

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *ZEP QUIZ* TERHADAP
MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA
KELAS XI DI SMK IT KHOIRU UMMAH**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

EKA ROMIYATI
NIM: 22531049

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Di

Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

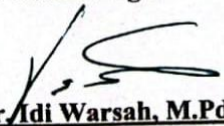
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan kami berpendapat bahwa skripsi Saudari Eka Romiyati mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Curup yang berjudul: Pengaruh Penggunaan Media *Zep Quiz* terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah sudah dapat diajukan dalam sidang skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

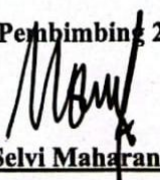
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 5 Agustus 2026

Pembimbing 1


Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I
NIP. 19750415 200501 1 009

Pembimbing 2


Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP. 19950506 202203 2 007

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eka Romiyati
NIM : 22531049
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Zep Quiz* terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis atau di rujuk dalam naskah ini dan di sebutkan sebagai referensi.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 7 Agustus 2026



Eka Romiyati
22531049

LEMBAR PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan : Dr. AK Gani No. 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1377 /In.34/FT/PP.00.29/08/2026

Nama : Eka Romiyati
NIM : 22531049
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Zep Quiz* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada :

Hari/ Tanggal : Rabu, 12 Agustus 2026
Pukul : 15.00–16.30 WIB
Tempat : Ruang 03 Gedung Munaqasah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah

TIM PENGUJI

Ketua,

Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I
NIP. 197504152005011009

Sekretaris,

Mega Selwi Maharani, M.Pd
NIP. 199505062022032007

Penguji I

Dr. Sumarto, M.Pd.I
NIP. 199001242019031013

Penguji II

Dr. Muhammad Idris, M.A
NIP. 198104172020121001

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Bakti Komalasari, M.Pd
NIP. 197011072000032004

MOTTO

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah: 6)

“Keberhasilan bukan milik orang yang pintar, keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha”

~ B.J. Habibie

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur atas ke hadirat Allah *Subhanahu wa Ta'ala*, Tuhan semesta alam, yang telah melimpahkan rahmat, karunia, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Zep Quiz* terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam*, yang telah membimbing umat manusia menuju jalan kebenaran dan menjadi teladan terbaik dalam setiap aspek kehidupan. Semoga kita semua senantiasa diberikan kemampuan untuk meneladani akhlak mulia beliau.

Penyusunan skripsi ini merupakan proses yang penuh dengan tantangan dan pembelajaran. Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, arahan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd., selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

3. Bapak Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum., selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Dr. Sagiman, M.Kom., selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bunda Dr. Bakti Komalasari, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Bapak Dr. Muhammad Taqiyuddin, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
7. Ibu Dr. Dina Hajja Ristianti, M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
8. Ibu Selvi Pransiska, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup.
9. Bapak Cikdin, S.Ag., M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
10. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah. M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing I
11. Ibu Mega Selvi Maharani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II.
12. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pelayanan kepada penulis selama menempuh pendidikan di IAIN Curup.
13. Kepala sekolah, ustadz dan ustadzah, serta seluruh warga sekolah SMK IT Khoiru Ummah yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian.
14. Rekan-rekan mahasiswa yang telah menjadi teman seperjuangan, saling memberikan motivasi, bantuan, dan kebersamaan selama menempuh pendidikan di IAIN Curup.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan belum mencapai kesempurnaan. penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri, pembaca, lembaga pendidikan, serta masyarakat pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, Agustus 2026

Penulis

Eka Romiyati
NIM. 22531049

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas segala rahmat, nikmat, serta kekuatan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan perjalanan akademik ini. Setiap proses yang dilalui menjadi bagian berharga yang mengantarkan penulis pada pencapaian ini, yang bukan hanya menjadi akhir dari sebuah perjuangan, tetapi juga awal dari perjalanan baru dalam kehidupan.

Karya sederhana ini penulis persembahkan dengan penuh rasa syukur, cinta, dan penghargaan yang mendalam kepada:

1. Ayah ku tercinta, yang telah berjuang tanpa mengenal lelah untuk memberikan segala hal yang terbaik untuk penulis. Terima kasih atas setiap pengorbanan, kerja keras, doa, nasihat, dan dukungan yang selalu mengiringi setiap langkah penulis hingga mampu berada di titik ini, aku tahu di balik lelah mu tersimpan harapan besar untuk anak mu ini. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan serta membalas setiap pengorbanan Ayah dengan balasan yang terbaik. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.
2. Ibu ku tercinta, wanita hebat yang Allah hadirkan sebagai madrasah pertama dalam hidupku. Engkau adalah pelabuhan ternyaman tempat aku kembali ketika lelah, dan cahaya yang selalu menerangi langkahku saat jalan terasa gelap. Dalam setiap sujudmu, terselip doa-doa yang tak pernah putus untuk keberhasilan anakmu. Dalam setiap tetes keringat dan pengorbananmu, tersimpan kasih sayang yang tak dapat diukur dengan apa pun. Terima kasih

karena telah mengajarkanku arti kesabaran, keikhlasan, ketulusan, dan kekuatan untuk terus melangkah. Pelukanmu selalu menjadi tempat terbaik untuk menguatkan hati, sementara nasihatmu menjadi penuntun dalam setiap perjalanan hidupku. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, umur yang penuh keberkahan, serta membalas setiap pengorbanan dan doa yang telah Ibu berikan dengan balasan yang terbaik. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

3. Adik ku tersayang, Shofia Melany, terima kasih telah menjadi tempatku berbagi cerita, berkeluh kesah, dan bercanda di saat lelah maupun menghadapi berbagai kesulitan selama perjalanan ini. Kehadiranmu selalu membawa keceriaan dan semangat baru ketika aku mulai merasa jenuh dan hampir menyerah. Terima kasih karena selalu memberikan perhatian, dukungan, dan doa yang tulus dalam setiap proses yang penulis jalani. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, serta kemudahan dalam setiap langkah dan cita-citamu. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.
4. Dosen pembimbing yang luar biasa (Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., dan Ibu Mega Selvi Maharani, M.Pd.), yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran. Terima kasih atas ilmu, arahan, motivasi, dan pengalaman berharga yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala melimpahkan pahala yang berlipat ganda kepada bapak dan Ibu.
5. Segenap keluarga besar, yang selalu memberikan doa, dukungan dan senantiasa memberikan kekuatan dalam setiap langkah perjuangan ini, sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan ini dengan baik.

6. Sahabat dan teman-teman seperjuangan, My Best (Indah), Mbak Ayu, Sulis, Mbok Fit (Fitri) , Enjel & Mbak Desi. terima kasih atas segala dukungan, semangat, kebersamaan, dan bantuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini. Kehadiran kalian menjadi salah satu penyemangat bagi penulis untuk terus berjuang dan menyelesaikan setiap proses yang ada. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala senantiasa menjaga persahabatan kita dan mengabulkan cita-cita serta harapan baik kita semua. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.
7. Dafari *squad* (teman-teman kos), Mbak Yumunah, Mbak Feni, Mbak Ayu, Mbak Lusi. Mbak Rahayu, Nadia, Indah, Fitri, Erni, Intan, Nova, Rezza, Peby, serta Ibuk Yuyun dan Pak Guntur. Terima kasih atas setiap kebersamaan, canda tawa, dukungan, dan perhatian yang diberikan selama ini. Kalian telah menjadi bagian dari perjalanan yang tidak akan terlupakan, menghadirkan kehangatan di tengah kesibukan dan menjadi penyemangat dalam menyelesaikan setiap proses hingga titik ini.
8. Keluarga seperantauan baik dari organisasi dan teman-temanku, HMPS PAI, GenBI, UKM Kerohanian, serta teman-teman ku Mbak Alda, Nana, Elisa, Rezza, Selli, Bunga, Dela Ami, dan Puput. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah diberikan selama masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini. Kehadiran kalian menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis di tanah perantauan. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala senantiasa memberikan keberkahan dan kesuksesan untuk kita semua. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.
9. Teman-teman seperjuangan dikelas PAI B angkatan 2022, yang telah

membersamai dalam setiap suka dan duka kurang lebih selama 6 semester dalam bangku perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, kekompakan, dan segala kenangan indah yang pernah kita ukir bersama. Semoga kita semua diberikan kemudahan dalam setiap urusan untuk menggapai apa yang kita impikan. *See you guys*

10. Almamater tercinta, IAIN Curup, yang telah menjadi tempat penulis menimba ilmu, belajar, dan bertumbuh dalam berbagai pengalaman selama masa perkuliahan. Semoga selalu menjadi lembaga pendidikan yang maju, berkah, dan melahirkan generasi yang bermanfaat bagi agama, bangsa, dan negara.
11. Untuk diriku sendiri, terima kasih telah bertahan sejauh ini, melewati setiap lelah, ragu, dan jatuh bangun dalam proses panjang ini. Terima kasih karena tetap memilih berjuang, meskipun tidak selalu mudah. Semoga langkah ke depan selalu diberi kekuatan, kemudahan, dan keberkahan oleh Allah Subhanahu wa Ta'ala. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas segala doa, bantuan, dan kebaikan yang telah diberikan dalam berbagai bentuk selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap dukungan yang hadir, sekecil apa pun, telah menjadi penguat langkah penulis hingga mampu menyelesaikan karya ini. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas seluruh kebaikan dengan pahala yang berlipat, keberkahan, serta ridha-Nya.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, namun besar harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi amal kebaikan bagi semua pihak. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

ABSTRAK

EKA ROMIYATI (NIM. 22531049) dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media Zep Quiz terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah**”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI).

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran karena dapat mendorong siswa untuk memberikan perhatian, merasa tertarik, dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *Zep Quiz*, mengetahui minat belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas XI pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan, mengetahui perbedaan peningkatan minat belajar antara kelas eksperimen menggunakan media *Zep Quiz*, serta mengetahui pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* terhadap minat belajar PAI siswa di SMK IT Khoiru Ummah Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian ini berjumlah 24 siswa yang terdiri atas 12 siswa kelas eksperimen dan 12 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, analisis N-Gain, *Independent Sample t-Test*, dan *Effect Size* (Cohen's *d*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 36,25 dan kelas kontrol 32,33, sedangkan rata-rata *post-test* meningkat menjadi 43,25 pada kelas eksperimen dan 36,33 pada kelas kontrol. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,4969 (kategori sedang) dan kelas kontrol 0,2124 (kategori rendah). Hasil *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sedangkan *Effect Size* (Cohen's *d*) sebesar 1,78 termasuk kategori *very large effect*. Dengan demikian, penggunaan media *Zep Quiz* memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa.

Kata Kunci: Media *Zep Quiz*, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Deskripsi Teori.....	12
1. Minat Belajar	12
2. Media Pembelajaran <i>Zep Quiz</i>	19
3. Pendidikan Agama Islam	34
4. Pengaruh Media <i>Zep Quiz</i> terhadap Minat Belajar PAI	41
B. Kerangka Pemikiran.....	42
C. Hipotesis	44
D. Kajian Terdahulu	45
BAB III METODE PENELITIAN	53
A. Jenis Penelitian.....	53
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	54

C. Populasi dan Sampel	55
D. Variabel Penelitian	57
E. Definisi Operasional	58
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	61
G. Uji Instrumen Penelitian	68
H. Teknik Analisis Data	75
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	82
A. Gambaran Objektif Wilayah/Sasaran Penelitian	82
B. Temuan Hasil Penelitian	87
C. Pembahasan	104
BAB V KESIMPULAN	116
A. Kesimpulan	116
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cara Membuka Web <i>Zep Quiz</i> Melalui Chrome.....	22
Gambar 2.2 Cara Login/Mendaftar <i>Zep Quiz</i>	23
Gambar 2.3 Tampilan <i>Zep Quiz</i>	23
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan	45
Tabel 3.1 Rancangan penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	54
Tabel 3.2 Data Siswa SMK IT Khoiru Ummah.....	55
Tabel 3.3 Data Siswa Kelas XI SMK IT Khoiru Ummah	56
Tabel 3.4 Skala Likert.....	64
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Variabel (Y) Minat Belajar PAI Siswa	66
Tabel 3.6 Pedoman Penskoran Skala Likert Variabel (Y)	66
Tabel 3.7 Kategori Validitas	70
Tabel 3.8 Hasil Uji Coba Validitas Variabel X	70
Tabel 3.9 Hasil Uji Coba Validitas Variabel Y	71
Tabel 3.10 Kategori Reliabilitas	73
Tabel 3.11 Hasil Uji Coba Reliabilitas Variabel X.....	74
Tabel 3.12 Hasil Uji Coba Reliabilitas Variabel Y	74
Tabel 3.13 Kategori Interpretasi N-Gain	78
Tabel 3.14 Interpretasi Nilai Cohen's d.....	81
Tabel 4.1 Struktur Organisasi Sekolah	84
Tabel 4.2 Jumlah Guru dan Tenaga Kependidikan.....	85
Tabel 4.3 Jumlah Peserta Didik di SMK IT Khoiru Ummah.....	86
Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana di SMK IT Khoiru Ummah.....	87
Tabel 4 5 Hasil Angket Penggunaan Media Zep Quiz pada Kelas XI DKV (Kelas Eksperimen)	88
Tabel 4 6 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Zep Quiz.....	89
Tabel 4.7 Skor Pre-test dan Post-Test Kelas MP (Kontrol).....	90
Tabel 4.8 Rumus Norma Kategori Pre-test Minat Belajar.....	91
Tabel 4.9 Rumus Norma Kategori Post-Test Minat Belajar PAI	92
Tabel 4.10 Skor Pre-test dan Post-Test Kelas XI DKV (Eksperimen)	93
Tabel 4.11 Rumus Norma Kategori <i>Pre-test</i> Minat Belajar PAI Siswa Kelas Eksperimen	94
Tabel 4.12 Rumus Norma Kategori Post-Test Minat Belajar PAI Siswa Kelas	

Eksperimen	95
Tabel 4.13 N-Gain Kelas Kontrol	97
Tabel 4.14 N-Gain Kelas Eksperimen	98
Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk.....	100
Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas.....	101
Tabel 4.17 Hasil Uji Independent Sample t-Test N-Gain.....	102
Tabel 4.18 Hasil Uji Effect Size	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Minat belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Minat tersebut tercermin melalui adanya perhatian, ketertarikan, serta dorongan dalam diri peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.¹ Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih antusias, fokus, dan bersemangat ketika mengikuti proses pembelajaran, sehingga lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah bosan, serta kurang memperhatikan penjelasan guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa minat belajar perlu mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran agar peserta didik memiliki dorongan untuk mengikuti kegiatan belajar secara aktif.

Pemanfaatan media yang sesuai dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif selama proses belajar. Selain meningkatkan pemahaman, penggunaan media pembelajaran juga mampu membangkitkan perhatian dan minat belajar peserta didik.² Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu faktor penting dalam upaya

¹ Atikah Dewi Anggita et al., “Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor,” *Inventa* 7, no. 1 (2023): hlm. 78–84.

² Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 05, no. 02 (2023): hlm. 3928–36.

meningkatkan minat belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi umumnya menunjukkan perhatian yang lebih baik, antusiasme yang tinggi, serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Komang Suardi Wiradharma dan rekan-rekan yang menyatakan bahwa minat belajar memiliki hubungan positif dan signifikan dengan hasil belajar peserta didik.³

Pentingnya proses belajar dan penggunaan sarana dalam memperoleh pengetahuan juga memiliki landasan dalam ajaran Islam. Hal tersebut tercermin dalam QS. Al-Alaq ayat 1–5 yang diawali dengan perintah membaca dan memuat penjelasan mengenai proses manusia memperoleh pengetahuan. Allah Swt. berfirman:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ (٢) اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ (٥)

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*” (QS. Al-Alaq: 1–5)⁴

Ayat tersebut menunjukkan perhatian Islam terhadap aktivitas belajar dan proses memperoleh pengetahuan. Perintah membaca pada ayat tersebut menggambarkan pentingnya kegiatan belajar, sedangkan penyebutan qalam

³ Komang Wiradharma, Ni Suarni, and Ndara Renda, “Analisis Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar,” MIMBAR PGSD Undiksha 9, no. 3 (2021): hlm. 408.

⁴ Kementerian Agama RI, “Al-Qur’an Dan Terjemahannya” (Jakarta Timur: Lajnah Pentansih Muhsaf Al-Qur’an (LMPQ), 2019), quran.kemenag.go.id.

atau pena pada ayat keempat menunjukkan adanya sarana yang digunakan dalam proses pengajaran dan penyampaian ilmu. Dalam konteks pendidikan, penggunaan sarana pembelajaran dapat disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik. Perkembangan teknologi memungkinkan sarana pembelajaran tidak hanya berbentuk konvensional, tetapi juga berkembang menjadi media digital yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik juga selaras dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky. Teori tersebut menegaskan bahwa pengetahuan peserta didik dibangun melalui pengalaman belajar, interaksi sosial, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media *Zep Quiz* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas yang interaktif, berpartisipasi secara aktif dalam menjawab kuis, memperoleh umpan balik secara langsung, serta berinteraksi dengan teman selama proses pembelajaran. Pengalaman belajar semacam ini selaras dengan pemikiran Vygotsky yang menyatakan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila peserta didik dilibatkan secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, peran pendidik tidak hanya sebatas menyampaikan informasi, melainkan juga bertindak sebagai fasilitator yang mampu mewujudkan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Pandangan teori di atas sesuai dengan kebijakan pemerintah yang termuat dalam pasal 6 ayat (1) Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan,

Riset dan Teknologi Nomor 16 tahun 2022 tentang standar proses, yang menyatakan bahwa capaian pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan sumber daya satuan pendidikan.⁵ Secara tidak langsung, sumber daya yang dimaksud dalam pasal tersebut mencakup media pembelajaran sebagai salah satu komponen penting yang perlu dipertimbangkan oleh pendidik dalam merancang proses pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Ketentuan dalam regulasi tersebut mendorong pendidik untuk melakukan inovasi pembelajaran dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan adalah pemanfaatan media pembelajaran yang relevan sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media digital yang telah dirancang dapat mendorong peserta didik aktif untuk berpikir, mengeksplorasi materi, serta berinteraksi dengan lingkungan belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menantang, dan bermakna.⁶ Dalam konteks tersebut, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi aspek penting karena tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sarana untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik.

⁵ ., “Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah,” no. 383 (2022).

⁶ Aulia Maharani Putri et al., “Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar Melalui Integrasi Model PBL Dan Media Digital Interaktif,” Pubmedia: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, no. 1 (2025): hlm. 1–7.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah *Game-Based Learning* (GBL). Pendekatan ini memanfaatkan gabungan unsur permainan digital dalam pembelajaran, peserta didik didorong untuk lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam memahami materi yang disampaikan. *Game-Based Learning* (GBL) menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran.⁷ Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan GBL memiliki potensi dalam meningkatkan minat belajar, motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Selain itu, GBL dapat mendukung pengembangan daya ingat, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan bekerja sama dalam proses pembelajaran.⁸ Dalam penerapan GBL, media pembelajaran digital berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai alternatif salah satunya adalah *Zep Quiz*.

Zep Quiz merupakan platform pembelajaran digital berbasis kuis yang dirancang untuk mendukung pembelajaran aktif dan kegiatan evaluasi, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring.⁹ Platform ini menghadirkan aktivitas pembelajaran yang menuntut konsentrasi, kecepatan berpikir, serta partisipasi peserta didik melalui mekanisme permainan yang bersifat kompetitif secara sehat. Tampilan yang menarik serta fitur interaktif seperti sistem penilaian dan peringkat secara langsung mampu meningkatkan motivasi dan

⁷ Wayan Widiana, “*Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar*,” Jurnal Edutech Undiksha 10, no. 1 (2022): hlm. 1–10.

⁸ Sucitra Risa Palupi and Hasan Suaedi, “*Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember Pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek*,” Jurnal Pendidikan Tambusai 9, no. 2 (2025): hlm. 13123–31.

⁹ Afiena Siti Salamah et al., “*Pengaruh Media Evaluasi Digital Zep Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas V SDN 6*,” Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran 8, no. 4 (2025): hlm. 8814–22.

keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan *Zep Quiz* dinilai efektif terutama bagi peserta didik yang cenderung pasif dalam pembelajaran konvensional.¹⁰ Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik seperti *Zep Quiz* ini diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik. Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan. Peserta didik yang terlibat secara aktif cenderung antusias, fokus, dan menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 15 Desember 2025 bersama Ustadz Fridi selaku guru Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah, diperoleh informasi bahwa minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI masih tergolong rendah. Hal ini tampak dari banyaknya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, jarang mengajukan pertanyaan, kurang aktif dalam menjawab, serta mudah merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung. Beliau turut menjelaskan bahwa pembelajaran yang berlangsung selama ini masih didominasi oleh metode konvensional dengan media yang terbatas, sehingga suasana belajar cenderung monoton dan kurang mampu menarik minat peserta didik.¹¹ Gambaran ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran dengan kenyataan yang terjadi di lapangan.

¹⁰ Lala Sulistia Putri, Maulana, Cucun Sunaengsih, “Pengaruh Penggunaan *Zep Quiz* Dalam Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Pemahaman Materi Pengukuran Sudut Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Edukasi* 13, no. 2 (2025): hlm. 540–54.

¹¹ Wawancara Ustadz Fridi, Guru Pendidikan Agama Islam SMK IT Khoiru Ummah, Curup, 15 Desember 2025.

Berbagai hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Game-Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, maupun pemahaman materi pada berbagai mata pelajaran.¹² Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan menggunakan desain *quasi experiment* juga masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah menggunakan desain *quasi experiment*.

Penggunaan media *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* dalam pembelajaran PAI perlu diteliti lebih lanjut untuk mengetahui pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. Hal ini mengingat, mata pelajaran PAI memuat banyak materi konseptual yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan. Melalui mekanisme permainan yang disediakan oleh *Zep Quiz*, diharapkan proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga mereka lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi media pembelajaran digital yang relevan dan efektif dalam konteks pendidikan abad ke-21.

¹² Sabrina Syifaurrehman et al., “Mengintegrasikan Teknologi Informasi Dan Game Based Learning Dalam PAI: Studi Kualitatif Tentang Desain, Urgensi, Dan Dampak Zep Quiz,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 04 (2025): hlm. 340–53.

Dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Zep Quiz* terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil prasurvey yang telah penulis lakukan di SMK IT Khoiru Ummah, maka penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Zep Quiz* belum diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK IT Khoiru Ummah.
2. Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih belum optimal, yang ditunjukkan oleh rendahnya perhatian, keaktifan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran.
3. Belum diketahui pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK IT Khoiru Ummah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang serta identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, diperlukan pembatasan ruang lingkup penelitian agar pembahasan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai. Penelitian ini dibatasi pada kajian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Zep Quiz* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini terdiri atas siswa kelas XI yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun materi yang dijaga dalam

pelaksanaan penelitian adalah “Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu dan Zuhud.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil prasurvei yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana penggunaan media *Zep Quiz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas eksperimen?
2. Bagaimana minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) di SMK IT Khoiru Ummah Tahun Pelajaran 2025/2026?
3. Bagaimana minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (*posttest*) di SMK IT Khoiru Ummah Tahun Pelajaran 2025/2026?
4. Apakah terdapat perbedaan peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *Zep Quiz* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Zep Quiz* di SMK IT Khoiru Ummah Tahun Pelajaran 2025/2026?
5. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* terhadap minat belajar PAI siswa kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah tahun pelajaran 2025/2026?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan media *Zep Quiz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas eksperimen
2. Untuk mengetahui minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI

pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) di SMK IT Khoiru Ummah Tahun Pelajaran 2025/2026

3. Untuk mengetahui minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (*posttest*) di SMK IT Khoiru Ummah Tahun Pelajaran 2025/2026.
4. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *Zep Quiz* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Zep Quiz* di SMK IT Khoiru Ummah Tahun Pelajaran 2025/2026
5. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* terhadap minat belajar PAI siswa kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah tahun pelajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

Salah satu aspek penting dalam penelitian ini adalah menjelaskan tujuan serta manfaat yang ingin dicapai, baik dari sisi teoritis maupun praktis. Oleh karena itu, berikut dipaparkan manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan bagi pengembangan kajian keilmuan di bidang Pendidikan Agama Islam, terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis *Game-Based Learning* (GBL) dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya khazanah

kajian mengenai pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik, sekaligus menjadi bahan rujukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang mengangkat tema media pembelajaran digital, maupun minat belajar dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti manfaat penelitian ini adalah untuk menambah ilmu pengetahuan, pengalaman dan wawasan.
- b. Bagi guru Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan inovatif. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan minat belajar peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.
- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menyadarkan pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai sarana yang mendukung proses belajar, sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan, perhatian, dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Minat dapat dimaknai sebagai kecenderungan dalam diri peserta didik yang ditunjukkan melalui rasa tertarik, perhatian, serta keinginan untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar tanpa adanya unsur paksaan.¹ Selain itu, minat juga menggambarkan adanya rasa senang terhadap aktivitas belajar yang mendorong peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan sukarela.²

Menurut Slameto, minat adalah rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap suatu objek atau aktivitas yang muncul tanpa adanya dorongan dari orang lain.³ Dalam dunia pendidikan, minat belajar dipahami sebagai kecenderungan peserta didik untuk menyukai kegiatan belajar yang ditunjukkan melalui perhatian, antusiasme, serta kemauan untuk berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.. Selaras dengan pendapat tersebut, Istiwasi'aturrohmi menjelaskan

¹ Muhammad Furqon, *Minat Belajar*, PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2024, hlm. 6.

² Ema Dian Afriani, Siti Masfuah, and Mila Roysa, "Analisis Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Daring," *Jurnal Prasasti Ilmu* 1, no. 3 (2021): hlm. 21–27.

³ Abdi Siburian, Eva Angelisa Siahaan, and Dorlan Naibaho, "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 2 (2023): hlm. 11202–9.

bahwa minat belajar merupakan rasa senang dan ketertarikan peserta didik terhadap suatu mata pelajaran yang mampu mendorong perubahan perilaku secara relatif menetap. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian, kemampuan mengingat materi secara berkelanjutan, serta munculnya kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁴

Minat belajar akan berkembang apabila materi maupun kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan menarik bagi peserta didik. Pernyataan ini didukung oleh Jannah dkk. yang menyatakan bahwa minat belajar tumbuh karena adanya ketertarikan terhadap suatu objek atau kegiatan sehingga peserta didik terdorong untuk mempelajarinya dengan antusias dan penuh semangat.⁵

Dalam proses pembelajaran, minat belajar menjadi salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi umumnya lebih mudah memusatkan perhatian, memahami materi, serta mengikuti kegiatan pembelajaran secara optimal. Sebaliknya, peserta didik dengan minat belajar yang rendah cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang dipelajari.

Temuan penelitian yang disampaikan oleh Siti dan Asep dalam Lina dkk. menunjukkan bahwa minat belajar memberikan kontribusi

⁴ Rhoma Iskandar and Hanifah Nurulita, “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi,” *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 12 (2023): hlm. 9818–22.

⁵ Miftahul Jannah, Siti Masfuah, and Much Arsyad Fardani, “Gerakan Literasi Sekolah Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Prasasti Ilmu* 2, no. 3 (2022): hlm. 115–20.

positif terhadap pencapaian akademik, penguasaan pengetahuan, serta kemampuan peserta didik dalam memahami suatu bidang ilmu. Oleh sebab itu, peningkatan minat belajar perlu menjadi salah satu fokus utama dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif.⁶

Sarlito Wirawan Sarwono mengemukakan bahwa minat belajar dapat ditumbuhkan melalui berbagai upaya, seperti menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna, memberikan penguatan atau penghargaan kepada peserta didik, menghadirkan suasana belajar yang aman dan nyaman, serta membangun hubungan yang harmonis antara guru dan peserta didik.⁷

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan aspek psikologis yang berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar ditandai dengan adanya rasa tertarik, perhatian, keaktifan, serta keinginan peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan belajar tanpa adanya paksaan. Oleh karena itu, diperlukan upaya dari pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan kondusif guna menumbuhkan serta mendorong tumbuhnya minat belajar peserta didik.

b. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri individu (internal) maupun dari luar individu

⁶ Lina Ferlina and Nuzulira Janeusse Fratiwi, “*Edugame Wordwall: Sebuah Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*,” *Walada: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2024): hlm. 73–88.

⁷ Ferlina and Fratiwi, hlm. 73–88.

(eksternal). Adapun Faktor-faktor tersebut antara lain:⁸

1) Faktor Internal

a) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik dapat dipahami sebagai keinginan yang tumbuh secara alami dalam diri seseorang karena adanya rasa tertarik atau kepuasan terhadap aktivitas yang dilakukan.

