

Efektivitas Media Pembelajaran berbasis Gamifikasi *Zeepquiz* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih

Padli Dwi Herlambang^{1*}, Nur Hidayat Nurhidayat², Ahmad Zacky Burhani³
^{1,2,3} Universitas Majalengka, Indonesia

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 22-04-2026

Disetujui: 30-04-2026

Diterbitkan: 30-04-2026

Kata kunci:

Gamifikasi

Zeep Quiz

Keaktifan Belajar

Fikih

PTK

ABSTRAK

Abstract: The aim of this research is to find out how effective Zeep Quiz, a gamification-based learning media, is in increasing students' active learning about Jurisprudence. This research was conducted using the Classroom Action Research (PTK) method, which has a spiral model which includes planning, implementation, observation and reflection stages. Students registered in class XI of Madrasah Aliyah Miftahul Jannah in the 2025/2026 academic year are research subjects. To collect data, observation, interviews, and documentation were used, and to analyze them, quantitative and qualitative descriptive approaches were used. The research results show that Zeep Quiz is able to increase student learning activity. At the beginning of the cycle, students are considered not very active in learning. However, after actions were taken during Cycle I, students began to learn more, met success indicators, and became more involved in discussions and learning activities in Cycle II. Therefore, the use of Zeep Quiz, a gamification-based learning media, shows that students are more involved in Fiqh lessons and have the ability to create a more interesting, interactive and fun learning atmosphere. Additionally, using Zeep Quiz makes students' learning experience more meaningful, which makes it an attractive option.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif Zeep Quiz, sebuah media pembelajaran berbasis gamifikasi, dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa tentang Fikih. Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang memiliki model spiral yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siswa yang terdaftar di kelas XI Madrasah Aliyah Miftahul Jannah pada tahun akademik 2025/2026 adalah subjek penelitian. Untuk mengumpulkan data, observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan, dan untuk menganalisisnya, pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Zeep Quiz mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pada awal siklus, siswa dianggap tidak terlalu aktif dalam belajar. Namun, setelah tindakan diambil selama Siklus I, siswa mulai belajar lebih banyak, memenuhi indikator keberhasilan, dan menjadi lebih terlibat dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran di Siklus II. Oleh karena itu, penggunaan Zeep Quiz, sebuah media pembelajaran berbasis gamifikasi, menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dalam pelajaran Fikih dan memiliki kemampuan untuk membuat suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan Zeep Quiz membuat pengalaman belajar siswa lebih bermakna, yang membuatnya menjadi pilihan yang menarik.

Alamat Korespondensi:

Padli Dwi Herlambang

Universitas Majalengka, Indonesia

Email: fadliherlambang06@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting, bahkan paling penting, dalam mengembangkan peradaban. Sama seperti perkembangan peradaban Islam, kejayaan umat Islam hanya dapat dicapai melalui pendidikan Islam.(Hidayah, 2023). Oleh karena itu, Al Qur'an menunjukkan proses awal pendidikan. Dalam sejarah, banyak tokoh pendidikan Islam yang dapat diambil sebagai contoh dalam membangun dan membangun kepribadian, yang menghasilkan kebudayaan umat yang

kuat dan tangguh (Ahmadi & Widdah, 2023). Mengembangkan potensi dan mencerdaskan orang menjadi lebih baik adalah tujuan utama pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan diharapkan dapat menjadikan orang kreatif, berpengetahuan luas, berkepribadian yang baik, dan bertanggung jawab kepada diri sendiri dan orang lain. (Sulistiyowati & Suteki, 2023).

Pembelajaran fiqih dalam pendidikan Islam sangat penting bagi kehidupan manusia, terutama bagi siswa. Ini karena fiqih memberikan pengetahuan dasar yang membantu mereka memahami apa yang haram dan halal (Wahid et al., 2021). Tujuan pendidikan fikih adalah untuk meningkatkan pemahaman tentang hukum Islam dan memberikan solusi praktis untuk masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mencakup masalah hukum baru yang muncul seiring perkembangan zaman dan modernitas serta hukum-hukum lama yang telah ditetapkan pada masa Nabi (Aulia, 2023).

Pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi dapat membuat siswa kehilangan keinginan untuk belajar dan mempengaruhi pemahaman mereka tentang konsep. Kondisi ini menunjukkan betapa pentingnya pendekatan pembelajaran yang adaptif dan relevan untuk memahami prinsip-prinsip fiqih secara menyeluruh, terutama dengan mempertimbangkan dinamika masalah hukum Islam modern (Mansir, 2021). Menurut Anderson & Krathwohl, penguasaan pemahaman konsep harus menjadi dasar yang kuat bagi siswa untuk belajar di tingkat kognitif, yang merupakan tingkat pembelajaran yang paling dasar (Mohamed et al., 2021). dimana hukum digunakan sebagai dasar bagi kehidupan masyarakat. Karena pentingnya ilmu fiqih dan peranannya dalam kehidupan manusia, harus diajarkan dan diterapkan kepada siswa. (Mansir & Purnomo, 2020).

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya mempermudah guru menyampaikan pelajaran kepada siswanya, tetapi juga membantu siswa menjadi lebih aktif dan interaktif dalam kelas. Akibatnya, ada umpan balik antara guru dan siswa (Sultan & Tirtayasa, 2019). Media pembelajaran memiliki efek psikologis positif terhadap siswa dan membantu memahami materi yang rumit (Ritonga et al., 2023). Dengan menggunakan media pembelajaran, perhatian siswa dapat lebih terarah dan mereka dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Penulis menggunakan Zeep Quiz, media pembelajaran berbasis quiz game interaktif, dalam kegiatan pembelajaran ini (Sari & Prasetyo, 2025).

Zeep quiz adalah alat digital yang menggunakan permainan untuk membuat belajar lebih menarik dan menyenangkan. Batasan waktu dan papan peringkat, yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain, adalah beberapa fitur yang dapat digunakan oleh guru di platform ini. (Husen & Wulandari, 2025). Telah terbukti bahwa Zep quiz, sebuah media game edukasi, dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, memasukkan Zep quiz ke dalam proses pendidikan mungkin akan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Yulianti et al., 2025).

Penelitian ini dilakukan karena masih terbatasnya kajian tentang pemanfaatan gamifikasi, khususnya Zeep Quiz, untuk meningkatkan keaktifan siswa. Hasilnya diharapkan akan memberikan bukti empiris bahwa Zeep Quiz dapat menjadi alternatif kreatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan berpartisipasi, dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar fiqih.

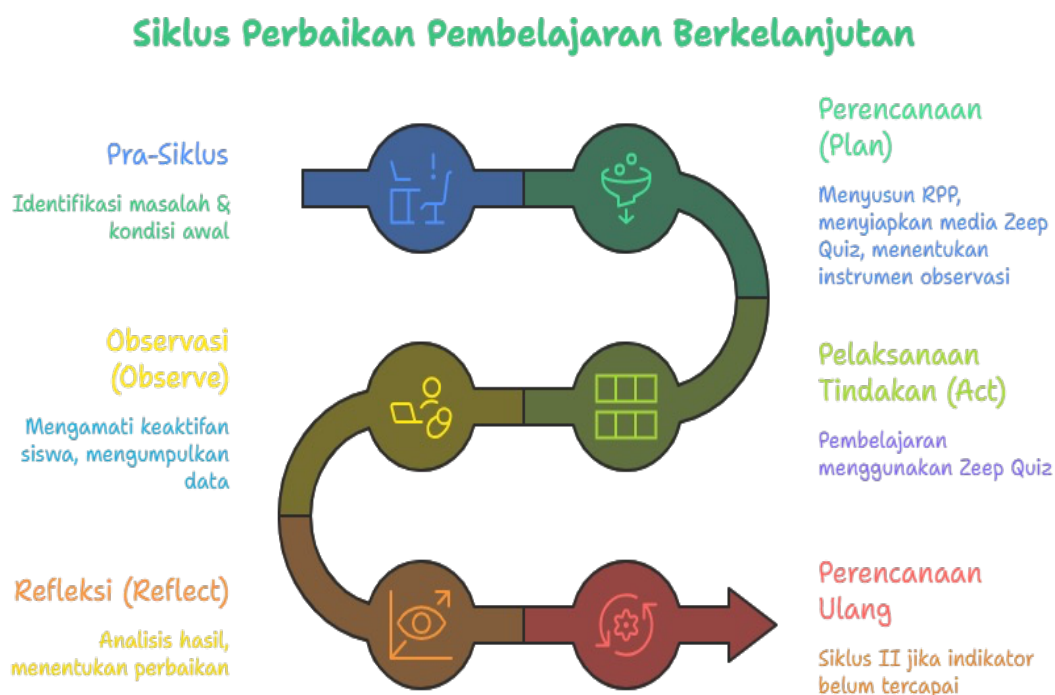
METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK), juga dikenal sebagai Classroom Action Research, dilakukan secara kolaboratif dan bersifat siklik. Metode PTK digunakan karena penelitian ini berfokus pada upaya memperbaiki proses pembelajaran melalui tindakan tertentu, seperti menggunakan Zeep Quiz sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan refleksi dan perbaikan terus-menerus terhadap intervensi pembelajaran. Metode ini sejalan dengan ciri-ciri PTK, yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Akbar, 2021).

