prinsip, dan Model. Diperoleh dari: https://www.google.co.id/books/edition/Cooperative_Learning_Teori_Prinsip_Dan_M/YNdnEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=cooperative%20learning%20slavin%20teori&pg=PR1&printsec=fro ntcover. Hal: 21.

⁴⁷Heny Yulia Budyanti dkk., “The Effectiveness of STAD Type Cooperative Learning Model on Students’ Physics Comprehension Ability On Global Warming,” *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* 11, no. 1 (2025): 13., <https://doi.org/10.29303/jpft.v11i1.7662>.

⁴⁸Switi, (2025). Cooperative Learning: Teori, Prinsip, dan Model. Diperoleh dari: https://www.google.co.id/books/edition/Cooperative_Learning_Teori_Prinsip_Dan_M/YNdnEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=cooperative%20learning%20slavin%20teori&pg=PR1&printsec=fro ntcover. Hal: 22.

⁴⁹Faried Wadjdi, “Improving Learning Outcomes in Electrical Circuits Through STAD Cooperative Learning with Structured Tasks,” *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 11, no. 1 (2025): 32-33., <https://doi.org/10.21009/1.11103>.

Adapun terdapat beberapa karakteristik model cooperative learning tipe STAD, yaitu:⁵⁰

1) Belajar dalam Kelompok Heterogen

Karena setiap siswa didorong aktif belajar, berdiskusi, dan bertanggung jawab, komponen belajar yang kompetitif dan kolaboratif terbentuk, yang kemudian memunculkan dorongan belajar untuk mencapai tujuan bersama.⁵¹

2) Penetapan Skor Awal (*Baseline*)

Sebelum pembelajaran dilakukan, guru melihat seberapa jauh pemahaman atau kemampuan dasar siswa. Skor awal ini dijadikan sebagai acuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin, penentuan skor awal merupakan aspek krusial untuk menilai sejauh mana perkembangan kemampuan siswa secara objektif.

3) Kuis Dikerjakan Individu

Setelah diskusi kelompok, setiap siswa mengerjakan kuis secara individu tanpa adanya bantuan dari teman sekelompoknya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep dan tanggung jawab individu siswa terhadap materi yang sedang dibahas. Kuis individu

⁵⁰I Putu Suarbawa, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Desain Grafis Vektor," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2019): 58–59, <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i1.17608>.

merupakan instrumen yang esensial dalam model STAD karena mendorong setiap siswa untuk benar-benar memahami materi, bukan hanya mengandalkan kelompok saja.

4) Perhitungan Skor Secara Kelompok

Hasil skor kuis individu dibandingkan dengan skor awal, untuk mengetahui seberapa jauh perkembangan siswa. Mekanisme ini memungkinkan setiap siswa dengan kemampuan kognitif berbeda untuk berkontribusi dalam skor kelompok.

5) Pemberian Reward Kelompok

Kelompok dengan skor tertinggi akan diberikan reward, bentuknya menyesuaikan bisa pujian, piagam maupun pengumuman resmi di kelas.

Adapun langkah-langkah dalam penerapan model *Cooperative*

Learning tipe STAD yaitu:⁵²

- 1) Siswa dijelaskan tema atau topik pembelajaran yang akan dibahas, kemudian disampaikan tujuan pembelajaran. Dalam menjelaskan tujuan pembelajaran biasanya guru menggunakan media pembelajaran, bisa melalui PPT atau media yang lain.⁵³

⁵²Mutia Rif'atul Sifa Dkk., *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Kelas Iv Sd*, 5 (2020): 128.

⁵³Kustantina (2023). Model Pembelajaran Jigsaw Dan Stad Terhadap Pencapaian Karakter Dan Kemampuan Numerasi Siswa. 48-49. Diperoleh Dari:
https://www.google.co.id/books/edition/Model_Pembelajaran_Jigsaw_Dan_Stad_Terha/Txzbea_aaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=Langkah-Langkah%20model%20cooperative%20learning%20tipe%20stad&pg=Pa48&printsec=Frontcover

- 2) Pada tahap selanjutnya, guru memulai penjelasan terkait materi yang di bahas.
- 3) Setelah itu guru membentuk siswa ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 siswa.
- 4) Setelah itu guru memberikan tugas yang harus di kerjakan/ di diskusikan secara kelompok, dan guru juga berperan dalam membimbing kelompok untuk aktif dan berpartisipasi dalam diskusi.
- 5) Memberikan kuis atau assesment dengan tes secara pada setiap siswa untuk mengevaluasi tingkat kognitif siswa pada materi yang sedang dipelajari.
- 6) Guru menghitung skor secara kelompok, dan kelompok yang memiliki rata-rata nilai tertinggi mendapatkan reward sesuai kesepakatan di awal.
- 7) Pembelajaran ditutup dengan melakukan refleksi berupa kesimpulan dan motivasi belajar yang diberikan oleh guru.

Terdapat beberapa kelebihan dari model *cooperative learning* tipe STAD, yaitu:⁵⁴

- 1) Siswa menjadi lebih percaya diri ketika di kelas.
- 2) Mendorong kemampuan berinteraksi sosial individual siswa maupun antar kelompok.

⁵⁴I Komang Gede Sudarsana, *PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA*, Zenodo, 23 Mei 2021, 179., <https://doi.org/10.5281/ZENODO.4781885>.

- 3) Siswa dalam berdiskusi dan mengemukakan pendapat lebih leluasa.
- 4) Pembelajaran berpusat pada siswa dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.⁵⁵
- 5) Siswa dapat mengalami peningkatan semangat belajar jika diterapkan model pembelajaran ini.

Adapun kekurangan dari model cooperative learning tipe STAD yaitu:⁵⁶

- 1) Tidak semua guru bisa menerapkan model pembelajaran ini karena membutuhkan keterampilan khusus.
- 2) Guru perlu memperhatikan siswa beradaptasi dengan model pembelajaran ini, karena mereka akan merasa bingung pada awal pembelajaran.
- 3) Siswa yang mempunyai tingkat kognitif cenderung rendah mempunyai peran yang kurang dominan.
- 4) Adanya dominasi dalam proses pembelajaran dari siswa yang mempunyai kemampuan kognitif lebih tinggi.⁵⁷

Dalam konteks penelitian ini merujuk pada teori interaksi menurut Jarvel (2010) model pembelajaran ini didasarkan pada teori interaksi yang

⁵⁵Murthada Murthada Dan Seri Mughni Sulubara, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Di Smp It Muhammadiyah Takengon," *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 2, No. 1 (2023): 54., <https://doi.org/10.30640/Dewantara.V2i1.659>.

⁵⁶Fikri Nur Syamsu Dkk., "Keefektifan Model Pembelajaran Stad Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang," *International Journal Of Elementary Education* 3, No. 3 (2019): 347., <https://doi.org/10.23887/Ijee.V3i3.19450>.

⁵⁷I Komang Gede Sudarsana, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*, 179.

memandang pembelajaran sebagai proses membangun makna melalui interaksi sosial.⁵⁸ Sudut pandang ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak dapat terlepas dari interaksi sosial, karena interaksi antar individu menjadi sarana esensial dalam membangun makna dan pengalaman belajar. *STAD* melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan sikap saling menghargai dalam lingkungan belajar.⁵⁹

3. Motivasi Belajar

1) Pengertian, Konsep, dan Indikator Motivasi Belajar

Motivasi dipandang sebagai dorongan batiniah yang bersal dari diri individu, yang berperan sebagai faktor esensial dalam mengarahkan perilaku seseorang untuk berupaya mencapai tujuan yang telah dirunuskan selaras dengan nilai-nilai dan orientasi yang diyakini.⁶⁰ Motivasi juga dimaknai sebagai dorongan psikis yang menggerakkan individu untuk memenuhi kebutuhan, sehingga berpengaruh positif terhadap keberhasilan belajar.⁶¹ Dengan demikian, motivasi dapat dimaknai sebagai kekuatan batin yang mencakup aspek emosional dan perilaku, yang berfungsi mengarahkan individu dalam mencapai tujuan serta memenuhi kebutuhannya.

⁵⁸Yusuf Dan Hidayat, "Cooperative Learning Model In Teaching Foreign Languages," 789.

⁵⁹Ismun Ali, *Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam*, 7, No. 01 (2021): 249.

⁶⁰Subhan Akbar Abbas, "Faktor-Faktor Pendorong Motivasi Dan Perannya Dalam Mendorong Peningkatan Kinerja: Tinjauan Pustaka," *Balanca : Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam* 5, No. 1 (2023): 46., <https://doi.org/10.35905/Balanca.V4i1.4295>.

⁶¹Dewi Fitri Yeni Dkk., "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas," *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 10, No. 2 (2022): 135., <https://doi.org/10.24127/Pro.V10i2.6591>.

Motivasi yang ada pada manusia, menurut Abraham Maslow didasari oleh adanya kebutuhan yang tersusun secara hierarki.⁶² Adapun menurut teori motivasi prestasi McClelland 1961, menekankan motivasi yang berasal dari kebutuhan akan prestasi, kekuasaan, dan afiliasi sosial. Individu termotivasi untuk mencapai prestasi, berkuasa, dan menjalin hubungan sosial dengan orang lain.⁶³

Menurut pandangan Sardiman, motivasi belajar yaitu sebuah power yang berasal dari siswa dan berfungsi menumbuhkan antusiasme, mempertahankan konsistensi, yang mana dapat memperjelas alur aktivitas belajar supaya tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.⁶⁴ Selain itu, motivasi belajar juga didefinisikan sebagai daya penggerak internal yang berfungsi membangkitkan semangat, mempertahankan intensitas, serta mengarahkan aktivitas belajar secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.⁶⁵

⁶²Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>

⁶³Muhammad Ridha, “Teori Motivasi McClelland dan Implikasinya dalam Pembelajaran PAI,” *PALAPA* 8, no. 1 (2020): 6-7., <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.673>.

⁶⁴Monica Gabriela Nainggolan dkk., “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran,” *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa* 2, no. 3 (2024): 240., <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.904>.

⁶⁵Monica Gabriela Nainggolan dkk., “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran,” 240.

Menurut Sardiman, motivasi dapat dikelompokkan ke dalam beberapa macam, yaitu:⁶⁶

1) Berdasarkan Dasar Terbentuknya.

Terbentuknya motivasi menjadi 2. Dorongan alami yang dimiliki individu sejak lahir tanpa melalui proses pembelajaran disebut motif bawaan, sedangkan motif yang diperoleh terbentuk melalui pengalaman, kebiasaan, serta pengaruh dari lingkungan sosial.

2) Menurut Pembagian Woodworth dan Marquis

Motivasi terdiri atas motif organis, darurat dan objektif. Motif organis berkorelasi dengan kebutuhan fisiologis dasar manusia, seperti makan, minum, dan istirahat. Motif darurat merupakan dorongan yang timbul karena adanya rangsangan dari luar, seperti keinginan untuk melindungi diri, membalas tindakan, atau berupaya menghadapi situasi tertentu Adapun motif objektif berkorelasi dengan kecenderungan untuk mengeksplorasi, mencoba, atau menaruh minat terhadap sesuatu.

3) Ditinjau Dari Bentuknya.

Apabila ditinjau dari bentuknya, motivasi dapat berupa jasmaniah dan rohaniyah. Motivasi jasmaniah merupakan dorongan yang bersumber dari kebutuhan fisik manusia,

⁶⁶Nurry Marfu'ah dkk., "Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 6003., <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1812>.

seperti makan, istirahat, dan menjaga keselamatan diri. Sementara itu, motivasi rohaniyah berkaitan dengan dorongan yang muncul dari aspek kejiwaan, seperti niat, semangat, serta tujuan hidup yang mendorong individu untuk bertindak secara sadar dan terarah.

4) Berdasarkan Sumbernya.

Ditinjau dari aspek sumbernya, motivasi dibagi menjadi 2 macam, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri individu secara spontan tanpa adanya pengaruh dari faktor lain, sedangkan motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh adanya rangsangan dorongan luar.

Selain itu juga terdapat pendapat yang membagi motivasi menjadi 2 macam, yaitu.⁶⁷⁶⁸

1) Motivasi Instrinsik

Motivasi intrinsik dipahami sebagai dorongan yang secara alami terbentuk dan berkembang dalam diri individu, yang di dalamnya terdapat pengaruh terhadap munculnya tindakan yang dinilai bernilai serta bermakna bagi dirinya. Motivasi dapat mendorong seseorang untuk berperilaku berdasarkan kesadaran, minat dan kepuasan batin, bukan karena faktor eksternal.

⁶⁷Yeni Dkk., "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas."

⁶⁸Ridha, "Teori Motivasi Mcclelland Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Pai," 4–5.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi yang ada dari luar diri, seperti dorongan dari lingkungan, penghargaan, tuntutan sosial yang kemudian memicu munculnya motivasi seseorang untuk menumbuhkan semangat dalam dirinya merupakan motivasi ekstrinsik. Melalui motivasi ini, individu terdorong untuk melakukan perubahan perilaku pada arah yang lebih positif karena adanya pengaruh dan stimulus eksternal yang mendorongnya untuk berprestasi dan meningkatkan kualitas diri yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam konteks penelitian ini terdapat beberapa indikator menurut teori motivasi Marilyn K. Gowing (2001), motivasi belajar dapat dipahami melalui empat aspek yang esensial. Keempat aspek ini mempunyai penjelasan yang dijadikan sebagai landasan dalam memaknai dan memahami motivasi terbentuk dan berperan dalam pembelajaran. Indikator tersebut meliputi:⁶⁹

- a) Siswa terdorong dan termotivasi untuk serius dalam belajar.
- b) Komitmen dipandang sebagai aspek penting yang berperan dalam mendukung efektivitas dan keberhasilan proses pembelajaran.
- c) Siswa yang berinisiatif, dengan memunculkan gagasan-gagasan baru yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran. Karena

⁶⁹Nurussakinah Daulay dkk., *Urgensi Layanan Bimbingan Kelompok terhadap Motivasi Belajar Saat Pandemi di Desa Timbang Lawan*, t.t., 6405.

dengan adanya inisiatif pada diri siswa akan berdampak positif pada mereka, seperti mampu mengarahkan diri untuk melakukan berbagai hal positif dan bermanfaat.

d) Optimis, siswa memiliki sikap yang memiliki keteguhan dalam menghadapi hambatan serta berupaya secara konsisten untuk mencapai tujuan, serta meyakini bahwa tantangan merupakan bagian dari proses.

B. Perspektif Dalam Teori Islam

Pendidikan dalam perspektif Islam dipandang sebagai proses integral yang digunakan untuk mengembangkan kecerdasan intelektual, spiritual dan moral manusia secara seimbang. Bahkan dalam Islam menuntut ilmu wajib dilakukan, hal ini dijelaskan pada hadist berikut:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَوَاضِعُ الْعِلْمِ عِنْدَ غَيْرِ أَهْلِهِ كَمُقَدِّدِ الْخَنَازِيرِ الْجَوْهَرِ وَاللُّؤْلُؤِ وَالذَّهَبِ

Artinya: “Menuntut ilmu wajib bagi setiap muslim. Dan orang yang meletakkan ilmu bukan pada ahlinya, seperti seorang yang mengalungkan Mutiara, intan dan emas ke leher babi.” (H.R. Ibnu Majah no. 220)^{70, 71}

⁷⁰Daily Muslim, “10 Hadits Tentang Menuntut Ilmu & Pahalanya,” *DailyMuslim*, Oktober 2024, <https://dailymuslim.id/insight/hadits/hadits-tentang-menuntut-ilmu-pahalanya/>.

⁷¹Lingga Fahrurrosi dkk., “Analisis Kewajiban Menuntut Ilmu Dalam Islam Perpspektif Al- Qur’an Dan Hadis,” *Jurnal Pendidikan Islam* 3 (2025): 351.

أَرْسَلُهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَع وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ

“Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi agar dia bersenang-senang dan bermain-main. Sesungguhnya kami benar-benar akan menjaganya”

Ayat ini menunjukkan bahwa bermain (*yal'ab*) adalah kebutuhan fitrah manusia, terutama anak-anak/peserta didik, yang diakui dalam Al-Qur'an. Media pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan kodrat alami ini agar peserta didik dapat menyerap materi dengan perasaan senang tanpa merasa tertekan (pembelajaran yang menyenangkan/*joyful learning*)

Pada salah satu hadist yang diriwayatkan oleh Imam Bukhari juga terdapat peristiwa Rasulullah menggunakan media ketika mengajar,

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خَطًّا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطَةِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: «هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ - وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا

Dari Abdullah bin Mas'ud radhiyallahu 'anhu, ia berkata: *"Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam membuat sebuah garis persegi empat, dan beliau membuat garis di tengahnya yang keluar dari garis persegi tersebut. Beliau juga membuat garis-garis kecil yang mengarah ke garis tengah tersebut dari sisi tempat garis tengah itu berada, lalu beliau bersabda: 'Ini adalah manusia, dan ini adalah ajalnya yang mengelilinginya—atau telah mengepungnya—. Garis yang keluar ini adalah angan-angannya, sementara garis-garis kecil ini adalah rintangan-rintangan (ujian hidup). Jika ia luput dari rintangan yang ini, maka rintangan yang itu akan*

menerkamnya. Dan jika ia luput dari rintangan yang itu, maka rintangan yang ini akan menerkamnya'." (HR. Bukhari, No. 6417)

Selain itu dalam Islam juga memandang bahwa belajar sebagai ibadah yang mempunyai nilai transendental, melalui proses pembelajaran manusia memperoleh kemampuan untuk memaknai hidup dan *taqarrub illa Allah*. Prinsip tersebut relevan dengan hakikat pendidikan Islam yang menitikberatkan keseimbangan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dalam ajaran tauhid. Pemanfaatan media pembelajaran modern seperti Zep Quiz dan model *Cooperative Learning* tipe STAD merupakan manifestasi dari upaya kontekstualisasi nilai-nilai Islam dalam praktik pendidikan kontemporer.