Dalam kegiatan belajar, siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan belajar dengan penuh kesadaran dan kemauan sendiri karena mereka menikmati proses pembelajaran tersebut, bukan karena adanya hadiah, tekanan, atau tuntutan dari pihak luar. Motivasi ini juga berkaitan erat dengan rasa ingin tahu yang tinggi serta dorongan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.

b) Kesiapan belajar

Kesiapan belajar merupakan kondisi siswa yang mencakup aspek mental, emosional, dan fisik dalam mengikuti proses pembelajaran. Kesiapan ini meliputi kemampuan kognitif, kestabilan emosi, serta kondisi fisik yang mendukung sehingga siswa mampu berkonsentrasi dan memahami materi dengan optimal. Selain itu, kesiapan belajar juga dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya dan pengetahuan yang telah dimiliki siswa.

Kesiapan belajar memiliki pengaruh yang signifikan

⁸ Furqon, *Minat Belajar*, hlm.10-13.

terhadap proses pembelajaran yang dilakukan siswa. Apabila proses pembelajaran berlangsung secara optimal, maka hal tersebut akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang maksimal.⁹

c) Minat pribadi

Minat pribadi merupakan ketertarikan yang dimiliki individu terhadap suatu topik atau aktivitas tertentu yang telah terbentuk sebelum proses pembelajaran berlangsung. Ketertarikan ini dapat dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya, lingkungan keluarga, maupun paparan dari media. Siswa yang memiliki minat khusus terhadap suatu mata pelajaran cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar yang dicapai.

2) Faktor Eksternal

a) Lingkungan belajar

Lingkungan belajar merupakan segala kondisi dan tempat yang dapat menunjang berlangsungnya proses pembelajaran. Lingkungan ini dapat dibedakan menjadi dua aspek, yaitu lingkungan fisik dan non fisik. Lingkungan fisik mencakup sarana, prasarana, serta kondisi ruang belajar, sedangkan lingkungan nonfisik berkaitan dengan suasana belajar yang

⁹ Luh Ade Intan Suciati Wijaya, Ni Made Pujani, and Luh Mitha Priyanka, “Analisis Kesiapan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Pada Masa New Normal Di SMP Negeri 4 Singaraja,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)* 5, no. 2 (2022): hlm. 189.

diciptakan oleh lembaga pendidikan maupun pendidik.

b) Pengaruh guru

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan dan mempertahankan minat belajar siswa. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan guru juga bertujuan untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Hal ini dapat dilakukan melalui penggunaan metode yang bervariasi, pemberian motivasi, pengelolaan kelas yang efektif, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, serta pemberian penghargaan atau *reward* kepada siswa. Selain itu, pembentukan kelompok belajar juga dapat menjadi strategi untuk mendukung interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran

c) Dukungan sosial

Dukungan ini dapat berasal dari teman sebaya, keluarga, maupun lingkungan masyarakat. Lingkungan sosial yang memberikan dorongan positif, seperti perhatian dan motivasi dari orang tua serta teman, dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam belajar.

Selain itu, interaksi sosial yang terjadi dalam kegiatan kelompok belajar maupun diskusi juga berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Melalui interaksi tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi, tetapi juga terdorong untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi dalam menentukan tingkat ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Indikator Minat Belajar

Slameto (dalam Ega dkk.) menjelaskan minat belajar peserta didik dapat diidentifikasi melalui 4 (empat) indikator, yaitu perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, perhatian peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.¹⁰ Indikator-indikator tersebut mencerminkan sejauh mana peserta didik memiliki minat terhadap kegiatan belajar.

- 1) Perasaan senang, yaitu kondisi ketika peserta didik merasa nyaman dan menikmati proses pembelajaran tanpa adanya paksaan.¹¹ Peserta didik yang memiliki perasaan senang cenderung tidak merasa bosan, antusias mengikuti pelajaran, serta hadir secara konsisten dalam kegiatan belajar.
- 2) Keterlibatan peserta didik, yaitu partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan ini ditunjukkan melalui keaktifan dalam berdiskusi, bertanya, serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.¹²
- 3) Ketertarikan, yaitu dorongan dalam diri peserta didik yang membuat

¹⁰ Ega Tria Karisma, Deka Setiawan, and Ika Oktavianti, “Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas Iv Sdn Jleper 01,” Jurnal Prasasti Ilmu 2, no. 3 (2022) hlm. 122-126.

¹¹ Diana Martiani Situmeang et al., “Analisis Metode Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” Journal on Education 6, no. 4 (2024): hlm. 19814–22.

¹² Nurul Insani Putri Aulia and Nuruddin Araniri, “Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” Al-Mau'izhoh 3, no. 1 (2021): hlm. 9.

mereka tertarik terhadap materi atau aktivitas pembelajaran tertentu. Ketertarikan ini terlihat dari sikap antusias dalam mengikuti pembelajaran serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas tanpa menunda.

- 4) Perhatian peserta didik, yaitu tingkat konsentrasi dan fokus peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan perhatian melalui aktivitas seperti mendengarkan penjelasan guru dengan baik dan mencatat materi yang dianggap penting.

Mengacu pada uraian yang telah dijelaskan, indikator minat belajar peserta didik mencakup munculnya perasaan senang, keterlibatan dalam proses pembelajaran, ketertarikan, dan perhatian peserta didik. Keempat indikator ini menunjukkan tingkat minat siswa dalam kegiatan belajar, yang tercermin dalam rasa nyaman dan antusiasme dalam berpartisipasi dalam pembelajaran, rasa tertarik pada materi, kemampuan berkonsentrasi, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran.

2. Media Pembelajaran *Zep Quiz*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang memiliki peran penting untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan pesan (materi) kepada peserta didik. Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin *medium*, yang berarti perantara atau pengantar. Dalam konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai

sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan belajar.¹³

National Education Associaton (NEA) mengungkapkan bahwa segala sesuatu yang dapat didengar, dilihat, dibaca, dan disampaikan dengan alat yang berpotensi untuk mendukung aktivitas pembelajaran dinamakan media pembelajaran.¹⁴ *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran.¹⁵

Pendapat lain dikemukakan oleh Daryanto yang mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu, seperti manusia, benda, maupun lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian minat, pikiran, dan perasaan peserta didik. Senada dengan pendapat tersebut, Hamka berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu, baik berupa fisik maupun non fisik, yang digunakan sebagai perantara pendidik dan peserta didik agar pemahaman materi dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran dari

¹³ Jazilatur Rahmah Ichsan et al., “*Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah*,” 2021, hlm. 183–88.

¹⁴ Ida Yanti, Isra Febriyanti, and Khairuddin Khairuddin, “*Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Di Smp Negeri 2 Bukittinggi*,” *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 1, no. 1 (2023): hlm. 35–45.

¹⁵ Ani Daniyati Muttaqien Purwakarta et al., “*Konsep Dasar Media Pembelajaran*,” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): hlm. 282–94.

pendidik guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu memperjelas materi, meningkatkan interaksi belajar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan.

b. Media Pembelajaran *Zep Quiz*

Zep Quiz adalah platform kuis interaktif yang menarik berbasis digital yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dan evaluasi secara lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.¹⁶ Platform ini memungkinkan pendidik menyusun berbagai bentuk soal, seperti pilihan ganda, jawaban singkat, maupun benar atau salah (O/X), sehingga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang fleksibel. Selain berfungsi sebagai media evaluasi, *Zep Quiz* juga berperan sebagai media pembelajaran interaktif yang mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui aktivitas kuis berbasis permainan.

Zep Quiz diluncurkan oleh perusahaan *EdTech* asal Korea Selatan yakni ZEP pada 2021 dalam bentuk web. Kemudian, web ini baru resmi rilis di Indonesia pada tahun 2025.

Zep Quiz juga dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung, seperti papan peringkat (*leaderboard*), penilaian atau skor secara langsung, tampilan visual yang interaktif, berbagai mode permainan, serta penggunaan avatar yang menarik sebagai identitas masing-masing peserta didik. Kehadiran fitur-fitur tersebut menjadikan *Zep Quiz*

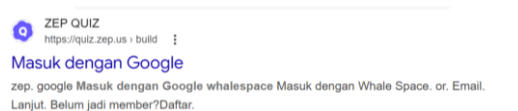
¹⁶ Dhea Widyanigrum et al., “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan *Zep Quiz* Pada Pembelajaran Informatika Di SMP,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): hlm. 202–3.

sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.¹⁷

Penggunaan *Zep Quiz* memungkinkan pendidik untuk membuat kuis pembelajaran, membagikan kode permainan kepada peserta didik, serta memperoleh hasil evaluasi pembelajaran secara langsung (*real time*).¹⁸ Sementara itu, peserta didik dapat mengikuti kuis yang diberikan melalui perangkat masing-masing. Melalui pendekatan tersebut, evaluasi pembelajaran dapat dilaksanakan secara lebih interaktif dan menarik sehingga peserta didik tidak mudah merasa jenuh, sekaligus menumbuhkan suasana kompetitif yang sehat.

Adapun langkah-langkah penggunaan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran PAI adalah sebagai berikut:

- a. Langkah-Langkah Penggunaan *Zep Quiz* bagi Pendidik
 - a) Membuka situs *Zep Quiz* (<https://quiz.zep.us/id>)

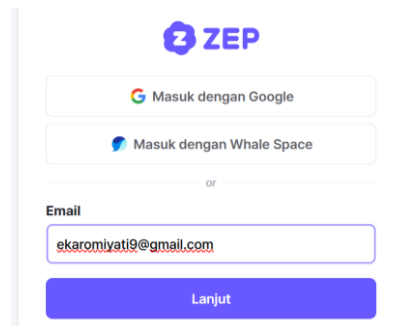


Gambar 2.1 Cara Membuka Web *Zep Quiz* Melalui Chrome

¹⁷ Widyanigrum et al.

¹⁸ Luh Desy Widyantari et al., “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital *Zep Quiz* Untuk Meningkatkan Capaian Belajar Materi Ekosistem Siswa SD Kelas 5,” Jurnal Pendidikan Tambusai 23, no. 1 (2025): 1009–16.

- b) Melakukan *login* atau pendaftaran akun



Gambar 2.2 Cara Login/Mendaftar Zep Quiz

- c) Membuat kuis baru dengan format pertanyaan yang diinginkan
d) Membagikan kode permainan kepada peserta didik
e) Memantau jalannya kuis dan hasil dan evaluasi



Gambar 2.3 Tampilan Zep Quiz

- b. Langkah-Langkah Penggunaan Zep Quiz bagi Peserta Didik
- Membuka situs Zep Quiz
 - Memasukan kode permainan yang sudah diberikan
 - Menuliskan nama atau identitas pengguna
 - Memilih avatar atau karakter permainan
 - Mengikuti kuis yang diberikan telah ditentukan
 - Melihat skor dan peringkat

Setelah memahami langkah-langkah penggunaan Zep Quiz dalam kegiatan pembelajaran, penting juga untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media tersebut. Dengan memahami kelebihan dan

kekurangan yang dimiliki, penggunaan *Zep Quiz* diharapkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran serta kondisi sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Zep Quiz*.¹⁹

1) Kelebihan Media Pembelajaran *Zep Quiz*

- a) Mendukung evaluasi pembelajaran berbasis data
- b) Memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa
- c) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan metakognitif
- d) Mendukung perkembangan keterampilan abad ke-21
- e) Menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan
- f) Mendukung implementasi kurikulum merdeka

2) Kekurangan Media Pembelajaran *Zep Quiz*

- a) Ketergantungan pada fasilitas dan teknologi
- b) Keterbatasan jaringan internet
- c) Memerlukan kesiapan dan kompetensi digital guru
- d) Memerlukan dukungan lembaga atau sekolah

c. Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam

Islam memberikan perhatian terhadap proses penyampaian ilmu dan penggunaan sarana yang dapat membantu manusia memperoleh pengetahuan. Dalam proses pendidikan, penyampaian materi tidak hanya berkaitan dengan isi pengetahuan yang diberikan, tetapi juga cara

¹⁹ Muhammad Irwansyah et al., "Pemanfaatan Media Digital *Zep Quiz* Dalam Pembelajaran Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka Di SMP Islam Nurussalam Al Khoir," Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2026, hlm. 2.

dan sarana yang digunakan agar pengetahuan tersebut dapat dipahami dengan baik. Hal ini dapat dikaitkan dengan firman Allah Swt. dalam QS. Al-‘Alaq ayat 4–5:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۖ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: “Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. Al-‘Alaq: 4–5).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah Swt. mengajarkan manusia melalui qalam atau pena. Qalam dapat dipahami sebagai sarana yang digunakan dalam proses penyampaian dan pencatatan pengetahuan. Hal ini menunjukkan bahwa sarana memiliki peranan dalam membantu manusia memperoleh dan memahami ilmu. Dalam konteks pendidikan, penggunaan sarana pembelajaran dapat membantu pendidik menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Penggunaan sarana dalam penyampaian pembelajaran juga dapat dilihat dari praktik Rasulullah saw. ketika memberikan penjelasan kepada para sahabat. Dalam salah satu hadis yang diriwayatkan oleh Sahih al-Bukhari sebagai berikut:

خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ، أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ، وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَ هَذَا نَحَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَ هَذَا نَحَشَهُ هَذَا

Artinya: “Nabi ﷺ membuat sebuah garis berbentuk persegi, kemudian membuat sebuah garis di tengah yang keluar darinya, dan membuat beberapa garis kecil menuju garis yang berada di tengah. Beliau bersabda: ‘Ini adalah manusia, ini adalah ajalnya yang meliputinya, dan ini adalah harapannya yang berada di luar (jangkauan ajalnya), sedangkan garis-garis kecil itu adalah berbagai musibah. Jika satu musibah tidak menyimpannya, musibah yang lain akan menyimpannya...’”

Abdullah bin Mas‘ud r.a. menjelaskan bahwa Rasulullah saw.

membuat garis dan gambar tertentu ketika menerangkan keadaan manusia, ajal, serta harapannya. Penggunaan gambar tersebut menunjukkan bahwa Rasulullah saw. tidak hanya menyampaikan penjelasan melalui perkataan, tetapi juga menggunakan sarana visual untuk membantu para sahabat memahami pesan yang disampaikan.

Praktik tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat menjadi sarana untuk memperjelas materi dan membantu peserta didik memahami suatu konsep. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan informasi, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik bagi peserta didik. Pemilihan media yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Perkembangan teknologi kemudian membawa perubahan terhadap bentuk media yang digunakan dalam pembelajaran. Media yang sebelumnya banyak menggunakan tulisan, gambar, atau benda konkret berkembang menjadi media digital yang memiliki fitur interaktif. Media digital memungkinkan penyampaian materi dilakukan

melalui berbagai bentuk aktivitas yang lebih menarik, seperti kuis, permainan, pemberian umpan balik, dan sistem penilaian secara langsung. Penggunaan media semacam ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton dan mendorong keterlibatan peserta didik.

Dalam penelitian ini, perkembangan media pembelajaran tersebut diwujudkan melalui penggunaan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan. *Zep Quiz* menyediakan aktivitas kuis yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih tertarik, memperhatikan, serta terlibat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dalam perspektif Islam tidak hanya dapat dipahami sebagai sarana penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai bagian dari upaya menciptakan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi penting dalam mendukung proses pembelajaran. Levie dan Lentz dalam Azhar Arsyad menjelaskan bahwa media pembelajaran, khususnya media visual memiliki empat fungsi utama, yaitu fungsi atensi untuk menarik perhatian peserta didik, fungsi afektif yang berkaitan dengan sikap dan perasaan peserta didik, fungsi kognitif untuk membantu pemahaman

materi, serta fungsi kompensatoris yang membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar.²⁰ Selain itu, Rowntree berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki enam fungsi utama di antaranya, yaitu

- 1) membangkitkan minat dan motivasi belajar,
- 2) mengulas kembali materi,
- 3) memberikan stimulus belajar,
- 4) mengaktifkan respons peserta didik,
- 5) memberikan umpan balik, serta
- 6) sebagai sarana latihan dan evaluasi hasil belajar.²¹

Pendapat lain diperkuat oleh Arief S. Sadiman, yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting. Pertama, media membantu memperjelas penyajian pesan sehingga materi lebih mudah dipahami peserta didik. Kedua, media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra dengan menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit diamati secara langsung melalui gambar, video, atau film. Ketiga, media mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan menarik perhatian, menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik, serta mengurangi sikap pasif dalam proses belajar. Keempat, media memberikan rangsangan yang relatif sama kepada seluruh siswa sehingga membantu terbentuknya persepsi yang lebih jelas terhadap materi pembelajaran.²²

²⁰ Abdul Wahid, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar,” *Early Childhood Islamic Education Journal* 3, no. 01 (2022): hlm. 73–85.

²¹ Usep Setiawan Aisyah Fadila, Kiki Riki Nurakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): hlm. 1–17.

²² Arrifatul Shabrina, “Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk

Berdasarkan keseluruhan pendapat tentang fungsi media pembelajaran dari para ahli dapat dipahami bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, variatif, dan tidak membosankan. Dengan penggunaan media yang tepat, guru dapat menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif sehingga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki variasi bentuk dan jenis yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran terbagi menjadi golongan berdasarkan pendapat Anderson di antaranya yaitu²³:

- 1) Audio seperti kaset audio, siaran radio, CD, dan telepon
- 2) Cetak seperti buku pelajaran, modul, brosur, *leaflet*, gambar
- 3) Audio-cetak seperti kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
- 4) Proyeksi visual diam seperti *overhead* transparansi (OHT), Film bingkai (*slide*)
- 5) Proyeksi Audio visual diam seperti film bingkai (*slide*) bersuara
- 6) Visual Gerak seperti film bisu
- 7) Audio Visual Gerak seperti film gerak bersuara, video/VCD, televisi
- 8) Obyek fisik seperti benda nyata, model, *specimen*
- 9) Manusia dan lingkungan seperti guru, pustakawan, dan laboran

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya 1, no. 2 (2025): hlm. 120–31.

²³ Cahyadi A, “*Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur,*” Laksita Indonesia 53, no. 9 (2019): hlm. 152.

Menurut beberapa ahli, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis, antara lain sebagai berikut:²⁴

1) Media cetak

Media cetak merupakan media yang disajikan dalam bentuk tulisan dan dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik. Contohnya seperti buku pelajaran, modul, lembar kerja siswa dan masih banyak lagi. Media ini mudah diperoleh, praktis digunakan, serta relatif murah.

2) Media pameran (*display*)

Media pameran merupakan media yang ditampilkan atau dipamerkan secara langsung untuk memberikan gambaran nyata kepada peserta didik. Contohnya seperti benda asli (*realita*), model, diorama, serta berbagai alat peraga yang dapat diamati secara langsung oleh peserta didik.

3) Media audio

Media audio adalah media yang menyampaikan pesan atau materi pembelajaran melalui indera pendengaran. Contohnya seperti radio, rekaman suara, *podcast* pembelajaran, serta laboratorium bahasa.

4) Media visual

Media visual ialah media yang menyampaikan informasi ataupun pesan pembelajaran melalui indra penglihatan. Media ini

²⁴ Fina Sastafiana, Maharani Eka Saputri, and Luk Luk Nur Mufidah, “Klasifikasi Dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran,” *The Elementary Journal* 2, no. 2 (2024): hlm. 20–29.

dapat berupa gambar, grafik, poster, tabel, peta, diagram, maupun media proyeksi seperti slide presentasi.

5) Media multimedia

Multimedia merupakan media yang menggabungkan beberapa unsur seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video dalam satu sistem. Penggunaan multimedia ini berpotensi meningkatkan daya tarik serta interaktivitas dalam proses pembelajaran

6) Media berbasis komputer

Media berbasis komputer merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer dan internet dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media ini dapat berupa aplikasi pembelajaran serta berbagai *platform* pembelajaran digital berbasis web.

Berangkat dari berbagai jenis media di atas, dapat dikatakan bahwa perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini memberikan kemudahan yang luar biasa dalam dunia pendidikan. Berbagai media yang telah terklasifikasi seperti media visual, audio, audio-visual, catak, pameran, multimedia, komputer dan realita dapat memberikan banyak pengalaman bagi peserta didik. Khususnya media pembelajaran digital yang diciptakan lebih menarik dan interaktif sehingga dapat diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Salah satu pembelajaran digital yang saat ini digunakan dalam proses pembelajaran adalah platform pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*),

seperti *Zep Quiz* yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta minat belajar peserta didik.

f. Indikator Media Pembelajaran

Indikator media pembelajaran dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan pendapat Heinich mengenai kriteria pemilihan media, yang meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, bahan ajar, karakteristik siswa, kemudahan penggunaan, efisiensi, daya tarik, serta interaktivitas dan umpan balik.²⁵

1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, media pembelajaran harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, termasuk kompetensi dasar dan indikator hasil belajar, sehingga mampu membantu penyampaian materi secara efektif dan terarah.
2. Kesesuaian dengan materi ajar, media pembelajaran dipilih sesuai dengan karakteristik materi ajar, terutama untuk membantu penyajian materi yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami melalui visualisasi atau bentuk lainnya.
3. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, seperti usia, tingkat pendidikan, minat, serta latar belakang sosial budaya, agar pembelajaran menjadi lebih relevan dan efektif.
4. Ketersediaan dan kemudahan, media pembelajaran harus mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun peserta didik, serta mempertimbangkan ketersediaan sarana, biaya, dan kemampuan

²⁵ Isop Syafei, *Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: Widina Media Utama, 2025), hlm. 15-

pengguna dalam mengoperasikannya.

5. Efisiensi waktu, biaya dan tenaga, media pembelajaran yang digunakan harus efisien, yaitu mampu membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dengan penggunaan waktu, biaya, dan tenaga yang relatif minimal.
6. Daya tarik atau kemampuan memotivasi, media pembelajaran harus mampu menarik perhatian peserta didik serta menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
7. Interaktivitas dan umpan balik, media pembelajaran hendaknya mampu menciptakan interaksi aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran serta memberikan umpan balik yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Indikator ini didukung oleh pendapat Azhar Arsyad bahwa media pembelajaran harus mampu memperjelas materi, menarik perhatian, dan memfasilitasi proses pembelajaran.²⁶

Rivai juga menyatakan bahwa terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menilai penggunaan media pembelajaran di kelas, yaitu meliputi relevansi media, kemampuan pendidik dalam memanfaatkannya, kemudahan dalam penggunaan, ketersediaan media, serta kebermanfaatannya dalam proses pembelajaran.²⁷

²⁶ Hepi Ikmal, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Konsep, Pemilihan, Pengembangan, Dan Evaluasi)*, ed. Zainuddin Al-Anshari (Jawa Timur: Nawa Litera Publishing, 2023), hlm. 2.

²⁷ Sufi Zakiya, Khoirun Nisa, and Didit Darmawan, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Setingkat Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)* 04, no. 01 (2025): hlm. 85–99.

Riyana menjelaskan bahwa media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta selaras dengan kompetensi dan materi yang diajarkan. Dengan penggunaan media yang tepat, peserta didik akan lebih mudah dan cepat memahami tujuan serta materi pembelajaran. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Kemp dan Dayton yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran secara efektif dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi yang dipelajari serta mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran.²⁸

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator penggunaan media pembelajaran meliputi kesesuaian media dengan tujuan dan bahan pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kemudahan penggunaan, ketersediaan media, efisiensi, interaktivitas, dan manfaat media dalam mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran.

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk membimbing peserta didik agar memahami dan mempraktikkan ajaran-ajaran yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis. Menurut Abdul Majid, Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar yang dilakukan oleh pendidik khususnya pada mata

²⁸ Inesa Tri Mahardika Pratiwi and Rini Intansari Meilani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran 3, no. 2 (2018): hlm. 33.

pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mempersiapkan siswa agar percaya, memahami, dan mempraktikkan ajaran-ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditentukan.²⁹

Menurut Zakiah Darajat sebagaimana dikutip Anisa, pendidikan agama adalah proses yang bertujuan untuk membentuk dan mengubah sikap dan perilaku seseorang sesuai ajaran Islam sehingga mereka menjadi muslim.³⁰ Selaras dengan pendapat tersebut, Hasan Langgulung mengemukakan pendidikan Islam sebagai proses mempersiapkan generasi muda untuk melakukan tugas, menyebarkan pengetahuan dan nilai-nilai Islam yang sesuai dengan tugas manusia untuk beramal di dunia dan memperoleh hasil di akhirat.³¹

Dari pemahaman mengenai pendidikan Islam dapat peneliti simpulkan bahwa pendidikan Islam adalah suatu proses pendidikan yang disusun secara terencana dan dilaksanakan dengan penuh kesadaran untuk membimbing peserta didik agar mampu memahami, meyakini, serta mengamalkan ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis. Pelaksanaannya tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan keislaman, tetapi juga pada pembentukan sikap, perilaku, dan akhlak yang mulia sehingga peserta didik dapat menjalankan perannya sebagai individu dalam kehidupan sehari-hari.

²⁹ Ayatullah, *“Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara,”* Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains 2 (2020): hlm. 206–29.

³⁰ Annisa Husul Khotimah et al., *“Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional,”* At-Tadris: Journal of Islamic Education 2, no. 1 (2022): hlm. 82–91.

³¹ Ishak, *“Karakteristik Pendidikan Agama Islam,”* Fitua: Jurnal Studi Islam 2, no. 2 (2021): hlm. 167–78.

Pendidikan Agama Islam dalam konteks pembelajaran di sekolah, mengacu kepada salah satu mata pelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif saja. Namun juga menanamkan pendidikan karakter peserta didik yang sesuai dengan syariat Islam

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Secara umum tujuan pendidikan Islam termuat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 yang menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³² Berdasarkan tujuan tersebut, Pendidikan Agama Islam memiliki peranan penting dalam membentuk potensi generasi muda yang beriman, bertakwa dan berakhlak mulia.

Tujuan pendidikan Islam pada dasarnya selaras dengan tujuan hidup manusia menurut ajaran Islam, yakni membentuk individu yang memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt. Al-Syaibani mengemukakan bahwa tujuan pendidikan Islam dapat dikelompokkan ke dalam tiga aspek utama sebagai berikut:³³

- 1) Tujuan individual, yaitu mengarahkan pendidikan pada pengembangan potensi setiap peserta didik, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar mampu menjalani

³² Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," 2003, hlm. 1–57.

³³ Abdul Rahman Bintang et al., "*Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*," *Journal of Mandalika Social Science* 1, no. 2 (2023): hlm. 71–78.

kehidupan secara seimbang, baik untuk kepentingan dunia maupun akhirat.

- 2) Tujuan sosial, yaitu berkaitan dengan pembentukan perilaku individu dalam kehidupan bermasyarakat serta mendorong terciptanya perubahan sosial yang lebih baik.
- 3) Tujuan profesional, yakni berkaitan dengan pengembangan pendidikan dan pengajaran sebagai suatu disiplin ilmu, seni, profesi, serta sebagai bagian dari aktivitas dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa tujuan pendidikan agama Islam tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tapi juga pembentukan kepribadian peserta didik secara menyeluruh. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Yenni dalam jurnalnya yang menjelaskan bahwa membentuk kepribadian peserta didik yang tercermin dalam sikap, perilaku, dan pola pikir dalam kehidupan sehari-hari menjadi tujuan utama dalam Pendidikan Agama Islam.³⁴ Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran PAI tidak hanya menjadi tanggung jawab guru PAI semata, tetapi juga memerlukan dukungan dari seluruh unsur, baik lingkungan sekolah, masyarakat, maupun orang tua. Dalam hal ini, sekolah perlu berperan aktif dalam mengoordinasikan dan mengomunikasikan proses pembelajaran PAI kepada berbagai pihak tersebut sebagai suatu kesatuan yang saling mendukung, sehingga dapat membentuk peserta didik yang berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur.

³⁴ Yeni Hartanti, "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam Yenni," GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam 1, no. 3 (2021): hlm. 335–42.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup berbagai aspek yang saling berkaitan dalam membentuk keimanan, pemahaman, dan pengamalan ajaran Islam pada peserta didik. Pendidikan Agama Islam secara rinci dapat langsung di uraikan pada materi pembelajarannya yakni sebagai berikut:³⁵

1) Al-Qur'an

Materi Al-Qur'an membahas pengertian dan kedudukannya sebagai mukjizat dalam Islam. Al-Qur'an yang diturunkan kepada Rasulullah saw. berfungsi sebagai pedoman hidup bagi manusia, yang memberikan petunjuk dari kegelapan menuju cahaya. Dengan menjadikannya sebagai pegangan, manusia dapat memperoleh ketenangan jiwa serta dibimbing ke jalan yang benar.

2) Hadits

Hadis merupakan segala sesuatu yang bersumber dari Nabi Muhammad saw., baik berupa perkataan, perbuatan, ketetapan (*taqrir*), maupun sifat beliau. Hadis menjadi sumber ajaran Islam yang melengkapi dan menjelaskan isi Al-Qur'an.