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Miftahul Jannah di Desa Tolengas, Dusun Sukaresmi, Kecamatan Tomo, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini melibatkan 12 siswa kelas XI pada tahun akademik 2025/2026, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

Untuk desain penelitian tindakan kelas, model spiral dari Kemmis dan McTaggart digunakan. Dalam model ini, setiap siklus dimulai dengan tahap perencanaan, yang mencakup menyiapkan instrumen pengumpulan data dan langkah pembelajaran (Maysa & Padang, 2021). Tahap pelaksanaan dilaksanakan secara bersamaan dengan observasi untuk mengamati interaksi pembelajaran di kelas. Tahap ini diakhiri dengan refleksi untuk mengevaluasi seberapa efektif tindakan tersebut (Maula & Amalia, 2022). Refleksi ini mencakup analisis hasil observasi dan bekerja sama untuk menemukan hambatan dan kesuksesan selama implementasi untuk membuat perbaikan pada siklus berikutnya (Firdaus, 2018). Tujuan pola siklus yang berkesinambungan ini adalah untuk memastikan peningkatan kualitas proses pembelajaran Fiqh secara menyeluruh melalui pemeriksaan menyeluruh atas hasil yang dicapai di setiap tahap (Mufidah, 2022). Dalam penelitian ini, teknik sampel jenuh—atau total sampling—digunakan untuk mengambil sampel dari semua orang dalam populasi. Ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil, sehingga setiap orang dalam populasi dapat diambil sebagai sampel (Arifin, 2025).

Penelitian ini melibatkan semua siswa kelas XI Madrasah Aliyah Miftahul Jannah tahun akademik 2025–2026, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Oleh karena itu, populasi secara keseluruhan digunakan sebagai sampel penelitian untuk mengumpulkan informasi yang lebih komprehensif tentang motivasi belajar siswa setelah penggunaan Zeep Quiz sebagai media pembelajaran.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi awal di MA Miftahul Jannah pada 2 Maret 2026 menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya kesiapan siswa untuk kelas, kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, dan kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti mengerjakan tugas, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan. Selain itu, beberapa siswa tidak terlibat dalam kerja kelompok dan tidak memperhatikan presentasi teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu mendorong partisipasi siswa yang optimal.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti memulai tindakan dengan tahap perencanaan. Perencanaan ini mencakup pembuatan pendekatan pembelajaran, pemilihan materi pelajaran untuk Bab Jinayat, pembuatan media pembelajaran berbasis gamifikasi Zeep Quiz, dan pembuatan alat penelitian untuk pengumpulan data..