Dalam konteks pembelajaran kooperatif, siswa dilatih untuk berkolaborasi dan berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Yang mana hal ini relevan dengan konteks Islam yang menitikberatkan pentingnya kerja sama dan saling tolong menolong.⁷² Relevan dengan hal ini terdapat dalam salah slogan dari pesantren Gontor, sebagai berikut:

الطَّرِيقَةُ أَهَمُّ مِنَ الْمَادَّةِ، وَالْمُدَرِّسُ أَهَمُّ مِنَ الطَّرِيقَةِ، وَرُوحُ الْمُدَرِّسِ أَهَمُّ مِنَ الْمُدَرِّسِ نَفْسِهِ

"Metode itu lebih penting daripada materi, guru itu lebih penting daripada metode, dan jiwa (keikhlasan/karakter) guru itu lebih penting daripada guru itu sendiri."

⁷²Ismail Marzuki Dan Lukamanul Hakim, "Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al-Qur'an," *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 14, No. 02 (2018): 50., <https://doi.org/10.31000/Rf.V14i02.900>.

Nilai tersebut tercermin dalam model pembelajaran secara berkelompok tipe STAD, yang menekankan pentingnya kolaborasi dan gotong royong dalam mencapai tujuan belajar, yang mana siswa berkolaborasi dan bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran secara bersama.

Selain ayat tersebut juga terdapat firman Allah yang menekankan pentingnya kerja sama dan musyawarah, hal ini terdapat pada Q.S Ali Imran: 159:

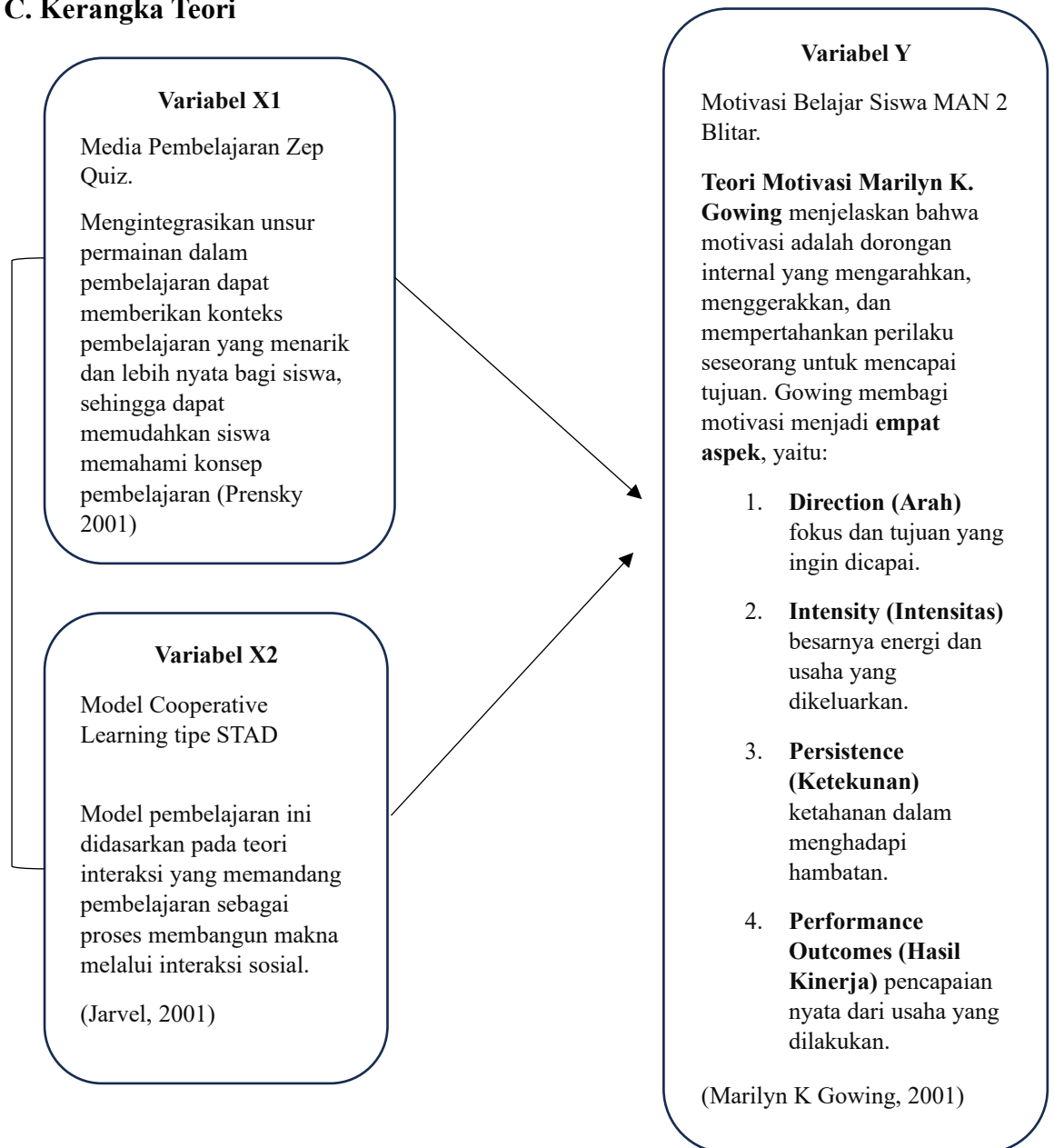
فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ

وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ

Artinya: “Maka, berkat rahmat Allah engkau (Nabi Muhammad) berlaku lemah lembut terhadap mereka. Seandainya engkau bersikap keras dan berhati kasar, tentulah mereka akan menjauh dari sekitarmu. Oleh karena itu, maafkanlah mereka, mohonkanlah ampunan untuk mereka, dan bermusyawarahlah dengan mereka dalam segala urusan (penting). Kemudian, apabila engkau telah membulatkan tekad, bertawakallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang bertawakal.”

Dari ayat tersebut memuat makna bahwa sikap empati, berdiskusi, dan kerja sama dalam membangun interaksi sosial yang harmonis, Kandungan dalam ayat tersebut mempunyai relevansi kuat dengan model STAD yang menekankan kolaborasi antarsiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

C. Kerangka Teori



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Desain kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Alasan pemilihan metode ini adalah fokus penelitian yang mengarah pada pengukuran pengaruh media Zep Quiz dan model pembelajaran Cooperative Learning tipe STAD terhadap motivasi belajar siswa. Sehingga pendekatan penelitian ini sesuai karena berorientasi pada pengukuran yang bersifat objektif terhadap variable-variabel dalam bentuk numerik. Dengan ini dapat dilakukan analisis statistic untuk menguji hipotesis yang ada.

Atas dasar kondisi lapangan yang ada, peneliti menentukan pilihan pada kuasi eksperimen. Hal ini dikarenakan randomisasi subjek secara penuh tidak dapat dilakukan, sebab kelas-kelas di MAN 2 Blitar sudah dibentuk melalui mekanisme administratif. Selain itu jenis penelitian ini dipilih karena didasarkan pada pertimbangan bahwa dalam konteks penelitian pendidikan, peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol semua variable eksternal yang mempunyai potensi mempengaruhi hasil penelitian. Namun demikian, jenis penelitian ini tetap memberikan peluang untuk melihat perbedaan dan perbandingan yang valid antara kelompok eksperimen dan control melalui treatment yang sesuai, dalam konteks penelitian ini treatment berupa penerapan media pembelajaran Zep Quiz dan model STAD.

Dalam penelitian ini terdapat kelompok eksperimen dan control. Dan menggunakan design penelitian *Nonequivalent Group Posttest Only*, yang

mana dalam konteks penelitian ini kelompok eksperimen diberikan perlakuan (treatment) berupa penerapan media Zep Quiz dan model *Cooperative Learning* tipe STAD sedangkan kelompok control tidak diberikan *treatment* dan hanya diukur menggunakan *test*.⁷³

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Blitar yang beralamat di Jl. PB. Sudirman No. 01, Desa Beru, Kecamatan Wlingi, Kabupaten Blitar, Provinsi Jawa Timur.⁷⁴ Alasan pemilihan lokasi penelitian ini antara lain:

- 1) MAN 2 Blitar dikenal sebagai madrasah yang terus mendorong pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar. Lembaga ini aktif mengembangkan pembelajaran berbasis digital agar proses pendidikan berjalan lebih inovatif dan sesuai perkembangan zaman.
- 2) Madrasah ini memiliki sarana dan prasarana yang memadai, di mana setiap ruang kelas telah dilengkapi dengan smart TV, proyektor, dan jaringan Wi-Fi yang mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Ketersediaan fasilitas tersebut menjadikan penggunaan media digital seperti Zep Quiz semakin relevan dan optimal dalam kegiatan belajar mengajar
- 3) Terdapat dukungan dari guru mata pelajaran Akidah Akhlak dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang berbasis pada pemanfaatan teknologi.

⁷³True and Quasi-Experimental Designs. - Practical Assessment, Research & Evaluation, t.t., 1.

⁷⁴<https://appmadrasah.kemenag.go.id/diversifikasi/web/profile?nsm=131135050002>

- 4) Guru mata pelajaran Akidah Akhlak belum pernah menerapkan media pembelajaran gamifikasi melalui Zep Quiz.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen (X1): Media Zep Quiz

Dua elemen prediktor (variabel independen) diposisikan sebagai agen perubahan terhadap variabel terikat dalam analisis riset ini. Instrumen Zep Quiz (X1) ditetapkan sebagai variabel independen pertama, yang menginduk pada konsep *game-based learning*. Guna mendorong proaktifitas dan daya dorong belajar siswa, materi dan perangkat asesmen diintegrasikan secara padu di dalam media digital ini melalui format kuis serta evaluasi yang dikemas secara atraktif

2. Variabel 2. Independen (X2): Model *Cooperative Learning* tipe

STAD

Adapun variable X2 yaitu model *cooperative learning* tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*). Yang mana model pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran yang membentuk siswa menjadi berkelompok 4-5 individu yang berasal dari latar belakang siswa.

3. Variabel Dependen (Y): Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Motivasi belajar dalam penelitian ini merupakan dorongan internal siswa untuk mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak, dengan indikator yang terlihat dari minat, antusiasme, dan keterlibatan mereka di kelas.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi siswa kelas XI MAN 2 Blitar tahun ajaran 2025/2026.

2. Sampel

Purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel, dengan melihat kesetaraan kemampuan awal siswa. Landasan pemilihan teknik purposive sampling karena relevan dengan penelitian kuasi eksperimen, karena dalam penelitian ini peneliti tidak melakukan pemilihan sampel secara random, karena subjek penelitian di MAN 2 Blitar telah dibentuk kelas-kelas secara administratif, berdasarkan kemampuan dan minat siswa. Selain itu, pengambilan sampel dengan purposive sampling relevan digunakan karena tujuan penelitian ini mengukur seberapa besar motivasi belajar siswa, maka relevan untuk memperoleh 2 kelompok kelas dengan karakteristik yang seimbang dalam aspek tertentu, seperti dalam aspek kognitif dan motivasi belajar siswa.

Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu:

- a. Kelas XI A terdiri dari 34 siswa sebagai kelompok eksperimen dengan diterapkan media pembelajaran Zep Quiz dan model *cooperative learning* tipe STAD.
- b. Kelas XI F terdiri dari 32 siswa sebagai kelompok control dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang konvensional.

E. Data dan Sumber Data

Data diambil melalui angket motivasi belajar siswa yang diberikan setelah *treatment* di lakukan. Angket ini untuk melihat perbedaan bagaimana pengaruh atau perkembangan motivasi siswa pada kelompok eksperimen dengan kelompok control. Selain itu data dalam penelitian ini didukung dengan angket, observasi dan dokumentasi.

1) Sumber Data Primer

Data motivasi belajar siswa yang diperoleh melalui angket yang diberikan oleh peneliti secara langsung kepada siswa. Selain itu sumber data primer dari hasil belajar atau skor kuis yang diperoleh saat adanya *treatment*.

Di samping itu, peneliti juga melakukan pengamatan langsung terhadap berlangsungnya kegiatan belajar di kelas pada saat perlakuan diberikan kepada kelompok eksperimen. Langkah ini ditempuh untuk memperoleh gambaran nyata mengenai dinamika proses pembelajaran selama intervensi diterapkan.

2) Sumber Data Sekunder

Data sekunder penelitian ini diperoleh dari literatur ilmiah serta dokumentasi nilai peserta didik yang relevan. Integrasi data primer dan sekunder memastikan hasil penelitian lebih objektif dan valid

Dengan demikian, korelasi antara data tersebut dapat memberikan hasil penelitian yang objektif dan dapat dipertanggungjawabkan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini terdapat 2 jenis, yaitu angket dan dokumentasi. Instrumen angket berfungsi untuk mengukur tiga variable utama, yaitu variable X1 (media Zep Quiz), variable X2 (model tipe STAD) dan variable Y (motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar). Penyusunan angket dilakukan berdasarkan indikator yang dirumuskan dari teori relevan yang menjadi landasan penelitian. Setiap indikator dijabarkan ke dalam sejumlah butir pernyataan dengan skala likert lima tingkat, mulai dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju, untuk mengukur tingkat respon peserta didik secara terukur.

Adapun instrument dokumentasi untuk data pendukung, seperti daftar nama siswa, nilai akademik awal untuk menentukan kesetaraan kelas eksperimen dan control, serta foto kegiatan pembelajaran selama treatment. Selain itu dokumentasi juga berfungsi sebagai bukti pelaksanaan penelitian.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrument angket media Zep Quiz

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Sumber Data
Media Zep Quiz	Kompetisi dan tantangan	Kompetisi digital meningkatkan motivasi intrinsik dan rasa pencapaian individu.	1-2	Siswa kelas XI MAN 2 Blitar tahun ajaran 2025/2026
	Interaksi	Interaksi digital memperkuat keterlibatan sosial dan memperdalam pengalaman belajar.	3-4	
	Penghargaan	Media Zep Quiz memberikan umpan balik positif.	5-6	
	Pengalaman Belajar yang Menyenangkan dan Bermakna	Media Zep Quiz menciptakan suasana belajar yang interaktif.	7	

Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrument model Cooperative Learning tipe STAD

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Sumber Data
Model Cooperative Learning tipe STAD	Interaksi Sosial dalam Pembelajaran	Aktif berinteraksi pada saat pembelajaran	1-2	Siswa kelas XI MAN 2 Blitar tahun ajaran 2025/2026
	Kolaborasi dan kerja sama	Semua siswa berkontribusi dalam menyelesaikan tugas	3-4	
	Komunikatif	Memiliki kemampuan komunikasi dua arah.	5-6	
	Sikap saling menghargai dan tanggung jawab	Tanggung jawab sosial menjadi wujud internalisasi nilai-nilai kooperatif dalam pembelajaran.	7	

Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrument motivasi belajar

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Sumber Data
Motivasi Belajar	Achievment Motivation	Dorongan untuk prestasi akademik	1	Siswa kelas XI MAN 2 Blitar tahun ajaran 2025/2026
	Power Motivation	Mempunyai motivasi belajar yang tinggi	2	
	Affiliation Motivation	Keterikatan sosial mendukung suasana belajar yang positif dan produktif.	3-4	
	Competence Motivation	Kepuasan terhadap hasil belajar memperkuat motivasi untuk terus berkembang.	5	

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Dalam penelitian ini, uji ini dilakukan untuk memvalidasi bahwa item pada angket motivasi belajar mencerminkan aspek yang diteliti dan relevan dengan tujuan pengukuran motivasi belajar siswa setelah penerapan media Zep Quiz dan model *cooperative learning* tipe STAD.

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan validitas isi (*content validity*) dan validitas empiris (validitas butir):

a. Validitas Isi (*Content Validity*)

Validitas isi ditentukan melalui proses penilaian oleh para ahli (*expert judgment*), yang dalam hal ini melibatkan dosen pembimbing serta guru mata pelajaran sebagai evaluator kelayakan instrument. Keitik dan saram para ahli dijadikan dasar dalam memperbaiki instrumen agar layak digunakan sebelum tahap uji coba diberikan kepada responden.

b. Validitas Empiris (Validitas Butir)

Setelah dilakukan revisi berdasarkan penilaian ahli, instrumen diujicobakan kepada partisipan yang mempunyai karakteristik sama dengan sampel penelitian yang akan digunakan. Selanjutnya dilakukan analisis korelasi antara skor tiap butir dengan skor total menggunakan rumus *Product Moment Pearson* dengan bantuan program SPSS atau perangkat lunak statistik lainnya.

Kriteria pengambilan keputusan:

- a) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pernyataan valid
- b) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir pernyataan tidak valid dan perlu direvisi atau bahkan dibuang.