3) Fiqih

Fiqih merupakan kajian hukum Islam yang bersifat dinamis dan terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Peserta didik perlu diajak untuk memahami berbagai persoalan fiqih dalam kehidupan sehari-hari melalui diskusi dan pemahaman yang

³⁵ Gina Nurvina Darise, "Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks 'Merdeka Belajar,'" *Journal of Islamic Education : The Teacher of Civilization* 2, no. 2 (2021): hlm. 1–18.

mendalam, sehingga mampu bersikap bijaksana serta mengamalkan hukum Islam sesuai dengan kondisi yang ada.

4) Aqidah Akhlak

Aqidah berkaitan dengan keyakinan atau keimanan kepada Allah Swt. beserta seluruh rukun iman, seperti iman kepada malaikat, kitab-kitab, rasul, serta hari akhir. Sementara itu, akhlak berkaitan dengan perilaku dan budi pekerti yang mencerminkan nilai-nilai Islam. Materi ini bertujuan untuk menanamkan keimanan yang kuat serta membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia.

5) Sejarah Kebudayaan Islam

Materi sejarah kebudayaan Islam mengkaji perjalanan perkembangan Islam sejak masa para nabi, khususnya sejak diutusnya Rasulullah saw., hingga perkembangan peradaban Islam. Pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik dapat mengambil hikmah dari peristiwa sejarah sebagai pedoman dalam bersikap dan bertindak dalam kehidupan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup berbagai aspek yang saling berkaitan, yaitu Al-Qur'an, Hadits, fiqh, aqidah akhlak, serta sejarah kebudayaan Islam. Kelima aspek tersebut menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam membentuk pemahaman, sikap, dan perilaku peserta didik sesuai dengan ajaran Islam. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya berfokus pada

penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembinaan keimanan, pengamalan ibadah, serta pembentukan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

d. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah memiliki beberapa fungsi penting, yaitu sebagai berikut:³⁶

- 1) Fungsi pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah Swt. yang sebelumnya telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Sekolah berperan untuk mengembangkan nilai tersebut melalui proses bimbingan, pengajaran, dan pelatihan agar berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.
- 2) Fungsi penanaman nilai, yaitu menjadikan ajaran Islam sebagai pedoman hidup dalam mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat.
- 3) Fungsi penyesuaian mental, yaitu membantu peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial, serta mampu berperan dalam memperbaiki lingkungan sesuai dengan ajaran Islam.
- 4) Fungsi perbaikan, yaitu memperbaiki kesalahan, kekurangan, dan kelemahan peserta didik dalam hal keyakinan, pemahaman, serta pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Fungsi pencegahan, yaitu melindungi peserta didik dari pengaruh negatif lingkungan maupun budaya yang dapat menghambat

³⁶ Ayatullah, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara."

perkembangan dirinya.

- 6) Fungsi pengajaran, yaitu memberikan pengetahuan keagamaan secara menyeluruh, baik yang berkaitan dengan aspek nyata maupun yang bersifat abstrak, beserta sistem dan fungsinya.
- 7) Fungsi penyaluran, yaitu mengembangkan potensi dan bakat peserta didik di bidang keagamaan agar dapat dimanfaatkan secara optimal, baik untuk dirinya sendiri maupun bagi orang lain.

4. Pengaruh Media *Zep Quiz* terhadap Minat Belajar PAI

Menurut Citra dkk dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.³⁷ Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Kondisi pembelajaran yang menarik tersebut dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Keterlibatan ini kemudian menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, sehingga hal ini secara tidak langsung turut mendorong minat belajar peserta didik.³⁸

Hal ini diperkuat oleh penelitian lain yang menyatakan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan partisipasi siswa, khususnya

³⁷ Citra Adinda, Emil El Faisal, and Susilawati, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.& Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi *Zep Quiz*,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 02 (2025): hlm. 167–86.

³⁸ Hidayatus Salehah and Jasiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Zep Quiz* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Islam, Iman, Dan Ihsan Kelas VII,” *Jurnal SCRIPT* 13, no. 2 (2025): hlm. 125–33.

dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.³⁹ Penggunaan Zep Quiz pun terbukti membawa dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.⁴⁰ Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti *Zep Quiz* memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton, sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, peningkatan minat belajar menjadi hal yang sangat penting, mengingat materi PAI bukan sekadar berfokus pada aspek pengetahuan semata, melainkan juga turut membentuk sikap dan akhlak peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti *Zep Quiz* diharapkan dapat membantu siswa lebih antusias dalam memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

B. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir dalam penelitian ini menggambarkan alur hubungan antara penggunaan media pembelajaran digital *Zep Quiz* sebagai variabel bebas dengan minat belajar Pendidikan Agama Islam sebagai variabel terikat. Penggunaan media *Zep Quiz* yang menerapkan pendekatan *Game-Based Learning* menghadirkan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan melalui aktivitas kuis berbasis permainan. Fitur-fitur seperti

³⁹ Nony Wahyu Ningsih and Jasiah Jasiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game *Zep Quiz* Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran PAI,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9 (2025): hlm. 33529–37.

⁴⁰ Ni Putu Widya Rahayu and Ni Nyoman Kurnia Wati, “Penerapan *Zep Quiz* Sebagai Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 04 (2025): hlm. 297–310.

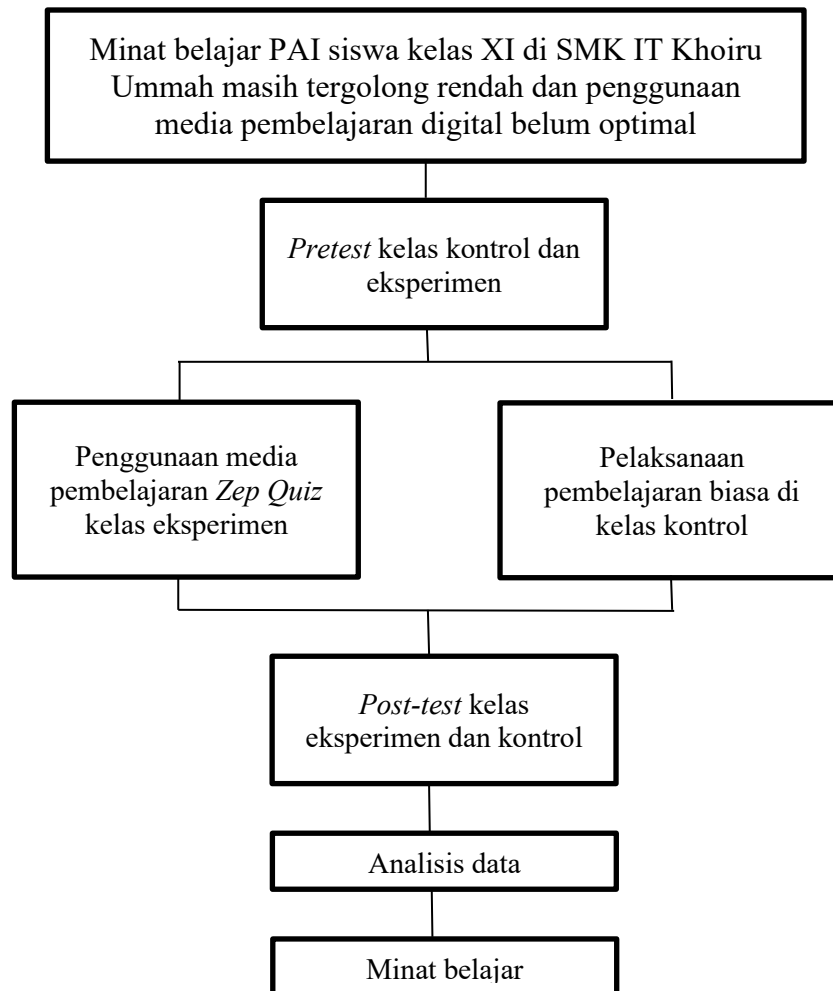
avatar, sistem penilaian, peringkat (*leaderboard*), serta umpan balik (*feedback*) secara langsung memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif sehingga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media *Zep Quiz* diduga mampu meningkatkan indikator-indikator minat belajar peserta didik, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Peserta didik yang memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan cenderung lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih fokus terhadap materi yang disampaikan, serta lebih aktif dalam menjawab pertanyaan maupun berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini diawali dengan mengidentifikasi kondisi awal minat belajar peserta didik melalui *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* ini dimaksudkan untuk memetakan kondisi awal kedua kelas tersebut sebelum diberikan perlakuan. Kelas eksperimen kemudian mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan memanfaatkan media *Zep Quiz*, sementara kelas kontrol tetap menjalani pembelajaran secara konvensional tanpa penggunaan media tersebut.

Setelah kegiatan pembelajaran rampung, kedua kelas diberikan *posttest* guna mengukur kembali tingkat minat belajar peserta didik. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan peningkatan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat diketahui apakah penggunaan media *Zep Quiz* memberikan pengaruh terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik. Dengan demikian, kerangka berpikir ini menunjukkan bahwa penggunaan

media pembelajaran berbasis *Game-Based Learning*, yaitu *Zep Quiz*, diduga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.



Gambar 2.4 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis

Hipotesis yang penulis rumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat perbedaan peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *Zep Quiz* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Zep Quiz* di SMK IT Khoiru Ummah Tahun

Pelajaran 2025/2026.

Ha : Terdapat perbedaan peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *Zep Quiz* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Zep Quiz* di SMK IT Khoiru Ummah Tahun Pelajaran 2025/2026.

D. Kajian Terdahulu

Peneliti melakukan telaah terhadap sejumlah penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik ini sebagai upaya memperkuat landasan teoritis serta memberikan dukungan empiris dalam penyusunan. Studi yang dianggap relevan dengan tema dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti dan Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Nama : Luh Desy Widyantari, Ni Made Ari Purwati, Made Sutawan, & Ketut Sumayasa. (2025) Judul : Penerapan <i>Zep Quiz</i> sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi dan Motivasi Kelas 3 SD Negeri 2 Bila Hasil : penggunaan <i>Zep Quiz</i> mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan kenaikan nilai <i>post-</i>	a. Teori dalam penelitian Luh Desy Widyantari dkk. (2025) menggunakan kajian teori motivasi belajar khususnya Self-Determination dari Deci & Ryan sedangkan peneliti menggunakan teori media pembelajaran dan minat belajar. b. Metodologi penelitian Luh Desy Widyantari dkk. (2025) menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan peneliti menggunakan penelitian	Persamaan penelitian Luh Desy Widyantari dkk. (2025) dengan peneliti terletak pada media yang digunakan yaitu <i>Zep Quiz</i> . ⁴¹

⁴¹ Widyantari et al., “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital *Zep Quiz* Untuk Meningkatkan Capaian Belajar Materi Ekosistem Siswa SD Kelas 5.”

	<i>test</i> sebesar 35%. Selain itu, keterlibatan siswa juga mengalami peningkatan dari kategori sedang menjadi tinggi. Respon siswa pun sangat positif, di mana 92% siswa merasa lebih termotivasi dalam pembelajaran.	kuantitatif dengan desain <i>Quasi</i> eksperimen tipe <i>Nonequivalent Control Group Design</i>. c. Hasil penelitian Luh Desy Widyantari dkk. (2025) menunjukkan bahwa rata-rata nilai <i>post-test</i> meningkat sebesar 35% dibandingkan dengan <i>Pre-test</i>, sementara tingkat keterlibatan siswa meningkat dari kategori sedang ke tinggi. Angket respons siswa mengindikasikan bahwa 92% siswa merasa lebih termotivasi dalam pembelajaran setelah menggunakan <i>Zep Quiz</i>. d. Lokasi dalam penelitian Luh Desy Widyantari dkk. (2025) di SD Negeri 2 Bila sedangkan lokasi peneliti di SMK IT Khoiru Ummah. e. Fokus penelitian Luh Desy Widyantari dkk. (2025) terletak pada partisipasi dan motivasi di SD sedangkan peneliti fokus kepada minat belajar PAI di SMK.	
2	Nama : Fitria Afifah Husen & Fitria Wulandari (2025) Judul : Pengaruh Media Game Edukasi <i>Zep Quiz</i> terhadap Pemahaman	a. Teori penelitian Fitria Afifah Husen dkk. (2025) menggunakan kajian teori pemahaman konsep taksonomi bloom. sedangkan peneliti	Persamaan penelitian Fitria Afifah Husen dkk. (2025) dengan peneliti terletak pada teori yang digunakan tentang

	Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar Pada Materi Perubahan Wujud Benda Hasil : Uji <i>Paired Sample T-Test</i> menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, penggunaan media game edukasi <i>Zep Quiz</i> berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep IPA siswa.	menggunakan teori minat belajar dan media pembelajaran. f. Metodologi penelitian Fitria Afifah Husen dkk. (2025) menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain pre-eksperimen <i>one group pretest-posttest</i>. Sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain <i>Quasi eksperimen tipe Nonequivalent Control Group Design</i>. b. Hasil penelitian Fitria Afifah Husen dkk. (2025) menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,000, yang berarti lebih kecil dari $\alpha 0,05$ ($0,000 < 0,05$), yang mengarah pada penolakan hipotesis H_0 dan penerimaan H_a. Hasil tersebut menunjukkan pengaruh penting dari penggunaan media game edukasi <i>Zep Quiz</i> terhadap pemahaman konsep IPA siswa. c. Fokus penelitian Fitria Afifah Husen dkk. (2025) terletak pada pemahaman konsep IPA	media pembelajaran dan media yang digunakan yakni <i>Zep Quiz</i>.⁴²
--	--	---	--

⁴² Fitria Afifah Husen and Fitria Wulandari, "Pengaruh Media Game Edukasi *Zep Quiz* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Di Sekolah Dasar Pada Materi Perubahan Wujud Benda Fitria," Jurnal Pendidikan MIPA 12, no. 1 (2022): hlm. 940–47.

		di SD sedangkan peneliti fokus kepada minat belajar PAI siswa kelas XI di SMK IT Khoirul Ummah.	
3	Nama : Demmy Arfani, Asep Dudi Suhardini, & Arif Hakim. (2023) Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Quiziz terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Akidah di SD Mathla'ul Khoeriyah Hasil : Media Quiziz berpengaruh terhadap minat belajar dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ dengan rata-rata kelas eksperimen $>$ kelas kontrol. Sedangkan pengaruhnya pada hasil belajar tidak konsisten, di mana 2 dari 3 indikator menunjukkan pengaruh signifikan (Sig. 0,01 dan $0,00 < 0,05$), sementara 1 indikator tidak berpengaruh (Sig. 0,226 $>$ 0,05).	a. Media pada penelitian Demmy Arfani dkk. (2023) menggunakan gamifikasi Quiziz sedangkan peneliti menggunakan gamifikasi dalam bentuk <i>Zep Quiz</i>. b. Hasil penelitian Demmy Arfani dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ dan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sedangkan pada hasil belajar, pengaruhnya tidak sepenuhnya konsisten, di mana 2 dari 3 indikator menunjukkan pengaruh signifikan (Sig. 0,01 dan $0,00 < 0,05$), sementara 1 indikator tidak berpengaruh (Sig. 0,226 $>$ 0,05). c. Lokasi Demmy Arfani dkk.	Persamaan penelitian Demmy Arfani dkk. (2023) dengan peneliti terletak pada teori media pembelajaran dan minat belajar yang digunakan dan metode yang digunakan yakni eksperimen semu.⁴³

⁴³ Demmy Arfani Arafah, Asep Dudi Suhardini, and Arif Hakim, "Pengaruh Media Pembelajaran Quiziz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Akidah Di SD Mathla'ul Khoeriyah," Bandung Conference Series: Islamic Education 3, no. 1 (2023): hlm. 87–93.

		(2023) di SD Mathla'ul Khoeriyah sedangkan peneliti di SMK IT Khoiru Ummah. d. Fokus penelitian Demmy Arfani dkk. (2023) terletak pengaruh media Quiziz pada minat dan hasil belajar mata pelajaran Akidah di SD. Sedangkan peneliti fokus kepada minat belajar PAI siswa kelas XI di SMK.	
4	Nama : Firda Amallah, Abdul Karim, & Nur Asyiah. (2025) Judul : Pengaruh Media Educaplay terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN Dukuh Hasil : penggunaan media educaplay berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Rata-rata nilai <i>posttest</i> eksperimen 64,10 > kelas kontrol 55,28.	a. Media yang digunakan pada penelitian Firda Amallah dkk. (2025) adalah media educaplay sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran <i>Zep Quiz</i>. g. Metodologi penelitian Firda Amallah dkk. (2025) menggunakan pendekatan kuantitatif desain <i>true-experimental</i> bentuk <i>only control group design</i>. Sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain <i>Quasi eksperimen</i> tipe <i>Nonequivalent Control Group Design</i>. b. Hasil penelitian Firda Amallah dkk. (2025) menunjukkan	Persamaan penelitian Firda Amallah dkk. (2025) dengan peneliti terletak kepada teori media pembelajaran dan minat belajar yang digunakan.⁴⁴

⁴⁴ Firda Amallah, Abdul Karim, and Nur Asyiah, "Pengaruh Media Educaplay Terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN I Dukuh," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. September (2025): hlm. 577–87.

		bahwa minat belajar siswa setelah menggunakan Educaplay berada dalam kategori baik. Terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($0,000 < 0,05$), dengan rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi (64,10) dibandingkan kelas kontrol (55,28), sehingga menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. c. Lokasi penelitian Firda Amallah dkk. (2025) di SDN 1 Dukuh sedangkan peneliti di SMK IT Khoiru Ummah. d. Fokus penelitian Firda Amallah dkk. (2025) terletak pada minat belajar pendidikan pancasila di SD sedangkan peneliti fokus kepada minat belajar PAI di SMK.	
5	Nama : Imam Maulana & Yogi Hasbi Sidiq. (2023) Judul : Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis kahoot! Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Kelas	a. Media yang digunakan pada penelitian Imam Maulana dkk. (2023) yakni Kuis berbasis Kahoot sedangkan peneliti menggunakan media gamifikasi <i>Zep Quiz</i>.	Persamaan penelitian Imam Maulana dkk. (2023) dengan peneliti terletak pada teori media pembelajaran dan minat belajar.⁴⁵

⁴⁵ Iman Maulana and Yogi Hasbi Sidiq, “Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot! Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Kelas XI IPA 5 SMAN 1 Dukupuntang,” Ad-Dhuha 4, no. 2 (2023): hlm. 15–22.

	XI IPA 5 SMAN 1 Dukupuntang	h. Metodologi penelitian Imam Maulana dkk. (2023) menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain <i>pre-post test</i> sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain <i>Quasi</i> eksperimen tipe <i>Nonequivalent Control Group Design</i>. b. Hasil penelitian Imam Maulana dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media kuis berbasis Kahoot berpengaruh signifikan terhadap minat belajar bahasa Arab, dibuktikan dengan nilai thitung (9,244) > ttabel (2,145) pada taraf signifikansi 5%. Nilai rata-rata N sebesar 0,33 berada pada kategori sedang, sehingga Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. c. Lokasi penelitian Imam Maulana dkk. (2023) di SMAN 1 Dukupuntang sedangkan peneliti di SMK IT Khoiru Ummah. d. Fokus penelitian Imam Maulana dkk. (2023) terletak pada pengaruh media kahoot	
--	--	---	--

		terhadap minat belajar bahasa arab di SMA. Sedangkan peneliti pengaruh media <i>Zep Quiz</i> terhadap minat belajar PAI siswa di SMK.	
--	--	---	--

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah jenis penelitian kuantitatif yang digunakan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan atau variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang telah dikendalikan oleh peneliti.¹

Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimental*. Desain ini menggunakan kelompok kontrol, tetapi kelompok ini tidak dapat sepenuhnya mengontrol semua variabel eksternal yang dapat memengaruhi jalannya eksperimen. Metode ini dipilih karena peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan (randomisasi) subjek penelitian secara individual, mengingat peserta didik telah tergabung dalam kelas yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, peneliti menggunakan kelas yang sudah ada sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa mengubah pembagian kelas tersebut. Bentuk dalam desain ini adalah *Nonequivalent control group design*.² Dalam buku metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D karya Sugiyono mengemukakan bahwa *Nonequivalent control group design* merupakan desain penelitian yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest*, tetapi penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, ed. Sutopo (Bandung: Alfabeta, 2023), hlm. 110.

² Sugiyono, hlm. 118.

(*random*). Desain ini memiliki kemiripan dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*, namun perbedaannya terletak pada pemilihan kelompok yang menggunakan kelas yang telah ada, sehingga desain ini sesuai digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah..⁶⁹

Tabel 3.1 Rancangan penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D

Keterangan :

O₁ = *Pretest* (pengukuran awal minat belajar) pada kelas eksperimen

O₂ = *Posttest* (pengukuran akhir minat belajar) pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan

O₃ = *Pretest* (pengukuran awal minat belajar) pada kelas kontrol

O₄ = *Posttest* (pengukuran akhir minat belajar) pada kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan

X = Perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Zep Quiz*

- = Pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional (tanpa menggunakan media *Zep Quiz*).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK IT Khoiru Ummah, tepatnya di Jalan Pemancar TVRI Tasik Malaya, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2nd ed. (Bandung: Alfabeta, 2024), hlm. 79.

Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian ini pada 19 Mei hingga 19 Agustus 2026 pada semester genap hingga seluruh rangkaian penelitian selesai. Waktu penelitian bergantung pada kemampuan peneliti serta kondisi dan kesiapan subjek penelitian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari atau dianalisis yang kemudian akan ditarik kesimpulannya. Populasi yang dimaksud di sini adalah segenap subyek atau objek yang terdapat dalam ruang lingkup penelitian.⁷⁰ Dari pendapat tersebut dapat peneliti pahami bahwa populasi adalah sekelompok individu dari unit analisis ciri-ciri atau karakteristik tertentu.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK IT Khoiru Ummah sejumlah 39 siswa yang terbagi menjadi 3 kelas.

Tabel 3.2 Data Siswa SMK IT Khoiru Ummah

No	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1	XI DKV	12
2	XI MP	12
3	XI TSM	15
Jumlah		39

Sumber: Data SMK IT Khoiru Ummah

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2nd ed. (Bandung: Alfabeta, 2024), hlm. 80.

2. Sampel

Sampel diartikan sebagai bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut, dan diharapkan dapat mewakili karakteristik dari jumlah seluruh anggotanya.⁷¹ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dengan jenis *Non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Teknik ini menggunakan pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu.⁷² Pemilihan kelas dilakukan karena peneliti tidak memungkinkan melakukan pengacakan peserta didik secara individual, sehingga menggunakan kelas yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah.

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 24 siswa kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah.

Tabel 3.3 Data Siswa Kelas XI SMK IT Khoiru Ummah

No	Nama Kelas	Jumlah	Keterangan Kelas	Jumlah Siswa
1	XI DKV	12	Eksperimen	12
2	XI MP	12	kontrol	12
Jumlah				24

Sumber: Data SMK IT Khoiru Ummah

Adapun pertimbangan dalam pemilihan sampel penelitian adalah sebagai berikut:

- Kedua kelas merupakan siswa kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah sehingga memiliki jenjang pendidikan yang sama.
- Kedua kelas memiliki jumlah peserta didik yang sama, yaitu masing-masing 12 siswa, sehingga memudahkan proses perbandingan hasil

⁵ Sugiyono, hlm. 81-85.

⁶ Sugiyono, hlm. 218.

penelitian.

- c. Pemilihan kelas didasarkan pada rekomendasi guru Pendidikan Agama Islam dan pihak sekolah dengan mempertimbangkan jadwal pembelajaran serta kondisi kelas yang memungkinkan untuk dilaksanakan penelitian.
- d. Kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV) ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media *Zep Quiz*, sedangkan kelas XI Manajemen Perkantoran (MP) ditetapkan sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media *Zep Quiz*.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dapat dipahami sebagai ciri, sifat, atau nilai tertentu yang melekat pada individu, objek, maupun aktivitas, dan memiliki variasi yang berbeda-beda. Variabel ini ditentukan oleh peneliti untuk dikaji kemudian digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan penelitian.⁷³

1. Variabel Independen (X)

Variabel independen, yang sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, atau *antecedent*, adalah variabel yang menjadi penyebab munculnya perubahan pada variabel lain. Variabel ini disebut variabel bebas karena tidak dipengaruhi oleh variabel lain dalam penelitian, melainkan yang berperan memengaruhi atau menyebabkan terjadinya perubahan pada variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini, yang menjadi variabel bebas (X) adalah penggunaan media *Zep Quiz*.

⁷ Sugiyono, hlm. 39.

2. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen, yang juga disebut sebagai variabel *output*, kriteria, atau konsekuensi, merupakan variabel yang menunjukkan hasil atau efek dari pengaruh variabel independen. Variabel ini dinamakan variabel terikat karena nilainya bergantung pada perubahan atau perlakuan yang diberikan oleh variabel bebas.

Dengan demikian, yang menjadi variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas XI SMK IT Khoiru Ummah. Variabel ini seberapa tinggi tingkat ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, yang diukur melalui indikator minat belajar yang telah ditetapkan.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas serta menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan variabel penelitian, yaitu penggunaan media *Zep Quiz* sebagai variabel independen (X) dan minat belajar sebagai variabel dependen (Y).

1. Media *Zep Quiz* (Variabel X)

Penggunaan media *Zep Quiz* dalam penelitian ini diartikan sebagai pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis kuis interaktif yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Media ini berfungsi sebagai sarana penyampaian materi sekaligus evaluasi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif melalui berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, jawaban

singkat, dan benar atau salah (O/X). Dalam penelitian ini, penggunaan media *Zep Quiz* diukur berdasarkan persepsi siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media tersebut.

Indikator penggunaan media *Zep Quiz* dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan pendapat Heinich mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran, yang meliputi:

- a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
- b. Kesesuaian dengan materi ajar
- c. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
- d. Ketersediaan dan kemudahan penggunaan media
- e. Efisiensi penggunaan media dari segi waktu, biaya, dan tenaga
- f. Daya tarik media dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- g. Interaktivitas media serta kemampuannya dalam memberikan umpan balik kepada peserta didik.

2. Minat Belajar (Variabel Y)

Minat belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai kecenderungan peserta didik untuk menunjukkan perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Minat belajar merupakan aspek afektif yang menggambarkan dorongan dari dalam diri peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias. Dalam penelitian ini, minat belajar tidak diukur berdasarkan nilai akademik atau capaian hasil belajar peserta didik, melainkan berdasarkan tingkat perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik selama mengikuti

pembelajaran menggunakan media *Zep Quiz*.