Beberapa indikator digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini. Ini termasuk kesiapan siswa untuk mengikuti pelajaran, kemampuan untuk menyimak penjelasan guru, keterlibatan dalam menjawab pertanyaan, kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok, perhatian terhadap presentasi teman, dan keterlibatan dalam menanggapi atau menyelesaikan tugas. Untuk mengetahui seberapa aktif siswa selama pembelajaran berlangsung, indikator-indikator ini digunakan.

Tabel 1. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Pra Siklus

No	Kategori	Pree-test (%)
1	Kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar	33,33
2	Kemampuan siswa untuk mendengarkan penjelasan guru	50,00
3	Perhatian siswa terhadap penyampaian materi oleh teman	50,00
4	Kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok	41,66
5	Respons terhadap hasil dan umpan balik	33,33
6	Keaktifan siswa dalam menanggapi dan menyelesaikan tugas	41,66
Rata-rata prosentase		41,66

Pada Siklus I, media pembelajaran berbasis gamifikasi Zeep Quiz digunakan untuk materi Jinayat. Pada tahap ini, guru mulai memasukkan kuis interaktif ke dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Kegiatan dilakukan sesuai dengan jadwal, yaitu pembukaan, penyampaian materi, penggunaan kuis, dan penutup. Berdasarkan hasil observasi siklus I menunjukkan siswa yang lebih aktif dalam belajar dibandingkan dengan pra-siklus. Siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pelajaran, terutama saat menggunakan Zeep Quiz. Elemen permainan seperti skor, waktu, dan peringkat meningkatkan antusiasme siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

No	Kategori	Siklus I (%)
1	Kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar	66,66
2	Kemampuan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru	70,00
3	Perhatian siswa terhadap penyampaian materi oleh teman	66,66
4	Kemampuan siswa dalam berkolaborasi dalam kelompok	58,33
5	Respons terhadap hasil dan umpan balik	62,50
6	Keaktifan siswa dalam menanggapi dan menyelesaikan tugas	66,66
Rata-rata prosentase		65,80

Berdasarkan tabel di atas, keaktifan belajar rata-rata siswa pada Siklus I meningkat menjadi 65,80% dari 41,66% pada awal siklus. Namun, peningkatan ini belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, jadi Siklus II harus diperbaiki. Hasil refleksi Siklus I menunjukkan beberapa hambatan, seperti: 1) Sebagian siswa masih belum terbiasa menggunakan media Zeep Quiz; 2) Sebagian siswa masih kurang aktif dalam diskusi kelompok; dan 3) Sebagian siswa masih gagal mengelola waktu mereka untuk menggunakan media. Siklus II dibuat lebih baik berdasarkan temuan refleksi Siklus I; ini termasuk: 1) Memberikan penjelasan yang lebih rinci tentang penggunaan Zeep Quiz; 2) Memberikan hadiah untuk meningkatkan motivasi siswa; dan 3) Mengoptimalkan manajemen waktu pembelajaran.

Siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik. Siswa tampak lebih aktif, percaya diri, dan antusias untuk belajar. Siswa sudah mulai terbiasa dengan mekanisme permainan yang diterapkan, sehingga penggunaan Zeep Quiz semakin efektif. Hasil observasi yang dilakukan pada keaktifan belajar siswa selama Siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