2. Reliabilitas Penelitian

. Instrumen yang reliabel akan memberikan data yang stabil dan dapat dipercaya. Uji ini dilakukan setelah uji validitas, dengan menggunakan koefisien reliabilitas Alpha Cronbach (*Cronbach's Alpha*)

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Dimana, r_{11} = reliabilitas instrumen (koefisien *Alpha Cronbach*)

k = jumlah butir pertanyaan dalam instrumen

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir-butir pertanyaan

σ_t^2 = varians total

Kriteria pengambilan hipotesis:

- a) Jika nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$, maka instrumen dikatakan reliabel.
- b) Jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,70$, maka instrumen perlu direvisi atau ditingkatkan kualitasnya.

Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah penerapan media Zep Quiz dan model cooperative learning tipe STAD.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Untuk mengetahui kondisi awal kelas dan aktivitas siswa. Observasi di MAN 2 Blitar untuk melihat kondisi di kelas sebelum diberikan treatment Zep Quiz dengan model tipe STAD.

Tujuan utama observasi ini adalah untuk mengetahui situasi awal pembelajaran, baik dari suasana kelas, perilaku siswa, maupun tingkat motivasi belajar mereka. Dengan demikian, hasil observasi dapat menjadi data pendukung dalam memahami konteks penelitian serta membandingkan perubahan yang terjadi setelah perlakuan (treatment) diberikan.

Adapun aspek-aspek yang diamati dalam kegiatan observasi ini meliputi:

- a. Kondisi fisik kelas, seperti kebersihan, kerapian, pencahayaan, dan ketersediaan sarana belajar.
- b. Kondisi sosial dan psikologis siswa, termasuk interaksi antara siswa dengan guru serta antarsiswa.
- c. Aktivitas siswa dalam pembelajaran, seperti tingkat keaktifan, perhatian terhadap penjelasan guru, antusiasme dalam menjawab pertanyaan, dan partisipasi dalam diskusi.
- d. Motivasi belajar siswa, yang tercermin dari kehadiran, ketertiban, semangat mengikuti pelajaran, dan tanggapan terhadap tugas atau evaluasi yang diberikan.

- e. Metode dan media pembelajaran yang digunakan guru sebelum penerapan media Zep Quiz, untuk mengetahui perbedaan atau perubahan yang mungkin terjadi setelahnya.

2. Angket

Penelitian ini menyebarkan angket kepada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data angket dipakai untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa di setiap kelas berdasarkan perlakuan yang diperoleh..

3. Dokumentasi

Untuk memperoleh data siswa, jumlah kelas, dan profil sekolah. Tujuan utama dokumentasi ini adalah untuk mengumpulkan informasi tertulis maupun visual yang dapat memberikan gambaran objektif mengenai kondisi sekolah, data siswa, serta karakteristik lingkungan belajar.

Adapun jenis data yang diperoleh melalui dokumentasi antara lain:

- a. Data siswa, meliputi jumlah peserta didik, pembagian kelas, serta daftar nama siswa.
- b. Data jumlah kelas dan rombongan belajar, yang digunakan untuk mengetahui struktur kelas dan konteks pelaksanaan pembelajaran.
- c. Profil sekolah, seperti visi dan misi, struktur organisasi, jumlah guru dan tenaga kependidikan, sarana prasarana, serta lokasi sekolah.

- d. Dokumen pendukung lainnya, seperti jadwal pelajaran, foto kegiatan pembelajaran, hasil evaluasi belajar, dan catatan administrasi guru.

I. Analisis Data

Data hasil penelitian dianalisis melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

1) Normalitas

Pengujian dilakukan dengan Kolmogrov-Smirnov Test, yaitu salah satu metode statistic yang berfungsi sebagai penguji kesesuaian distribusi data dengan distribusi normal teoretis. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka dinyatakan berdistribusi normal. Namun jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.⁷⁵

2) Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa data dari beberapa kelompok memiliki tingkat variasi atau sebaran yang serupa. Pengujian ini penting agar perbedaan hasil antar kelompok dapat dipastikan muncul akibat perlakuan yang diberikan dalam penelitian, bukan karena ketidaksamaan variansi data dari masing-masing kelompok.⁷⁶ uji ini juga digunakan untuk memenuhi syarat analisis statistik parametrik seperti uji t dan ANOVA yang memerlukan data dengan variansi yang homogen.

⁷⁵ Usmadi Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," *Inovasi Pendidikan* 7, No. 1 (2020): 59, <https://doi.org/10.31869/Ip.V7i1.2281>.

⁷⁶ Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," 51.

3) Multikolinieritas

Uji ini digunakan untuk memaparkan adanya korelasi antar variable bebas dalam model regresi. Kondisi ini dapat mengakibatkan ketidaktepatan dalam penggunaan analisis regresi, karena menghasilkan koefisien regresi yang tidak stabil dan bernilai sangat besar.⁷⁷

2. Uji Hipotesis

Dalam konteks penelitian ini uji hipotesis menggunakan uji linier sederhana dan regresi berganda.

1) Uji T

Menggunakan uji-t (*Independent Sample t-Test*) untuk mengetahui perbedaan rata-rata motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2) Uji F

Uji F dalam penelitian ini digunakan untuk menguji pengaruh secara simultan antara variable X1 (media Zep Quiz) dan X2 (model *cooperative learning* tipe STAD) terhadap Y (motivasi belajar).

Jika $p < 0,05$ maka terdapat pengaruh signifikan media Zep Quiz dengan model STAD terhadap motivasi belajar siswa.

⁷⁷Isna Nur Azizah dkk., *Model Terbaik Uji Multikolinearitas untuk Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Produksi Padi di Kabupaten Blora Tahun 2020*, t.t., 64.

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Hipotesis Penelitian

Ha1	:	Terdapat pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar.
Ho1	:	Tidak terdapat pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar
Ha2	:	Terdapat pengaruh penerapan model <i>cooperative learning</i> tipe STAD terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blita
Ho2	:	Tidak terdapat pengaruh penerapan model <i>cooperative learning</i> tipe STAD terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar
Ha3	:	Tidak terdapat pengaruh penerapan model <i>cooperative learning</i> tipe STAD terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar
Ho3	:	Terdapat pengaruh antara media Zep Quiz dan model Cooperative Learning tipe STAD terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar.

J. Prosedur Penelitian

Media Zep Quiz dan model tipe STAD diterapkan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol diajar tanpa adanya *treatment*. Prosedur penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap akhir/analisis.

Tabel 3. 5 Prosedur Penelitian

Tahap	Kegiatan	Output
Persiapan	Menyusun instrumen, perizinan, menentukan kelas, uji validitas & reliabilitas.	Instrumen siap digunakan
Pelaksanaan	Pretest, penerapan perlakuan (Zep Quiz + STAD vs konvensional), posttest, observasi, dan dokumentasi.	Data motivasi belajar siswa
Akhir/Analisis	Analisis data, interpretasi, kesimpulan, dan pelaporan.	Hasil penelitian yang teruji secara ilmiah

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian

1. Sejarah

Status mandiri yang kini dimiliki oleh MAN 2 Blitar tidak lepas dari sejarahnya sebagai cabang (filial) dari MAN Tlogo (sekarang MAN 1 Blitar) dengan nama MAN Wlingi. Upaya melepaskan diri dari status cabang ini dimulai saat Departemen Agama menerima usulan penegerian MAN Filial Wlingi dari pihak MAN Tlogo pada tahun 1995. SK Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 515A Tahun 1995 akhirnya diterbitkan untuk meresmikan permohonan tersebut. Sejak 25 November 1995, lembaga pendidikan ini sah berdiri sendiri sebagai madrasah negeri dengan identitas baru, yaitu MAN 2 Blitar.

Pada tahun 2020 madrasah ini ditetapkan sebagai Madrasah Aliyah Plus Keterampilan berdasarkan SK Dirjen Pendidikan Islam Nomor 2581 Tahun 2020 tentang Penetapan Madrasah Aliyah Plus Keterampilan. Program keterampilan yang dikembangkan meliputi Tata Busana, Tata Boga, Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia, serta Kriya Batik dan Tekstil. Saat ini MAN 2 Blitar menyelenggarakan tiga jurusan/peminatan, yakni MIPA (Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam), IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), dan Keagamaan.⁷⁸

⁷⁸ Dokumentasi pada tanggal 25 Mei 2026

2. Profil

a) Profil Madrasah⁷⁹

- | | |
|------------------------|---|
| 1) Nama Madrasah | : Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar |
| 2) Alamat Madrasah | : Jl. PB. Sudirman 01 Wlingi Blitar |
| 3) Kode Pos | : 66184 |
| 4) Nomor Telepon fax | : (0342) 693228 |
| 5) E-mail | : man.wlingi@yahoo.co.id |
| 6) Website | : http://www.man2blitar.sch.id |
| 7) NSM | : 131135050002 |
| 8) NPSN | : 20584136 |
| 9) NPWP | : 47.01.78.682653000 |
| 10) Tahun Berdiri | : 25 November 1995 |
| 11) Jenjang Akreditasi | : A/2025 |
| 12) Nomor SK | : 471/ BAN-PDM/SK/2025 |
| 13) Tanggal SK | : 29 Desember 2025 |
| 14) Status Tanah | : Hak milik |
| 15) Status Bangunan | : Izin No.647.5003/116/2004 |
| 16) Kepala Madrasah | |
| Nama | : H.M. Syamsul Arifin, S.Pd.I, M.Pd.I |

⁷⁹ Dokumentasi 25 Mei 2026

b) Visi dan Misi

Visi

“Terwujudnya Generasi Berprestasi, Berakhlakul Karimah, Peduli Lingkungan, Terampil dan Anti Narkoba”

Misi

Misi MAN 2 Blitar dilaksanakan melalui berbagai upaya yang berfokus pada peningkatan mutu pendidikan serta pembentukan karakter peserta didik. Madrasah berkomitmen menyelenggarakan proses pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga penguatan nilai-nilai keislaman, moral, dan sosial

c) Kurikulum

Kurikulum yang dijadikan sebagai pertimbangan mengajar dan dijamin sebagai landasan dalam prosedural mengajar di Madrasah ini yaitu Kurikulum Merdeka yang mulai beralih pada Deep Learning dengan kurikulum Cinta, sesuai dengan yang diselenggarakan oleh pemerintahan yang terkait.

d) Guru dan Siswa

4. 1 Tabel Guru dan Siswa

Jumlah Personil	91
Jumlah Guru	72
Tenaga Kependidikan	19
Laki-Laki	32
Perempuan	40
PNS	42
Non-PNS	28

Jumlah Siswa	1156
Jumlah Rombel	33
Siswa Berkebutuhan Khusus	0
Jurusan IPA	136
Jurusan IPS	159
Jurusan Bahasa	0
Jurusan Agama	57

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Sampel pada penelitian ini terdiri dari 34 siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen 31 siswa. Kelas kontrol merupakan kelas XI F dan kelas eksperimen merupakan kelas XI A di MAN 2 Blitar. Berdasarkan hasil uji deskriptif dari hasil motivasi angket kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan:

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi_Kontrol	0				
VAR00001	34	3	5	4.06	.736
VAR00002	34	3	5	3.88	.808
VAR00003	34	2	5	3.76	.699
VAR00004	34	2	5	3.71	.799
VAR00005	34	2	5	3.56	.860
VAR00006	34	2	5	3.56	.746
VAR00007	34	1	5	3.56	.894
VAR00008	34	1	5	3.65	1.041
VAR00009	34	1	5	3.53	.861
VAR00010	34	1	5	3.47	.961
VAR00011	34	1	5	3.94	.983
VAR00012	34	1	5	3.41	.783
VAR00013	34	1	5	3.65	.950
VAR00014	34	1	5	3.53	.861
VAR00015	34	1	5	3.68	.912
VAR00016	34	1	5	3.24	.955
VAR00017	34	1	5	3.50	.862
VAR00018	34	1	5	3.38	.985
VAR00019	34	1	5	3.65	.849
VAR00020	34	1	5	3.65	.884
VAR00021	34	30	94	72.35	12.928
Valid N (listwise)	0				

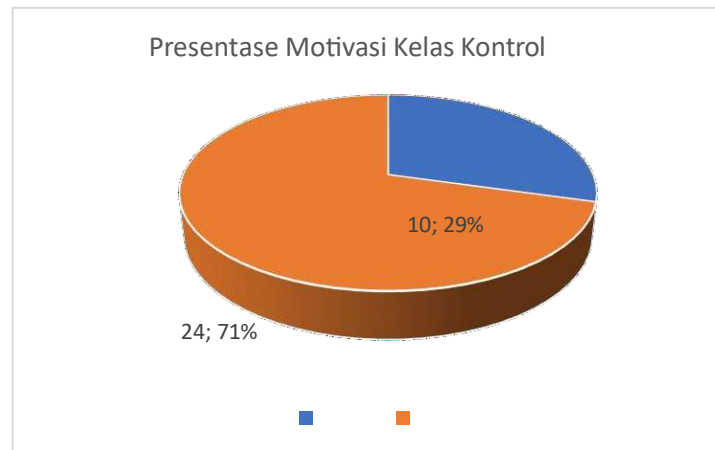
Gambar 4. 1 Data Motivasi Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi_Eksperimen	0				
VAR00001	31	1	5	4.39	.882
VAR00002	31	1	5	4.19	.833
VAR00003	31	1	5	4.19	.873
VAR00004	31	1	5	4.13	.846
VAR00005	31	1	5	4.16	.898
VAR00006	31	1	5	3.97	.836
VAR00007	31	1	5	4.06	.964
VAR00008	31	1	5	4.32	.909
VAR00009	31	1	5	4.23	.845
VAR00010	31	2	5	3.90	.908
VAR00011	31	2	5	4.29	.739
VAR00012	31	2	5	3.97	.795
VAR00013	31	2	5	3.77	.884
VAR00014	31	2	5	3.84	.820
VAR00015	31	2	5	4.16	.779
VAR00016	31	2	5	4.00	.856
VAR00017	31	2	5	4.00	.816
VAR00018	31	2	5	4.13	.718
VAR00019	31	2	5	4.26	.729
VAR00020	31	2	5	4.10	.831
VAR00021	31	31	100	82.06	12.617
Valid N (listwise)	0				

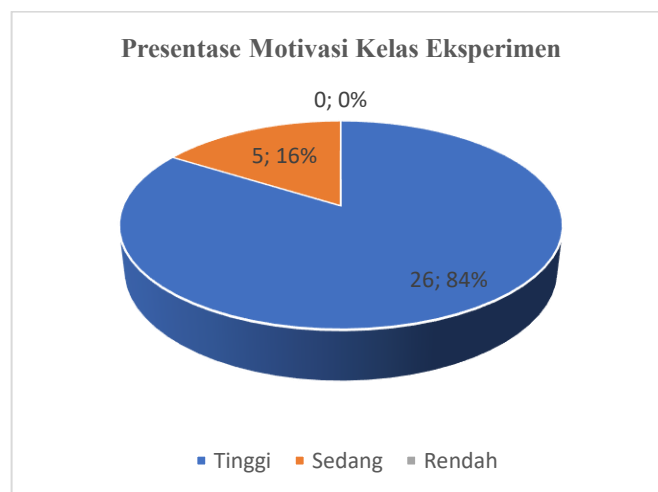
Gambar 4. 2 Data Motivasi Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 4.1 dan 4.2 di atas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat motivasi belajar antara kedua kelas, kelas eksperimen yang diberikan treatment media pembelajaran Zep Quis dan *Model Cooperative Learning* tipe STAD memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,06 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Sementara itu kelas kontrol yang hanya diberikan pembelajaran dengan metode konvensional memperoleh rata-rata sebesar 72,35 yang masuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat selisih 9,71 tingkat motivasi belajar siswa antara kelas kontrol dan eksperimen.



Gambar 4. 3 Presentase Motivasi Kelas Kontrol



Gambar 4. 4 Presentase Motivasi Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram di atas, hasil pengkategorian motivasi belajar menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan antara kedua kelas. Pada kelas kontrol (XI F), terdapat 10 siswa (29,41%) yang memiliki tingkat motivasi kategori tinggi, sedangkan 24 siswa (70,59%) memiliki tingkat motivasi kategori sedang.

Adapun pada kelas eksperimen (XI A), mayoritas siswa yaitu sebanyak 26 siswa (83,87%) memiliki tingkat motivasi kategori tinggi dan 5 siswa (16,13%) berada pada kategori sedang. Hal ini memperkuat bukti bahwa penerapan media Zep Quiz dan model STAD efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ke tingkat yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional di MAN 2 Blitar.

2. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Validitas

	Variabel-variabel																				TOTAL_Skor R
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20		
Pearson Correlation	.887 ^{**}	.674 [*]	.517 [*]	.717 [*]	.645 [*]	.597 [*]	.241	.408	.667 [*]	.552 [*]	.447 [*]	.366 [*]	.523 [*]	.707 [*]	.456 [*]	.736 [*]	.639 [*]	.722 [*]	.800 [*]	.717 [*]	
Sig. (2-tailed)	<.001 [*]	<.001 [*]	.002	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	.169	.017	.005	<.001 [*]	.008	.033	.001	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.657 [*]	1	.791 [*]	.727	.536 [*]	.516 [*]	.657 [*]	.562 [*]	.365 [*]	.424 [*]	.626 [*]	.444 [*]	.291	.459 [*]	.694 [*]	.598 [*]	.579 [*]	.499 [*]	.895 [*]	.733 [*]	
Sig. (2-tailed)	<.001 [*]		<.001 [*]	.119	.001	.002	<.001 [*]	.001	.034	.013	<.001 [*]	.009	.094	.006	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	.003	<.001 [*]	<.001 [*]	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.674 [*]	.791 [*]	1	.449 [*]	.562 [*]	.632 [*]	.738 [*]	.536 [*]	.350 [*]	.427 [*]	.531 [*]	.502 [*]	.326	.364 [*]	.543 [*]	.600 [*]	.526 [*]	.452 [*]	.535 [*]	.733 [*]	
Sig. (2-tailed)	<.001 [*]	<.001 [*]		.008	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	.001	.043	.012	.001	.002	.060	.034	<.001 [*]	<.001 [*]	.001	.007	.001	<.001 [*]	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.517 [*]	.272	.449 [*]	1	.461 [*]	.338	.269	.170	.282	.325	.145	.165	.206	.094	.312	.380 [*]	.450 [*]	.533 [*]	.353 [*]	.335	
Sig. (2-tailed)	.002	.119	.008		.006	.051	.067	.337	.107	.061	.414	.350	.241	.587	.072	.027	.008	.001	.041	.053	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.717 [*]	.697 [*]	.562 [*]	.461 [*]	1	.851 [*]	.540 [*]	.332	.513 [*]	.575 [*]	.516 [*]	.398	.590 [*]	.537 [*]	.640 [*]	.534 [*]	.644 [*]	.481 [*]	.720 [*]	.594 [*]	
Sig. (2-tailed)	<.001 [*]	.001	<.001 [*]	.006		<.001 [*]	<.001 [*]	.055	.002	<.001 [*]	<.001 [*]	.020	<.001 [*]	.001	<.001 [*]	.001	<.001 [*]	.004	<.001 [*]	<.001 [*]	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.645 [*]	.516 [*]	.632 [*]	.338	.653 [*]	1	.572 [*]	.439 [*]	.543 [*]	.569 [*]	.601	.500 [*]	.451 [*]	.532 [*]	.639 [*]	.386 [*]	.592 [*]	.393 [*]	.543 [*]	.583 [*]	
Sig. (2-tailed)	<.001 [*]	.002	<.001 [*]	.051	<.001 [*]		<.001 [*]	.009	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	.003	.007	.001	.001	.024	<.001 [*]	.021	<.001 [*]	<.001 [*]	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.597 [*]	.657 [*]	.738 [*]	.269	.540 [*]	.572 [*]	1	.590 [*]	.538 [*]	.555 [*]	.694 [*]	.639 [*]	.467 [*]	.559 [*]	.559 [*]	.375 [*]	.643 [*]	.456 [*]	.570 [*]	.824 [*]	
Sig. (2-tailed)	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	.087	<.001 [*]	<.001 [*]		<.001 [*]	.001	.001	<.001 [*]	.001	.005	<.001 [*]	<.001 [*]	.001	.029	.001	<.001 [*]	<.001 [*]	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.241	.562 [*]	.536 [*]	.170	.332	.439 [*]	.590 [*]	1	.492 [*]	.643 [*]	.414	.421 [*]	.382 [*]	.308	.391	.319	.376 [*]	.379 [*]	.441 [*]	.399 [*]	
Sig. (2-tailed)	.109	<.001 [*]	.001	.337	.051	.009	.001		.003	<.001 [*]	.015	.013	.026	.077	.072	.060	.028	.027	.009	.023	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.408 [*]	.365 [*]	.350 [*]	.292	.513 [*]	.543 [*]	.598 [*]	.492 [*]	1	.566 [*]	.591 [*]	.535 [*]	.545 [*]	.462 [*]	.470 [*]	.224	.549 [*]	.435 [*]	.441 [*]	.345 [*]	
Sig. (2-tailed)	.017	.034	.043	.107	.002	<.001 [*]	.001	.003		<.001 [*]	<.001 [*]	.001	<.001 [*]	.008	.005	.204	<.001 [*]	.010	<.001 [*]	.046	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.467 [*]	.424 [*]	.427 [*]	.325	.575 [*]	.569 [*]	.555 [*]	.643 [*]	.566 [*]	1	.467 [*]	.535 [*]	.575 [*]	.531 [*]	.390 [*]	.202	.412 [*]	.417 [*]	.834 [*]	.581 [*]	
Sig. (2-tailed)	.005	.013	.012	.061	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]		.005	.001	<.001 [*]	.001	.022	.253	.015	.014	<.001 [*]	<.001 [*]	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.552 [*]	.828 [*]	.531 [*]	.145	.576 [*]	.801 [*]	.694 [*]	.414	.591 [*]	.467 [*]	1	.464 [*]	.457 [*]	.720 [*]	.692 [*]	.573 [*]	.731 [*]	.577 [*]	.833 [*]	.583 [*]	
Sig. (2-tailed)	<.001 [*]	<.001 [*]	.001	.414	<.001 [*]	<.001 [*]	.015	<.001 [*]	.015	<.001 [*]		.006	.007	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.447 [*]	.444 [*]	.502 [*]	.165	.398	.500 [*]	.639 [*]	.421 [*]	.535 [*]	.535 [*]	.464 [*]	1	.460 [*]	.552 [*]	.330	.005	.463 [*]	.204	.498 [*]	.496 [*]	
Sig. (2-tailed)	.008	.009	.002	.350	.020	.003	<.001 [*]	.013	.001	.001	.006		.006	<.001 [*]	.057	.977	.006	.247	.003	.003	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.366 [*]	.291	.326	.206	.590 [*]	.451 [*]	.467 [*]	.382 [*]	.545 [*]	.575 [*]	.457 [*]	.460 [*]	1	.526 [*]	.390 [*]	.201	.433 [*]	.271	.566 [*]	.328	
Sig. (2-tailed)	.033	.094	.060	.241	<.001 [*]	.007	.005	.026	<.001 [*]	<.001 [*]	.007	.006		.001	.022	.255	.011	.122	<.001 [*]	.058	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.523 [*]	.459 [*]	.364 [*]	.094	.532 [*]	.532 [*]	.559 [*]	.398	.462 [*]	.531 [*]	.726 [*]	.552 [*]	.526 [*]	1	.523 [*]	.284	.658 [*]	.460 [*]	.577 [*]	.547 [*]	
Sig. (2-tailed)	.001	.006	.034	.597	.001	.001	.017	.008	.001	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]		.002	.104	<.001 [*]	.006	<.001 [*]	<.001 [*]	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.787 [*]	.604 [*]	.543 [*]	.312	.840 [*]	.839 [*]	.559 [*]	.391 [*]	.470 [*]	.390 [*]	.692 [*]	.330	.390 [*]	.523 [*]	1	.615 [*]	.741 [*]	.689 [*]	.721 [*]	.616 [*]	
Sig. (2-tailed)	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	.072	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	.022	.005	.022	<.001 [*]	.057	.022	.062		<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.456 [*]	.598 [*]	.600 [*]	.387 [*]	.534 [*]	.398 [*]	.375 [*]	.319	.224	.202	.573 [*]	.005	.201	.284	.616 [*]	1	.527 [*]	.617 [*]	.493 [*]	.506 [*]	
Sig. (2-tailed)	.007	<.001 [*]	<.001 [*]	.020	.001	.024	.029	.066	.204	.253	<.001 [*]	.977	.255	.104	<.001 [*]		.001	.001	.004	.002	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.736 [*]	.579 [*]	.526 [*]	.450 [*]	.648 [*]	.592 [*]	.643 [*]	.376	.549 [*]	.412 [*]	.731 [*]	.463 [*]	.433	.658 [*]	.741 [*]	.527 [*]	1	.750 [*]	.677 [*]	.529 [*]	
Sig. (2-tailed)	<.001 [*]	<.001 [*]	.001	.008	<.001 [*]	<.001 [*]	.001	.028	<.001 [*]	.015	<.001 [*]	.006	.011	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]		<.001 [*]	<.001 [*]	.001	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.839 [*]	.497 [*]	.462 [*]	.533 [*]	.891 [*]	.393 [*]	.486 [*]	.376 [*]	.435 [*]	.417 [*]	.517 [*]	.304	.271	.460 [*]	.689 [*]	.617 [*]	.769 [*]	1	.593 [*]	.417	
Sig. (2-tailed)	<.001 [*]	.003	.007	.001	.004	.021	.007	.027	.010	.014	<.001 [*]	.247	.122	.008	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]		<.001 [*]	.014	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.722 [*]	.685 [*]	.536 [*]	.353 [*]	.720 [*]	.543 [*]	.570 [*]	.441 [*]	.641 [*]	.634 [*]	.633 [*]	.496 [*]	.566 [*]	.577 [*]	.721 [*]	.483 [*]	.677 [*]	.583 [*]	1	.677 [*]	
Sig. (2-tailed)	<.001 [*]	<.001 [*]	.001	.043	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	.001	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	.003	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Pearson Correlation	.600 [*]	.733 [*]	.737 [*]	.335	.586 [*]	.563 [*]	.624 [*]	.389 [*]	.345 [*]	.581 [*]	.583 [*]	.498 [*]	.329	.547 [*]	.610 [*]	.505 [*]	.529 [*]	.417 [*]	.677 [*]	1	
Sig. (2-tailed)	<.001 [*]	<.001 [*]	<.001 [*]	.053	<.001 [*]	<.001 [*]	.001	.023	.048	<.001 [*]	<.001 [*]	.003	.059	<.001 [*]	<.001 [*]	.002	.001	.014	<.001 [*]	<.001 [*]	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
TOTAL_Skor	Pearson Correlation	.717 [*]	.559 [*]	.587	.411	.791 [*]	.686 [*]	.523 [*]	.73												

Gambar 4. 5 Validitas Instrumen

Berdasarkan Tabel 4.5, hasil uji validitas terhadap 20 butir instrumen motivasi belajar menunjukkan bahwa seluruh butir memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,339). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam angket tersebut valid dan mampu mengukur variabel motivasi belajar secara akurat.

b. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.951	20

Gambar 4. 6 Uji Reliabilitas

Berdasarkan gambar 4.6, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar **0,951**. Mengacu pada kriteria basis pengambilan keputusan uji reliabilitas, nilai tersebut lebih besar dari **0,60**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen angket motivasi belajar dalam penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang Sangat Tinggi, sehingga instrumen tersebut sangat layak dan konsisten untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian

3. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor	1.00	.092	34	.200 [*]	.957	34	.200
	2.00	.133	31	.172	.943	31	.102

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

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4. 7 Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan Shapiro Wilk diperoleh nilai signifikansinya untuk kelas kontrol sebesar 0,200 dan kelas eksperimen sebesar 0,102. Karena kedua nilai signifikansi di atas lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar pada kedua kelas berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Skor	Equal variances assumed	1.135	.291	-3.832	63	<.001	-5.22296	1.36299	-7.94668	-2.49924
	Equal variances not assumed			-3.881	61.074	<.001	-5.22296	1.34595	-7.91428	-2.53164

Gambar 4. 8 Uji Homogenitas

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,291. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kontrol mempunyai varians yang homogen.

c. Uji Multikolinieritas

Coefficients ^a								
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
Model		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.790	2.507		.714	.481		
	X1 Zep	.391	.127	.479	3.073	.005	.333	3.006
	X2STAD	.432	.152	.444	2.847	.008	.333	3.006

a. Dependent Variable: YMotivasi

Gambar 4. 9 Uji Multikolinieritas

Berdasarkan data di atas dapat dideskripsikan bahwa nilai Tolerance untuk variabel X1 Zep Quiz X2 Model Cooperative Learning tipe sebesar 0,333 ($0,333 > 0,10$) dan nilai VIF sebesar 3,006 ($3,006 < 10,00$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model regresi dalam konteks penelitian tidak terdapat multikolinieritas.

Selain itu berdasarkan kolom *Unstandardized Coefficients B*, maka diperoleh persamaan regresi sebagai berikut;

$$Y = 1,790 + 0,391 X1 + 0,432 X2$$

Persamaan di atas menunjukkan bahwa setiap peningkatan variabel X1 dan X2 akan diikuti dengan peningkatan variabel Y yaitu motivasi belajar.

4. Uji Hipotesis

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.790	2.507	.714	.481		
	X1Zep	.391	.127	.479	3.073	.005	3.006
	X2STAD	.432	.152	.444	2.847	.008	3.006

a. Dependent Variable: YMotivasi

Gambar 4. 10 Uji Hipotesis

Berdasarkan data di atas Variabel X1 Zep Quiz menunjukkan nilai Sig. Sebesar $0,005 < 0,05$, sehingga secara parsial berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan untuk variabel X2 Model Cooperative Learning tipe STAD memiliki nilai Sig. Sebesar $0,008 < 0,05$, sehingga secara parsial berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	393.658	2	196.829	47.849	<.001 ^b
	Residual	115.181	28	4.114		
	Total	508.839	30			

a. Dependent Variable: YMotivasi

b. Predictors: (Constant), X2STAD, X1Zep

Gambar 4. 11 Tabel Anova

Berdasarkan tabel ANOVA di atas diketahui nilai F hitung sebesar 47,849 dengan tingkat signifikansi sebesar $< 0,001$. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa variabel X1 Zep

Quiz dan X2 Model Cooperative Learning Tipe STAD secara bersama-sama (simultan) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y yaitu motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.880 ^a	.774	.757	2.028

a. Predictors: (Constant), X2STAD, X1Zep

Gambar 4. 12 Model Summary

Berdasarkan data di atas, diperoleh nilai R Square sebesar 0,774. Hal ini menunjukkan bahwa kontribusi atau pengaruh variabel X1 dan X2 secara simultan terhadap variabel Y sebesar 77,4 %. Sementara itu sisanya 22,6 % dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis:

Ha1	:	Terdapat pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar.
Ho1	:	Tidak terdapat pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar
Ha2	:	Terdapat pengaruh penerapan model <i>cooperative learning</i> tipe STAD terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blita
Ho2	:	Tidak terdapat pengaruh penerapan model <i>cooperative learning</i> tipe STAD terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar

Ha3	:	Tidak terdapat pengaruh penerapan model <i>cooperative learning</i> tipe STAD terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar
Ho3	:	Terdapat pengaruh antara media Zep Quiz dan model Cooperative Learning tipe STAD terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar.

Ha 1 (Parsial X1) : Terdapat pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap motivasi belajar siswa.

Ha 2 (Parsial X2) : Terdapat pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe STAD terhadap motivasi belajar siswa.

Ha 3 (Simultan X1 dan X 2 terhadap Y) : Terdapat pengaruh antara media Zep Quiz dan model *Cooperative Learning* tipe STAD secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Media Zep Quiz terhadap Motivasi Belajar Siswa di MAN 2 Blitar

Mekanisme pembelajaran kelas eksperimen pada pertemuan pertama dirancang sesuai dengan sintaks STAD. Yang mana dalam penelitian ini guru menyampaikan materi Akidah Akhlak dengan tema aliran teologi Islam, Murji'ah, Jabariyah dan Qodariyah secara singkat. Kemudian guru membentuk siswa dalam 7 kelompok yang mana 4 kelompok terdiri dari 4 siswa dan 3 kelompok terdiri dari 5 siswa. Kelompok tersebut dibentuk untuk mereka berdiskusi selama 25 menit untuk membahas tema yang dipelajari. Setelah itu guru memberikan sesi tanya jawab terkait materi mana yang belum dipahami. Setelah itu guru memberikan quiz assesment melalui media gamifikasi Zep Quiz pada semua siswa dengan mengerjakan secara mandiri.

Pertanyaan pada quiz ini terdiri dari 15 soal. Tahap keempat, yaitu *individual improvement score* dan *team recognition*, dilakukan melalui pengolahan hasil kuis individu yang kemudian dikonversi menjadi nilai kelompok berdasarkan rata-rata skor anggota. Mekanisme ini bertujuan untuk menumbuhkan tanggung jawab individu sekaligus meningkatkan motivasi kelompok dalam mencapai hasil terbaik.

Pada pertemuan kedua kegiatan pembelajaran juga sama seperti pertemuan sebelumnya namun tema yang dibahas berbeda, yaitu aliran Syi'ah, Mu'tazilah dan Khawarij. Dan jumlah pertanyaan pada quiz ini sebanyak 15 soal. Setelah diberikan quiz siswa memberikan refleksi dan guru memberikan evaluasi pembelajaran pada

hari itu. Kemudian pertemuan ketiga diberikan *post test* berupa angket motivasi pembelajaran siswa setelah diberikan treatment media pembelajaran Zep Quiz.

Sementara itu di kelas kontrol guru sepenuhnya menggunakan metode ceramah konvensional. Dan berdasarkan observasi di kelas ini siswa cenderung pasif karena hanya berperan sebagai audien tanpa diberikan stimulus yang interaktif dari media digital. Sehingga hal ini berdampak pada tingkat antusiasme belajar siswa yang cenderung rendah. Selain itu jam pembelajaran di kelas ini pada siang hari sehingga banyak siswa yang mengantuk di kelas.