Indikator variabel minat belajar dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan pendapat Slameto, yang meliputi:

- a. Perasaan senang
- b. Ketertarikan
- c. Perhatian
- d. Keterlibatan peserta didik

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang berorientasi pada pembentukan pemahaman serta penanaman nilai-nilai ajaran Islam agar dapat diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan pembelajarannya tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan dimensi spiritual, moral, dan sosial. Melalui mata pelajaran ini, siswa dibimbing untuk mengembangkan kepribadian mereka menjadi muslim yang beriman dan takut kepada Allah SWT, memiliki akhlak mulia, dan mampu bertindak sebagai khalifah di bumi.⁷⁴

Pendidikan Agama Islam juga berperan dalam membimbing siswa untuk mempraktikkan ajaran Islam secara efektif dalam kehidupan mereka, baik dalam hubungan mereka dengan Allah SWT, dengan sesama manusia, dan dengan lingkungan sekitar. Dalam konteks penelitian ini, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mencakup materi yang diajarkan

⁸ Ainal Gani, Mirtha Oktavani, and Suhartono Suhartono, “*Pendidikan Agama Islam: Fondasi Moral Spiritualitas Bangsa*,” *Al-I’tibar : Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 3 (2024): hlm. 289–97.

pada semester genap di SMK IT Khoiru Ummah, dengan proses pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan *Zep Quiz* sebagai media belajar.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu aspek penting dalam penelitian karena berfungsi untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Ketepatan teknik pengumpulan data akan memengaruhi kualitas data yang telah dikumpulkan sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket (kuesioner), observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan sebagai teknik pengumpulan data utama untuk mengukur penggunaan media *Zep Quiz* dan minat belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa, sedangkan observasi dan dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian..

a. Kuisisioner (Angket)

Kuesioner (angket) merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden guna memperoleh informasi yang relevan dengan variabel yang diteliti. Pada penelitian ini, angket menjadi teknik pengumpulan data utama yang digunakan untuk mengukur penggunaan media *Zep Quiz* (variabel X) dan minat belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa (variabel Y). Angket disusun

menggunakan skala Likert dan diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai dengan tahapan penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pengujian hipotesis.

b. Observasi

Observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data pendukung untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran selama penelitian berlangsung. Melalui observasi, peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta respons siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media *Zep Quiz*. Data hasil observasi tidak digunakan sebagai dasar utama pengujian hipotesis, tetapi berfungsi untuk mendukung dan memperkuat hasil yang diperoleh melalui angket.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data pendukung untuk melengkapi kebutuhan penelitian. Dokumentasi meliputi data peserta didik, profil sekolah, perangkat pembelajaran, foto kegiatan penelitian, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Data dokumentasi berfungsi sebagai bukti pendukung dan pelengkap terhadap data yang diperoleh melalui angket dan observasi.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dapat dipahami sebagai alat maupun fasilitas yang dipakai peneliti dalam proses pengumpulan data, dengan tujuan mempermudah pekerjaannya serta menghasilkan data yang lebih akurat

dalam arti lebih teliti, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah.

a. Lembar Kuesioner (Angket)

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner (angket) yang disusun menggunakan skala Likert. Kuesioner digunakan untuk mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Minat belajar siswa diukur berdasarkan beberapa indikator, yaitu perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Sugiyono menjelaskan bahwa skala Likert dipakai untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi seseorang atau suatu kelompok terhadap fenomena sosial tertentu. Mengacu pada hal tersebut, indikator minat belajar kemudian dijabarkan ke dalam sejumlah butir pernyataan yang disusun dengan pilihan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RR), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).⁷⁵

Kuesioner (angket) merupakan instrumen utama dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai variabel penelitian. Angket minat belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) diberikan kepada siswa pada saat sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah proses pembelajaran. Sementara itu, angket penggunaan media *Zep Quiz* diberikan kepada siswa kelas eksperimen setelah

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, hlm. 93.

pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Zep Quiz*. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memberikan penilaian berdasarkan pengalaman mereka selama menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Responden memberikan jawaban dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan kondisi yang mereka rasakan. Penilaian angket menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.4 Skala Likert

Skor	Kode	Keterangan
1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	RR	Ragu-ragu
4	S	Setuju
5	SS	Sangat Setuju

Sumber: buku Sugiyono (2024)

Berdasarkan tabel 3.4 di atas, setiap butir pernyataan memiliki rentang skor 1 sampai 5 sesuai dengan pilihan jawaban responden. Skor dari seluruh butir pernyataan kemudian dijumlahkan untuk memperoleh nilai minat belajar PAI siswa. Dalam penelitian ini, instrumen kuesioner yang digunakan terdiri dari dua variabel, yakni penggunaan media *Zep Quiz* sebagai variabel (X) dengan jumlah 15 item dan minat belajar PAI siswa sebagai variabel (Y) dengan jumlah 19 item. Kisi-kisi instrumen penelitian disajikan pada tabel 3.5 untuk variabel (X) dan 3.7 untuk variabel (Y). Adapun daftar lengkap butir pernyataan angket yang disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen tersebut disajikan pada lampiran.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Variabel (X) Penggunaan Media *Zep Quiz*

	Variabel	Indikator	Nomor Soal (pernyataan)		Jumlah Item
			Positif	Negatif	
1	Penggunaan Media <i>Zep Quiz</i> (Variabel X)	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1, 2		15
2		Kesesuaian dengan materi ajar	3, 4		
3		Karakteristik peserta didik	5, 6		
4		Kemudahan dan ketersediaan dalam penggunaan	7, 8, 10	9	
5		Efisiensi	11		
6		Daya tarik	12		
7		Interaktivitas dan umpan balik	13, 14, 15		

Tabel 3.6 Pedoman Penskoran Skala Likert Variabel (X)

Kategori	Keterangan	Skor
Sangat Baik	Siswa sangat setuju bahwa <i>Zep Quiz</i> mudah digunakan, sesuai dengan materi, menarik, memotivasi belajar, dan membantu memahami pembelajaran PAI	5
Baik	Siswa setuju bahwa <i>Zep Quiz</i> membantu proses pembelajaran dan sebagian besar fitur dapat digunakan dengan baik	4
Cukup	Siswa cukup menerima penggunaan <i>Zep Quiz</i> , namun masih terdapat beberapa aspek yang belum optimal	3
Kurang	Siswa kurang merasakan manfaat <i>Zep Quiz</i> dalam pembelajaran dan mengalami beberapa kendala dalam penggunaannya	2

Sangat Kurang	Siswa tidak merasakan manfaat <i>Zep Quiz</i> , mengalami banyak kendala, dan kurang tertarik menggunakannya dalam pembelajaran	1
---------------	---	---

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Variabel (Y) Minat Belajar PAI Siswa

No	Variabel	Indikator	Nomor Soal (pernyataan)		Jumlah Item
			positif	Negatif	
	Minat belajar (Variabel Y)	Perasaan senang	1, 2, 3, 5	4	19
		Keterlibatan	6, 7, 8, 9, 10		
		Ketertarikan	11, 12, 13, 14, 15		
		Perhatian	16, 17, 18, 19		

Tabel 3.8 Pedoman Penskoran Skala Likert Variabel (Y)

Kategori	Keterangan	Skor
Sangat Baik	Siswa menunjukkan minat yang sangat tinggi terhadap pembelajaran PAI, memiliki perhatian yang besar, antusias mengikuti pembelajaran, aktif berpartisipasi, serta memiliki keinginan yang kuat untuk mempelajari materi	5
Baik	Siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran PAI, memperhatikan penjelasan guru, dan cukup aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	4
Cukup	Siswa memiliki minat yang cukup terhadap pembelajaran PAI, namun perhatian dan partisipasinya masih belum konsisten	3
Kurang	Siswa menunjukkan minat yang rendah terhadap pembelajaran PAI, kurang antusias, dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran	2
Sangat Kurang	Siswa menunjukkan minat yang sangat rendah terhadap pembelajaran PAI, tidak antusias, kurang memperhatikan pembelajaran, dan tidak memiliki keinginan untuk mempelajari materi PAI	1

b. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan penggunaan media *Zep Quiz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas eksperimen. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media *Zep Quiz* berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Lembar observasi ini diisi oleh guru mata pelajaran PAI kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah sebagai observer dengan menggunakan skala Likert 1–5. Adapun format lengkap lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagian lampiran.

Tabel 3.9 Lembar Observasi Pembelajaran Penggunaan Media *Zep Quiz*

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
A. Kegiatan Pendahuluan				
1.	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa			
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			
3.	Guru menjelaskan penggunaan media <i>Zep Quiz</i> kepada siswa			
B. Kegiatan Inti				
4.	Guru menampilkan <i>Zep Quiz</i> kepada siswa			
5.	Guru memberikan petunjuk cara mengakses <i>Zep Quiz</i>			
6.	Seluruh siswa berhasil masuk kedalam aplikasi <i>Zep Quiz</i>			
7.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa mengerjakan soal melalui <i>Zep Quiz</i>			
8.	Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan menggunakan <i>Zep Quiz</i>			
9.	Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa			
10.	Guru memanfaatkan hasil <i>Zep Quiz</i> sebagai bahan diskusi pembelajaran			
11.	Siswa terlihat aktif mengikuti pembelajaran menggunakan <i>Zep Quiz</i>			

12.	Pembelajaran berlangsung tertib dan sesuai dengan tujuan			
C. Kegiatan Penutup				
13.	Guru Bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran			
14.	Guru memberikan refleksi terhadap penggunaan Zep Quiz			
15.	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam			

c. Lembar Dokumentasi

Pada penelitian ini, hasil dokumentasi diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih mendalam dan rinci mengenai objek penelitian, khususnya terkait penggunaan media *Zep Quiz* terhadap minat belajar PAI siswa. Melalui dokumentasi, proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat diilustrasikan secara jelas, sehingga mendukung kelengkapan dan kekokohan data dalam penelitian ini.

G. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Sebelum diterapkan di lapangan, instrumen penelitian perlu terlebih dahulu melalui uji kelayakan, agar benar-benar mampu mengukur variabel penelitian secara tepat dan akurat

Uji kelayakan instrumen dalam penelitian ini dilakukan melalui uji validitas. Validitas instrumen bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang disusun benar-benar mampu mengukur apa yang seharusnya diukur sesuai dengan indikator variabel penelitian.⁷⁶ Oleh sebab itu, instrumen yang telah dirancang perlu melalui proses pengujian oleh

¹⁰ Slamet Widodo et al., *Metodologi Penelitian, Cv Science Techno Direct* (Pangkal Pinang: Science Techno, 2023), hlm. 53.

validator yang memiliki kompetensi di bidang yang relevan, yaitu dosen psikologi dan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, proses validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu Bapak Febriansyah, M.Pd., selaku dosen Psikologi yang menilai instrumen variabel minat belajar PAI siswa, serta Ustadz Fridiyanto Cahyono, M.Ag., selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMK IT Khoiru Ummah yang menilai instrumen penggunaan media *Zep Quiz* dalam pembelajaran PAI.

Proses validasi dilakukan dengan memberikan lembar angket instrumen kepada para ahli untuk ditelaah dan diberikan masukan. Berdasarkan hasil validasi tersebut, para validator memberikan arahan dan perbaikan terhadap beberapa butir pernyataan agar lebih sesuai dengan indikator variabel, baik pada instrumen minat belajar maupun penggunaan media *Zep Quiz*. Hasil lembar validasi tersebut termuat pada lampiran penelitian. Selain uji oleh validator, uji validitas juga dilaksanakan pada tahap empiris dengan cara menguji cobakan instrumen kepada 15 siswa sebagai responden. Data hasil uji coba kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas setiap butir instrumen penggunaan media *Zep Quiz* terhadap minat belajar PAI siswa.

Ketentuan pengambilan keputusan uji validitas adalah sebagai berikut: jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item dinyatakan valid. Begitu pula sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Adapun kategori validitas instrumen berikut disusun berdasarkan klasifikasi

validitas yang dikemukakan oleh Guilford.⁷⁷

Tabel 3.10 Kategori Validitas

Batasan	Kategori
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah
$r_{xy} \leq 0,00$	Tidak Valid

Sebelum menentukan r_{tabel} , terlebih dahulu ditentukan derajat bebas (*degree of freedom*) dengan rumus $df=N-2$, dengan jumlah responden 15 siswa, maka diperoleh hasil 13. Berdasarkan nilai tersebut, diketahui nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 0,514.

Berikut disajikan hasil uji coba angket variabel X berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 26:

Tabel 3.11 Hasil Uji Coba Validitas Variabel X

Nomor Item	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan $r_{hitung} \geq r_{tabel} = Valid$
1	0,514	0,807	<i>Valid</i>
2	0,514	0,566	<i>Valid</i>
3	0,514	0,426	<i>Tidak Valid</i>
4	0,514	0,543	<i>Valid</i>
5	0,514	0,660	<i>Valid</i>
6	0,514	0,527	<i>Valid</i>
7	0,514	0,258	<i>Tidak Valid</i>
8	0,514	0,169	<i>Tidak Valid</i>
9	0,514	-0,079	<i>Tidak Valid</i>
10	0,514	0,594	<i>Valid</i>
11	0,514	0,529	<i>Valid</i>
12	0,514	0,586	<i>Valid</i>
13	0,514	0,659	<i>Valid</i>

¹¹ Rezki Putri Juliani and Selvia Erita, “Analisis Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Konteks Sekolah Menengah,” JEID: Journal of Educational Integration and Development 3, no. 3 (2023): hlm. 169–79.

14	0,514	0,476	<i>Tidak Valid</i>
15	0,514	0,537	<i>Valid</i>

Berdasarkan tabel 3.11, jumlah item pada variabel X (penggunaan media *Zep Quiz*) sebanyak 15 butir pernyataan. Hasil uji validitas ditemukan 5 butir pernyataan yang dinyatakan tidak valid karena nilai $r_{hitung} \leq r_{tabel}$. Item tersebut terletak pada nomor 3 dengan r_{hitung} 0,426, nomor 7 dengan r_{hitung} 0,258, nomor 8 dengan r_{hitung} 0,169, nomor 9 dengan r_{hitung} - 0,079, dan nomor 14 dengan r_{hitung} 0,476. Sehingga dari jumlah 15 item yang disusun, terdapat 10 item yang dinyatakan layak digunakan berdasarkan perhitungan uji validitas menggunakan SPSS versi 26. Adapun hasil lengkap perhitungan uji validitas variabel X (penggunaan media *Zep Quiz*) termuat pada lampiran.

Tabel 3.12 Hasil Uji Coba Validitas Variabel Y

Nomor Item	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan $r_{hitung} \geq r_{tabel} = \text{Valid}$
1	0,514	0,602	<i>Valid</i>
2	0,514	0,532	<i>Valid</i>
3	0,514	0,266	<i>Tidak Valid</i>
4	0,514	0,080	<i>Tidak Valid</i>
5	0,514	0,662	<i>Valid</i>
6	0,514	0,548	<i>Valid</i>
7	0,514	0,168	<i>Tidak Valid</i>
8	0,514	0,558	<i>Valid</i>
9	0,514	0,005	<i>Tidak Valid</i>
10	0,514	0,537	<i>Valid</i>
11	0,514	0,643	<i>Valid</i>
12	0,514	0,375	<i>Tidak Valid</i>
13	0,514	0,421	<i>Tidak Valid</i>
14	0,514	0,548	<i>Valid</i>
15	0,514	0,401	<i>Tidak Valid</i>
16	0,514	0,326	<i>Tidak Valid</i>
17	0,514	0,558	<i>Valid</i>

18	0,514	0,576	<i>Valid</i>
19	0,514	0,346	<i>Tidak Valid</i>

Berdasarkan tabel 3.12 jumlah item yang ada pada variabel Y (minat belajar PAI siswa) berjumlah 19 item. Dari tabel tersebut, terlihat bahwa sebanyak 9 item dinyatakan tidak valid karena nilai $r_{hitung} \leq r_{tabel}$. Item tersebut terletak pada item nomor 3 dengan r_{hitung} 0,266, nomor 4 dengan r_{hitung} 0,080, nomor 7 dengan r_{hitung} 0,168, nomor 9 dengan r_{hitung} 0,005, nomor 12 dengan r_{hitung} 0,375, nomor 13 dengan r_{hitung} 0,421, nomor 15 dengan r_{hitung} 0,401, nomor 16 dengan r_{hitung} 0,326, nomor 19 dengan r_{hitung} 0,346. Sehingga dari jumlah 19 item yang disusun, terdapat 10 item yang dinyatakan layak digunakan berdasarkan perhitungan uji validitas menggunakan SPSS versi 26.

Berdasarkan hasil uji validitas dapat disimpulkan bahwa pada uji validitas angket pada variabel X (penggunaan media *Zep Quiz*) terdapat 15 item pernyataan yang diuji coba kepada responden. Dari jumlah tersebut, terdapat 5 item yang dinyatakan tidak valid, sehingga item yang valid dan dapat digunakan dalam penelitian berjumlah 10 item. Kemudian pada variabel Y (minat belajar PAI siswa) terdapat 19 item pernyataan yang diuji coba kepada responden. Berdasarkan hasil analisis, terdapat 9 item yang dinyatakan tidak valid, sehingga item yang valid dan layak digunakan dalam penelitian berjumlah 10 item. Dengan demikian, jumlah keseluruhan item yang digunakan dalam penelitian ini adalah 20 item, yang terdiri dari 10 item variabel X (penggunaan media *Zep Quiz*) dan 10 item variabel Y (minat belajar PAI siswa).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada sejauh mana instrumen penelitian dapat diandalkan untuk menghasilkan data yang konsisten dan stabil saat digunakan berulang kali dalam kondisi yang berbeda. Sebuah instrumen dianggap reliabel jika mampu memberikan hasil serupa ketika diadministrasikan kembali kepada kelompok responden yang sama. Dibidang penelitian kuantitatif, salah satu cara utama untuk menilai reliabilitas adalah melalui analisis internal *consistency* seperti menggunakan yang menunjukkan tingkat keseragaman antar item dalam angket.⁷⁸

Instrumen dapat dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* memenuhi kriteria tertentu. Adapun ketentuan dalam uji reliabilitas yaitu:

- a. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,6$ maka instrumen dinyatakan reliabel.
- b. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,6$ maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.⁷⁹

Adapun kategori koefisien reliabilitas berikut disusun berdasarkan klasifikasi reliabilitas yang dikemukakan oleh Guilford.⁸⁰

Tabel 3.13 Kategori Reliabilitas

Batasan	Kategori
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah

¹² Nur Azizah and Chalimatusadiah, "Uji Reliabilitas Cronbach Alpha," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025): hlm. 6637–43.

¹³ Ardista, "Uji Reliabilitas Cronbach Alpha," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025): hal. 6637–43.

¹⁴ Putri Juliani and Erita, "Analisis Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Konteks Sekolah Menengah," *JEID: ournal of Educational Integration and Development* 3, No. 3 (2023): hlm. 169-179.

$-1,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah
----------------------------	---------------

Untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen pada variabel penggunaan media *Zep Quiz* dan minat belajar siswa, digunakan pengujian dengan rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan

r_{11} = koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha*

k = jumlah item soal

$\sum s_i^2$ = jumlah varians skor tiap item

s_t^2 = varians total

Berikut hasil uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan SPSS versi 26:

Tabel 3.14 Hasil Uji Coba Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.823	10

Berdasarkan tabel 3.14 Hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen variabel X (penggunaan media *Zep Quiz*) diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,823 > 0,6$. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.15 Hasil Uji Coba Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.810	10

Berdasarkan tabel 3.15 hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen

variabel Y (minat belajar PAI siswa) diperoleh *Cronbach's Alpha* sebesar $0,810 > 0,6$. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang baik dan dinyatakan reliabel.

Dengan demikian, hasil uji reliabilitas instrumen secara keseluruhan menunjukkan bahwa instrumen penelitian pada variabel X (penggunaan media *Zep Quiz*) dan variabel Y (minat belajar PAI siswa) di kelas XI SMK IT Khoiru Ummah dapat digunakan dalam penelitian, karena telah memenuhi kriteria reliabilitas dan dapat dipercaya sebagai alat ukur variabel penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengolahan dan analisis data yang diperoleh dari responden untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 26.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas diterapkan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak dengan pengujian yang dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Uji ini lebih cocok digunakan pada sampel berukuran kecil hingga menengah. Dalam uji ini, kesesuaian data dengan distribusi normal dihitung berdasarkan koefisien yang diperoleh dari data tersebut.⁸¹ Adapun bentuk uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* adalah sebagai berikut:

¹⁵ Anisa Permata Sari, Silfia Hasanah, and Muhammad Nursalman, “Uji Normalitas Dan Homogenitas Dalam Analisis Statistik,” Pendidikan Tambusai 8, no. 2012 (2024): hlm. 51329–37.

$$T_3 = \frac{1}{3} \left[\sum_i^n 1 a_i (x_{n-i} + 1) \right]^2$$

$$D = \sum \frac{n}{1} = i (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan :

T_3 = Uji Shapiro Wilk

a_i = Koefisien Uji Wilk

X_{N-i+1} = Data ke n-i+1

x_i = Data ke i

$\bar{x}$ = Rata-rata Data

Dasar keputusannya berikut: apabila taraf signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, begitu pula sebaliknya, jika taraf signifikansi $< 0,05$ maka tersebut berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari dua kelompok atau lebih memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Uji ini digunakan sebagai salah satu syarat sebelum melakukan uji hipotesis parametrik, seperti uji-t (t-test). Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kesamaan. Bentuk uji homogenitas (Uji F) adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

F = nilai homogenitas

S_1^2 = varians terbesar

S_2^2 = varians terkecil

Kriteria pengujian homogenitas dapat dilihat dari nilai signifikansi *Levene Test*. Apabila nilai signifikansi > dari 0,05 data dinyatakan homogen atau memiliki varians yang sama. Sebaliknya, jika nilai signifikansi < dari 0,05 data dinyatakan tidak homogen. Selain itu, pengujian homogenitas juga dapat dilakukan menggunakan uji F dengan ketentuan bahwa apabila nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Diterimanya H_0 menunjukkan bahwa varians data bersifat homogen.

c. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Zep Quiz*. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* setiap peserta didik terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai. Nilai N-Gain kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori tinggi, sedang, atau rendah berdasarkan klasifikasi Hake (1999).⁸² Nilai N-Gain setiap peserta didik selanjutnya dianalisis untuk memperoleh rata-rata peningkatan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan rata-rata nilai N-Gain kedua kelas kemudian diuji menggunakan *Independent Sample t-Test* guna mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan minat

¹⁶ Cindy Patikasari Kolopita, Muhammad Rifai Katili, and Rochmad Mohammad Thohir Yassin, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar," *Inverted: Journal of Information Technology Education* 2, no. 1 (2022): hlm. 1–12.

belajar yang signifikan antara kedua kelompok.

Rumus *N-Gain* menurut Hake (1999) adalah:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

g = Nilai N-Gain

S_{post} = Skor posttest

S_{pre} = Skor pretest

S_{maks} = Skor maksimum ideal

Berikut kategori interpretasi N-Gain menurut Hake:

Tabel 3.16 Kategori Interpretasi N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

2. Uji hipotesis

Bentuk data dalam penelitian ini adalah data interval. Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* terhadap minat belajar PAI siswa. Teknik analisis hipotesis dalam penelitian ini dilakukan terhadap nilai N-Gain untuk mengetahui perbedaan peningkatan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan *Independent Sample t-Test*. Kemudian, untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* terhadap minat belajar siswa digunakan analisis regresi linear sederhana dan koefisien determinasi (R^2).

a. Uji T

Uji *Independent Sample t-Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan nilai N-Gain.

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

t = nilai uji t

$\overline{X}_1$ = rata-rata kelas eksperimen

$\overline{X}_2$ = rata-rata kelas kontrol

S_1^2 = varians kelas eksperimen

S_2^2 = varians kelas kontrol

n_1 = jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelas kontrol

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila data berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan uji-t.

b. Uji Effect Size (Cohen's d)

Selain menggunakan uji *Independent Sample t-Test*, penelitian ini juga menggunakan uji Effect Size (Cohen's d) untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* terhadap peningkatan

minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa. Uji ini dilakukan karena nilai signifikansi pada uji hipotesis hanya menunjukkan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan, sedangkan *effect size* memberikan informasi mengenai besar kecilnya pengaruh perlakuan yang diberikan.

Perhitungan Cohen's d dilakukan berdasarkan rata-rata skor N-Gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$d = \frac{\bar{X}_e - \bar{X}_k}{S_p}$$

Keterangan:

d = Effect Size (Cohen's d)

$\bar{X}_e$ = Rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen

$\bar{X}_k$ = Rata-rata skor N-Gain kelas kontrol

S_p = Pooled Standard Deviation

Sedangkan nilai Pooled Standard Deviation dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S_p = \sqrt{\frac{(n_e - 1)S_e^2 + (n_k - 1)S_k^2}{n_e + n_k - 2}}$$

Keterangan:

S_p = Pooled Standard Deviation

n_e = Jumlah sampel kelas eksperimen

n_k = Jumlah sampel kelas kontrol

S_e^2 = Varians kelas eksperimen

S_k^2 = Varians kelas kontrol

Interpretasi nilai Cohen's d mengacu pada kriteria sebagaimana disajikan pada tabel berikut.⁸³

Tabel 3.17 Interpretasi Nilai Cohen's d

Nilai Cohen's d	Interpretasi
0,20	Efek Kecil
0,50	Efek Sedang
$\geq 0,80$	Efek Besar

Nilai Cohen's d yang semakin besar menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* terhadap peningkatan minat belajar siswa semakin kuat. Sebaliknya, nilai Cohen's d yang semakin kecil menunjukkan bahwa pengaruh perlakuan yang diberikan relatif rendah.

¹⁷ Gail M. Sullivan and Richard Feinn, "Using Effect Size—or Why the P Value Is Not Enough," *Journal of Graduate Medical Education* 4, no. 3 (2013): hlm. 279–82.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objektif Wilayah/Sasaran Penelitian

1. Sejarah Sekolah

SMK IT Khoiru Ummah merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang berada di Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Sekolah ini berlokasi di Jalan Pemancar TVRI Tasik Malaya, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. SMK IT Khoiru Ummah didirikan pada tahun 2017. SMK IT Khoiru Ummah menyelenggarakan beberapa program keahlian, antara lain Manajemen Perkantoran (MP), Desain Komunikasi Visual (DKV), serta Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM). Program-program tersebut dirancang untuk membekali peserta didik dengan kompetensi yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan dunia kerja.

Masa awal berdirinya, SMK IT Khoiru Ummah dipimpin oleh Ustadz Rajab Efendi, S.Pd. untuk periode 2017–2021. Di bawah kepemimpinan beliau, sekolah mengalami perkembangan yang cukup baik, baik dari segi sarana dan prasarana, pengelolaan lembaga, maupun penyelenggaraan proses pembelajaran. Berbagai upaya yang dilakukan pada masa tersebut turut mendukung peningkatan mutu sekolah yang ditandai dengan diperolehnya akreditasi sekolah dengan predikat Baik (B).

Setelah berakhirnya masa jabatan Ustadz Rajab Efendi, S.Pd., kepemimpinan SMK IT Khoiru Ummah dilanjutkan oleh Ustadz Welman Hadi, S.Pd yang menjabat pada tahun 2022 hingga sekarang sebagai kepala

sekolah. Hingga saat ini, SMK IT Khoiru Ummah terus berkomitmen menjadi lembaga pendidikan yang mampu menghasilkan lulusan yang beriman, berakhlak mulia, terampil, dan siap menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kebutuhan dunia kerja.

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi SMK IT Khoiru Ummah

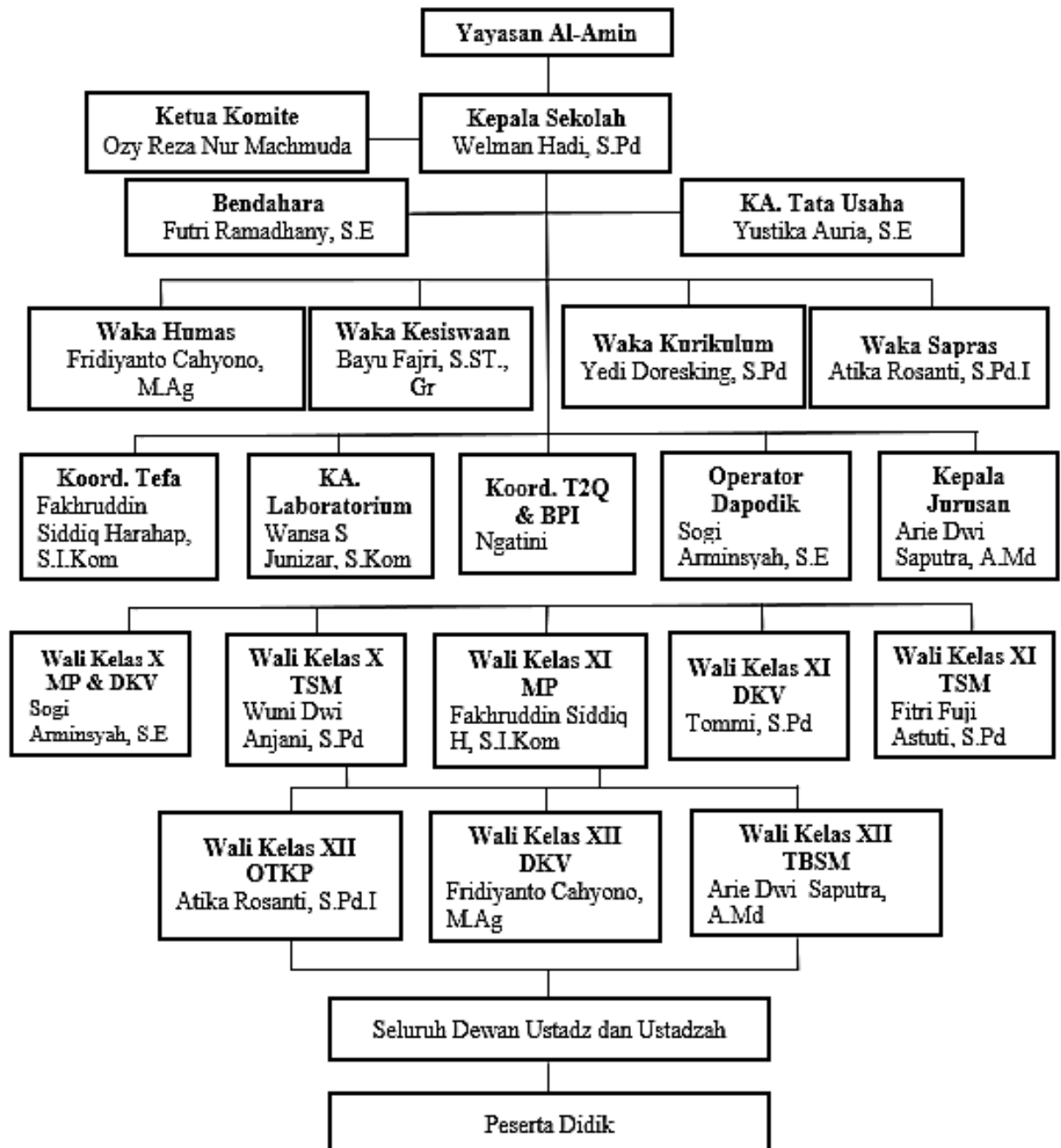
Mencetak generasi Rahmatan Lil'alamin

b. Misi SMK IT Khoiru Ummah

- 1) Menyelenggarakan proses pendidikan dan berpegang teguh terhadap al-Qur'an dan as-Sunnah.
- 2) Menghasilkan peserta didik yang mampu menghafal al-Qur'an dengan standar tahsin dan tartil.
- 3) Menghasilkan peserta didik yang mampu menghafal al-Qur'an minimal tiga juz
- 4) Menyelenggarakan keahlian yang mengarah pada *life skill* dan berwawasan lingkungan berkelanjutan.
- 5) Mencetak peserta didik yang berkarakter Islami dan bermanfaat bagi masyarakat disekitarnya sebagai bagian dari dakwah.
- 6) Membentuk peserta didik yang mampu berinteraksi dengan kemajuan teknologi dan penguasaan sains.