Kesenjangan antusiasme belajar di kedua kelas ini menunjukkan bahwa strategi instruksional mempunyai peran yang esensial. Pada kelas kontrol diterapkan metode ceramah sehingga tidak dapat menjadi *sustained attention* bagi siswa dan dapat menimbulkan kejenuhan secara kognitif. Sebaliknya pada kelas eksperimen integrasi media berbasis gamifikasi Zep Quiz dapat menjadi stimulus siswa menjadi lebih aktif. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi teknologi dalam bentuk gamifikasi dapat menyelesaikan problematika belajar siswa seperti kelelahan fisik, waktu jam pembelajaran yang tidak ideal, dengan menciptakan proses pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan (*joyfull learning*).

Pengaruh penerapan media Zep Quiz dalam penelitian ini diperkuat oleh hasil analisis data statistik yang menunjukkan nilai Sig. Sebesar $0,005 < 0,05$, sehingga secara parsial berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar. Signifikansi pengaruh Zep Quiz ini secara statistik dapat dijelaskan melalui mekanisme umpan balik siswa langsung (*immediate feedback*) dan dapat mengoreksi langsung jawaban siswa (*immediate correction*), yang dapat

memperkuat skema kognitif siswa dan dapat mencegah miskonsepsi siswa terkait materi yang di bahas.

Selain itu nilai t-hitung pada tabel menunjukkan 3,073, yang mana nilai ini mengindikasikan bahwa pengaruh yang diberikan bersifat searah, artinya semakin baik penerapan media Zep Quiz dalam pembelajaran maka akan semakin meningkatkan tingkat motivasi belajar siswa di kelas.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dhea Widyaningrum, dkk. (2025) dalam penelitiannya terkait pembelajaran Informatika di SMP yang menunjukkan bahwa Zep Quiz sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun jenjang sekola yang berbeda namun menunjukkan hasil yang sama-sama dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁸⁰

Selain itu juga terdapat penelitian dari Citra Adinda, dkk. (2025) yang mengintegrasikan Zep Quiz dengan model TGT yang juga menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik meningkat melalui fitur gamifikasi ini. Penelitian lain mengenai Laju Reaksi dengan metode tutor sebaya juga memperkuat data ini, yang mana penggunaan Zep Quiz sebagai media mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.⁸¹

Integrasi media Zep Quiz dan model STAD dalam penelitian ini juga didorong oleh kesesuaian karakteristik metode dengan substansi materi Akidah

⁸⁰ Widyaningrum Dkk., *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika Di Smp*, 2025.

⁸¹ Zidny, *Pembelajaran Tutor Sebaya Dengan Zep Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Laju Reaksi*.

Akhlak. Materi terkait perbedaan doktrin antara Murji'ah, Jabariyah dan aliran lainnya memerlukan konsep yang konkrit untuk mengeksplor dan membedah perbedaan konsep yang ada. Melalui diskusi secara berkelompok terstruktur siswa melakukan *peer scaffolding* sebelum mengerjakan quiz secara mandiri. Proses kolaborasi dalam belajar dapat meningkatkan antusias siswa tidak hanya karena ambisi pribadi melainkan didorong oleh tanggung jawab sosial untuk mencapai keberhasilan belajar dalam tim.

Selain itu terdapat juga penelitian mengenai penerapan model kooperatif tipe STAD dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, menunjukkan bahwa pemberian tanggung jawab secara individu dalam kelompok kecil mampu menumbuhkan antusiasme siswa untuk mencapai tujuan bersama.⁸² Dari 2 penelitian di atas menunjukkan adanya pengaruh positif dari model STAD. Meskipun terdapat perbedaan subjek penelitian, hasil yang ditemukan menunjukkan bahwa ketika siswa dilibatkan dalam interaksi sosial maka tingkat antusiasme atau motivasi mereka dalam pembelajaran mengalami peningkatan.

Secara teoretis penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis digital yang dicetuskan oleh Prensky (2001).⁸³ Yang mana menurutnya integrasi elemen game ke dalam pembelajaran dapat memberikan konteks belajar yang lebih

⁸²Tiara Nurfadilah dkk., *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS*, 4 (2025).

⁸³ Connolly, MS, & LB (2009). *Games-based Learning Advancements for Multi-sensory Human Computer Interfaces: Techniques and Effective Practices*. 3. Diperoleh dari: https://www.google.co.id/books/edition/Games_Based_Learning_Advancements_for_Mu/HyCEdKkT-FEC?hl=id&gbpv=1&dq=teori%20game%20based%20learning&pg=PA3&printsec=frontcover

nyata dan menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran.

B. Pengaruh Model Cooperative Learning tipe STAD terhadap Motivasi Belajar Siswa di MAN 2 Blitar

Penerapan model *Student Team Achievement Divisions* (STAD) di kelas eksperimen dilakukan melalui pendekatan kelompok secara terstruktur. Guru membagi siswa ke dalam 7 kelompok diskusi tanpa memandang latar belakang jenis kelamin, prestasi akademik maupun status sosial. Prinsip heterogenitas ini merupakan salah satu ciri khas dari STAD untuk menciptakan suasana belajar yang inklusif.

Berdasarkan observasi model STAD ini mampu meningkatkan interaksi sosial pada siswa sehingga suasana belajar lebih menyenangkan, dan karena mereka berdiskusi dengan teman sebayannya sehingga mereka terlihat lebih antusias dan bisa mengeksplor lebih luas materi bersama temannya. Selain itu, dengan siswa memmbaur dari berbagai tingkat prestasi, terjadi scaffolding di mana siswa dengan pemahaman kognitif yang lebih baik membantu teman sekelompoknya.

Sementara itu di kelas kontrol pembelajaran berlangsung secara searah, tanpa adanya model kooperatif, sehingga siswa hanya mendapatkan materi pembelajaran dari penjelasan guru. Jadi terdapat beberapa siswa yang belum memahami materi pembelajaran namun enggan menanyakan materi tersebut kepada guru dikarenakan malu, takut dan juga mereka tidak terlalu antusias dengan penjelasan guru.

Kesenjangan yang terjadi pada kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa terdapat problematika komunikasi yang pada kelas kontrol interaksi antar siswa dan

guru kurang, dan kegiatan pembelajaran cenderung bersifat satu arah pada guru saja. Sebaliknya pada kelas eksperimen, model STAD ini merubah stigma siswa menjadi lingkungan belajar teman sebaya (peer learning), sehingga ketika terdapat salah satu siswa dalam kelompok malu, mereka akan dibantu teman sekelompoknya untuk menjawab atau bertanya kepada guru terkait materi yang belum dipahami.

Dalam konteks penelitian data yang menunjukkan bahwa hasil pengolahan data statistik, variabel X2 STAD menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar, hal ini dapat dilihat dari dua indikator utama yaitu nilai Sig $0,008 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa model STAD secara parsial berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu nilai t-hitung pada tabel menunjukkan 2,847, yang mana nilai ini mengindikasikan bahwa pengaruh yang diberikan bersifat searah, artinya semakin baik penerapan model STAD dalam pembelajaran maka akan semakin meningkatkan tingkat motivasi belajar siswa di kelas.

Dalam konteks penelitian ini merujuk pada teori interaksi menurut Jarvel (2010) model pembelajaran ini didasarkan pada teori interaksi yang memandang pembelajaran sebagai proses membangun makna melalui interaksi sosial.⁸⁴ Perspektif ini menekankan bahwa pembelajaran tidak dapat terlepas dari interaksi sosial, karena interaksi antar individu menjadi sarana esensial dalam membangun makna dan pengalaman belajar. *STAD* tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan pemahaman materi, namun juga melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan

⁸⁴Yusuf Dan Hidayat, "Cooperative Learning Model In Teaching Foreign Languages," 789.

sikap saling menghargai dalam lingkungan belajar.⁸⁵ Secara teoretis, model STAD di MAN 2 Blitar ini mengkonfirmasi bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif, melainkan dikonstruksi melalui komunikasi dan interaksi dua arah atau lebih.

C. Pengaruh Media Zep Quiz dan Model Cooperative Learning tipe STAD terhadap Motivasi Belajar Siswa di MAN 2 Blitar

Mekanisme pembelajaran yang mengintegrasikan media Zep Quiz dan model Cooperative Learning tipe STAD alurnya sebagai berikut:

1. Siswa dalam kelas eksperimen dibentuk menjadi 7 kelompok kecil, yang mana pembentukan kelompok ini dilakukan secara heterogen, yang tidak melihat latar belakang siswa, tingkat kemampuan akademik maupun latar belakang sosialnya. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan stimulus terjadinya interaksi sosial melalui tutor sebaya (*peer teaching*). Karena penelitian ini mengintegrasikan *teacher centered* dan *student centered* dalam proses pembelajaran.

2. Siswa melakukan diskusi terkait materi yang dibahas setelah guru menjelaskan secara singkat materi tersebut. Kemudian guru melakukan sesi tanya jawab dengan siswa. Setelah itu setiap siswa menjawab quiz assesment melalui Zep Quiz yang dikerjakan secara individu. Jadi prosedur ini diterapkan untuk melihat seberapa baik siswa memahami materi yang telah dipelajari.

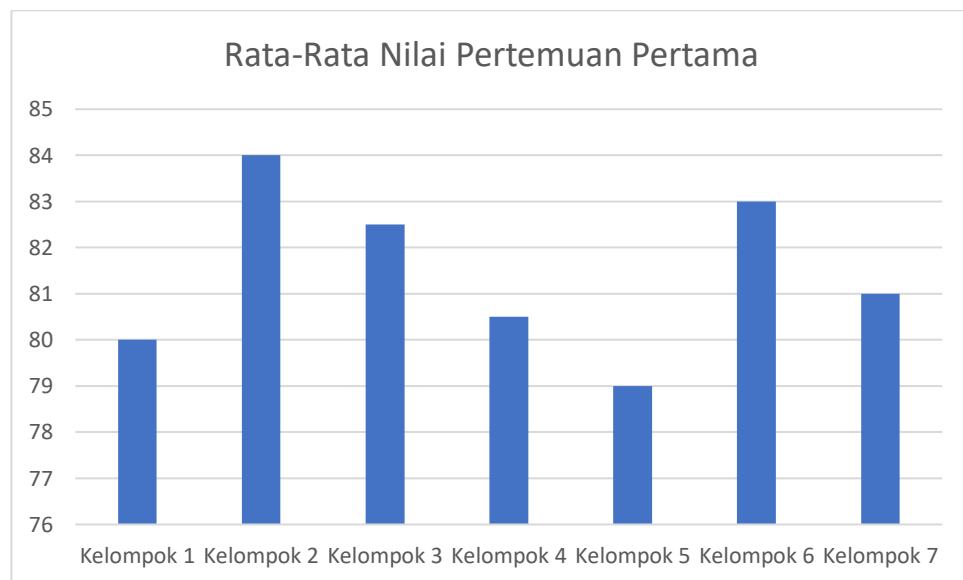
3. Penilaian akhir tidak hanya didasarkan pada skor setiap siswa, melainkan dikonversi menjadi nilai kelompok. Skor kelompok diperoleh dari hasil akumulasi nilai seluruh anggota dalam satu kelompok kemudian dibagi rata-ratanya. Kelompok yang mempunyai nilai tertinggi adalah pemenangnya. Melalui

⁸⁵Ismun Ali, *Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam*, 7, no. 01 (2021): 249.

mekanisme ini, setiap siswa mempunyai peran dalam menentukan keberhasilan kelompoknya.

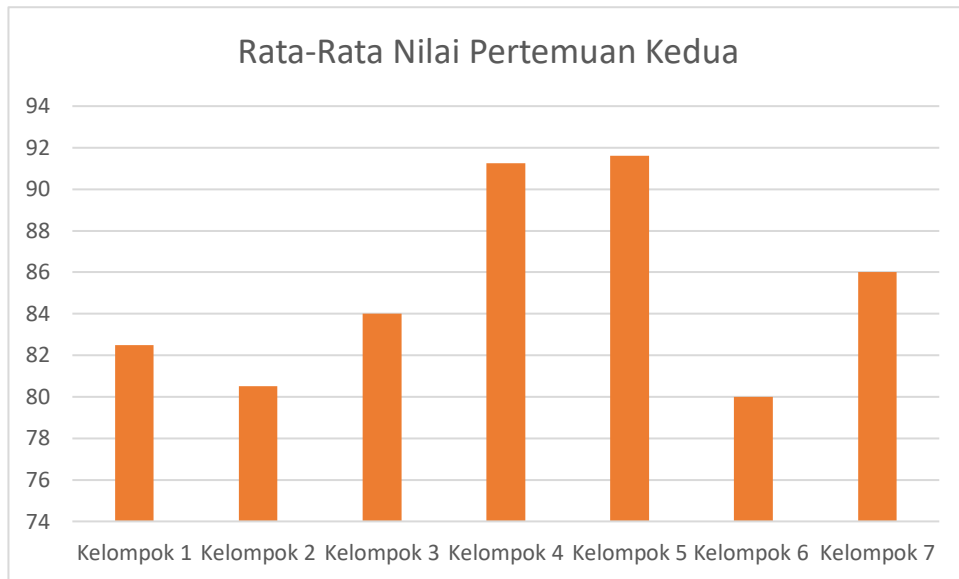
Di bawah ini merupakan statistik rata-rata nilai quiz siswa pada pertemuan pertama:

5. 1 Rata-rata nilai kelas eksperimen



Pada pertemuan pertama ini rata-rata nilai tertinggi yaitu kelompok 2 dengan nilai 84. Sementara itu rata-rata nilai terendah pada kelompok 5 dengan nilai 79.

5. 2 Tabel Rata-rata nilai kelas eksperimen



Pada pertemuan ke dua nilai rata-rata tertinggi pada kelompok 5 dengan nilai 91,6. Sementara itu nilai terendah pada kelompok 6 dengan nilai 80.

Integrasi penerapan media Zep Quiz dan Model *Cooperative Learning* tipe STAD di kelas eksperimen menciptakan alur pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Yang mana dalam pembelajaran siswa tidak hanya dituntut untuk berdiskusi dalam memahami materi aliran teologi Islam namun juga merasa tertantang untuk memenangkan kompetisi digital melalui gamifikasi Zep Quiz. Integrasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi sosial dan motivasi belajar siswa di kelas.

Berdasarkan data statistik pada tabel di bawah ini, pengaruh integrasi kedua variabel menunjukkan:

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	393.658	2	196.829	47.849	<,001 ^b
	Residual	115.181	28	4.114		
	Total	508.839	30			

a. Dependent Variable: YMotivasi

b. Predictors: (Constant), X2STAD, X1Zep

Gambar 5. 1 F hitung

Berdasarkan tabel ANOVA di atas diketahui nilai F hitung sebesar 47,849 dengan tingkat signifikansi sebesar $< 0,001$. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa variabel X1 Zep Quiz dan X2 Model *Cooperative Learning* Tipe STAD secara bersama-sama (simultan) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y yaitu motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.790	2.507		.714	.481		
	X1Zep	.391	.127	.479	3.073	.005	.333	3.006
	X2STAD	.432	.152	.444	2.847	.008	.333	3.006

a. Dependent Variable: YMotivasi

Gambar 5. 2 Standardized Coefficients Beta

Selain itu dilihat dari Standardized Coefficients Beta, Zep Quiz memberikan pengaruh sebesar 0,479 dan STAD sebesar 0,444. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki pengaruh yang hanya selisih 0,035.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.880 ^a	.774	.757	2.028

a. Predictors: (Constant), X2STAD, X1Zep

Gambar 5. 3 R Square

Berdasarkan data di atas, diperoleh nilai R Square sebesar 0,774. Hal ini menunjukkan bahwa kontribusi atau pengaruh variabel X1 dan X2 secara simultan terhadap variabel Y sebesar 77,4 %. Sementara itu sisanya 22,6 % dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

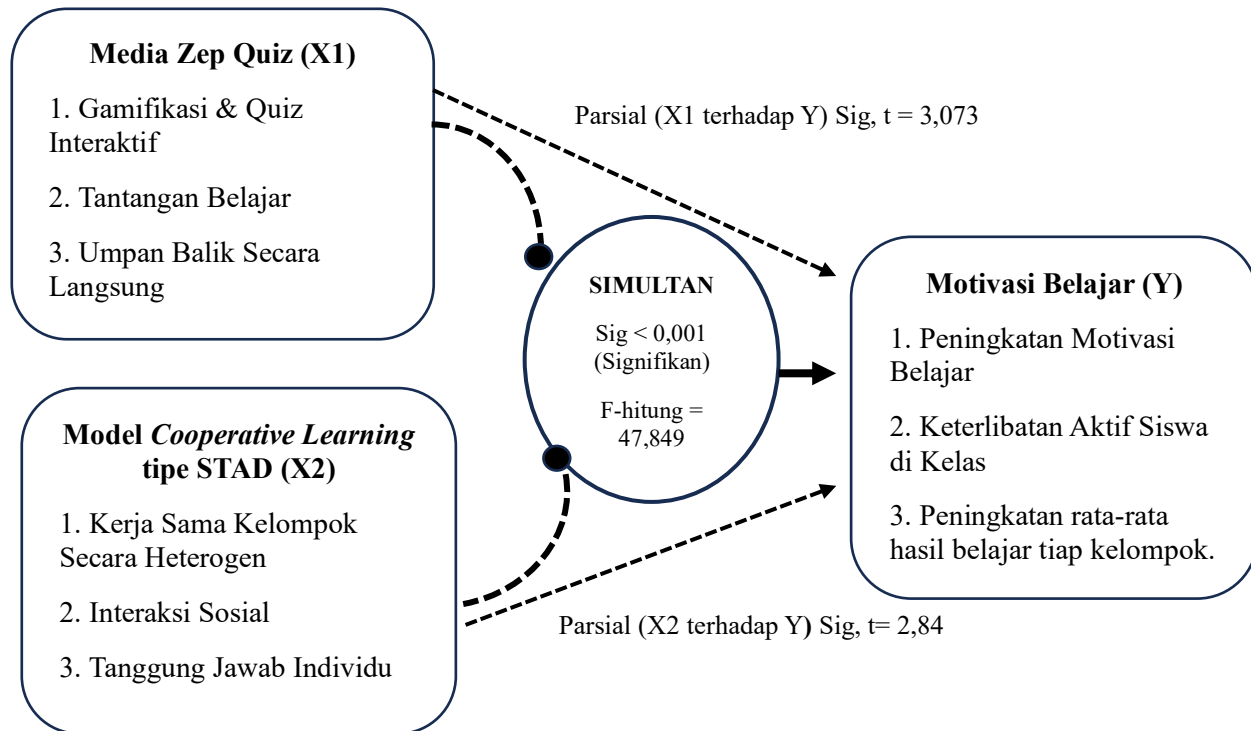
Secara teoretis, integrasi kedua variabel dalam konteks penelitian ini sejalan dengan konsep Flow yang dikembangkan oleh Mihaly Csikszentmihalyi (1990).⁸⁶ dalam pembelajaran berbasis digital dan sosial. Konsep flow menekankan motivasi intrinsik akan mencapai puncaknya ketika seseorang merasa tertantang namun tetap memiliki kendali atas aktivitas tersebut. Integrasi antara Teori Interaksi Jarvel (2010) dan *Digital Game-Based Learning* Prensky (2001) ini menunjukkan model STAD menjadi faktor pendukung terciptanya interaksi sosial pada siswa sedangkan Zep Quiz memberikan umpan balik berupa poin dan peringkat yang langsung terlihat oleh siswa.

Dilihat dari perspektif *deep learning* integrasi ini dapat mendorong siswa untuk mencapai pemahaman yang suubstantif melalui diskusi dengan teman sebagai dan umpan balik dari quiz melalui Zep Quiz. Hal ini sejalan dengan teori motivasi Marilyn K.Gowing (2001), di mana terdapat empat aspek motivasi, yaitu

⁸⁶Jeanne Nakamura dan Mihaly Csikszentmihalyi, "The Concept of Flow," dalam *Handbook of Positive Psychology*, ed. oleh C.R. Snyder dan S.J. Lopez (Oxford University Press, 2002), hlm. 89.

pencapaian, kekuasaan, afiliasi dan *avoidance*. Siswa termotivasi untuk mencapai hasil yang baik (*achievement*), memiliki peran dalam kelompok, berinteraksi sosial dan merasa terhubung dengan teman (*affiliation*), serta meminimalisir kegagalan melalui tanggung jawab secara individu. Dengan demikian, integrasi media Zep Quiz dan model *Cooperative Learning* tipe STAD merupakan strategi yang efisien untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi Akidah Akhlak sekaligus mampu membangun interaksi sosial dan tanggung jawab pada siswa.

Jadi mengintegrasikan kedua variabel tersebut siswa tidak hanya belajar secara sosial akan tetapi juga masuk dalam kondisi flow dimana mereka merasa proses pembelajaran menyenangkan sekaligus menantang karena adanya quiz melalui gamifikasi Zep Quiz sehingga memudahkan mereka dalam memahami konteks pembelajaran.



BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Media Zep Quiz memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar, yang mana hal ini didukung oleh data empiris melalui nilai signifikansi 0,005 dan t-hitung sebesar 3,073. Mekanisme pembelajaran interaktif melalui quiz digital sebanyak 15 soal pada setiap pertemuan terbukti mampu meningkatkan tingkat motivasi siswa di kelas eksperimen. Sementara itu di kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah konvensional. Temuan ini sejalan dengan teori Digital Game-Based Learning dari Prensky (2001) yang menekankan bahwa integrasi elemen game dalam proses pembelajaran mampu memberikan konteks belajar yang menarik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi teologi Islam.

Penerapan model *Cooperative Learning* tipe STAD secara parsial memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,008 dan t-hitung sebesar 2,847. Melalui pembentukan kelompok yang heterogen, model ini mampu membangun interaksi sosial yang kolaboratif bagi siswa di kelas eksperimen. Sehingga mereka dapat mengeksplorasi bersama temannya terkait materi yang dibahas dibandingkan dengan kelas kontrol yang enggan bertanya kepada guru dan pembelajarannya bersifat searah. Hal ini sejalan dengan teori Jarvel (2010) pembelajaran merupakan proses membangun makna secara sosial, dimana keterampilan berkomunikasi, kerja sama tim merupakan hal yang esensial dalam upaya menumbuhkan antusiasme belajar siswa.

Integrasi antara media Zep Quiz dan model STAD secara simultan memberikan kontribusi yang sangat kuat sebesar 77,4% terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Blitar, hal ini ditunjukkan data empiris yang mana nilai R Square 0,774 dan signifikansi F-hitung $< 0,001$. Dengan selisih nilai koefisien beta yang sangat tipis (0,035), kedua variabel ini terbukti saling melengkapi dalam memberikan umpan balik instan dan tantangan yang terukur, sehingga siswa masuk ke dalam kondisi pengalaman optimal yang membuat proses pembelajaran materi teologi Islam terasa menyenangkan sekaligus menantang secara kognitif. Integrasi ini menciptakan pembelajaran yang ideal, di mana model STAD berperan dalam memfasilitasi interaksi sosial melalui kolaborasi, sementara itu Zep Quiz memberikan tantangan gamifikasi yang menjadikan kondisi belajar yang lebih dinamis.

B. Saran

1. Bagi Guru PAI

Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi guru dalam pemilihan media pembelajaran interaktif serta penerapan model pembelajaran kooperatif. Temuan menunjukkan bahwa integrasi media Zep Quiz dengan model Cooperative Learning tipe STAD efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Guru dapat memanfaatkan elemen gamifikasi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kompetitif namun tetap menjunjung prinsip kolaborasi.

2. Bagi Madrasah

Madrasah diharapkan memberikan optimalisasi sarana dan prasarana berbasis teknologi yang lebih efisien. Selain itu madrasah juga perlu

memberikan fasilitas pelatihan bagi guru dalam mengoperasikan platform pembelajaran digital (game-based learning) agar integrasi teknologi dalam kurikulum madrasah dapat terimplementasi secara komprehensif dan efektif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup sampel, yang hanya mencakup dua kelas yaitu eksperimen dan kelas control, sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan secara luas ke seluruh populasi siswa pada jenjang Madrasah Aliyah. Selain itu, variabel yang diteliti hanya terbatas pada aspek motivasi belajar siswa, tanpa mengukur dampaknya secara langsung terhadap kemampuan berpikir siswa. Berdasarkan keterbatasan tersebut, peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan variabel penelitian dengan mengintegrasikan pengukuran hasil belajar (prestasi) siswa untuk melihat secara spesifik tingkat motivasi dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Ika, Wang Joshua, Julanos Julanos, dan Matteson Niva. "The Impact of Implementing Game-Based Learning on Student Motivation and Engagement." *Journal Emerging Technologies in Education* 2, no. 3 (2024): 241–53. <https://doi.org/10.70177/jete.v2i3.1069>.
- Akbar Abbas, Subhan. "Faktor-Faktor Pendorong Motivasi Dan Perannya Dalam Mendorong Peningkatan Kinerja: Tinjauan Pustaka." *BALANCA : Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam* 5, no. 1 (2023): 45–54. <https://doi.org/10.35905/balanca.v4i1.4295>.
- Ali, Ismun. *PEMBELAJARAN KOOPERATIF (COOPERATIVE LEARNING) DALAM PENGAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. 7, no. 01 (2021).
- Anggraini, Dhea Ayu, Aynin Mashfufah, Sri Rahayuningsih, Dedi Kuswandi, dan M Ramli. *THE EFFECTIVENESS OF THE STAD TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL ON STUDENT LEARNING OUTCOMES: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR) WITH THE PRISMA PROTOCOL*. 5, no. 4 (2025).
- Annisaturroddiyah, Zulfi, dan Marhayati Marhayati. "PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS LINKTREE DAN LIVEGAP DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI STATISTIKA DI MAN 2 BLITAR." *Galois: Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2024): 43–51. <https://doi.org/10.18860/gjppm.v3i1.10831>.
- Anwar, Saiful, Abdiah Salamah, Syarifah Syarifah, dan Muwahidah Nurhasanah. "THE IMPACT OF AQIDAH AKHLAK LEARNING ACHIEVEMENTS ON STUDENT ETHICAL DEVELOPMENT AT AL-KHAIRIYAH ISLAMIC HIGH

SCHOOL, MAMPANG PRAPATAN, JAKARTA.” *Kuttab* 7, no. 2 (2023): 239.
<https://doi.org/10.30736/ktb.v7i2.1650>.

Azizah, Isna Nur, Prizka Rismawati Arum, dan Rochdi Wasono. *Model Terbaik Uji Multikolinearitas untuk Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Produksi Padi di Kabupaten Blora Tahun 2020*. t.t.

Budyanti, Heny Yulia, Fairusy Fitria Haryani, dan Sukarmin. “The Effectiveness of STAD Type Cooperative Learning Model on Students’ Physics Comprehension Ability On Global Warming.” *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* 11, no. 1 (2025): 8–15. <https://doi.org/10.29303/jpft.v11i1.7662>.

Chotimah, Umi, dan Tyas Masito Mutiara. *Enhancing Learning Motivation of Grade XI.9 Students Through Zep Quiz Media in Civics Education at SMA Negeri 3 Palembang*. 4, no. 1 (2025).

Daily Muslim. “10 Hadits Tentang Menuntut Ilmu & Pahalanya.” *DailyMuslim*, Oktober 2024. <https://dailymuslim.id/insight/hadits/hadits-tentang-menuntut-ilmu-pahalanya/>.

Daulay, Nurussakinah, Yolanda Putri Dalimunthe, Fadilla Umami, Revianda Sofia, dan Natassya Yasmin. *Urgensi Layanan Bimbingan Kelompok terhadap Motivasi Belajar Saat Pandemi di Desa Timbang Lawan*. t.t.

Dola, Delpita, Hizmi Wardani, Nurhafni Siregar, dan Aisyah Warahma. *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V*. 07, no. 3 (2025).

Dr. Lohans Kumar Kalyani. “The Role of Technology in Education: Enhancing Learning Outcomes and 21st Century Skills.” *International Journal of Scientific Research*

in Modern Science and Technology 3, no. 4 (2024): 05–10.
<https://doi.org/10.59828/ijsrmst.v3i4.199>.

educationtvvet. *Korean EdTech Platform 'ZEP QUIZ' Officially Enters Indonesia*. 19 Maret 2025. <https://educationtvvet.com/korean-edtech-platform-zep-quiz-officially-enters-indonesia/>.

Erly, Erly. “Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD): Dampaknya terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 3, no. 1 (2020): 1–8.
<https://doi.org/10.24042/ijsme.v3i1.5960>.

Fadliyah, Ummu Lailatul, Umi Hijriyah, Istihana Istihana, Listiyani Siti Romlah, dan Agus Susanti. “IMPLEMENTASI KITAB TAISIRUL KHOLAQ KARYA ABU HAFIDZ HASAN AL MAS’UDI PADA PENDIDIKAN AKHLAK SANTRI.” *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan* 5, no. 1 (2025): 308–17.
<https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4484>.

Fahmi, Nurul, Mohammad Wijaya, dan Muhammad Danial. “Pengaruh Pemberian Kuis Awal pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 11 Makassar (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia).” *ChemEdu* 2, no. 2 (2021): 79.
<https://doi.org/10.35580/chemedu.v2i2.22399>.

Fahrurrosi, Lingga, M Taufik Ismail Siregar, Abadullah Hilmi Az-Zuhdy, dan Hesim Muzedi. “Analisis Kewajiban Menuntut Ilmu Dalam Islam Perpspektif Al- Qur’an Dan Hadis.” *Jurnal Pendidikan Islam* 3 (2025).

Fitria Afifah Husen dan 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): 940–47.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>.
- Hu, Xiao. “Navigating the Sojourn: A Mixed-Methods Exploration of Game-Based Approaches for Enhancing Intercultural Adaptation among Chinese International Higher Education Students in Australia.” *Discover Education* 4, no. 1 (2025): 5.
<https://doi.org/10.1007/s44217-025-00399-5>.
- Huber, Stefan E., Kristian Kiili, Steve Nebel, Richard M. Ryan, Michael Sailer, dan Manuel Ninaus. “Leveraging the Potential of Large Language Models in Education Through Playful and Game-Based Learning.” *Educational Psychology Review* 36, no. 1 (2024): 25. <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09868-z>.
- I Komang Gede Sudarsana. *PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA*. Zenodo, 23 Mei 2021. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.4781885>.
- Ihsani, Febri Annisa, dan Nurfarhanah Nurfarhanah. “Faktor-faktor Yyng Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa.” *ALSYS* 4, no. 6 (2024): 869–91.
<https://doi.org/10.58578/alsys.v4i6.4107>.
- Israil, Isnawati. “Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Kayangan.” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2019): 117. <https://doi.org/10.33394/jk.v5i2.1807>.
- Jailani, M Syahrani, dan Firdaus Jeka. *Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis*. 7 (2023).

- Kusmaryono, Imam, dan Mochamad Abdul Basir. "Learning Media Projects with YouTube Videos: A Dynamic Tool for Improving Mathematics Achievement." *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* 13, no. 2 (2024): 934. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i2.26720>.
- Marfu'ah, Nurry, Sari Madani Rambe, Muslim Affandi, dan Mhd Subhan. "Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 6001–5. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1812>.
- Marzuki, Ismail, dan Lukamanul Hakim. "MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PERSPEKTIF AL-QUR'AN." *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan* 14, no. 02 (2018). <https://doi.org/10.31000/rf.v14i02.900>.
- Maulia, Rinda Arni, Ming-Lun Chung, dan Cecilia Okon. "The Effect of Quiz Team Type Active Learning Methods on Student Learning Motivation." *Indonesian Journal of Education Research (IJoER)* 4, no. 4 (2023): 75–79. <https://doi.org/10.37251/ijoer.v4i4.703>.
- Mee Mee, Rita Wong, Tengku Shahrom Tengku Shahdan, Md Rosli Ismail, dkk. "Role of Gamification in Classroom Teaching: Pre-Service Teachers' View." *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* 9, no. 3 (2020): 684. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i3.20622>.
- Monica Gabriela Nainggolan, Ratih Ayunda, Wahyuni Amanda Hasibuan, dan Windy Antika. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran." *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa* 2, no. 3 (2024): 237–44. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.904>.
- Morales-Trujillo, Miguel Ehécatl, dan Gabriel Alberto García-Mireles. "Gamification and SQL: An Empirical Study on Student Performance in a Database Course." *ACM*

Transactions on Computing Education 21, no. 1 (2021): 1–29.
<https://doi.org/10.1145/3427597>.

Mulyawan, Galuh, Peni Ramanda, Sabrina Yunita Damayanti, dan Ratu Roudlotul Jannah.

IMPLEMENTASI APLIKASI ZEP QUIZ DALAM PERENCANAAN KARIR SISWA. t.t.

Murthada Murthada dan Seri Mughni Sulubara. “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Di SMP IT Muhammadiyah Takengon.” *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 2, no. 1 (2023): 47–56. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i1.659>.

Natasya Nurul Lathifa, Khairil Anisa, Sri Handayani, dan Gusmaneli Gusmaneli. “Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan* 4, no. 2 (2024): 69–81. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2869>.

“[No title found].” *Ilmuna : Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, t.t.

Nur Syamsu, Fikri, Intan Rahmawati, dan Suyitno Suyitno. “Keefektifan Model Pembelajaran STAD terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang.” *International Journal of Elementary Education* 3, no. 3 (2019): 344. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i3.19450>.

Nurfadilah, Tiara, Rahman Tanjung, dan Meilia Prehartanti. *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS*. 4 (2025).

Oktavia, Ririn. *Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*. t.t.

Picauly, Victry Erlitha. *Transformasi Pendidikan di Era Digital: Tantangan dan Peluang*. 4 (t.t.).

Putra, Lovandri Dwanda, Nabilah Dwi Arlinsyah, Fahmi Rosyad Ridho, Ashila Najma Syafiqa, dan Khairil Annisa. “Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar.” *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>.

Qurat-ul-Ain, Qurat-ul-Ain, Farah Shahid, Muhammad Aleem, Muhammad Arshad Islam, Muhammad Azhar Iqbal, dan Muhammad Murtaza Yousaf. “A Review of Technological Tools in Teaching and Learning Computer Science.” *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 15, no. 11 (2019). <https://doi.org/10.29333/ejmste/109611>.

Rahmayanti, Fitriana, Nur Annisa, Salwa Novianti, Ummul Hasanah, dan Andi Tenri Ola. “INOVASI PEMBELAJARAN BIOLOGI DENGAN MEDIA WORDWALL DAN ZEP QUIZ DI KELAS X SMAN 8 GOWA.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2025.

Ramadhana, Nurhikma, Nur Qamariah, dan Hanandita Veda Saphira. “The Implementation of the Discovery Learning Model Using Higher Order Thinking Skills Booklet Media on Students’ Critical Thinking Ability.” *IJORER : International Journal of Recent Educational Research* 6, no. 1 (2025): 33–42. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v6i1.725>.