3. Struktur Organisasi

Tabel 4.1 Struktur Organisasi Sekolah



4. Keadaan Guru di SMK IT Khoiru Ummah

Guru dan tenaga kependidikan di SMK IT Khoiru Ummah dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Jumlah Guru dan Tenaga Kependidikan
SMK IT Khoiru Ummah**

No	Nama	NUPTK	Jabatan
1	Welman Hadi, S.Pd., Gr.	1237763664130263	Kepala Sekolah
2	Yedi Doresking, S.Pd., Gr.	3752761662130222	Waka Kurikulum
3	Bayu Fajri, S.ST., Gr.	4452770671130053	Guru Mapel, Waka Kesiswaan
4	Sogi Arminsyah, S.E., Gr	1348776677130063	Operator Dapodik, Guru Mapel, Wali Kelas X MP DKV
5	Ngatini	-	Koordinator T2Q dan BPI
6	Arie Dwi Saputra, A.Md.	2455773674130242	Kepala Jurusan, Guru Mapel, Wali Kelas XII TBSM
7	Futri Ramadhanty, S.E., Gr.	3447776677230112	Bendahara Sekolah, Guru Mapel
8	Fridiyanto Cahyono, M.Ag., Gr.	7736770671130442	Wakil Humas, Wali Kelas XII DKV
9	Fakhruddin Siddiq Harahap, S.I.Kom., Gr.	7456768669130213	Ketua BKK, Wali Kelas XI OTKP
10	Tommi, S.Pd., Gr.	9056769670130273	Guru Mapel, Wali Kelas XI DKV
11	Atika Rosanti,	6857766667131172	Guru Mapel, Waka

	S.Pd.I., Gr.		Sarpras, Wali Kelas XII OTKP
12	Wansah S junizar, S.Kom., Gr.	-	Guru Mapel, Bendahara BOS, Bendahara TEFA, Koordinator LAB
13	Marwan Effendi, A.Md.	1702192703820002	Guru Mapel
14	Yustika Auria, S.E	-	Ka. Tata Usaha
15	Sepri Ependi	-	Guru Mapel, Security
16	Fitri Fuji Astuti, S.Pd.	-	Guru Mapel, Wali Kelas XI TSM
17	Devy Afrianti, S.Sos.I.	-	Guru T2Q
18	Danis Setiawan, S.Pd.	-	Guru Mapel
19	Wuni Dwi Anjani, S.Pd., Gr	-	Guru Mapel, Pembina Osis, Wali Kelas X TSM
20	Angga Saputra, S.Pd.	-	Guru T2Q
21	Harfido Jamsit Putra Pratama, S.Pd	-	Guru mapel

Sumber dokumentasi: Kantor TU SMK IT Khoiru Ummah

5. Keadaan Peserta Didik di SMK IT Khoiru Ummah

Adapun keadaan peserta didik dan rombongan belajar SMK IT Khoiru Ummah tahun pelajaran 2025/2026 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Jumlah Peserta Didik di SMK IT Khoiru Ummah

No	Tingkat Kelas	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa
1	X	3	25
2	XI	3	39
3	XII	3	38
Total		9	102

Sumber Dokumentasi: Kantor TU SMK IT Khoiru Ummah

6. Sarana dan prasarana

Keberadaan sarana dan prasarana menjadi salah satu faktor yang menunjang efektivitas pelaksanaan pembelajaran. Informasi mengenai sarana dan prasarana yang tersedia di SMK IT Khoiru Ummah dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana di SMK IT Khoiru Ummah

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1	Ruang kelas	9
2	Ruang kepala sekolah	1
3	Ruang aula	1
4	Ruang guru	2
5	Ruang perpustakaan	1
6	Ruang kantin	1
7	WC	6
8	Mushola	1
9	Ruang UKS	1
10	Ruang BK	1
11	Pos satpam	1
12	Gudang	1
13	Ruang lab. komputer	2
14	Komputer kantor	2
15	Laptop	4
16	OHP/Infokus	2
17	Komputer keterampilan	18
18	Printer	4
19	Chrome book	15

Sumber Dokumentasi: Kantor TU SMK IT Khoiru Ummah

B. Temuan Hasil Penelitian

1. Penggunaan Media Zep Quiz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI Desain Komunikasi Visual (Kelas Eksperimen)

Penggunaan media *Zep Quiz* dilakukan dalam kegiatan pembelajaran melalui penyajian soal-soal kuis yang berkaitan dengan materi Pendidikan Agama Islam yang telah dipelajari. Sebelum kegiatan

dimulai, guru terlebih dahulu mempersiapkan materi, soal kuis, serta perangkat yang diperlukan untuk menunjang penggunaan media *Zep Quiz*.

Setelah pembelajaran menggunakan media *Zep Quiz* selesai dilaksanakan, siswa kelas eksperimen diberikan angket untuk memperoleh data mengenai penggunaan media *Zep Quiz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Angket diberikan kepada seluruh siswa kelas XI DKV yang berjumlah 12 siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis berdasarkan skor masing-masing siswa untuk mengetahui tingkat penggunaan media *Zep Quiz* pada kelas eksperimen.

Tabel 4 5 Hasil Angket Penggunaan Media *Zep Quiz* pada Kelas XI DKV (Kelas Eksperimen)

No	Nama	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	AFBA	47	50	94%	Sangat Baik
2	AZA	43	50	86%	Sangat Baik
3	AD	44	50	88%	Sangat Baik
4	ZN	46	50	92%	Sangat Baik
5	DF	45	50	90%	Sangat Baik
6	GAP	46	50	92%	Sangat Baik
7	LA	42	50	84%	Sangat Baik
8	MYP	43	50	86%	Sangat Baik
9	RAI	45	50	90%	Sangat Baik
10	SAK	46	50	92%	Sangat Baik
11	SJA	44	50	88%	Sangat Baik
12	TAAR	42	50	84%	Sangat Baik
Jumlah		543	600		
Rata-rata		45,25	50	90,50%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4.5, hasil angket penggunaan media *Zep Quiz* pada kelas XI DKV yang berjumlah 12 siswa menunjukkan bahwa skor yang diperoleh berada pada rentang 42 sampai 47 dari skor maksimal 50. Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh adalah 543, dengan nilai rata-rata sebesar 45,25. Jika dikonversikan ke dalam persentase, rata-rata

penggunaan media *Zep Quiz* mencapai 90,50%. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan, persentase tersebut berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil angket, penggunaan media *Zep Quiz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas eksperimen berada pada tingkat yang sangat baik.

Tabel 4 6 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Zep Quiz*

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Terlaksana	13	86,67%
Tidak terlaksana	2	13,33%

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, dari 15 aspek yang diamati terdapat 13 aspek yang terlaksana dan 2 aspek yang tidak terlaksana. Persentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *Zep Quiz* sebesar 86,67%, sedangkan aspek yang tidak terlaksana sebesar 13,33%. Hasil observasi ini menjadi data pendukung untuk menggambarkan keterlaksanaan penggunaan media *Zep Quiz* selama proses pembelajaran pada kelas eksperimen.

2. Deskripsi Minat Belajar PAI Kelas XI Manajemen Perkantoran (MP) di SMK IT Khoiru Ummah (Kelas Kontrol)

Setelah instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel, langkah selanjutnya, peneliti menyebarkan angket kepada siswa kelas XI SMK IT Khoiru Ummah yang dijadikan sampel penelitian. Pada variabel (Y) mengenai minat belajar, minat yang dimaksud merupakan kecenderungan rasa senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Minat belajar tersebut tercermin melalui antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran,

perhatian terhadap materi yang disampaikan, partisipasi dalam kegiatan belajar, serta keinginan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari.

Tabel 4.7 Skor *Pre-test* dan Post-Test Kelas MP (Kontrol)

No	Nama	Skor <i>Pre-test</i>	Skor <i>Post-Test</i>
1	ASD	35	37
2	AM	35	37
3	A	35	34
4	ABA	30	39
5	DAS	31	38
6	FRS	33	34
7	FAA	33	36
8	M	31	37
9	NH	32	38
10	RMZ	28	36
11	ROS	31	34
12	SSU	34	36
Jumlah		388	436
Rata-rata		32,33	36,33
Nilai Tertinggi		35	39
Nilai Terendah		28	34

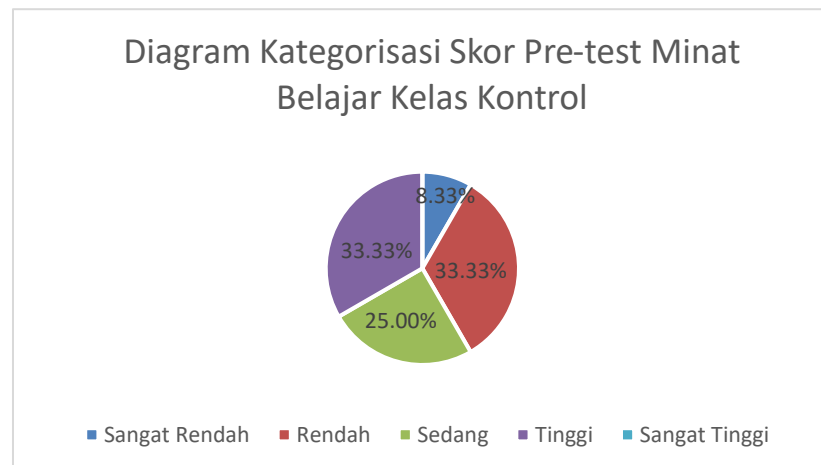
Berdasarkan Tabel 4.7, diketahui bahwa skor minat belajar PAI siswa kelas XI Manajemen Perkantoran (MP) sebagai kelas kontrol mengalami peningkatan dari hasil *Pre-test* ke *post-test*. Pada pelaksanaan *Pre-test*, diperoleh jumlah skor sebesar 388 dengan rata-rata 32,33. Skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 35, sedangkan skor terendah adalah 28. Setelah proses pembelajaran tanpa menggunakan media *Zep Quiz*, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan jumlah skor menjadi 436 dengan rata-rata sebesar 36,33. Selain itu, skor tertinggi meningkat menjadi 39, sedangkan skor terendah juga mengalami peningkatan menjadi 34. Kemudian, untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa secara lebih rinci,

dilakukan kategorisasi skor berdasarkan norma kategori yang disajikan pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.8 Rumus Norma Kategori *Pre-test* Minat Belajar PAI Siswa Kelas Kontrol

Rumus Norma	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$X \leq (M - 1,5SD)$	$X \leq 28,99$	Sangat Rendah	1	8,33
$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$	$28,99 < X \leq 31,22$	Rendah	4	33,33
$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$	$31,22 < X \leq 33,44$	Sedang	3	25,00
$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$	$33,44 < X \leq 35,67$	Tinggi	4	33,33
$X \geq M + 1,5SD$	$X \geq 35,67$	Sangat Tinggi	0	0,00
Jumlah			12	100

Sumber Rumus: Jurnal Nadiya & Meita (2023)⁷⁵



Berdasarkan tabel 4.8 hasil pengolahan data menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik pada kelas kontrol memiliki minat belajar PAI

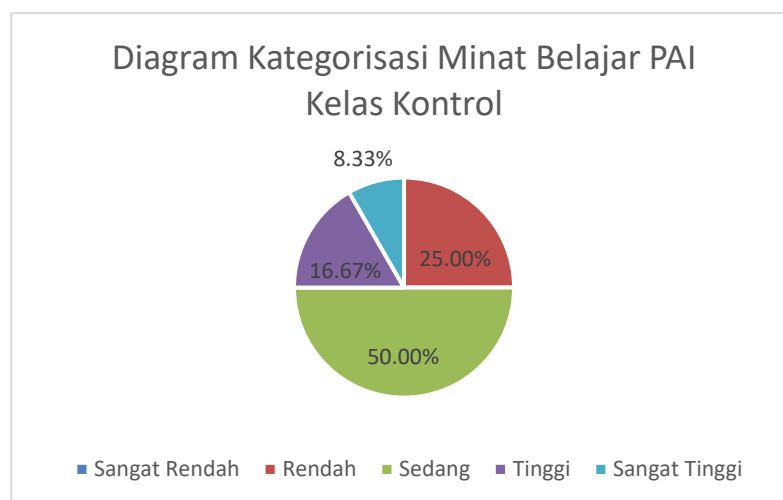
⁷⁵ Nadiya Ayu Audina and Meita Santi Budiani, "Hubungan Antara Masa Kerja Dan Interpersonal Skill Dengan Produktivitas Kerja Pegawai Kantor X," Character: Jurnal Penelitian Psikologi 10, no. 3 (2023): hlm. 776–91.

yang berada pada kategori rendah dan tinggi, dengan jumlah masing-masing 4 siswa (33,33%). Selain itu, terdapat 3 siswa (25,00%) yang berada pada kategori sedang dan 1 siswa (8,33%) yang berada pada kategori sangat rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar PAI siswa pada kelas kontrol tidak diberikan penggunaan media *Zep Quiz* masih berada pada kategori sedang.

Tabel 4.9 Rumus Norma Kategori *Post-Test* Minat Belajar PAI

Kelas Kontrol

Rumus Norma	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$X \leq (M - 1,5 SD)$	$X \leq 33,83$	Sangat Rendah	0	0,00
$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$	$33,83 < X \leq 35,50$	Rendah	3	25,00
$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$	$35,50 < X \leq 37,17$	Sedang	6	50,00
$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$	$37,17 < X \leq 38,84$	Tinggi	2	16,67
$X \geq M + 1,5SD$	$X \geq 38,84$	Sangat Tinggi	1	8,33



Berdasarkan Tabel 4.9, diketahui bahwa minat belajar PAI siswa pada kelas kontrol setelah pembelajaran sebagian besar berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 6 siswa dengan persentase 50,00%. Selanjutnya, terdapat 3 siswa dengan persentase 25,00% yang berada pada kategori rendah, serta 2 siswa dengan persentase 16,67% yang berada pada kategori tinggi. Sementara itu, terdapat 1 siswa dengan persentase 8,33% yang berada pada kategori sangat tinggi, dan tidak terdapat siswa yang termasuk dalam kategori sangat rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar PAI siswa pada kelas kontrol setelah pembelajaran cenderung berada pada kategori sedang.

3. Deskripsi Minat Belajar PAI Kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK IT Khoiru Ummah (Kelas Eksperimen)

Tabel 4.10 Skor *Pre-test* dan *Post-Test* Kelas XI DKV (Eksperimen)

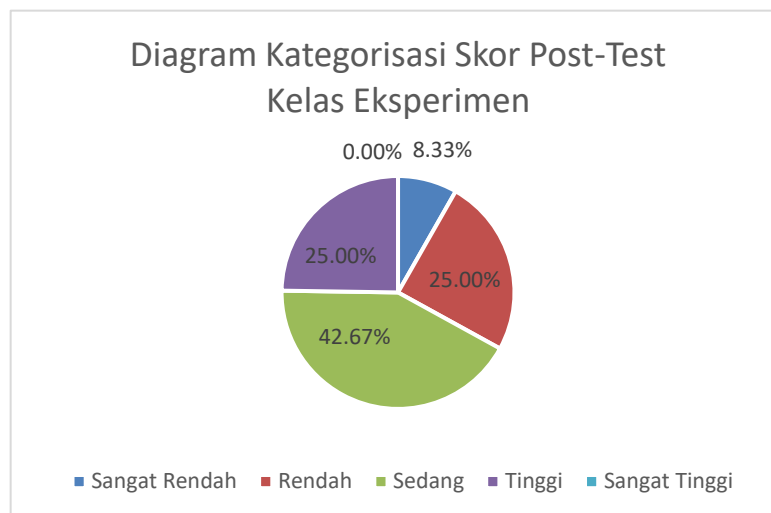
No	Nama	Skor <i>Pre-test</i>	Skor <i>Post-Test</i>
1	AFBA	38	45
2	AZA	37	43
3	AD	37	41
4	ZN	31	44
5	DF	35	45
6	GAP	39	45
7	LA	37	40
8	MYP	38	41
9	RAI	37	44
10	SAK	35	46
11	SJA	35	43
12	TAAR	34	42
Jumlah		435	519
Rata-rata		36,25	43,25
Nilai Tertinggi		39	46
Nilai Terendah		31	40

Berdasarkan Tabel 4.10, diketahui bahwa skor minat belajar PAI siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV) sebagai kelas eksperimen mengalami peningkatan dari hasil *Pre-test* ke *post-test*. Pada *Pre-test*, jumlah skor yang diperoleh siswa sebesar 435 dengan rata-rata 36,25. Skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 39, sedangkan skor terendah adalah 31.

Setelah pembelajaran menggunakan media *Zep Quiz*, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan jumlah skor menjadi 519 dengan rata-rata sebesar 43,25. Skor tertinggi meningkat menjadi 46, sedangkan skor terendah juga meningkat menjadi 40. Adapun untuk mengetahui tingkat minat belajar PAI siswa pada kelas eksperimen secara lebih rinci, dilakukan kategorisasi skor berdasarkan norma kategori yang disajikan pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.11 Rumus Norma Kategori *Pre-test* Minat Belajar PAI Siswa Kelas Eksperimen

Rumus Norma	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$X \leq (M - 1,5 SD)$	$X \leq 33,11$	Sangat Rendah	1	8,33
$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$	$33,11 < X \leq 35,20$	Rendah	3	25,00
$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$	$35,20 < X \leq 37,30$	Sedang	5	41,67
$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$	$37,30 < X \leq 39,39$	Tinggi	3	25,00
$X \geq M + 1,5SD$	$X \geq 39,39$	Sangat Tinggi	0	0,00

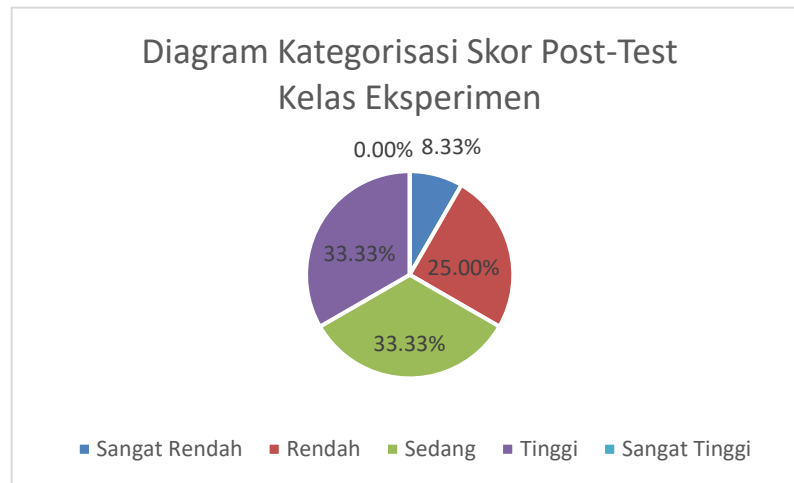


Berdasarkan tabel 4.11 di atas, diketahui bahwa minat belajar PAI siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan sebagian besar berada pada kategori sedang, sebanyak 5 siswa dengan persentase 41,67%. Kemudian terdapat 3 siswa dengan persentase 25,00 % yang berada pada kategori rendah dan 3 siswa dengan persentase 25,00% pada kategori tinggi. Sementara itu, kategori sangat rendah diperoleh oleh 1 siswa dengan persentase 8,33% dan 0 siswa dengan persentase 0% untuk kategori sangat tinggi.

**Tabel 4.12 Rumus Norma Kategori Post-Test Minat Belajar PAI
Siswa Kelas Eksperimen**

Rumus Norma	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$X \leq (M - 1,5SD)$	$X \leq 40,38$	Sangat Rendah	1	8,33
$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$	$40,38 < X \leq 42,29$	Rendah	3	25,00
$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$	$42,29 < X \leq 44,21$	Sedang	4	33,33
$M + 0,5SD < X \leq M +$	$44,21 < X \leq 46,12$	Tinggi	4	33,33

1,5SD				
$X \geq M + 1,5SD$	$X \geq 46,12$	Sangat Tinggi	0	0,00



Berdasarkan tabel 4.12 di atas, diketahui bahwa minat belajar PAI siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan sebagian besar berada pada kategori sedang dan tinggi, masing-masing sebanyak 4 siswa dengan persentase 33,33%. Terdapat 3 siswa dengan persentase 25,00% yang berada pada kategori rendah, sedangkan kategori sangat rendah diperoleh oleh 1 siswa dengan persentase 8,33%. Adapun tidak terdapat siswa yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil *Pre-test* dan *post-test* pada kelas XI DKV sebagai kelas eksperimen, diketahui bahwa rata-rata minat belajar PAI siswa mengalami peningkatan dari 36,25 pada saat *Pre-test* menjadi 43,25 pada saat *post-test*. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 7,00 poin setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *Zep Quiz*. Selain itu, hasil kategorisasi menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan sebagian besar siswa berada pada kategori sedang, sedangkan setelah diberikan perlakuan proporsi siswa pada kategori tinggi mengalami

peningkatan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* mampu meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas XI DKV di SMK IT Khoiru Ummah.

3. Analisis Perbedaan Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

a. Uji N-Gain

Untuk mengetahui besarnya peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran, dilakukan analisis menggunakan N-Gain. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil analisis N-Gain pada kedua kelas disajikan sebagai berikut.

1) N-Gain Kelas Kontrol

Tabel 4.13 N-Gain Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	12	-.06667	.45000	.2124474	.15221113
Ngain_Persen	12	-6.67	45.00	21.2447	15.22111
Valid N (listwise)	12				

Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 12 siswa kelas XI Manajemen Perkantoran (MP), diperoleh nilai rata-rata (mean) N-Gain sebesar 0,2124, dengan nilai minimum -0,06667 dan nilai maksimum 0,45000 serta standar deviasi sebesar 0,15221.

Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai rata-rata sebesar 0,2124 termasuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar Pendidikan Agama

Islam pada kelas kontrol setelah mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media *Zep Quiz* masih tergolong rendah. Bahkan, terdapat siswa yang memperoleh nilai N-Gain negatif (-0,06667), yang menunjukkan bahwa minat belajar setelah pembelajaran mengalami sedikit penurunan dibandingkan sebelum pembelajaran. Secara umum, hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum mampu meningkatkan minat belajar siswa secara optimal.

2) N-Gain Kelas Eksperimen

Tabel 4.14 N-Gain Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	12	.23	.73	.4969	.16684
Ngain_Persen	12	23.08	73.33	49.6947	16.68406
Valid N (listwise)	12				

Pada tabel 4.14 hasil analisis menunjukkan bahwa dari 12 siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV), diperoleh nilai rata-rata (mean) N-Gain sebesar 0,4969, dengan nilai minimum 0,23077, nilai maksimum 0,73333, serta standar deviasi sebesar 0,16684.

Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai rata-rata sebesar 0,4969 termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* mampu meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa pada tingkat sedang. Tidak adanya nilai N-Gain negatif juga menunjukkan bahwa seluruh siswa pada kelas eksperimen

mengalami peningkatan minat belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Zep Quiz*, meskipun tingkat peningkatan yang dialami setiap siswa berbeda-beda.

b. Perbedaan Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis N-Gain pada kedua kelas, diketahui bahwa rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,4969 lebih tinggi dibandingkan rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 0,2124. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa pada kelas yang menggunakan media *Zep Quiz* lebih tinggi dibandingkan kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Namun demikian, untuk mengetahui apakah perbedaan peningkatan tersebut signifikan secara statistik, perlu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji Independent Sample t-Test terhadap skor N-Gain.

4. Uji Hipotesis

a. Uji Prasyarat Analisis Data

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian memiliki sebaran atau distribusi yang normal. Dalam penelitian ini, data yang dianalisis berasal dari minat

belajar PAI siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun data yang digunakan untuk pengambilan keputusan meliputi hasil *Pre-test* dan *post-test*. Mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini < 50 , maka pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*.

Uji *Shapiro-Wilk* dilakukan dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 atau 5%. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Kelas Pre Test XI MP (Kontrol)	.142	12	.200 [*]	.929	12	.366
	Kelas Post Test XI MP (Kontrol)	.171	12	.200 [*]	.912	12	.224
	Kelas Pre Test XI DKV (Eksperimen)	.223	12	.101	.873	12	.072
	Kelas Post Test XI DKV (Eksperimen)	.153	12	.200 [*]	.940	12	.504
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Sumber: SPSS versi 26

Berdasarkan tabel 4.15 hasil uji normalitas *Shapiro Wilk* di atas, diketahui bahwa seluruh data penelitian, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, yang meliputi hasil *Pre-test* dan *post-test*, memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Pada kelas kontrol (XI MP), nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk *Pre-test* sebesar 0,366 dan *post-test* sebesar 0,224. Sementara itu, pada kelas eksperimen (XI DKV), nilai signifikansi *Pre-test* sebesar 0,072 dan

post-test sebesar 0,504. Dari hasil uji normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa data *Pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26. Hasilnya terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.423	1	22	.522
	Based on Median	.401	1	22	.533
	Based on Median and with adjusted df	.401	1	21.919	.533
	Based on trimmed mean	.423	1	22	.522

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji *Levene* pada tabel 4.16 di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,522. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,522 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*.

Dari hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa data penelitian memenuhi asumsi statistik yang dipersyaratkan untuk analisis parametrik.

b. Uji *Independent Sample T-test*

Uji *Independent Sample t-Test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan minat belajar Pendidikan

Agama Islam antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Zep Quiz* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Analisis dilakukan terhadap skor N-Gain dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 26:

Tabel 4.17 Hasil Uji *Independent Sample t-Test* N-Gain

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
N_Gain	Kelas Kontrol	12	.2124	.15221	.04394
	Kelas Eksperimen	12	.4969	.16684	.04816

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	
									Lower	Upper
N_Gain	Equal variances assumed	.034	.854	-4.364	22	.000	-.28450	.06519	-.41970	-.14929
	Equal variances not assumed			-4.364	21.817	.000	-.28450	.06519	-.41977	-.14923

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples t-Test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -4,364 dengan nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan tabel Group Statistics, diketahui bahwa rata-rata skor N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,4969 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan rata-rata skor N-Gain pada kelas

kontrol sebesar 0,2124 yang termasuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media *Zep Quiz* memberikan peningkatan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media *Zep Quiz*.

a. Uji Effect Size

Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* terhadap peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa, dilakukan perhitungan effect size menggunakan rumus Cohen's.

Tabel 4.18 Hasil Uji Effect Size

Effect Size			
Mean N-Gain Kontrol 0.2124	Mean N-Gain Eksperimen 0.4969	SD Pooled 0.15969	Cohen's d 1.78

Berdasarkan kriteria interpretasi Cohen, nilai Cohen's d sebesar 1,78 termasuk kategori efek sangat besar (*very large effect*). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMK IT Khoiru Ummah.

Dengan demikian, penggunaan media *Zep Quiz* tidak hanya memberikan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMK IT Khoiru

Ummah.

C. Pembahasan

1. Penggunaan Media Zep Quiz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI Desain Komunikasi Visual (Kelas Eksperimen)

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *Zep Quiz* pada kelas XI DKV sebagai kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 45,25 dari skor maksimal 50, dengan persentase sebesar 90,50% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* dapat diterima dengan baik oleh siswa selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Tingginya skor yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang positif terhadap penggunaan media yang digunakan selama pembelajaran.

Penggunaan *Zep Quiz* dalam penelitian ini dilaksanakan melalui kegiatan kuis yang disesuaikan dengan materi Pendidikan Agama Islam. Siswa mengikuti kegiatan dengan mengerjakan soal yang telah disiapkan melalui media tersebut. Penggunaan kuis digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat mendukung terciptanya kegiatan belajar yang tidak hanya berpusat pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga memberikan ruang kepada siswa untuk berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dan mengetahui hasil pengerjaannya.

Hasil penelitian tersebut dapat dipahami berdasarkan karakteristik media pembelajaran digital yang memungkinkan penyajian materi dan evaluasi dilakukan secara lebih menarik dan melibatkan siswa secara

langsung. Penggunaan media yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi. Dalam konteks penelitian ini, *Zep Quiz* digunakan sebagai sarana untuk memberikan latihan dan evaluasi melalui kuis sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dari kegiatan pembelajaran yang hanya mengandalkan penyampaian materi secara konvensional.