Ramadhana, Nurhikma, Nur Qamariah, dan Hanandita Veda Saphira. “The Implementation of the Discovery Learning Model Using Higher Order Thinking Skills Booklet Media on Students’ Critical Thinking Ability.” *IJORER : International Journal of*

- Recent Educational Research* 6, no. 1 (2025): 33–42.
<https://doi.org/10.46245/ijorer.v6i1.725>.
- Ridha, Muhammad. “Teori Motivasi Mcclelland dan Implikasinya dalam Pembelajaran PAI.” *PALAPA* 8, no. 1 (2020): 1–16. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.673>.
- Rokhaniyah, Hesti, Dwi Ardiyanti, dan Nurul Hidayat. “Quizizz-online gamification on learning engagement and outcomes in English lecturing process.” *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* 14, no. 2 (2025): 1408. <https://doi.org/10.11591/ijere.v14i2.29992>.
- Ruhuputty, Riansyah Atmana, Ibnu Jazari, dan Dwi Fitriwiyono. *IMPLEMENTASI PENDIDIKAN AQIDAH AKHLAK MENURUT PRESPEKTIF IMAM AL-GHAZALI DALAM Mencari Ilmu Agama*. 6 (2021).
- Salsabila, Tata Agnesa. *PENINGKATAN MOTIVASI DAN KEAKTIFAN BELAJAR IPAS MELALUI MODEL PBL BERBASIS TEKNOLOGI*. t.t.
- Setia Budi Santoso, Mufaizah M. *Implementasi Pembelajaran Kitab Taisirul Kholaq Dalam Pembentukan Akhlak Santri di Asrama Al-Kautsar PP. Darul Ulum Jombang*. Zenodo, 14 Mei 2024. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.11192975>.
- Setia Budi Santoso, Mufaizah M. *Implementasi Pembelajaran Kitab Taisirul Kholaq Dalam Pembentukan Akhlak Santri di Asrama Al-Kautsar PP. Darul Ulum Jombang*. Zenodo, 14 Mei 2024. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.11192975>.
- Setyaningrum, Tafrica Dewi, Handoyo Saputro, dan Dinia Risti Apriani. *Implementation of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Zep Quiz Media in Science Learning to Improve Students' Learning Motivation in Grade VIII at SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta*. 3, no. 1 (2025).

Sifa, Mutia Rif'atul, Tatang Syaripudin, dan Ani Hendriani. *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD*. 5 (2020).

Suarbawa, I Putu. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Desain Grafis Vektor." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2019): 57. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i1.17608>.

Sugianto, Hendi. *Game-Based Learning in Enhancing Learning Motivation*. 2023.

Sukmawati, Fatma, Taufiq Subhanul Qodr, dan Theogene Rutambuka. "Integrating Digital Games into Project-Based Learning to Enhance Student Achievement in STEM Education." *IJORER : International Journal of Recent Educational Research* 6, no. 2 (2025): 294–315. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v6i2.744>.

Sundaram, Sripriya, dan Rajendran Ramesh. "Effectiveness of Joyful Game-Based Blended Learning Method in Learning Chemistry during COVID-19." *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* 11, no. 4 (2022): 2140. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i4.22427>.

Surwanti, Arni. *MOTIVASI KERJA, KEPUASAN KERJA, DAN KINERJA*. t.t.

Sutikno, Muhammad, Suhartono Suhartono, dan Faridhotus Sholikhah. "Pembelajaran Kitab Taisirul Khalaq dalam Membentuk Akhlak Santri." *JUPIN (Jurnal Pendidikan Islam Nusantara)* 2, no. 1 (2023): 94–101. <https://doi.org/10.30599/jupin.v2i1.494>.

Sutikno, Muhammad, Suhartono Suhartono, dan Faridhotus Sholikhah. "Pembelajaran Kitab Taisirul Khalaq dalam Membentuk Akhlak Santri." *JUPIN (Jurnal Pendidikan*

Islam Nusantara 2, no. 1 (2023): 94–101.
<https://doi.org/10.30599/jupin.v2i1.494>.

True and Quasi-Experimental Designs. - Practical Assessment, Research & Evaluation. t.t.

Usmadi, Usmadi. “PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS (UJI HOMOGENITAS DAN UJI NORMALITAS).” *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020).
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.

Wadjdi, Faried. “Improving Learning Outcomes in Electrical Circuits Through STAD Cooperative Learning with Structured Tasks.” *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 11, no. 1 (2025): 27–38. <https://doi.org/10.21009/1.11103>.

Widyaningrum, Dhea, Azhar Ahmad Smaragdina, Dion Dwi Rizky, Yanuar Eko Ardiansyah, dan Francisca Anindya Mayta Prasasti. *MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN ZEP QUIZ PADA PEMBELAJARAN INFORMATIKA DI SMP*. 10 (2025).

Widyaningrum, Dhea, Azhar Ahmad Smaragdina, Dion Dwi Rizky, Yanuar Eko Ardiansyah, dan Francisca Anindya Mayta Prasasti. *MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN ZEP QUIZ PADA PEMBELAJARAN INFORMATIKA DI SMP*. 10 (2025).

Wijaya, Anugerah Bagus. “Gamification Effect of Team Games Tournament in Game-Based Learning on Student Motivation.” *Journal of Applied Data Sciences* 6, no. 1 (2024): 201–12. <https://doi.org/10.47738/jads.v6i1.450>.

Yeni, Dewi Fitri, Septia Lasia Putri, dan Merika Setiawati. “PENGARUH MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP N 1 X KOTO

DIATAS.” *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 10, no. 2 (2022).
<https://doi.org/10.24127/pro.v10i2.6591>.

Yogi Fernando, Popi Andriani, dan Hidayani Syam. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

Yulita, Heni, Nazurty Nazurty, dan Sukendro Sukendro. “Application of the STAD-Type Cooperative Model to Improve Student Learning Outcomes.” *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 11, no. 2 (2025): 607–13.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i2.9370>.

Yusuf, Rusydi Muhammad, dan Syarif - Hidayat. “COOPERATIVE LEARNING MODEL IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4150>.

Zidny, Robby. *Pembelajaran Tutor Sebaya Dengan Zep Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Laju Reaksi*. 3 (t.t.).

LAMPIRAN

Lampiran 1

Lampiran 1. 1 Data Guru di MAN 2 Blitar

No	N a m a	N I P
1	2	3
1	M. SAMSUL ARIFIN, S.Pd.I, M.Pd	198312112005011001
2	Dra. DAMIRAH	196712221998022002
3	Dra.ENDARWATI, M.Si	196812191996012001
4	ANANG YUDHI S, M.Pd	1971052619970310005
5	SYAFUDIN ZUHRI, M.Pd	196810241997031001
6	NANIK PUSPITOSARI, M.Pd	19721216 199903 2 001
7	Drs. MOCHAMAD NAJIB	19671129 199503 1 001
8	Dra. TITIK YULIANI	19660704 200501 2 003
9	Dra. EMI FADILAH	19661020 200312 2 001
10	GOGOT ARI SUSANTO, S.Pd	19740411 200501 1 001
11	DIANA HERAWATI, S.Pd	19741208 200501 2 002
12	ABDUL LATIF AL FAUZI, S.Pd	197511012007101002
13	EKO WAHYONO, S.Pd	19750727 200501 1 003
14	ROCHANI,S.Pd	19711121 200501 1 004
15	FATHUROHIM, M.A	197803242005011003
16	ISTIQOMAH, S.Pd	19690917 200701 2 030
17	SULISTYOWATI, S.Pd	19720404 200710 2 003
18	ATIK HERLIANAWATI, M.Pd	197510042005012003
19	Dra. NURUL HIDAYAH	196908022007012000
20	NAILUL MUFARROHAH, S.PdI	19820414 200901 2 012
21	ERPINA, SE	19760331 200710 2 003
22	TATOK HERNANTO, S.Pd	19740719 200501 1 002
23	SOENDARI, S.Pd	19711009 200710 2 001
24	ROFIK ALI WAFA, S.Pd	197607052005011008
25	NINIK NURWIYATI, S.Pd	197511052009122002
26	ENI MASLIHAH, M.PdI	19770328 200710 2 003
27	DIANA DWI OKTAFIA SAFITRI, M.Pd	197510072009012002

28	ZUHAIRI MUSTOFA, S.Pd	19701013 200604 1 004
29	ENDRO GUNAWAN M,SE	196905022014111003
30	EDY SUHARIYANTO,S.Pd	196904262014111001
31	RIZKI MAHAKHARISMA	199207242019031012
32	Anas Fauzi S.Ag	197807012007101002
33	TATIK ASIH SETYAWATI, S.Pd	196701051990032005
34	ELOK ZUNAIDAH, S.PdI	198306042023212034
35	DHUHA AHMADI,S.PdI	198306112023211015
36	NURUL HIDAYATUL LAILIN,S.Pd	198302012023212031
37	FARIDATUL ULA,S.Pd	198510282023212036
38	EKO WAHYUNINGTYAS,S.Pd	198109042023212020
39	HENY TRIWIDIYANTI, S.Pd	198710312023212025
40	Riza Kurniasari, S.Pd	199511272023212039
41	YULIYA EKA PUJI LESTARI, S.Si	198402022023212034
42	TATIK FARIHAH,S.Pd	198311252023212015
43	MUASISUL KHOIROT,S.Pd	198412132023212020
44	Drs.QOTRUN NADA	196802102023211003
45	DEWI KUMALASARI,S.Pd	199111112023212067
46	LIA ROHMATUL UMMAH, S.Pd	199409022023212045
47	BINTI NAFSIAH, S.Pd	199307032023212048
48	AHMAD HAVID HAKIM, S. Kom	199202242023211019
49	MELISA NADHIFATUL ANNISA', S.Pd	199802022023212013
50	ANDRI SETIAWAN, S.Pd	199706042023211011
51	Duwi Aprilia Wati, S.Pd	199704092023212023
52	FARKHAN, S.PdI	196803042025211003
53	ARWAN SUDRAJAT,S.Pd	198704092025211007
54	ZAENAL MUSTOPA, S.PdI	198212292025211014
55	SITI MAR'ATUN NI'MAH, S.Pd	199304232025212006
56	SEPTA WIDYA ETIKA NUR IMAYA NABILAH, S.S, M	199509262025212007
57	SITI AMIROH, S.Pd	198710262025212016
58	ELLFIN KRISDIANA FAUZI, S.Pd	199406022025212010
59	USWATUN KHASANAH, S.Pd	199304202025212016
60	SURYA NINGSIH, S.Pd	198103232025212011
61	WINDA RIMAYANTI, S.Tr.Par	198904202025212010
62	NOER ADEKTYA EKAVIANA, S.Hum	199710042025052009
63	VIVIT EVI PUSPITA SARI	199211242025052002
64	NABILLA FATKHIA DEWI	199903172025052003

65	AHMAD FAUZI	199303172025051001
66	MAHARDIKA YOGA PERDANA	199609192025051005
67	MUJAHID SHIROTH	200110032025051010
68	BAGUS MUHAMAD ROSYID	199802122025051003
69	FINA AYU WIJAYANTI	199002162025052001
70	ETI APRILIA, S.Pd	199304052025052004
71	AINU MUASISUL HUSNA, S.Pd	
72	LU'LUIL KARIMAH, S.Hum, M.Pd	
73	LUTHFIL HAKIM,Lc.	
74	RAHMAT DWI AGENG PANGESTU ,S.Psi.	
75	Anazah Alviani, S.Pd	
76	Lailin Nurul Hidayah,S.Pd.	
77	Nefi Yulianti ,S.Pd.	
78	Rossy Diapayanti, S.Sn	
79	Minarsih	
80	Yaji Kurniawan, S.Sos (KTU)	197301282007011013
81	IBNU GUNTORO, S.Sos	198304052007101001
82	DEWI ANJARWATI, S.Pd	197610191998032002
83	IKA NURHIDAYAH, S.E	199706112023212018
84	AHMAD BISRI, S.Pd	198906232025211018
85	MUHAMMAD IRFAUL FARIKHIN, S.Kom	199007242025211020
86	HANIM LATIFAH, S.E	199605282025212018
87	WAHYU MURTINGAH RATNAWATI , A.Md	198901272025212009
88	ROIDATUN NAZIHAN, S.Pd	199509292025212062
89	LAILATUL NUR ROHMAH,S.Si.	198805012025212052
90	KUSNADI	198601292025211042
91	FERY NANDA KUSUMA , S.Pd	198506032025211054
92	PRASETYA HARI PURNOMO	197506232025211041
93	AGUS ISWAHYUDI	198411052025211074
94	MUHAMMAD AMIN YUSUF AL ZAMZAMI	200212052025211013
95	TYO ARDIANTO, S.IP	
96	Zuhdi Khoirur Rohman,S.Sos	
97	NANANG FITRIANTO	
98	MUHAMMAD HAFIZH HILMI, S.H.	
99	SHOFI NAILATUL MUYASSAROH, S.Pd	
100	LUTFIL HAKIM (medsos)	
101	Ika Farda Hasana	Ma'had

102	Annisa sami'atul laila	Ma'had
103	Evi Masitoh	KOPERASI
104	salwa	KOPERASI
105	Catur Ragil Saputro	KOPERASI

Lampiran 1. 2 Data Siswa Kelas Eksperimen

No.	Nama	JK
1.	Adelia Rahma Dina	P
2.	Afniha Makta Sabila	P
3.	Keysha Zalika Erma Geulis	P
4.	Anna Rohmatul Wulandari	P
5.	Annisa Roja Mariska	P
6.	Aprilia Kusmandaru	P
7.	Keisya Syabila Agsyani	P
8.	Chalista Devi Maharani	P
9.	Daris Salamah	P
10.	Ema Annisa Azzahra	P
11.	Aurelya Putri Nur Rahmadani	P
12.	Febriyana Sexyowati	P
13.	Filzatul Alfiah	P
14.	Hayu Merit Ditha	P
15.	Iradatu Robbinal Izzah	P
16.	Jauharotun Nisa' 'indha Sya'bana	P
17.	Karisna Zulfa Sakina	P
18.	Keisha Nayla Syaloom	P
19.	Keyla Maulidya Shaum	P
20.	Laura Jihan Natasya	P
21.	Lusiana Novi Zharrohmah	P
22.	Nadya Alkaffi	P
23.	Andresiana Eka Putri	P
24.	Naswa Adinka Rahmadina	P
25.	Nela Nasywa Winanti	P
26.	Prita Qurrotul Aini	P
27.	Putri Fani Febriyanti	P
28.	Renata Widya Al Garet	P
29.	Ria Yulia Putri	P
30.	Rizka Binti Ramawati	P
31.	Safna Amalia	P
32.	Sasa Talya	P
33.	Selfi Desi Siti Khotimah	P
34.	Shiane Dewi Tiftianti	P

Lampiran 1. 3 Data Siswa Kelas Kontrol

No Urut	Nama	JK
1	Acha Aurelia Nurana	P
2	Aira Ayu Maharani	P
3	Alfina Bunga Qutsyia	P
4	Alvian Azizi Ahmad	L
5	Alvina Dannis Fatuzzuna	P
6	Alya Faidah	P
7	Amelia Asyifa Nur Ramadhani	P
8	Arsita Rahma Alfani	P
9	Bintan Aulia Fuadiya	P
10	Bulan Nirmala Azizah	P
11	Chalista Nadin Syafira	P
12	Fanisya Olivia Hartanto	P
13	Fayruz Zahwa Elmira	P
14	Fika Setya Nurjannah	P
15	Hayin Fadhila	P
16	Insania Cahya Putri Pradana	P
17	Izza Nadhiroh Elfifa Yusuf	P
18	Khansa Salasika Yudianto	P
19	Miftakhul Rahma Putri Dewi	P
20	Moh Iqbal Muzaqi	L
21	Mufida Lihayati	P
22	Muhammad Farel Darmawan	L
23	Muhammad Rendy Hermawan	L
24	Mutmainatul Mundiroh	P
25	Nadya Rahadatul Aisyfadhila	P
26	Naila Agista Nida	P
27	Nisa Barokah Putri	P
28	Petricya Aurel Lovelintang	P
29	Redanti Moudila Aufa Rafiqi	P
30	Sahda Aurella Sania Lail	P
31	Salsabila Az-zahra	P
32	Salwa Fatiyakhul Husna	P
33	Sazqia Mega Lestari	P
34	Vinkan Dewangga Subekti	L
35	Vrisa Galuh Anindya	P
36	Zukhanida Ajeng Mahesa Ayu	P

Lampiran 1. 4 Data Siswa Uji Validasi Instrumen Angket

No Urut	Nama	JK
1	Adan Nurfendi	L
2	Afiva Damayanti	P
3	Asyifa Hanafi'i	P
4	Cinky Bransisca Auliyani	P
5	Donny Jullyano Oktavian	L
6	Esha Anugrah Ramadhan	P
7	Fanny Artama	P
8	Farra Adiba	P
9	Febby Choirun Nisa	P
10	Hanif Nur Asman	P
11	Isya Nabilah Dwi Andiva	P
12	M. Adil Adi Wibowo Al Jauhari	L
13	Maslihan Ngabdillah Ahmad	L
14	Melati Putri Duwi Lutfiana	P
15	Miftakhul Aulia Akbar	L
16	Miftakhul Azis	L
17	Miftakhul Nur Azizah	P
18	Muh Nur Rama Dani	L
19	Muh. Rois Jaizuli Ihsan	L
20	Muhammad Daffa Atha Alfani	L
21	Muhammad Syahril Saputra	L
22	Muhammad Taufik Khurrohman	L
23	Muhammad Wafiqurrokhim	L
24	Nabila Wahyu Nur Annisa	P
25	Nabila Zalfa Afafagatha	P
26	Natasya Firdausi	P
27	Nida Ani Khofifah	P
28	Pandu Alaiyya Kusumantri	L
29	Rengga Aditya Putra Prayoga	L
30	Ria Puspita Kumala Putri	P
31	Rosalia Dewi Nurlatifah	P
32	Safa Ayudya Nakrisa	P
33	Sasa Dwi Meilatifa	P
34	Septi Putri Rahmadani	P
35	Silfi Miftahul Sasmita	P
36	Sofi Aulia	P

Lampiran 2

Lampiran 1. 5 Instrumen Validasi Angket Motivasi Belajar di MAN 2 Blitar

A. Kuesioner Pengujian Usability Kemudahan Pengguna

Petunjuk Pengisian:

Berdasarkan atas pengalaman siswa/siswi, berilah tanda centang pada bobot nilai alternatif jawaban pada setiap pernyataan.