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran juga memperkuat hasil angket penggunaan media *Zep Quiz*. Dari 15 aspek yang diamati, sebanyak 13 aspek terlaksana dengan persentase 86,67%, sedangkan 2 aspek tidak terlaksana dengan persentase 13,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar tahapan pembelajaran yang direncanakan telah dilaksanakan selama penggunaan media *Zep Quiz*. Dengan demikian, data angket dan hasil observasi menunjukkan gambaran yang saling mendukung mengenai pelaksanaan penggunaan media *Zep Quiz* pada kelas eksperimen.

Jika dikaitkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini menunjukkan kecenderungan yang sama dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan atau kuis digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sekaligus mengikuti aktivitas kuis yang menuntut keterlibatan secara langsung. Kondisi tersebut menjadi salah satu alasan penggunaan *Zep Quiz* dalam penelitian ini dapat memperoleh respons yang sangat baik dari siswa.

2. Minat Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah Sebelum Pembelajaran Menggunakan *Zep Quiz*

Sebelum penggunaan media *Zep Quiz*, hasil *Pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa pada kelas kontrol sebesar 32,33, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 36,25. Hasil kategorisasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan masih belum berkembang secara optimal sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkannya melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif..

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMK IT Khoiru Ummah sebelum penelitian dilaksanakan. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Guru telah menyampaikan materi dengan baik, namun pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru sehingga siswa cenderung menjadi pendengar. Pada saat pembelajaran berlangsung masih ditemukan beberapa siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif mengajukan maupun menjawab pertanyaan, serta belum menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum berkembang secara optimal.

Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Slameto yang menyatakan bahwa minat belajar ditandai oleh adanya perhatian, rasa senang,

ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, Azhar Arsyad menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membangkitkan motivasi belajar, serta menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian yang dilakukan oleh Demmy Arfani, Asep Dudi Suhardini, dan Arif Hakim yang menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi, minat belajar siswa belum menunjukkan hasil yang optimal. Setelah media pembelajaran diterapkan, minat belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan.

¹ Demikian pula penelitian Firda Amallah, Abdul Karim, dan Nur Asyiah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.² Meskipun media dan mata pelajaran yang digunakan berbeda dengan penelitian ini, kedua penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dipahami bahwa kondisi minat

¹ Arafah, Asep Dudi Suhardini, and Arif Hakim, "Pengaruh Media Pembelajaran Quiziz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Akidah Di SD Mathla'ul Khoeriyah."

² Amallah, Karim, and Asyiah, "Pengaruh Media Educaplay Terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 1 Dukuh."

belajar siswa sebelum penggunaan media *Zep Quiz* masih berada pada tingkat yang belum optimal. Hal tersebut bukan berarti siswa tidak memiliki minat terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam, melainkan proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang mampu membangkitkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran melalui penggunaan media yang lebih interaktif agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, kondisi awal minat belajar siswa yang diperoleh melalui hasil *Pre-test* menjadi dasar penting bagi peneliti untuk memberikan perlakuan berupa penggunaan media *Zep Quiz* pada kelas eksperimen. Diharapkan media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa dapat meningkat pada proses pembelajaran selanjutnya.

3. Minat Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media *Zep Quiz*

Setelah penggunaan media *Zep Quiz*, minat belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil *post-test*, di mana rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai 43,25, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 36,33. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* memberikan dampak yang lebih baik terhadap minat belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut.

Peningkatan tersebut didukung oleh hasil observasi selama proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan belajar, lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, aktif menjawab pertanyaan, serta bersemangat menyelesaikan kuis melalui *Zep Quiz*. Selain itu, siswa juga lebih berani berdiskusi dan berpartisipasi selama pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan sebelum penggunaan media *Zep Quiz*.

Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Slameto yang menyatakan bahwa minat belajar ditunjukkan melalui perhatian, perasaan senang, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, Azhar Arsyad menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian, membangkitkan motivasi, dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan *Zep Quiz* yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Demmy Arfani dkk. menemukan bahwa penggunaan media Quizizz berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa karena mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.³ Penelitian Firda Amallah dkk. juga menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar, yang

³ Arafah, Asep Dudi Suhardini, and Arif Hakim, “Pengaruh Media Pembelajaran Quiziz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Akidah Di SD Mathla’ul Khoeriyah.”

dibuktikan dengan rata-rata minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selain itu, Imam Maulana dan Yogi Hasbi Sidiq menyimpulkan bahwa media kuis berbasis Kahoot mampu meningkatkan minat belajar Bahasa Arab karena menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran.⁴ Meskipun media dan mata pelajaran yang digunakan berbeda, ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media *Zep Quiz* tidak hanya terlihat dari meningkatnya skor *post-test*, tetapi juga dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Zep Quiz* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

4. Perbedaan Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam antara Siswa Kelas dengan Siswa Kelas Kontrol

Pembahasan ini didasarkan pada hasil analisis N-Gain. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata skor N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,4969 yang termasuk kategori sedang, sedangkan rata-rata skor N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,2124 yang termasuk kategori rendah.

⁴ Maulana and Sidiq, "Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot! Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Kelas XI IPA 5 SMAN 1 Dukupuntang."

Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang belajar menggunakan media *Zep Quiz* lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, penggunaan media *Zep Quiz* memberikan peningkatan minat belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan ini sesuai dengan teori Heinich yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mampu menciptakan interaksi aktif akan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media *Zep Quiz* memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif melalui aktivitas kuis interaktif sehingga perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran meningkat.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Luh Desy Widyantari dkk. dan Fitria Afifah Husen dan Fitria Wulandari yang menunjukkan bahwa media *Zep Quiz* mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, berdasarkan analisis N-Gain dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

5. Pengaruh Penggunaan Media *Zep Quiz* terhadap Minat Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test*, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf

signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Zep Quiz* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah. Hasil tersebut juga didukung oleh perbedaan rata-rata nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai 43,25, sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 36,33. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang dilakukan tanpa menggunakan media tersebut.

Hasil uji *Independent Sample t-Test* kemudian diperkuat melalui analisis Effect Size menggunakan Cohen's d. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai Cohen's d sebesar 1,83. Menurut kriteria Cohen (1988), nilai tersebut termasuk kategori efek sangat besar (*very large effect*) karena melebihi 0,80. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* tidak hanya memberikan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa.

Hasil analisis statistik tersebut sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Pada kelas eksperimen, siswa terlihat lebih aktif mengikuti pembelajaran dibandingkan sebelum penggunaan media *Zep Quiz*. Siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik terhadap penjelasan guru, lebih antusias ketika menjawab kuis, serta lebih berani mengemukakan pendapat dan berdiskusi dengan teman.

Fitur-fitur yang tersedia pada media *Zep Quiz*, seperti avatar, *leaderboard*, dan umpan balik langsung, mendorong siswa untuk lebih bersemangat mengikuti pembelajaran hingga selesai. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, aktivitas belajar siswa cenderung lebih pasif dan interaksi selama pembelajaran tidak seintensif kelas eksperimen. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* tidak hanya memberikan pengaruh terhadap hasil angket minat belajar, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap aktivitas belajar siswa di dalam kelas.

Temuan penelitian ini sesuai dengan teori Slameto yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan seseorang untuk merasa senang, tertarik, memberikan perhatian, dan terlibat dalam suatu kegiatan belajar tanpa adanya paksaan. Penggunaan media *Zep Quiz* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik sehingga indikator-indikator minat belajar tersebut berkembang dengan lebih baik. Selain itu, menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan perhatian, motivasi, dan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Pendapat tersebut diperkuat oleh teori Heinich, yang menjelaskan bahwa media pembelajaran harus dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, serta mampu menciptakan interaksi yang aktif selama proses pembelajaran. *Zep Quiz* memenuhi karakteristik tersebut karena mudah digunakan, menarik secara visual, memberikan umpan balik secara langsung, serta melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian Luh Desy Widyantari, Ni Made Ari Purwati, Made Sutawan, dan Ketut Sumayasa (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa secara signifikan.⁵ Penelitian Fitria Afifah Husen dan Fitria Wulandari (2025) juga membuktikan bahwa media *Zep Quiz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.⁶ Meskipun penelitian tersebut berfokus pada pemahaman konsep IPA, hasilnya menunjukkan bahwa *Zep Quiz* merupakan media pembelajaran yang efektif. Selanjutnya, penelitian Demmy Arfani, Asep Dudi Suhardini, dan Arif Hakim (2023) menyimpulkan bahwa media Quizizz berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Hasil serupa juga ditemukan oleh Firda Amallah, Abdul Karim, dan Nur Asyiah (2025) yang menyatakan bahwa media Educaplay mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Imam Maulana dan Yogi Hasbi Sidiq (2023) menunjukkan bahwa media kuis berbasis Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar Bahasa Arab. Meskipun terdapat perbedaan media, mata pelajaran, dan jenjang pendidikan, keseluruhan penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dipahami bahwa

⁵ Widyantari et al., “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital *Zep Quiz* Untuk Meningkatkan Capaian Belajar Materi Ekosistem Siswa SD Kelas 5.”

⁶ Husen and Wulandari, “Pengaruh Media Game Edukasi *Zep Quiz* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Di Sekolah Dasar Pada Materi Perubahan Wujud Benda.”

penggunaan media *Zep Quiz* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan minat belajar secara statistik, tetapi juga memberikan perubahan nyata terhadap aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih fokus, lebih percaya diri, lebih aktif berdiskusi, serta lebih antusias dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media *Zep Quiz* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam, khususnya pada siswa kelas XI SMK IT Khoiru Ummah.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media *Zep Quiz* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan media *Zep Quiz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI DKV sebagai kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil angket penggunaan media *Zep Quiz* yang memperoleh nilai rata-rata 45,25 dengan persentase sebesar 90,50%. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran juga menunjukkan bahwa 13 dari 15 aspek yang diamati terlaksana dengan persentase 86,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* dalam pembelajaran PAI pada kelas eksperimen terlaksana dengan baik.
2. Minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa sebelum diberikan perlakuan (*Pre-test*) menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen sebesar 36,25, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 32,33. Hasil kategorisasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa pada kedua kelas berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, minat belajar siswa pada kedua kelas belum menunjukkan perbedaan yang mencolok dan masih memerlukan upaya peningkatan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

3. Minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa setelah diberikan perlakuan (*post-test*) mengalami peningkatan pada kedua kelas. Rata-rata minat belajar kelas eksperimen meningkat menjadi 43,25, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 36,33. Peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen menjadi lebih antusias, aktif, fokus memperhatikan pembelajaran, berani menjawab pertanyaan, serta lebih terlibat dalam proses pembelajaran setelah menggunakan media *Zep Quiz*.
4. Terdapat perbedaan peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis N-Gain, di mana rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,4969 yang termasuk kategori sedang, sedangkan rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 0,2124 yang termasuk kategori rendah. Selanjutnya, hasil *Independent Sample t-Test* terhadap skor N-Gain memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan minat belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media *Zep Quiz* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media *Zep Quiz*.
5. Penggunaan media *Zep Quiz* berpengaruh terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah Tahun Pelajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan oleh hasil Effect Size (Cohen's d) sebesar 1,78, yang termasuk dalam kategori *very large effect*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga

memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah diharapkan mampu memberikan dukungan bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, baik melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai maupun dengan memfasilitasi pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Dukungan semacam ini diharapkan mampu mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, serta selaras dengan perkembangan teknologi.

2. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam

Guru Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat memanfaatkan media *Zep Quiz* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media berbasis permainan digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran digital, khususnya *Zep Quiz*, secara optimal sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan pemahaman terhadap materi Pendidikan

Agama Islam. Selain itu, siswa diharapkan tetap memiliki motivasi belajar yang tinggi serta mampu memanfaatkan perkembangan teknologi secara bijaksana untuk mendukung keberhasilan belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, baik dari segi jumlah sampel, materi pembelajaran, maupun waktu pelaksanaan penelitian. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, melibatkan jenjang pendidikan atau mata pelajaran yang berbeda, serta mengkaji variabel lain yang berkaitan dengan penggunaan media *Zep Quiz*.

DAFTAR PUSTAKA

- . “Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah,” no. 383 (2022).
- Adinda, Citra, Emil El Faisal, and Susilawati. “*Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.& Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi Zep Quiz.*” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 02 (2025): 167–86.
- Afriani, Ema Dian, Siti Masfuah, and Mila Roysa. “*Analisis Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Daring.*” *Jurnal Prasasti Ilmu* 1, no. 3 (2021): 21–27. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i3.6648>.
- Aisyah Fadila, Kiki Riki Nurakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, Usep Setiawan. “*Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.*” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.
- Amallah, Firda, Abdul Karim, and Nur Asyiah. “*Pengaruh Media Educaplay Terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 1 Dukuh.*” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. September (2025): 577–87.
- Anggita, Atikah Dewi, Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, and Catur Prasetiawati. “*Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipa Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor.*” *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023): 78–84.
- Arafah, Demmy Arfani, Asep Dudi Suhardini, and Arif Hakim. “*Pengaruh Media Pembelajaran Quiziz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Akidah Di SD Mathla’ul Khoeriyah.*” *Bandung Conference Series: Islamic Education* 3, no. 1 (2023): 87–93.
- Audina, Nadiya Ayu, and Meita Santi Budiani. “*Hubungan Antara Masa Kerja Dan Interpersonal Skill Dengan Produktivitas Kerja Pegawai Kantor X.*” *Character: Jurnal Penelitian Psikologi* 10, no. 3 (2023): 776–91.
- Aulia, Nurul Insani Putri, and Nuruddin Araniri. “*Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.*” *Al-Mau’izhoh* 3, no. 1 (2021): 9. <https://doi.org/10.31949/am.v3i1.3194>.
- Ayatullah. “*Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara.*” *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 2 (2020): 206–29.
- Azizah, Nur, and Chalimatusadiah. “*Uji Reliabilitas Cronbach Alpha.*” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025): 6637–43.

- Bintang, Abdul Rahman, Makruf Makruf, Aqbil Daffa Siahaan, and Gusmanelli Gusmanelli. “*Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah.*” *Journal of Mandalika Social Science* 1, no. 2 (2023): 71–78.
- Cahyadi A. “*Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur.*” *Laksita Indonesia* 53, no. 9 (2019): 152.
- Daniyati Muttaqien Purwakarta, Ani, Ismy Bulqis Saputri Muttaqien Purwakarta, Siti Aqila Septiyani Muttaqien Purwakarta, and Setiawan Muttaqien Purwakarta. “*Konsep Dasar Media Pembelajaran.*” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 282–94.
- Darise, Gina Nurvina. “*Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks ‘Merdeka Belajar.’*” *Journal of Islamic Education : The Teacher of Civilization* 2, no. 2 (2021): 1–18.
- Ferlina, Lina, and Nuzulira Janeusse Fratiwi. “*Edugame Wordwall: Sebuah Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar.*” *Walada: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2024): 73–88. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.126>.
- Fridi. “*Guru Pendidikan Agama Islam,*” 2025.
- Furqon, Muhammad. *Minat Belajar*. PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2024.
- Gani, Ainal, Mirtha Oktavani, and Suhartono Suhartono. “*Pendidikan Agama Islam: Fondasi Moral Spiritualitas Bangsa.*” *Al-I’tibar : Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 3 (2024): 289–97. <https://doi.org/10.30599/jrek7951>.
- Hidayatus Salehah, and Jasiah. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Zep Quiz Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Islam, Iman, Dan Ihsan Kelas VII.*” *Jurnal SCRIPT* 13, no. 2 (2025): 125–33. <https://doi.org/10.34151/script.v13i2.5463>.
- Husen, Fitria Afifah, and Fitria Wulandari. “*Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Di Sekolah Dasar Pada Materi Perubahan Wujud Benda Fitria.*” *Jurnal Pendidikan MIPA* 12, no. 1 (2022): 940–47.
- Ichsan, Jazilatur Rahmah, Maya Ayu, Putri Suraji, Firda Anistasya, and Rosyada Muslim. “*Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah,*” 2021, 183–88.
- Ida Yanti, Isra Febriyanti, and Khairuddin Khairuddin. “*Pemanfatan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Di Smp Negeri 2 Bukittinggi.*” *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 35–45.

- Ikmal, Hepi. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Konsep, Pemilihan, Pengembangan, Dan Evaluasi)*. Edited by Zainuddin Al-Anshari. Jawa Timur: Nawa Litera Publishing, 2023.
- Indonesia, Republik. “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” 2003, 1–57.
- Irwansyah, Muhammad, Ahmad Reza Munawar, Dzaky Hammad Lazzuardy, Farhan Al Harits, Muhammad Yanuwar Aditya Rachaman, and Prapatiningsih. “Pemanfaatan Media Digital Zep Quiz Dalam Pembelajaran Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka Di SMP Islam Nurussalam Al Khoir.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 2026. <https://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/4921/3522>.
- Ishak. “Karakteristik Pendidikan Agama Islam.” *Fitua: Jurnal Studi Islam* 2, no. 2 (2021): 167–78.
- Iskandar, Rhoma, and Hanifah Nurulita. “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 12 (2023): 9818–22. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2895>.
- Jannah, Miftahul, Siti Masfuah, and Much Arsyad Fardani. “Gerakan Literasi Sekolah Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Prasasti Ilmu* 2, no. 3 (2022): 115–20. <https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8364>.
- Karisma, Ega Tria, Deka Setiawan, and Ika Oktavianti. “Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas Iv Sdn Jleper 01.” *Jurnal Prasasti Ilmu* 2, no. 3 (2022): 122–26. <https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8366>.
- Khoirun Nisak, Risti, and Siti Rofi’ah. “Problematika Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital.” *BASICAJournal of Primary Education* 3, no. 1 (2023): 41–50. <https://doi.org/10.37680/basicav3i1.3623>.
- Khotimah, Annisa Husul, Afiq Azizah, Nurhanisa Ginting, Mhd Fajar Siddik, and Ahmad Darlis. “Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional .” *At-Tadris: Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2022): 82–91. <https://doi.org/10.56672/attadris.v2i1.69>.
- Kolopita, Cindy Patikasari, Muhammad Rifai Katili, and Rochmad Mohammad Thohir Yassin. “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar.” *Inverted: Journal of Information Technology Education* 2, no. 1 (2022): 1–12. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>.
- Martiani Situmeang, Diana, Anggita Manda Manik, Ganti Meriah Manik, Agnes Dewi Rohani Siahaan, Freddi Saragi, and Riswan E. A Manik. “Analisis Metode Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Journal on Education* 6, no. 4 (2024): 19814–22.

- Maulana, Iman, and Yogi Hasbi Sidiq. “Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot! Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Kelas XI IPA 5 SMAN 1 Dukupuntang.” *Ad-Dhuha* 4, no. 2 (2023): 15–22. <https://doi.org/10.22437/ad-dhuha.v4i2.27787>.
- Palupi, Sucitra Risa, and Hasan Suaedi. “Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember Pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 2 (2025): 13123–31.
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.
- Putri, Aulia Maharani, Aura Fitria Ananda, Fadhila Cahya Ningtyas, and Latifa Nurmala. “Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar Melalui Integrasi Model PBL Dan Media Digital Interaktif.” *Pubmedia: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, no. 1 (2025): 1–7.
- Putri Juliani, Rezki, and Selvia Erita. “Analisis Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Konteks Sekolah Menengah.” *JEID: Journal of Educational Integration and Development* 3, no. 3 (2023): 169–79. <https://doi.org/10.55868/jeid.v3i3.313>.
- Rahayu, Ni Putu Widya, and Ni Nyoman Kurnia Wati. “Penerapan Zep Quiz Sebagai Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 04 (2025): 297–310.
- RI, Kementerian Agama. “*Al-Qur’an Dan Terjemahannya*.” Jakarta Timur: Lajnah Pentansih Muhsaf Al-Qur’an (LMPQ), 2019. quran.kemenag.go.id.
- Salamah, Afiena Siti, Annisa Gianova, Desiana Putri Nabila, Ratih Septia Putri, Tri Hajsari Sabili, Hafiziani Eka Putri. “Pengaruh Media Evaluasi Digital Zep Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas V SDN 6.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 8, no. 4 (2025): 8814–22.
- Sari, Anisa Permata, Silfia Hasanah, and Muhammad Nursalman. “Uji Normalitas Dan Homogenitas Dalam Analisis Statistik.” *Pendidikan Tambusai* 8, no. 2012 (2024): 51329–37.
- Sastafiana, Fina, Maharani Eka Saputri, and Luk Luk Nur Mufidah. “Klasifikasi Dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran.” *The Elementary Journal* 2, no. 2 (2024): 20–29. <https://doi.org/10.56404/tej.v2i2.84>.

- Shabrina, Arrifatul. “Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya* 1, no. 2 (2025): 120–31.
- Siburian, Abdi, Eva Angelisa Siahaan, and Dorlan Naibaho. “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 2 (2023): 11202–9.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Edited by Sutopo. Bandung: Alfabeta, 2023.
- . *Metode Penelitian Kuntitatif, Kualitatif Dan R&D*. 2nd ed. Bandung: Alfabeta, 2024.
- Sulistia Putri, Maulana, Cucun Sunaengsih, Lala. “Pengaruh Penggunaan Zep Quiz Dalam Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Pemahaman Materi Pengukuran Sudut Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edukasi* 13, no. 2 (2025): 540–54.
- Sullivan, Gail M., and Richard Feinn. “Using Effect Size—or Why the P Value Is Not Enough.” *Journal of Graduate Medical Education* 4, no. 3 (2013): 279–82. <https://doi.org/10.4300/jgme-d-12-00156.1>.
- Syafei, Isop. *Media Pembelajaran*. Edited by Neneng Sri Wahyuni. Jawa Barat: Widina Media Utama, 2025.
- Syifaurrehman, Sabrina, Fadhilah Izzah Khairunnisa, Karoma, and Muhammad Isnaini. “Mengintegrasikan Teknologi Informasi Dan Game Based Learning Dalam PAI: Studi Kualitatif Tentang Desain, Urgensi, Dan Dampak Zep Quiz.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 04 (2025): 340–53.
- Wahid, Abdul. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.” *Early Childhood Islamic Education Journal* 3, no. 01 (2022): 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>.
- Wahyu Ningsih, Nony, and Jasiah Jasiah. “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Zep Quiz Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran PAI.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9 (2025): 33529–37.
- Widiana, Wayan. “Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.
- Widodo, Slamet, Festy Ladyani, La Ode Asrianto, Ns. Rusdi., Khairunnisa, Sri Maria Puji Lestari, Dian Rachma Wijayanti, et al. *Metodologi Penelitian. Cv Science Techno Direct*. Pangkal Pinang: Science Techno, 2023.

- Widyanigrum, Dhea, Azhar Ahmad Smaragdina, Dion Dwi Rizky, Yanuar Eko Ardiansyah, and Francisca Anindiya Mayta Prasasti. “*Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika Di SMP.*” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 202–3.
- Widyantari, Luh Desy, Ni Made, Ari Purwati, Made Sutawan, and Ketut Sumayasa. “*Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital Zep Quiz Untuk Meningkatkan Capaian Belajar Materi Ekosistem Siswa SD Kelas 5.*” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 23, no. 1 (2025): 1009–16.
- Wijaya, Luh Ade Intan Suciati, Ni Made Pujani, and Luh Mitha Priyanka. “*Analisis Kesiapan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Pada Masa New Normal Di SMP Negeri 4 Singaraja.*” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)* 5, no. 2 (2022): 187–98. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v5i2.53314>.
- Wiradarma, Komang, Ni Suarni, and Ndara Renda. “*Analisis Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar.*” *MIMBAR PGSD Undiksha* 9, no. 3 (2021): 408.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, and Tsani Shofiah. “*Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.*” *Journal on Education* 05, no. 02 (2023): 3928–36.
- Yeni Hartanti. “*Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam Yenni.*” *GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 1, no. 3 (2021): 335–42.
- Zakiya, Sufi, Khoirun Nisa, and Didit Darmawan. “*Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Setingkat Sekolah Dasar.*” *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)* 04, no. 01 (2025): 85–99.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1 Berita Acara



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
IAIN CURUP Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

PADA HARI INI Kamis JAM 15.00 TANGGAL 10 Juli TAHUN 2025 TELAH
DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

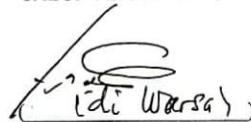
NAMA : Eka Romiyati
NIM : 22531049
PRODI : PAI
SEMESTER : VI (Enam)
JUDUL PROPOSAL : Pengaruh Media Proyeksi Audio Visual Berbasis
Doratoon Terhadap Hasil Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMP Al-Ma'abul

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANG-KAN
BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL
DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. Judul harus dipersingkat, dengan mengganti media
serta lokasi penelitiannya
 - b. Referensi yang digunakan harus 5 tahun terakhir
setiap paragraf harus ada footnote
 - c. Tidak boleh menetapkan kesimpulan jika belum diteliti
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI
KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK, PRODI DAN JURUSAN.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN
SEMESTINYA.

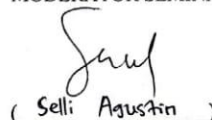
CALON PEMBIMBING I


(Eti Warsa)

CURUP, 10 Juli 2025
CALON PEMBIMBING II


(Mey Seli)

MODERATOR SEMINAR


(Selli Agustina)

Lampiran 2 SK Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
IAIN CURUP Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 831 Tahun 2026

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAI Nomor : 101/FT.1/PP.00.9/12/2025
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Kamis, 10 Juli 2025

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama** : 1. Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd. I 19750415 200501 1 009
2. Mega Selvi Maharani, M. Pd 19950506 202203 2 007

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Eka Romiyati

N I M : 22531049

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Media Zep Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Di SMK IT Khoiru Ummah.

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal, 05 Januari 2026

Dekan,

Sutarto

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;

Lampiran 3 Kartu Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Eka Romiyati
NIM	: 22531049
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I
PEMBIMBING II	: Mega Selvi Maharani, M.Pd.
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Media Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah.
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	15/01/2026	Revisi Bab I	Mauk
2.	26/01/2026	Revisi Bab II	Mauk
3.	4/02/2026	Revisi Bab III	Mauk
4.	11/2/2026	Instrumen Penelitian	Mauk
5.	2/3/2026	Instrumen Penelitian	Mauk
6.	16/3/2026	Instrumen Penelitian	Mauk
7.	17/4/2026	Quiz Eksperimen	Mauk
8.	11/5/2026	Penelitian Lapangan	Mauk
9.	22/6/2026	Revisi Bab IV & Data mentah	Mauk
10.	29/6/2026	Revisi Bab IV Temuan Hasil	Mauk
11.	2/7/2026	Revisi Bab IV Daftar Pembahasan	Mauk
12.	7/7/2026	Revisi Bab V Kesimpulan & Saran	Mauk
13.	13/7/2026	Revisi Daftar Pustaka.	Mauk
14.	21/7/2026	Revisi Lampiran	Mauk
15.	27/7/2026	Review keseluruhan	Mauk
16.	4/08/2026	ace viron	Mauk

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 9 Agustus 2026

PEMBIMBING I,

Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I
NIP. 19750415 2005 011009

PEMBIMBING II,

Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP. 19950506 2022 032007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Eka Romiyati
NIM	: 22531049
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I
DOSEN PEMBIMBING II	: Mega Selvi Maharani M.Pd.
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Media Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMK IT Khoiru Ummah
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING I
1.	16/5/2026	Review Bab I	/
2.	30/5/2026	Review bab II	/
3.	4/6/2026	Review Bab III ganti desain ke eksperimen - se -	/
4.	21/6/2026	belumnya konsultasikan lagi ke Dosen 2.	/
5.	27/6/2026	Perlihatkan argumen dosing I dan minta	/
6.	1/7/2026	Saran ke dosing 2 ganti desain atau foto.	/
7.	13/7/2026	Secara metodologis, harusnya ganti ke eksperimen	/
8.	29/7/2026	Koreksi data Bab IV	/
9.	2/8/2026	Koreksi data Bab IV	/
10.	7/8/2026	Review interpretasi data / hasil I	/
11.	15/8/2026	Review interpretasi data / hasil II	/
12.	20/8/2026	Review argumentasi teoritis di pembahasan	/
13.	23/8/2026	Review argumentasi teoritis di pembahasan	/
14.	27/8/2026	Review bagian simpulan	/
15.	31/8/2026	Review keseluruhan	/
16.	5/9/2026	Review keseluruhan	/

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I
NIP. 1975 0415 2005 011009

CURUP, 5 Agustus 2026

PEMBIMBING II,

Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP. 199505062022-032007

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

Lampiran 5 Surat Izin Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN
Nomor: 503/ZK /IP/DPMPTSP/V/2026

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

Dasar: 1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
2. Surat dari Wakil Dekan 1 Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN) Nomor: 508/In.34/FT/PP.00.9/05/2026 tanggal 13 Mei 2026 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Eka Romiyati / Leban Jaya, 24 Oktober 2004
NIM	: 22531049
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: SI PAI / Tarbiyah
Judul Skripsi	: "Pengaruh Penggunaan Media Zep Quiz Terhadap Minat Belajar PAI Siswa Kelas XI Di SMK IT Khoiru Ummah "
Lokasi Penelitian	: SMK IT Khoiru Ummah
Waktu Penelitian	: 19 Mei 2026 s.d 19 Agustus 2026
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan 1 IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 19 Mei 2026

An. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong
Plt. Sekretaris



ACHMAD FAISAL ADRYAN, S.Sos
Penata Tingkat I/ IInd
NIP.19811017 200212 1 004

Tembusan:

- Wakil Dekan 1 IAIN Curup
- Kepala Sekolah SMK IT Khoiru Ummah
- Yang Bersangkutan
- Arsip

Lampiran 6 Surat Balasan Penelitian



YAYASAN AL AMIN CURUP
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN ISLAM TERPADU
SMK IT KHOIRU UMMAH REJANG LEBONG

Jl. Pemancar TVRI Desa Tasik Malaya Kec. Curup Utara Kab. Rejang Lebong



Curup, 18 Juni 2026

SURAT BALASAN IZIN PENELITIAN

Nomor: 421.5/335/SMKITKU/VI/2026

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Welman Hadi, S.Pd, Gr**
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SMK IT Khoiru Ummah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : **Eka Romiyati**
NIM : 22531049
Asal Instansi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah

Sehubungan dengan surat masuk Nomor: 503/217/IP/DPMPSTP/V/2026 perihal permohonan izin penelitian di SMK IT Khoiru Ummah dari tanggal 19 Mei sampai dengan 19 Agustus 2026 dengan judul Proposal Penelitian: *"Pengaruh Penggunaan Media Zep Quiz Terhadap Minat Belajar PAI Siswa Kelas XI Di SMK IT Khoiru Ummah"*.

Demikian surat balasan izin penelitian ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Kepala Sekolah

SMK IT Khoiru Ummah



Welman Hadi, S.Pd, Gr

Lampiran 7 Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN AL AMIN CURUP
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN ISLAM TERPADU
SMK IT KHOIRU UMMAH REJANG LEBONG

Jl. Pemancar TVRI Desa Tasik Malaya Kec. Curup Utara Kab. Rejang Lebong



Curup, 18 Juni 2026

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: 421.5/335/SMKITKU/VI/2026

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Welman Hadi, S.Pd, Gr**
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SMK IT Khoiru Ummah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

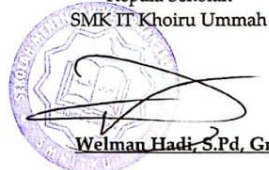
Nama : **Eka Romiyati**
NIM : 22531049
Asal Instansi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah

Telah melaksanakan penelitian di SMK IT Khoiru Ummah dari tanggal 19 Mei sampai dengan 19 Agustus 2026 untuk memperoleh data guna penyusunan tugas akhir Skripsi dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Media Zep Quiz Terhadap Minat Belajar PAI Siswa Kelas XI Di SMK IT Khoiru Ummah"*.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Kepala Sekolah
SMK IT Khoiru Ummah



Welman Hadi, S.Pd, Gr

Lampiran 8 Uji Validator

Lembar Pernyataan angket (Variabel Y)

Nama Siswa :
 Kelas :
 Mata Pelajaran :
 Hari/Tanggal :
 Waktu Pengerjaan :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti sebelum memberikan jawaban.
2. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Anda mengenai penggunaan media *Zep Quiz* dan minat belajar dalam pembelajaran PAI.
3. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda yang sebenarnya.
4. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai.
5. Pilihan jawaban yang tersedia adalah:
 - 5 = SS (Sangat Setuju)
 - 4 = S (Setuju)
 - 3 = RR (Ragu-ragu)
 - 2 = TS (Tidak Setuju)
 - 1 = STS (Sangat Tidak Setuju)
6. Pastikan semua pernyataan telah dijawab tanpa ada yang terlewat.
7. Jawaban Anda akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Pernyataan	Skala penilaian					Valid	Tidak Valid
	STS	TS	RR	S	SS		
1. Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran PAI						✓	

2. Saya mengikuti pembelajaran dengan semangat						✓	
3. Saya merasa nyaman saat belajar PAI						✓	
4. Saya merasa bosan saat pembelajaran berlangsung						✓	
5. Saya senang mengikuti pembelajaran sampai selesai							✓
6. Saya aktif dalam diskusi pembelajaran						✓	
7. Saya berani bertanya saat tidak memahami materi						✓	
8. Saya menjawab pertanyaan dari guru						✓	
9. Saya terlibat dalam kegiatan pembelajaran						✓	
10. Saya berpartisipasi dalam kegiatan belajar						✓	
11. Saya tertarik mempelajari materi PAI						✓	
12. Saya memiliki rasa ingin tahu terhadap materi						✓	
13. Saya menunda mengerjakan tugas dari guru						✓	
14. Saya berusaha memahami materi lebih dalam						✓	
15. Saya tertarik mengikuti pembelajaran berikutnya						✓	

16. Saya memperhatikan penjelasan guru						✓	
17. Saya mudah terganggu saat pembelajaran berlangsung						✓	
18. Saya mendengarkan penjelasan dengan baik						✓	
19. Saya mencatat materi penting						✓	
20. Saya fokus saat pembelajaran berlangsung						✓	

F. KOMENTAR DAN SARAN SECARA UMUM

lengkap dan / atau perlu lagi.

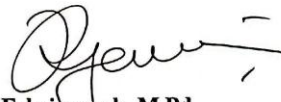
G. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, pernyataan angket untuk penelitian dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi ()
2. Layak digunakan untuk penelitian setelah revisi (✓)
3. Tidak layak digunakan dalam penelitian ()

Rejang Lebong, 20 Mei 2026

Validator



Febriansyah, M.Pd

NIP. 19900204 201903 1 006

Catatan :

() Beritanda ✓

Lembar Pernyataan Angket Variabel (X) Penggunaan Media Zep Quiz

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Hari/ Tanggal :

Petunjuk pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti
2. Berikan tanda *ceklist* (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pendapat anda
3. Isilah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
4. Keterangan skala penilaian
 - 5 = SS (Sangat Setuju)
 - 4 = S (Setuju)
 - 3 = RR (Ragu-ragu)
 - 2 = TS (Tidak Setuju)
 - 1 = STS (Sangat Tidak Setuju)

Pernyataan	Skala penilaian					Valid	Tidak Valid
	STS	TS	RR	S	SS		
1. Penggunaan <i>Zep Quiz</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI yang telah disampaikan						✓	
2. Saya mampu mengikuti pembelajaran menggunakan <i>Zep Quiz</i> dengan baik						✓	
3. Materi dalam <i>Zep Quiz</i> sesuai dengan materi pembelajaran PAI						✓	
4. Soal dalam <i>Zep Quiz</i> membantu saya memahami materi PAI						✓	

5. Saya mampu menggunakan <i>Zep Quiz</i> sesuai dengan kemampuan yang saya miliki						✓	
6. Saya tertarik menggunakan <i>Zep Quiz</i> selama pembelajaran berlangsung						✓	
7. Saya mampu mengoperasikan <i>Zep Quiz</i> dengan mudah						✓	
8. Penggunaan <i>Zep Quiz</i> mudah digunakan selama pembelajaran						✓	
9. Saya mengalami kesulitan saat menggunakan <i>Zep Quiz</i>						✓	
10. Saya dapat mengakses <i>Zep Quiz</i> dengan baik						✓	
11. Penggunaan <i>Zep Quiz</i> membantu pengelolaan waktu dalam pembelajaran						✓	
12. Saya antusias selama pembelajaran menggunakan <i>Zep Quiz</i>						✓	
13. Saya aktif berpartisipasi selama pembelajaran PAI menggunakan <i>Zep Quiz</i>						✓	
14. <i>Zep Quiz</i> menampilkan hasil atau skor setelah kuis selesai dikerjakan						✓	
15. Saya dapat melihat hasil pengerjaan kuis melalui <i>Zep Quiz</i>						✓	

F. KOMENTAR DAN SARAN SECARA UMUM

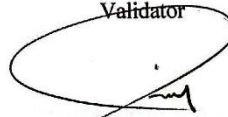
G. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, pernyataan angket untuk penelitian dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi ()
2. Layak digunakan untuk penelitian setelah revisi (✓)
3. Tidak layak digunakan dalam penelitian ()

Rejang Lebong, 13 Mei 2026

Validator



Fridiyanto Cahyono, M. Ag
NIPY.

Catatan :
() Beritanda ✓

Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Variabel X

No	Variabel	Indikator	Nomor Soal (pernyataan)		Jumlah Item
			Positif	Negatif	
1	Penggunaan Media <i>Zep Quiz</i> (Variabel X)	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1, 2		15
2		Kesesuaian dengan materi ajar	3, 4		
3		Karakteristik peserta didik	5, 6		
4		Kemudahan dan ketersediaan dalam penggunaan	7, 8, 10	9	
5		Efisiensi	11		
6		Daya tarik	12		
7		Interaktivitas dan umpan balik	13, 14, 15		

Pernyataan Angket Variabel (X) Penggunaan Media *Zep Quiz*

Pernyataan	Skala penilaian				
	STS (1)	TS (2)	RR (3)	S (4)	SS (5)
1. Saya merasa penggunaan <i>Zep Quiz</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI yang telah disampaikan					
2. Saya mampu mengikuti pembelajaran menggunakan <i>Zep Quiz</i> dengan baik					
3. Materi dalam <i>Zep Quiz</i> sesuai dengan materi pembelajaran PAI					
4. Soal dalam <i>Zep Quiz</i> membantu saya memahami materi PAI					

5. Saya mampu menggunakan <i>Zep Quiz</i> sesuai dengan kemampuan yang saya miliki					
6. Saya tertarik menggunakan <i>Zep Quiz</i> selama pembelajaran berlangsung					
7. Saya mampu mengoperasikan <i>Zep Quiz</i> dengan mudah					
8. Penggunaan <i>Zep Quiz</i> mudah digunakan selama pembelajaran					
9. Saya mengalami kesulitan saat menggunakan <i>Zep Quiz</i>					
10. Saya dapat mengakses <i>Zep Quiz</i> dengan baik					
11. Penggunaan <i>Zep Quiz</i> membantu pengelolaan waktu dalam pembelajaran					
12. Saya antusias selama pembelajaran menggunakan <i>Zep Quiz</i>					
13. Saya aktif berpartisipasi selama pembelajaran PAI menggunakan <i>Zep Quiz</i>					
14. <i>Zep Quiz</i> menampilkan hasil atau skor setelah kuis selesai dikerjakan					
15. Saya dapat melihat hasil pengerjaan kuis melalui <i>Zep Quiz</i>					

Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Y

No	Variabel	Indikator	Nomor Soal (pernyataan)		Jumlah Item
			positif	Negatif	
1	Minat belajar (Variabel Y)	Perasaan senang	1, 2, 3, 5	4	19
2		Keterlibatan	6, 7, 8, 9, 10		
3		Ketertarikan	11, 12, 13, 14, 15		
4		Perhatian	16, 17, 18, 19		

Pernyataan	Skala penilaian				
	STS	TS	RR	S	SS
1. Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran PAI					
2. Saya mengikuti pembelajaran PAI dengan semangat					
3. Saya merasa nyaman saat belajar PAI					
4. Saya merasa bosan saat pembelajaran PAI berlangsung					
5. Saya aktif dalam diskusi pembelajaran PAI					
6. Saya berani bertanya saat tidak memahami materi PAI					
7. Saya menjawab pertanyaan dari guru					
8. Saya terlibat dalam kegiatan pembelajaran PAI					
9. Saya berpartisipasi dalam kegiatan belajar					
10. Saya tertarik mempelajari materi PAI					
11. Saya memiliki rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran PAI					
12. Saya menunda mengerjakan tugas dari guru					
13. Saya berusaha memahami materi PAI secara lebih mendalam					
14. Saya tertarik mengikuti pembelajaran berikutnya					
15. Saya memperhatikan penjelasan guru					
16. Saya mudah terganggu saat pembelajaran PAI berlangsung					
17. Saya mendengarkan penjelasan guru dengan baik					
18. Saya mencatat materi penting					
19. Saya fokus saat pembelajaran berlangsung					

Lampiran 10 Lembar Observasi Pembelajaran Menggunakan Zep Quiz

**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN MEDIA ZEP QUIZ**

Nama Observer : Eka Romiyah
NIM : 22531049
Hari/Tanggal : Kamis, 4 Juni 2026

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
A. Kegiatan Pendahuluan				
1.	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa	✓		Tertaksana
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		Tertaksana
3.	Guru menjelaskan penggunaan media Zep Quiz kepada siswa	✓		Tertaksana
B. Kegiatan Inti				
4.	Guru menampilkan Zep Quiz kepada siswa	✓		Menggunakan laptop
5.	Guru memberikan petunjuk cara mengakses Zep Quiz	✓		Tertaksana
6.	Seluruh siswa berhasil masuk kedalam aplikasi Zep Quiz	✓		Tertaksana
7.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa mengerjakan soal melalui Zep Quiz	✓		Tertaksana
8.	Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan menggunakan Zep Quiz		✓	mudah digunakan
9.	Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa	✓		Tertaksana
10.	Guru memanfaatkan hasil Zep Quiz sebagai bahan diskusi pembelajaran	✓		Tertaksana

11.	Siswa terlihat aktif mengikuti pembelajaran menggunakan Zep Quiz	✓		Terlaksana
12.	Pembelajaran berlangsung tertib dan sesuai dengan tujuan	✓		Terlaksana
C. Kegiatan Penutup				
13.	Guru Bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran	✓		Terlaksana
14.	Guru memberikan refleksi terhadap penggunaan Zep Quiz	✓		Terlaksana
15.	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam		✓	Hanya salam tanpa doa

Lampiran 12 Uji Validitas Penggunaan Media *Zep Quiz*

Correlations

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Total
P1	Pearson Correlation	1	.626*	.328	.127	.341	.525*	.131	.238	-.263	.722**	.443	.371	.729**	.235	.227	.807**
	Sig. (2-tailed)		.013	.232	.652	.213	.044	.641	.393	.344	.002	.098	.173	.002	.400	.415	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P2	Pearson Correlation	.626*	1	.596*	.385	.306	.199	-.397	-.297	-.596*	.596*	.268	.749**	.399	-.053	.076	.566*
	Sig. (2-tailed)	.013		.019	.157	.268	.478	.142	.283	.019	.019	.334	.001	.141	.852	.786	.028
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P3	Pearson Correlation	.328	.596*	1	.387	.000	-.200	-.500	-.426	-.500	.700**	.539*	.707**	.463	-.199	.000	.426
	Sig. (2-tailed)	.232	.019		.154	1.000	.475	.058	.113	.058	.004	.038	.003	.082	.478	1.000	.113
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P4	Pearson Correlation	.127	.385	.387	1	.373	.000	.000	-.206	-.194	.194	.261	.685**	.000	.256	.559*	.543*
	Sig. (2-tailed)	.652	.157	.154		.171	1.000	1.000	.460	.489	.489	.347	.005	1.000	.356	.030	.036
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P5	Pearson Correlation	.341	.306	.000	.373	1	.289	.289	.185	.289	.000	.195	.408	.356	.497	.389	.661**
	Sig. (2-tailed)	.213	.268	1.000	.171		.297	.297	.510	.297	1.000	.487	.131	.192	.059	.152	.007
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P6	Pearson Correlation	.525*	.199	-.200	.000	.289	1	.400	.213	.100	.100	.337	.000	.231	.397	.289	.527*
	Sig. (2-tailed)	.044	.478	.475	1.000	.297		.140	.446	.723	.723	.219	1.000	.407	.142	.297	.043
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P7	Pearson Correlation	.131	-.397	-.500	.000	.289	.400	1	.533*	.400	-.200	-.067	-.354	.000	.397	.577*	.258
	Sig. (2-tailed)	.641	.142	.058	1.000	.297	.140		.041	.140	.475	.811	.196	1.000	.142	.024	.353
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P8	Pearson Correlation	.238	-.297	-.426	-.206	.185	.213	.533*	1	.533*	-.107	-.144	-.302	.148	.127	.123	.170
	Sig. (2-tailed)	.393	.283	.113	.460	.510	.446	.041		.041	.705	.609	.275	.599	.652	.662	.545
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P9	Pearson Correlation	-.263	-.596*	-.500	-.194	.289	.100	.400	.533*	1	-.500	-.067	-.354	-.231	.199	.000	-.079
	Sig. (2-tailed)	.344	.019	.058	.489	.297	.723	.140	.041		.058	.811	.196	.407	.478	1.000	.781
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P10	Pearson Correlation	.722**	.596*	.700**	.194	.000	.100	-.200	-.107	-.500	1	.337	.354	.694**	.199	.000	.594*
	Sig. (2-tailed)	.002	.019	.004	.489	1.000	.723	.475	.705	.058		.219	.196	.004	.478	1.000	.019
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

P11	Pearson Correlation	.443	.268	.539*	.261	.195	.337	-.067	-.144	-.067	.337	1	.477	.312	-.134	.000	.529*
	Sig. (2-tailed)	.098	.334	.038	.347	.487	.219	.811	.609	.811	.219		.072	.257	.634	1.000	.042
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P12	Pearson Correlation	.371	.749**	.707**	.685**	.408	.000	-.354	-.302	-.354	.354	.477	1	.327	-.187	.272	.587*
	Sig. (2-tailed)	.173	.001	.003	.005	.131	1.000	.196	.275	.196	.196	.072		.234	.504	.326	.021
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P13	Pearson Correlation	.729**	.399	.463	.000	.356	.231	.000	.148	-.231	.694**	.312	.327	1	.245	.089	.659**
	Sig. (2-tailed)	.002	.141	.082	1.000	.192	.407	1.000	.599	.407	.004	.257	.234		.378	.752	.007
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P14	Pearson Correlation	.235	-.053	-.199	.256	.497	.397	.397	.127	.199	.199	-.134	-.187	.245	1	.459	.477
	Sig. (2-tailed)	.400	.852	.478	.356	.059	.142	.142	.652	.478	.478	.634	.504	.378		.085	.072
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P15	Pearson Correlation	.227	.076	.000	.559*	.389	.289	.577*	.123	.000	.000	.000	.272	.089	.459	1	.538*
	Sig. (2-tailed)	.415	.786	1.000	.030	.152	.297	.024	.662	1.000	1.000	1.000	.326	.752	.085		.039
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Total	Pearson Correlation	.807**	.566*	.426	.543*	.661**	.527*	.258	.170	-.079	.594*	.529*	.587*	.659**	.477	.538*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.028	.113	.036	.007	.043	.353	.545	.781	.019	.042	.021	.007	.072	.039	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 13 Uji Validitas Minat Belajar Pendidikan Agama Islam

Correlations

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	.491	.262	.009	.274	.375	.026	.491	-.055	.274	.564*	.235	.196	.149	.094	.211	.058	.266	.149	.602*
	Sig. (2-tailed)		.063	.346	.974	.323	.169	.926	.063	.847	.323	.029	.399	.483	.595	.738	.450	.838	.339	.595	.018
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P2	Pearson Correlation	.491	1	.123	-.028	.484	.396	-.280	.444	-.111	.264	.626*	.030	-.055	.456	-.289	.430	.264	.071	.152	.532*
	Sig. (2-tailed)	.063		.662	.920	.067	.144	.312	.097	.693	.341	.013	.916	.847	.087	.297	.109	.341	.803	.588	.041
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P3	Pearson Correlation	.262	.123	1	-.074	-.211	.211	.237	.431	.123	-.211	.231	-.199	.262	-.169	-.107	-.477	.033	.443	.506	.267
	Sig. (2-tailed)	.346	.662		.795	.450	.450	.396	.109	.662	.450	.407	.477	.346	.548	.705	.072	.908	.098	.054	.337
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P4	Pearson Correlation	.009	-.028	-.074	1	.105	-.331	-.465	-.455	-.028	.443	.187	-.031	.149	.039	.542*	.000	-.233	-.283	-.234	.080
	Sig. (2-tailed)	.974	.920	.795		.709	.229	.081	.088	.920	.098	.504	.914	.596	.890	.037	1.000	.404	.307	.402	.777
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P5	Pearson Correlation	.274	.484	-.211	.105	1	.395	-.021	.044	.044	.826*	.289	.166	.274	.603*	.152	.511	.302	.205	.000	.663**
	Sig. (2-tailed)	.323	.067	.450	.709		.145	.940	.876	.876	.000	.295	.554	.323	.017	.587	.051	.273	.464	1.000	.007
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P6	Pearson Correlation	.375	.396	.211	-.331	.395	1	.021	.616*	.396	.221	.207	-.047	-.058	.663*	.076	.511	.395	.214	-.121	.549*

[illegible]

P13	Pearson Correlation	.196	-.055	.262	.149	.274	-.058	.223	.218	-.327	.490	.102	.235	1	-.075	.378	-.211	.058	.266	.299	.421
	Sig. (2-tailed)	.483	.847	.346	.596	.323	.838	.425	.435	.234	.064	.716	.399		.791	.165	.450	.838	.339	.279	.118
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P14	Pearson Correlation	.149	.456	-.169	.039	.603*	.663*	-.055	.228	.228	.422	.171	.000	-.075	1	.158	.530*	.422	.097	-.125	.549*
	Sig. (2-tailed)	.595	.087	.548	.890	.017	.007	.846	.413	.413	.117	.541	1.000	.791		.574	.042	.117	.732	.657	.034
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P15	Pearson Correlation	.094	-.289	-.107	.542*	.152	.076	-.139	.000	.000	.381	.108	.156	.378	.158	1	.224	.152	.244	.000	.402
	Sig. (2-tailed)	.738	.297	.705	.037	.587	.787	.622	1.000	1.000	.161	.700	.580	.165	.574		.423	.587	.380	1.000	.138
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P16	Pearson Correlation	.211	.430	-.477	.000	.511	.511	-.465	.215	-.215	.341	.121	.116	-.211	.530*	.224	1	.170	.000	-.236	.327
	Sig. (2-tailed)	.450	.109	.072	1.000	.051	.051	.081	.441	.441	.214	.667	.681	.450	.042	.423		.544	1.000	.398	.235
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P17	Pearson Correlation	.058	.264	.033	-.233	.302	.395	.455	.484	.044	.128	.414	.285	.058	.422	.152	.170	1	.205	.000	.558*
	Sig. (2-tailed)	.838	.341	.908	.404	.273	.145	.089	.067	.876	.650	.125	.304	.838	.117	.587	.544		.464	1.000	.030
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P18	Pearson Correlation	.266	.071	.443	-.283	.205	.214	.347	.423	-.106	-.075	.166	.171	.266	.097	.244	.000	.205	1	.869*	.577*
	Sig. (2-tailed)	.339	.803	.098	.307	.464	.443	.205	.116	.707	.792	.555	.542	.339	.732	.380	1.000	.464		.000	.024
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P19	Pearson Correlation	.149	.152	.506	-.234	.000	-.121	.219	.304	-.304	-.241	.171	.082	.299	-.125	.000	-.236	.000	.869*	1	.347

	Sig. (2-tailed)	.595	.588	.054	.402	1.000	.669	.432	.270	.270	.387	.541	.771	.279	.657	1.000	.398	1.000	.000		.206
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
TOTAL	Pearson Correlation	.602*	.532*	.267	.080	.663*	.549*	.168	.559*	.005	.538*	.644*	.375	.421	.549*	.402	.327	.558*	.577*	.347	1
	Sig. (2-tailed)	.018	.041	.337	.777	.007	.034	.548	.030	.985	.039	.010	.168	.118	.034	.138	.235	.030	.024	.206	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 14 Uji Reliabilitas Variabel X Penggunaan Media *Zep Quiz*

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	15	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.823	10

Lampiran 15 Uji Reliabilitas Variabel Y Minat Belajar Pendidikan Agama Islam

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.810	10

Lampiran 16 Hasil Uji Coba Angket Variabel X

VARIABEL X PENGGUNAAN MEDIA ZEP QUIZ

No	Nama	Pernyataan Angket Uji Coba															Total
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	
1	ADS	3	3	4	3	4	4	5	5	3	4	3	4	4	4	4	57
2	AFPR	5	5	5	5	4	5	5	5	2	5	5	5	4	4	5	69
3	DA	5	5	5	4	5	5	5	4	2	5	5	5	5	5	5	70
4	EH	4	3	4	3	4	5	5	5	3	4	4	4	4	5	5	62
5	FAD	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	5	5	3	3	4	59
6	FAH	4	4	4	5	5	5	5	5	3	4	4	5	4	5	5	67
7	FAP	5	5	5	3	4	4	4	5	2	5	4	5	5	3	4	63
8	KAP	5	4	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	69
9	MAS	5	5	5	4	4	5	4	4	2	5	5	5	5	4	4	66
10	MDAL	5	4	4	3	4	5	5	5	3	5	4	4	4	5	4	64
11	MGF	4	5	5	5	4	4	4	4	2	5	3	5	4	5	5	64
12	MFAP	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	71
13	MAS	5	5	5	4	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	4	70
14	RY	5	4	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	71
15	RKF	5	5	4	4	5	5	5	5	3	4	4	5	4	4	5	67

Lampiran 17 Hasil Uji Coba Angket Variabel Y

VARIABEL Y MINAT BELAJAR

No	Nama	Pernyataan Angket Uji Coba																			Total
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	
1	ADS	4	4	5	2	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	5	68
2	AFPR	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	2	5	5	5	4	4	4	4	85
3	DA	5	5	5	2	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	87
4	EH	5	5	5	1	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	85
5	FAD	5	4	5	2	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	3	82
6	FAH	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	3	4	3	3	79
7	FAP	4	4	5	2	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	3	5	5	5	83
8	KAP	5	5	4	2	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	79
9	MAS	4	5	5	1	4	5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	5	3	3	76
10	MDAL	5	5	5	2	5	5	3	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	87
11	MGF	5	5	5	3	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	89
12	MFAP	4	5	4	4	5	4	3	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	3	3	81
13	MAS	4	4	4	1	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	79
14	RY	4	4	4	2	5	5	4	4	5	5	2	4	4	5	5	5	4	4	3	78
15	RKF	4	5	5	1	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	85

Lampiran 18 Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol

Nilai Pre test Variabel (Y) Minat Belajar Kelas XI Manajemen Perkantoran

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
1	Amelia Septia Dini	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	35
2	Atifa Miranti	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	35
3	Azkakayyisah	4	2	3	2	3	3	4	4	5	5	35
4	Azzahrah Berliani Anugerah	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	30
5	Diah Ayu Syafitri	4	3	2	4	2	3	2	4	4	3	31
6	Fadiyah Rafa Safaraz	4	4	3	3	3	4	2	4	3	3	33
7	Fathya Azzahra Anindita	4	3	4	2	3	3	3	3	5	3	33
8	Melati	3	2	3	3	4	2	3	4	4	3	31
9	Nur Hafizhah	2	3	4	4	3	3	4	3	4	2	32
10	Raisya Muthia Zahra	3	4	2	3	3	2	3	2	3	3	28
11	Renata Octa Syafitri	4	3	3	2	2	4	3	3	3	4	31
12	Susan Saputri Utami	3	2	3	3	2	4	4	4	4	5	34

Lampiran 19 Hasil Post-test Kelas Kontrol

Nilai Post test Variabel (Y) Minat Belajar Kelas XI Manajemen Perkantoran

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
1	Amelia Septia Dini	3	4	4	5	4	3	4	4	3	3	37
2	Atifa Miranti	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	37
3	Azkakayyisah	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	34
4	Azzahrah Berliani Anugerah	4	5	4	4	4	4	3	5	3	3	39
5	Diah Ayu Syafitri	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38
6	Fadiyah Rafa Safaraz	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	34
7	Fathya Azzahra Anindita	5	4	3	3	3	3	4	4	4	3	36
8	Melati	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	37
9	Nur Hafizhah	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
10	Raisya Muthia Zahra	3	3	3	4	4	4	3	4	3	5	36
11	Renata Octa Syafitri	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	34
12	Susan Saputri Utami	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	36

Lampiran 20 Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen

Nilai Pre test Variabel (Y) Minat Belajar Kelas XI DKV

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
1	Al Fatih Bareek Alfaroq	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38
2	Alfikri Zia Ahmad	4	3	4	3	4	5	4	4	3	3	37
3	Andika Dermawan	5	4	3	3	4	3	4	4	4	3	37
4	Azzahrah Berliana Anugerah	2	4	2	4	3	3	3	3	3	4	31
5	Daffa Febrian	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	35
6	Ghoniyyah Assyifa PW	4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	39
7	Leyla Abigail	5	4	3	3	3	4	4	4	4	3	37
8	M. Yudha Pratama	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38
9	Rizky Almalik Ibrahim	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	37
10	Satria Aji Kurniawan	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	35
11	Syifa Jihan Aulia	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	35
12	Thahirah Aisyyiah Ar Raudha	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	36