Pilihan Respon

1. Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Tidak Setuju (TS)
3. Netral (N)
4. Setuju (S).
5. Sangat Setuju (SS)

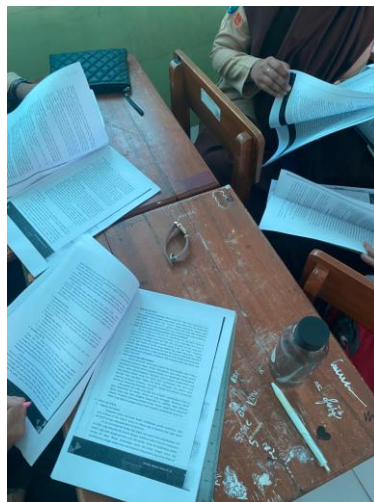
No	Daftar Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya terdorong untuk memperoleh nilai belajar yang lebih baik dari sebelumnya.					
2	Kegiatan pembelajaran membuat saya ingin meningkatkan prestasi akademik saya.					
3	Saya merasa tertantang untuk mencapai hasil belajar yang optimal					
4	Saya berusaha memahami materi pembelajaran secara mendalam, bukan sekadar menyelesaikan tugas.					
5	Saya memiliki target pencapaian tertentu dalam kegiatan belajar.					
6	Saya mengikuti proses pembelajaran dengan penuh perhatian.					
7	Kegiatan pembelajaran mendorong saya untuk terlibat secara aktif.					
8	Saya merasa pembelajaran berlangsung menarik dan tidak membosankan.					
9	Saya termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.					

10	Saya merasa waktu pembelajaran di kelas berjalan secara efektif.					
11	Interaksi dengan teman selama pembelajaran meningkatkan semangat belajar saya.					
12	Saya merasa nyaman menyampaikan pendapat dalam kegiatan pembelajaran.					
13	Suasana kelas mendukung saya untuk belajar secara aktif.					
14	Saya merasa dihargai dalam proses pembelajaran bersama teman-teman.					
15	Kerja sama dengan teman membantu saya memahami materi pelajaran.					
16	Saya merasa puas dengan proses pembelajaran yang saya ikuti.					
17	Proses belajar yang saya jalani mendorong saya untuk belajar lebih giat.					
18	Saya merasa usaha belajar yang saya lakukan memberikan hasil yang bermakna.					
19	Saya ingin mempertahankan semangat belajar seperti yang saya rasakan saat ini.					
20	Pengalaman belajar di kelas meningkatkan kepercayaan diri saya dalam belajar.					

Lampiran 3

Lampiran 1. 6 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

- Dokumentasi Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama



- Dokumentasi Kelas Kontrol Pertemuan Pertama



- Dokumentasi Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua



- Dokumentasi Kelas Kontrol Pertemuan Kedua

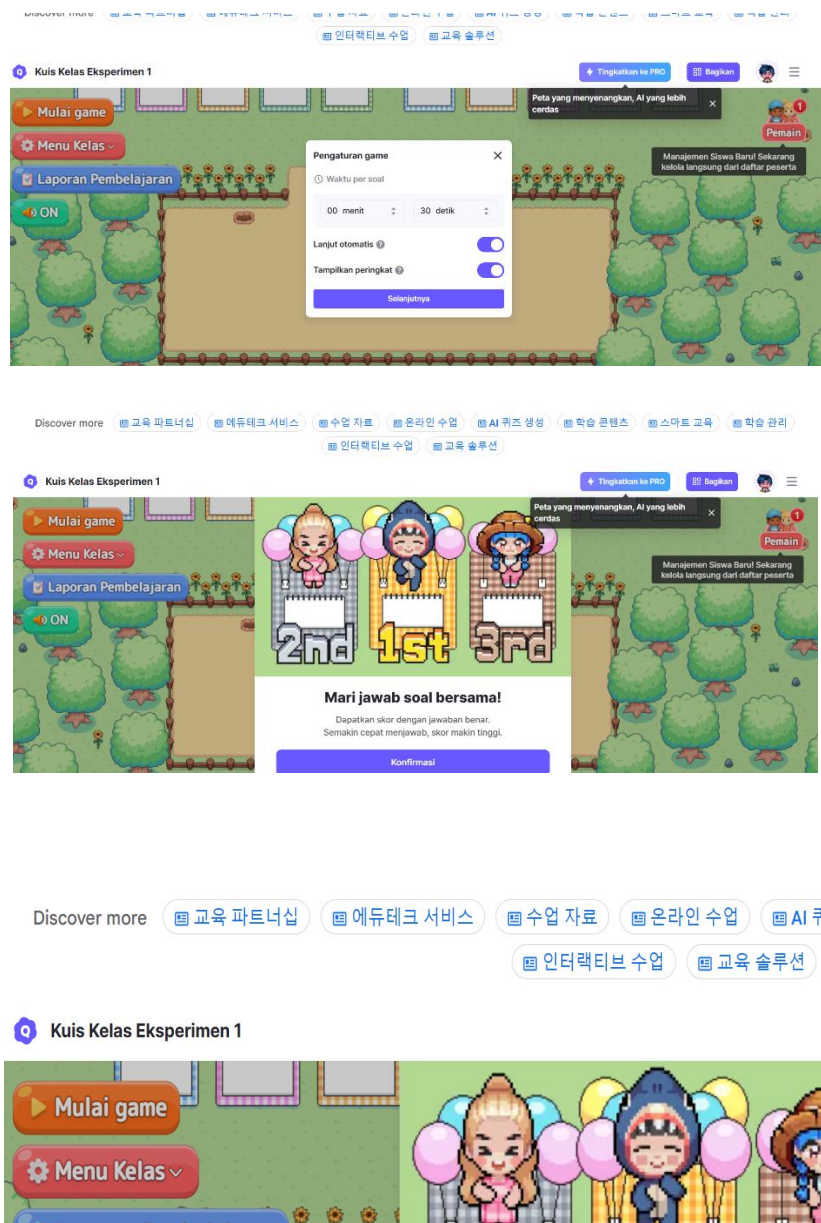


- Dokumentasi Kelas Uji Validasi Instrumen



Lampiran 4

Lampiran 1. 7 Media Zep Quiz



Lampiran 5

Lampiran 1. 8 Bukti Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 551354, Fax. (0341) 572533
 Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220101110146
 Nama : CANTIKA YULIANA PUTRI
 Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Dosen Pembimbing 1 : RUMA MUBARAK, M.Pd.I
 Dosen Pembimbing 2 :
 Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Zep Quiz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah

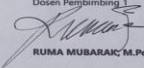
IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	27 Agustus 2025	RUMA MUBARAK, M.Pd.I	Pada bimbingan pertama ini, mahasiswa melakukan konsultasi awal terkait judul skripsi serta penyusunan Bab I (Pendahuluan). Dosen pembimbing memberikan arahan mengenai kesesuaian topik dengan bidang keilmuan Pendidikan Agama Islam serta urgensi penelitian yang akan dilakukan. Dalam pertemuan ini, mahasiswa mendapatkan masukan untuk memperjelas rumusan masalah, tujuan penelitian, serta batasan penelitian agar lebih fokus dan sistematis. Selain itu, pembimbing juga menekankan pentingnya keterkaitan antara latar belakang masalah dengan teori dan konteks aktual di lapangan.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	07 Oktober 2025	RUMA MUBARAK, M.Pd.I	Pertemuan kedua difokuskan pada penyempurnaan Bab I dan pembahasan awal Bab II (Kajian Teori dan Penelitian Terdahulu). Dosen pembimbing memberikan koreksi terhadap sistematika penulisan, gaya bahasa ilmiah, dan konsistensi penggunaan istilah. Mahasiswa juga diarahkan untuk memperkaya tinjauan pustaka dengan sumber-sumber terbaru dan relevan, terutama yang berkaitan dengan teori media pembelajaran dan motivasi belajar dalam konteks pendidikan Islam. Pembimbing menekankan pentingnya penggunaan referensi jurnal internasional dan nasional terakreditasi.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	23 Oktober 2025	RUMA MUBARAK, M.Pd.I	Pertemuan keempat difokuskan pada penyempurnaan Bab III serta penyesuaian numbering dan format penulisan sesuai pedoman akademik kampus. Dosen pembimbing mengoreksi penomoran tabel, gambar, serta daftar pustaka agar seragam dengan kaidah penulisan ilmiah. Selain itu, mahasiswa juga diarahkan untuk memperjelas prosedur pelaksanaan penelitian agar lebih mudah dipahami dan dapat diterapkan secara praktis. Pembimbing menegaskan pentingnya konsistensi antara rancangan metodologi dan tujuan penelitian.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	27 Oktober 2025	RUMA MUBARAK, M.Pd.I	Pada bimbingan kelima, fokus pembahasan diarahkan pada pengecekan keaslian karya ilmiah melalui Turnitin. Mahasiswa diminta untuk memastikan tingkat kesamaan (similarity index) berada di bawah batas maksimal yang ditentukan oleh pihak kampus. Dosen pembimbing memberikan arahan mengenai teknik parafrase yang benar serta pentingnya sitasi sesuai gaya APA. Selain itu, mahasiswa juga memperoleh masukan terkait kalimat yang masih perlu diperbaiki agar lebih efektif dan ilmiah.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	07 November 2025	RUMA MUBARAK, M.Pd.I	Bimbingan terakhir sebelum seminar proposal ini difokuskan pada persiapan PowerPoint untuk seminar proposal dan penyempurnaan Bab I hingga Bab III. Dosen pembimbing memberikan bimbingan teknis mengenai cara penyajian hasil penelitian secara sistematis dan menarik. Mahasiswa dibimbing untuk menampilkan inti penelitian secara ringkas dalam bentuk poin-poin penting, termasuk latar belakang, rumusan masalah, teori pendukung, dan rancangan metodologi. Pembimbing juga memberikan evaluasi akhir terhadap keseluruhan isi proposal agar layak diajukan dalam seminar.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	11 November 2025	RUMA MUBARAK, M.Pd.I	Melaporkan dan mendiskusikan masukan dari dosen pengji saat sempro. Fokus pada perbaikan latar belakang, penajaman rumusan masalah, dan validasi instrumen penelitian (kuesioner/pedoman wawancara) sebelum turun lapangan. Dosen memberikan arahan untuk segera memulai pengambilan data.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	18 November 2025	RUMA MUBARAK, M.Pd.I	Melaporkan perkembangan proses perizinan penelitian dan uji coba instrumen (pilot study). Mendiskusikan kendala teknis di lapangan. Dosen memberikan saran terkait strategi penentuan sampel/informan agar data yang diperoleh lebih akurat.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi

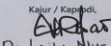
8	21 November 2025	RUMA MUBARAK, M.Pd.I	Mempresentasikan data mentah yang sudah mulai terkumpul (hasil kuesioner masuk atau transkrip wawancara awal). Dosen memeriksa kecukupan data dan mengingatkan untuk tetap menjaga objektivitas serta kedalaman data yang dicari.	Garjit 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	01 Desember 2025	RUMA MUBARAK, M.Pd.I	Melaporkan bahwa proses pengambilan data di lapangan telah selesai 100%. Mendiskusikan langkah awal pengolahan data, seperti coding data (kualitatif) atau uji validitas & reliabilitas final (kuantitatif).	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	08 Desember 2025	RUMA MUBARAK, M.Pd.I	Mendiskusikan struktur penulisan Bab 4 agar penyajian data hasil penelitian runtut dan mudah dipahami. Dosen memberikan arahan tentang cara mengaitkan hasil temuan lapangan dengan teori yang telah ditulis di Bab 2.	Garjit 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	11 Desember 2025	RUMA MUBARAK, M.Pd.I	Menyerahkan draf kasar Bab 4 bagian deskripsi data. Dosen memberikan masukan terkait visualisasi data (tabel/grafik). Pertemuan ditutup dengan arahan dosen mengenai apa saja yang harus dicicil secara mandiri selama masa libur semester.	Garjit 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	07 Februari 2026	RUMA MUBARAK, M.Pd.I	Melaporkan perkembangan penulisan skripsi setelah libur semester. Menyerahkan revisi Bab 4 yang sudah dilengkapi dengan analisis mendalam (pembahasan). Dosen meminta penajaman argumentasi pada bagian pembahasan kritis.	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
13	18 Februari 2026	RUMA MUBARAK, M.Pd.I	Menunjukkan hasil perbaikan Bab 4 yang telah disetujui. Melanjutkan diskusi mengenai penyusunan Bab 5 (Kesimpulan dan Saran) agar kesimpulan langsung menjawab rumusan masalah dan saran yang diberikan bersifat aplikatif.	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
14	10 Maret 2026	RUMA MUBARAK, M.Pd.I	Menyerahkan draf utuh skripsi (Bab 1-5) beserta lampiran-lampirannya. Dosen memeriksa keseluruhan (benang merah) antara masalah, hasil, dan kesimpulan. Dosen memberikan catatan perbaikan pada struktur kalimat dan tata tulis (format APA/kefe rans).	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
15	06 Mei 2026	RUMA MUBARAK, M.Pd.I	Menyerahkan draf yang sudah dirapikan berdasarkan catatan bulan Maret. Melaporkan hasil cek Turnitin (plagiarisme). Dosen memeriksa selisih abstrak (Indonesia & Inggris) dan memberikan lampu hijau untuk mulai mengurus pendaftaran Sidang Mumpakaah/Sidang Akhir.	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi
16	22 Mei 2026	RUMA MUBARAK, M.Pd.I	Dosen pembimbing menandatangani lembar persetujuan (keci) maju Sidang Akhir. Dilanjutkan dengan simulasi singkat presentasi sidang, di mana dosen memberikan tips cara menjawab pertanyaan penguji dan menekankan poin-poin penting yang wajib dikuasai saat sidang nanti.	Genap 2026/2027	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang,
Dosen Pembimbing 1

RUMA MUBARAK, M.Pd.I

Kajur / Kaprodi


Dr. Laili Nur Arifa, M.Pd. I

Lampiran 6

Lampiran 1. 9 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	: Cantika Yuliana Putri
NIM	: 220101110146
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis	: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Zep Quiz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah

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. Dotan
Ketua



Wahyu Indah Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran 7

Lampiran 1. 10 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 Faksimile (0341) 552398 Malang
<http://ru.unisma.ac.id> email: ru@ru.unisma.ac.id

Nomor : 75/Un.03.1/TL.01.04/01/2026
Sifat : Penting
Lampiran :
Hal : 1
07 Januari 2026

Hal : Izin Survey

Kepada
Yth. Kepala MAN 2 Bitar
di
Bitar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan 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 : Cantika Yuliana Putri
NIM : 220101110146
Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
Judul Proposal : Pengaruh Media Zep Quiz dan Model Cooperative Learning tipe STAD terhadap Motivasi Belajar Siswa

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

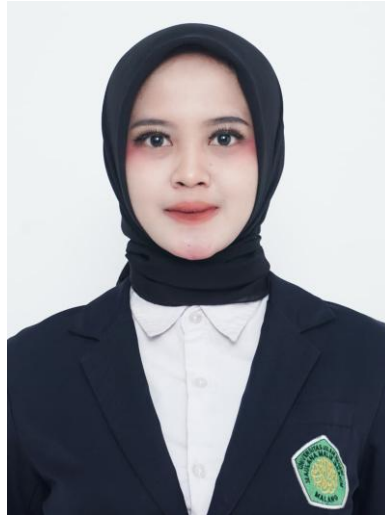
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


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

Tembusan :
1. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Biodata Mahasiswa



Nama	Cantika Yuliana Putri
NIM	220101110146
Tempat, Tanggal Lahir	Blitar, 13 Juli 2004
Fakultas	Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	Pendidikan Agama Islam
Tahun Masuk	2022
Alamat	Lingkungan Bening RT 001 RW 002, Kelurahan Jingglong, Kecamatan Sutojayan, Kabupaten Blitar
Email	cantikayuliana1@gmail.com
No. Hp	081803360147
Riwayat Pendidikan	- RA. Al-Hidayah - MI Al-Hikmah - MTsN 02 Blitar - MAN 1 Blitar

	- S-1 Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
--	---