Lampiran 21 Hasil Post-test Kelas Eksperimen

Nilai Post test Variabel (Y) Minat Belajar Kelas XI DKV

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
1	Al Fatih Bareek Alfaroq	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	45
2	Alfikri Zia Ahmad	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	43
3	Andika Dermawan	4	4	4	3	5	4	5	4	3	5	41
4	Azzahrah Berliana Anugerah	4	5	4	5	4	3	4	5	5	5	44
5	Daffa Febrian	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	45
6	Ghoniyyah Assyifa PW	5	4	3	5	4	5	5	4	5	5	45
7	Leyla Abigail	4	3	4	4	3	4	5	5	3	5	40
8	M. Yudha Pratama	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	41
9	Rizky Almalik Ibrahim	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	44
10	Satria Aji Kurniawan	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	46
11	Syifa Jihan Aulia	5	4	4	4	5	4	3	5	4	5	43
12	Thahirah Aisyiyah Ar Raudha	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	42

Lampiran 22 Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Kelas Pre Test XI MP (Kontrol)	.142	12	.200*	.929	12	.366
	Kelas Post Test XI MP (Kontrol)	.171	12	.200*	.912	12	.224
	Kelas Pre Test XI DKV (Eksperimen)	.223	12	.101	.873	12	.072
	Kelas Post Test XI DKV (Eksperimen)	.153	12	.200*	.940	12	.504
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Lampiran 23 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.423	1	22	.522
	Based on Median	.401	1	22	.533
	Based on Median and with adjusted df	.401	1	21.919	.533
	Based on trimmed mean	.423	1	22	.522

Lampiran 24 Uji N-Gain Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	12	-.06667	.45000	.2124474	.15221113
Ngain_Persen	12	-6.67	45.00	21.2447	15.22111
Valid N (listwise)	12				

Lampiran 25 Uji N-Gain Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	12	.23	.73	.4969	.16684
Ngain_Persen	12	23.08	73.33	49.6947	16.68406
Valid N (listwise)	12				

Lampiran 26 Uji Independent t-Test

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
N_Gain	Kelas Kontrol	12	.2124	.15221	.04394
	Kelas Eksperimen	12	.4969	.16684	.04816

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	
									Lower	Upper
N_Gain	Equal variances assumed	.034	.854	-4.364	22	.000	-.28450	.06519	-.41970	-.14929
	Equal variances not assumed			-4.364	21.817	.000	-.28450	.06519	-.41977	-.14923

Lampiran 27 Uji Effect Size Cohen's d

Effect Size			
Mean N-Gain Kontrol 0.2124	Mean N-Gain Eksperimen 0.4969	SD Pooled 0.15969	Cohen's d 1.78

Lampiran 28 Hasil Post-Test Minat Belajar Tertinggi

Angket Penelitian Siswa Kelas XI SMK IT Khoiru Ummah	
Nama Siswa	: Satria Aji K
Kelas	: XI DKV
Mata Pelajaran	: PAI
Hari/Tanggal	: Selasa 9-6-2026

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti sebelum memberikan jawaban.
2. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Anda mengenai penggunaan media *Zep Quiz* dan minat belajar dalam pembelajaran PAI.
3. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda yang sebenarnya.
4. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai.
5. Pilihan jawaban yang tersedia adalah:
 - 5 = SS (Sangat Setuju)
 - 4 = S (Setuju)
 - 3 = RR (Ragu-ragu)
 - 2 = TS (Tidak Setuju)
 - 1 = STS (Sangat Tidak Setuju)
6. Pastikan semua pernyataan telah dijawab tanpa ada yang terlewat.
7. Jawaban Anda akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Pernyataan	Skala penilaian				
	STS	TS	RR	S	SS
1. Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran PAI				✓	
2. Saya mengikuti pembelajaran PAI dengan semangat					✓
3. Saya aktif dalam diskusi pembelajaran PAI					✓
4. Saya berani bertanya saat tidak memahami materi PAI					✓
5. Saya terlibat dalam kegiatan pembelajaran					✓
6. Saya tertarik mempelajari materi PAI				✓	
7. Saya memiliki rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran PAI				✓	
8. Saya tertarik mengikuti pembelajaran berikutnya				✓	
9. Saya mendengarkan penjelasan dengan baik					✓
10. Saya mencatat materi penting saat pembelajaran PAI berlangsung					✓

46

Lampiran 29 Hasil Post-Test Minat Belajar Terendah

Angket Penelitian Siswa Kelas XI SMK IT Khoiru Ummah

Nama Siswa : Leyla abigail
Kelas : XI DKV
Mata Pelajaran : PAI
Hari/Tanggal : Selasa 09 Juni 2026

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti sebelum memberikan jawaban.
2. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Anda mengenai penggunaan media *Zep Quiz* dan minat belajar dalam pembelajaran PAI.
3. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda yang sebenarnya.
4. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai.
5. Pilihan jawaban yang tersedia adalah:
 - 5 = SS (Sangat Setuju)
 - 4 = S (Setuju)
 - 3 = RR (Ragu-ragu)
 - 2 = TS (Tidak Setuju)
 - 1 = STS (Sangat Tidak Setuju)
6. Pastikan semua pernyataan telah dijawab tanpa ada yang terlewat.
7. Jawaban Anda akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Pernyataan	Skala penilaian				
	STS	TS	RR	S	SS
1. Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran PAI				✓	
2. Saya mengikuti pembelajaran PAI dengan semangat			✓		
3. Saya aktif dalam diskusi pembelajaran PAI				✓	
4. Saya berani bertanya saat tidak memahami materi PAI				✓	
5. Saya terlibat dalam kegiatan pembelajaran			✓		
6. Saya tertarik mempelajari materi PAI				✓	
7. Saya memiliki rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran PAI					✓
8. Saya tertarik mengikuti pembelajaran berikutnya					✓
9. Saya mendengarkan penjelasan dengan baik			✓		
10. Saya mencatat materi penting saat pembelajaran PAI berlangsung					✓

40

Lampiran 30 Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI MENGUATKAN IMAN DENGAN MENJAGA KEHORMATAN, IKHLAS, MALU, DAN ZUHUD

INFORMASI UMUM

Identitas Modul

Nama Penyusun	: Fridiyanto Cahyono, M.Ag
Satuan Pendidikan	: SMK IT Khoiru Ummah
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Materi	: Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu dan Zuhud
Fase/Kelas	: F/XI
Tahun Pelajaran	: 2025-2026
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit

Kompetensi Awal

Peserta didik telah memiliki pemahaman dasar tentang pentingnya berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari, seperti menjaga sopan santun, berkata jujur, menghormati diri sendiri dan orang lain, serta melaksanakan ibadah dengan niat yang baik. Peserta didik juga telah mengenal nilai-nilai akhlak terpuji dalam ajaran Islam yang berkaitan dengan sikap malu, ikhlas, menjaga kehormatan diri, dan hidup sederhana sebagai bentuk penguatan iman kepada Allah Swt.

Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, dan bernalar kritis.

Sarana dan Prasarana

- Media: LCD proyektor, komputer/laptop, jaringan internet
- Sumber Belajar: LKPD, Buku Teks/paket, E-book, dan lain-lain

Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/umum berjumlah 10-15 siswa

Model Pembelajaran

Problem Based Learning, Kooperatif Learning, Discovery Learning, Contextual Teaching and Learning

Metode

Ceramah, tanya jawab, diskusi

KOMPONEN INTI**Capaian Pembelajaran**

Peserta didik mampu memahami makna syu'ab al-īmān (cabang-cabang iman), pengertian, dalil, macam, dan manfaatnya, serta mampu menerapkan sikap menjaga kehormatan diri, ikhlas, malu, dan zuhud sebagai bentuk penguatan iman dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga mampu menunjukkan perilaku berakhlak mulia, menghindari pergaulan bebas, serta membiasakan sikap sederhana dan menjaga diri sesuai ajaran Islam.

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menjelaskan cabang iman, yaitu: menjaga kehormatan, ikhlas, malu, dan zuhud;
2. Peserta didik mampu menjelaskan dasar naqli cabang iman, yaitu: menjaga kehormatan, ikhlas, malu, dan zuhud;
3. Peserta didik mampu menganalisis cabang iman, yaitu: menjaga kehormatan, ikhlas, malu, dan zuhud;
4. Peserta didik mampu Membiasakan sikap menjaga kehormatan, ikhlas, malu, dan hidup sederhana sebagai bentuk implementasi cabang Iman di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat;

5. Peserta didik mampu mempresentasikan paparan cabang iman, yaitu: menjaga kehormatan, ikhlas, malu, dan zuhud.

Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami bahwa menjaga kehormatan diri, bersikap ikhlas, memiliki rasa malu, dan hidup zuhud merupakan bagian dari cabang iman yang dapat memperkuat keimanan dan membentuk akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penerapan nilai-nilai tersebut, peserta didik diharapkan mampu menjaga diri dari perbuatan tercela, berperilaku sederhana, serta membiasakan amal yang dilakukan dengan niat karena Allah Swt.

Kata Kunci

- Cabang Iman	- Menjaga kehormatan
- Ikhlas	- Malu
- <i>Zuhud</i>	- <i>Muru'ah</i>
- <i>Iffah</i>	- <i>Mahabbah</i>
	- <i>Taqarrub</i>

Pertanyaan Pematik

1. Mengapa menjaga kehormatan diri termasuk salah satu bentuk penguatan iman?
2. Bagaimana cara menerapkan sikap ikhlas, malu, dan zuhud dalam kehidupan sehari-hari?
3. Apa dampak yang terjadi jika seseorang tidak memiliki rasa malu dan tidak menjaga kehormatan dirinya?
4. Mengapa seorang muslim dianjurkan hidup sederhana dan tidak berlebihan?

Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan modul ajar, materi pembelajaran, serta referensi terkait menjaga kehormatan, ikhlas, malu, dan zuhud.

7. Peserta didik mengerjakan kuis kelompok melalui *Zip Quiz*.

8. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.

- **Kegiatan penutup**

1. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran.
2. Guru memberikan refleksi tentang pentingnya rasa malu
3. Guru memberikan penguatan karakter.
4. Guru menyampaikan pertemuan berikutnya.
5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

D. Pertemuan Keempat Materi Zuhud dan Hidup Sederhana

Model : *Problem Based Learning* (PBL)

- **Kegiatan awal**

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam.
2. Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
3. Guru mengkondisikan peserta didik untuk duduk dengan nyaman.
4. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan kebiasaan hidup sederhana yang pernah dilakukan peserta didik.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang sikap zuhud dan hidup sederhana.
7. Guru memberikan motivasi tentang pentingnya bersikap sederhana dan tidak berlebihan dalam kehidupan sehari-hari.

- **Kegiatan Inti**

1. Guru mengajak peserta didik mengaitkan materi zuhud dengan kehidupan sehari-hari.
2. Peserta didik menceritakan pengalaman tentang perilaku sederhana.
3. Peserta didik mencari informasi dari buku atau sumber belajar tentang pengertian, ciri-ciri, dan manfaat zuhud.
4. Guru memberikan pertanyaan pemantik, seperti:
 - Mengapa manusia sering hidup berlebihan?

2. Guru menyiapkan media pembelajaran seperti laptop, LCD/proyektor, jaringan internet, dan *Zep Quiz* sebagai media evaluasi interaktif.
3. Guru menyiapkan bahan tayang berupa PPT, video, gambar, atau contoh kasus yang berkaitan dengan materi.
4. Guru menyiapkan LKPD, instrumen penilaian, serta soal kuis pada *Zep Quiz*
5. Peserta didik menyiapkan buku ajar, alat tulis, dan perangkat yang mendukung penggunaan media pembelajaran digital.

Kegiatan Pembelajaran

A. Pertemuan Pertama pada Materi Menjaga Kehormatan Diri

Model : *Problem Based Learning* (PBL)

- Kegiatan awal

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam.
2. Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
3. Guru mengkondisikan peserta didik untuk duduk dengan nyaman.
4. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan contoh perilaku menjaga kehormatan diri di sekolah maupun media sosial.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
6. Guru memberikan motivasi tentang pentingnya menjaga kehormatan diri sebagai bentuk keimanan.
7. Guru mengenalkan penggunaan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran

- Kegiatan Inti

1. Guru menampilkan kasus tentang pergaulan bebas atau penggunaan media sosial yang tidak baik.
2. Peserta didik mengamati dan memberikan tanggapan.
3. Kemudian guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok.
4. Setiap kelompok mendiskusikan cara menjaga kehormatan diri sesuai ajaran Islam

5. Peserta didik mencari dalil Al-Qur'an/hadis terkait menjaga kehormatan diri.
6. Guru membimbing jalannya diskusi.
7. Kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
8. Kelompok lain memberikan tanggapan.
9. Peserta didik mengerjakan kuis melalui *Zep Quiz*.
10. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.

- **Kegiatan penutup**

1. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran.
2. Guru memberikan refleksi tentang pentingnya menjaga kehormatan diri.
3. Guru memberikan penguatan karakter.
4. Guru menyampaikan tugas atau persiapan pertemuan berikutnya.
5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

B. Pertemuan Kedua Materi Ikhlas dalam Beibadah dan Beramal

Model : *Discovery Learning*

- **Kegiatan awal**

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
3. Guru memberikan apersepsi tentang niat dalam melakukan ibadah.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
5. Guru memberikan motivasi tentang pentingnya sikap ikhlas

- **Kegiatan Inti**

1. Guru memberikan pertanyaan pemantik tentang perbedaan amal ikhlas dan riya'.
2. Peserta didik mengidentifikasi masalah tentang perilaku tidak ikhlas dalam kehidupan sehari-hari.
3. Peserta didik mencari informasi dari buku, Al-Qur'an, dan hadis mengenai ikhlas.
4. Peserta didik mendiskusikan hasil temuannya bersama kelompok.

5. Kelompok menyampaikan hasil diskusi.
 6. Guru memberikan penguatan materi.
 7. Peserta didik menyimpulkan pengertian dan manfaat ikhlas.
 8. Peserta didik mengerjakan kuis pada
- **Kegiatan penutup**
 1. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran.
 2. Guru memberikan refleksi pembelajaran.
 3. Guru memberikan motivasi agar siswa membiasakan ikhlas.
 4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

C. Pertemuan Ketiga Materi Malu sebagai Bagian dari Iman

Model : *Problem Based Learning* (PBL)

- **Kegiatan awal**
 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam.
 2. Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
 3. Guru mengkondisikan peserta didik untuk duduk dengan nyaman.
 4. Guru memberikan apersepsi tentang perilaku malu dalam kehidupan sehari-hari.
 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
 6. Guru memberikan motivasi tentang pentingnya rasa malu dalam Islam.
- **Kegiatan Inti**
 1. Guru menjelaskan konsep malu sebagai bagian dari iman..
 2. Kemudian guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil.
 3. Setiap kelompok mendiskusikan contoh perilaku malu yang baik dan tidak baik.
 4. Guru membimbing jalannya diskusi.
 5. Kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
 6. Kelompok lain memberikan tanggapan.

- Bagaimana cara menerapkan sikap zuhud di sekolah?
- 5. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok mengenai contoh perilaku zuhud dan perilaku berlebihan dalam kehidupan sehari-hari
- 6. Guru memberikan contoh perilaku hidup sederhana yang dapat diterapkan peserta didik.
- 7. Peserta didik menyampaikan hasil diskusi dan refleksi pembelajaran.
- 8. Peserta didik mengerjakan kuis evaluasi menggunakan *Zep Quiz*.
- 9. Guru menilai keaktifan diskusi, sikap, dan hasil kuis peserta didik.
- **Kegiatan penutup**
 1. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran tentang zuhud dan hidup sederhana.
 2. Guru memberikan penguatan karakter agar peserta didik membiasakan hidup sederhana.
 3. Guru memberikan refleksi dan umpan balik pembelajaran.
 4. Guru menyampaikan materi pertemuan berikutnya atau pesan moral pembelajaran.
 5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Asesmen Awal

1. Asesmen diagnostik: dilakukan untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik sebelum mempelajari materi tentang menjaga kehormatan diri, ikhlas, malu, dan zuhud. Guru memberikan beberapa pertanyaan secara lisan maupun tertulis terkait pemahaman peserta didik mengenai perilaku menjaga diri, keikhlasan, rasa malu, dan hidup sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

No	Kompetensi dan Lingkup Materi	Sudah (%)	Belum (%)
1.	Mengenal pengertian menjaga kehormatan diri, ikhlas, malu, dan zuhud		
2.	Mengetahui contoh perilaku		

	menjaga kehormatan diri, ikhlas, malu, dan zuhud		
3.	Mengetahui manfaat menjaga kehormatan diri, ikhlas, malu, dan zuhud		
4.	Mengetahui cara membiasakan perilaku menjaga kehormatan diri, ikhlas, malu, dan zuhud		

2. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran): Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat peserta didik melakukan kegiatan diskusi, presentasi, tanya jawab, refleksi, dan kuis interaktif menggunakan *Zep Quiz*.

- Teknik Asesmen: Observasi, Unjuk Kerja
- Bentuk Instrumen: Pedoman/ lembar observasi

Lembar kerja pengamatan kegiatan pembelajaran

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati		Skor			
		Keaktifan Diskusi	Kemampuan Menyampaikan Pendapat	1	2	3	4
Nilai (Jumlah skor yang diperoleh/skor maksimal) x 100							

3. Asesmen Sumatif

- Asesmen Pengetahuan

Teknik Asesmen:

- Tes: tertulis
- Non tes: observasi

Bentuk instrumen:

- 1) Asesmen tidak tertulis: daftar pertanyaan
- 2) Asesmen tertulis: jawaban singkat

Indikator Penilaian:

- 1) Menjelaskan pengertian menjaga kehormatan diri, ikhlas, malu, dan zuhud.
 - 2) Menentukan contoh perilaku menjaga kehormatan diri dalam kehidupan sehari-hari.
 - 3) Menjelaskan manfaat perilaku ikhlas, malu, dan zuhud.
 - 4) Menjelaskan cara menerapkan perilaku menjaga kehormatan diri, ikhlas, malu, dan zuhud dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Asesmen Keterampilan
- 1) Teknik asesmen: kinerja, presensi
 - 2) Bentuk instrumen: lembar penilaian diskusi dan presentasi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal
1	Kemampuan menjelaskan materi	25
2	Kemampuan menyampaikan pendapat	25
3	Kerja sama kelompok	25
4	Sikap tanggung jawab	25
Nilai = (Jumlah skor yang diperoleh / skor maksimal) × 100		

Pengayaan

1. Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
2. Guru memberikan tugas tambahan berupa analisis kasus, pencarian dalil, dan refleksi tentang perilaku menjaga kehormatan diri, ikhlas, malu, dan zuhud dalam kehidupan sehari-hari.
3. Guru memberikan pertanyaan yang lebih variatif dan mengarah pada

kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

4. Program pengayaan dilakukan di luar jam pembelajaran efektif

Remedial

1. Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
2. Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi menggunakan metode yang lebih sederhana dan interaktif, seperti diskusi, tanya jawab, dan permainan edukatif menggunakan *Zep Quiz*.
3. Peserta didik diberikan latihan tambahan dan pendampingan belajar agar lebih memahami materi.
4. Program remedial dilakukan di luar jam pembelajaran efektif.

Refleksi Peserta Didik

Pertanyaan Refleksi	Jawaban Refleksi
1. Bagian materi manakah yang paling sulit dipahami?	
2. Apa yang kamu lakukan untuk memahami materi tersebut?	
3. Sikap apa yang ingin kamu biasakan setelah mempelajari materi ini?	
4. Apakah kamu sudah mencoba menerapkan perilaku menjaga kehormatan diri, ikhlas, malu, dan zuhud dalam kehidupan sehari-hari?	
5. Bagaimana usaha yang telah kamu lakukan selama proses pembelajaran berlangsung?	

Refleksi Guru

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

1. Apakah peserta didik terlihat aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung?
2. Apakah penggunaan *Zep Quiz* membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik?
3. Bagian materi manakah yang masih sulit dipahami peserta didik?
4. Apakah model dan strategi pembelajaran yang digunakan sudah berjalan efektif?
5. Bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran pada pertemuan berikutnya?

Glosarium

Menjaga Kehormatan Diri : Sikap menjaga diri dari perbuatan tercela serta menjaga martabat dan harga diri sesuai ajaran Islam.

Ikhlas : Melakukan amal dan perbuatan baik semata-mata karena Allah Swt. tanpa mengharapkan pujian manusia.

Malu : Sikap yang mendorong seseorang untuk menjauhi perbuatan buruk dan menjaga perilaku sesuai ajaran Islam.

Zuhud : Sikap hidup sederhana dan tidak berlebihan terhadap urusan dunia tanpa meninggalkan kewajiban kepada Allah Swt.

Daftar Pustaka

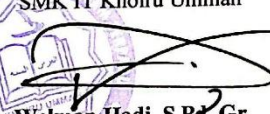
Abd. Rahman & Hery Nugroho. 2021. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta Selatan. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Curup, 2026

Mengetahui

Kepala Sekolah

SMK IT Khoiru Ummah



Welman Hadi, S.Pd., Gr
NIPY.

Guru Mata Pelajaran



Fridiyanto Cahyono, M.Ag
NIPY.

LAMPIRAN

Rangkuman Materi

A. Menjaga Kehormatan Diri

- Pengertian

Menjaga kehormatan adalah proses penjagaan tingkah laku seseorang agar sejalan dengan ajaran agama, menghiasi diri dengan akhlak terpuji dan menjauhi segala bentuk keburukan.

B. Ikhlas

- Pengertian

Ikhlas adalah beribadah karena Allah bukan karena selainnya. n, shalat jama'ah, dzikir dan shalat dhuha untuk upaya mendapatkan ketenangan hati, pikiran dalam menuntut ilmu, sehingga ilmunya berkah dan manfaat.

C. Malu (*haya'*)

- Pengertian

Malu (*haya'*) ialah seseorang yang mampu menahan dan menutup diri dari hal-hal yang akan dapat mendatangkan aib atau keburukan pada dirinya. Sifat malu sebagai cabang iman seseorang dapat tergerak melakukan kebaikan dan menghindari keburukan.

D. Zuhud

- Pengertian

Zuhud meninggalkan dari kesenangan dunia untuk lebih mementingkan ibadah. Dengan kata lain zuhud adalah cara kita menyikapi harta dunia yang kita miliki tidak menjadikan kita lalai dan jauh dari ajaran agama Islam.

LAMPIRAN 1
LKPD PERTEMUAN 1

Materi: Menjaga Kehormatan Diri

Kelompok:

Nama Anggota:

1.
2.
3.
4.

Petunjuk Kegiatan

1. Bacalah materi tentang menjaga kehormatan diri dengan seksama.
2. Diskusikan bersama kelompokmu.
3. Tuliskan hasil diskusi pada lembar jawaban yang tersedia.
4. Presentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian menjaga kehormatan diri sebagai bagian dari cabang iman.
2. Peserta didik mampu menjelaskan dalil naqli tentang menjaga kehormatan diri.
3. Peserta didik mampu menganalisis pentingnya menjaga kehormatan diri dalam kehidupan sehari-hari.
4. Peserta didik mampu mempresentasikan hasil diskusi tentang perilaku menjaga kehormatan diri di lingkungan sekolah dan media sosial.

Tugas Kelompok

1. Jelaskan pengertian menjaga kehormatan diri!

Jawaban:

.....
.....

2. Sebutkan dalil tentang menjaga kehormatan diri!

Jawaban:

.....

.....
3. Tuliskan contoh perilaku menjaga kehormatan diri di sekolah dan media sosial!

Jawaban:

.....
4. Apa dampak jika seseorang tidak menjaga kehormatan dirinya?

Jawaban:

Kesimpulan Kelompok

Rubrik Penilaian LKPD Pertemuan 1

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal
1	Ketepatan menjelaskan materi	25
2	Ketepatan jawaban	25
3	Kerja sama kelompok	25
4	Kemampuan presentasi	25

Pedoman Penskoran

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

Rumus Penilaian

Nilai = $(\text{Jumlah skor yang diperoleh} / \text{skor maksimal}) \times 100$

LEMBAR TES TERTULIS

Tugas

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Dalam hadis Nabi Muhammad Saw. yang diriwayatkan oleh Al-Tirmidzi, yang termasuk malu kepada Allah Swt. dengan sebenarnya adalah
 - A. menjaga seluruh jiwa dengan mengikutsertakan program asuransi
 - B. menjaga harta benda yang dimiliki dengan menabung di bank syariah
 - C. menjaga seluruh anggota badan dari perbuatan yang dilarang agama Islam
 - D. menjaga seluruh keluarga dengan memasang CCTV di dalam dan di luar rumah
 - E. menjaga lingkungan sekitar dengan melakukan ronda malam secara bergantian

2. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1 Menghindari perbuatan maksiat
- 2 Menghantarkan hamba melakukan kebaikan
- 3 Mengurangi rezeki
- 4 Lebih dekat dengan Allah Swt.
- 5 Tidak mendapatkan pekerjaan

Yang termasuk manfaat sikap malu sebagai cabang iman adalah

- A. 1), 2), dan 3)
- B. 1), 3), dan 4)
- C. 2), 3), dan 4)
- D. 1), 2), dan 4)
- E. 3), 4), dan 5)

3. Malu merupakan tanda baik atau tidaknya iman seseorang. Malu berbeda dengan tidak percaya diri. Oleh karena itu, malu harus ditempatkan pada posisi yang tepat. Salah satu penerapan sifat malu yang tepat adalah

- A. malu tidak mengerjakan tugas
- B. malu menghadiri pengajian umum

- C. malu diejek teman apabila berjilbab
 - D. malu salat berjamaah di masjid
 - E. malu tidak mempunyai HP terbaru
4. Dalam hadis Nabi Muhammad Saw. yang diriwayatkan oleh Al-Bukhāri, yang dimaksud kekayaan adalah
- A. kekayaan harta
 - B. kekayaan hati
 - C. kekayaan pikiran
 - D. kekayaan materi
 - E. kekayaan intelektual
5. Perhatikan potongan Q.S. Al-Ahzab/33: 35 berikut!

وَالْحَافِظِينَ فُرُوجَهُمْ وَالْحَافِظَاتِ

- Potongan ayat tersebut merupakan dalil naqli tentang salah satu cabang iman yaitu
- A. menjaga kehormatan
 - B. ikhlas
 - C. malu
 - D. zuhud
 - E. taqarrub
6. Di bawah ini yang merupakan pemahaman yang benar tentang sifat zuhud adalah
- A. tidak boleh memiliki harta karena akan melalaikan kepada Allah
 - B. mencari harta dengan optimal untuk keluarga mumpung masih hidup
 - C. mengesampingkan kewajiban kerja dengan selalu beribadah
 - D. mencari nafkah sepanjang waktu karena waktu adalah uang
 - E. menjadikan harta dunia sebagai sarana menuju kebahagiaan akhirat
7. Meninggalkan kenikmatan duniawi demi memperoleh kebahagiaan akhirat merupakan salah satu ciri orang yang memiliki sifat zuhud. Selain itu, ciri lain orang zuhud adalah
- A. senang mencela dan sulit memuji orang lain

- B. membenci orang yang memberikan celaan
 - C. marah ketika mendapat pujian
 - D. sangat senang terhadap pujian manusia
 - E. bersikap sederhana baik ketika dipuji maupun dicela
8. Di bawah ini yang merupakan tingkatan ikhlas secara berurutan adalah
- A. awam, khas, dan khawasul khas
 - B. awam, khawasul khawas, dan khawas
 - C. awam, khawas, dan khawasul khawas
 - D. awam, khas, dan khawasul khawas
 - E. awam, khawas, dan khawasul khas
9. Di bawah ini yang termasuk ciri-ciri orang ikhlas adalah
- A. malas beribadah jika sendirian dan rajin di hadapan banyak orang
 - B. senantiasa beramal dan bersungguh-sungguh dalam beramal
 - C. bersemangat beribadah ketika dipuji dan malas ketika dicela
 - D. melakukan segala sesuatu yang dilarang Allah Swt.
 - E. membedakan amal yang pahalanya besar dan kecil
10. Di bawah ini yang termasuk manfaat ikhlas adalah
- A. menambah kekayaan di dunia
 - B. terhindar dari tipu daya setan
 - C. menjadi orang terkenal
 - D. mendapatkan pujian teman
 - E. dicari banyak orang untuk dibantu

Lampiran 31 Dokumentasi Lapangan



BIODATA PENULIS



Penulis bernama Eka Romiyati, lahir di Leban Jaya pada tanggal 24 Oktober 2004. Anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak To dan Ibu Minem. Penulis menempuh pendidikan formal di PAUD Anggrek dan lulus pada tahun 2010, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri Rantau Kasih dan lulus pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri Lubuk Tua dan lulus pada tahun 2019, setelah itu

penulis menempuh pendidikan di SMA Negeri Megang Sakti dan lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Selama masa perkuliahan, penulis mengikuti berbagai organisasi di antaranya Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMPS) PAI, UKM Kerohanian Cahaya Islam (CAIS) Curup, dan Generasi Baru Indonesia (GenBI). Setelah menempuh enam semester perkuliahan, pada semester tujuh penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Air Putih Kali Bandung selama 45 hari. Setelah itu, penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK IT Rabbi Radhiyyah selama tiga bulan sebagai bentuk implementasi ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan. Pada semester delapan, berkat doa, kerja keras, ketekunan, dan dukungan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.