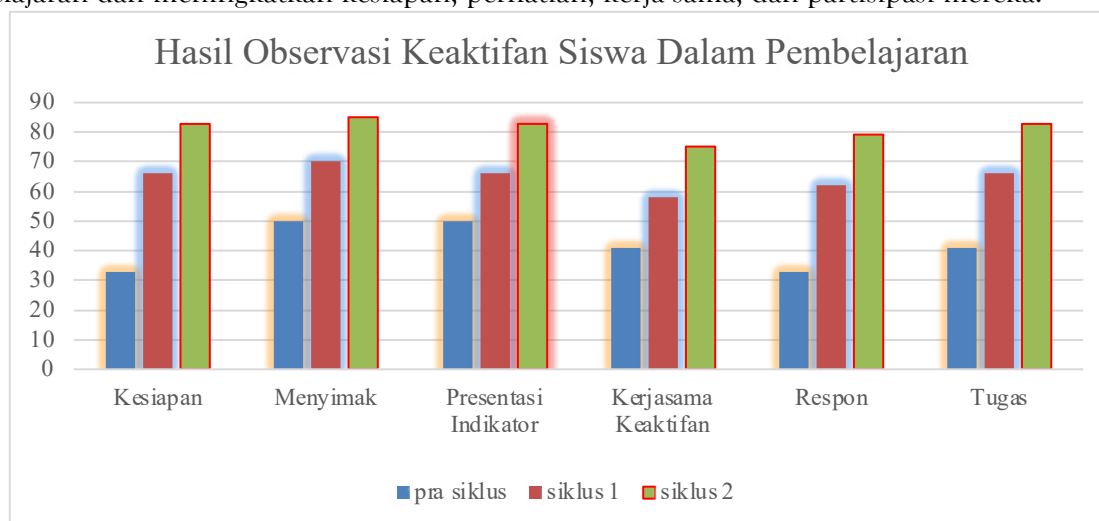
No	Kategori	Siklus II (%)
1	Kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar	83,33
2	Kemampuan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru	85,00
3	Perhatian siswa terhadap penyampaian materi oleh teman	83,33
4	Kemampuan siswa dalam berkolaborasi dalam kelompok	75,00
5	Respons terhadap hasil dan umpan balik	79,16
6	Keaktifan siswa dalam menanggapi dan menyelesaikan tugas	83,33
Rata-rata prosentase		81,52

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa keaktifan belajar siswa rata-rata meningkat menjadi 81,52% selama Siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Zeep Quiz, sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi, memiliki kemampuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan.

Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Indikator Pencapaian Keaktifan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Kesiapan mengikuti pembelajaran	33,33%	66,66%	83,33%
2	Menyimak penjelasan guru	50,00%	70,00%	85,00%
3	Memperhatikan teman presentasi	50,00%	66,66%	83,33%
4	Bekerjasama dalam kelompok	41,66%	58,33%	75,00%
5	Merespon hasil dan umpan balik	33,33%	62,50%	79,16%
6	Menanggapi dan menyelesaikan tugas	41,66%	66,66%	83,33%
Rata-rata prosentase		41,66%	65,80%	81,52%

Dari awal penelitian hingga akhir, keaktifan siswa meningkat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Zeep Quiz dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan kesiapan, perhatian, kerja sama, dan partisipasi mereka.



Gambar 1. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Hasil observasi awal terhadap keaktifan belajar siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang rendah. Ini terbukti oleh sejumlah besar siswa yang tidak siap untuk mengikuti pelajaran, tidak memperhatikan apa yang dikatakan guru, dan tidak terlibat dalam diskusi dan tanya jawab. Jumlah Siswa dalam kategori kurang aktif masih lebih banyak daripada siswa dalam kategori aktif. Hasil observasi keaktifan belajar siswa pada tahap pra-siklus ditunjukkan di sini.

Tabel 5. Hasil Keaktifan Belajar Siswa Pra Siklus

Kategori	Jumlah	Presentase
Aktif	5	41,66%
Kurang Aktif	7	58,34%
Jumlah	12	100%
Rata-rata		41,66%

Hasil Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

Setelah penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi Zeep Quiz pada Siklus I, siswa tampak lebih antusias untuk belajar, terutama selama kegiatan kuis. Jumlah siswa yang aktif meningkat sebesar 24,14% dari kondisi awal menjadi 8 siswa, atau 65,80%, tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

Kategori	Jumlah	Presentase
Aktif	8	65,80%
Kurang Aktif	4	34,20%
Jumlah	12	100%
Rata-rata		65,80%

Hasil Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

Siswa tampak lebih terlibat dalam diskusi kelompok, lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, dan lebih aktif dalam belajar selama Siklus II.. Jumlah siswa yang aktif meningkat sebesar 15,72 persen dari Siklus I menjadi 10 siswa, atau 81,52 persen. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Zeep Quiz semakin efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa.

Tabel 7. Hasil Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

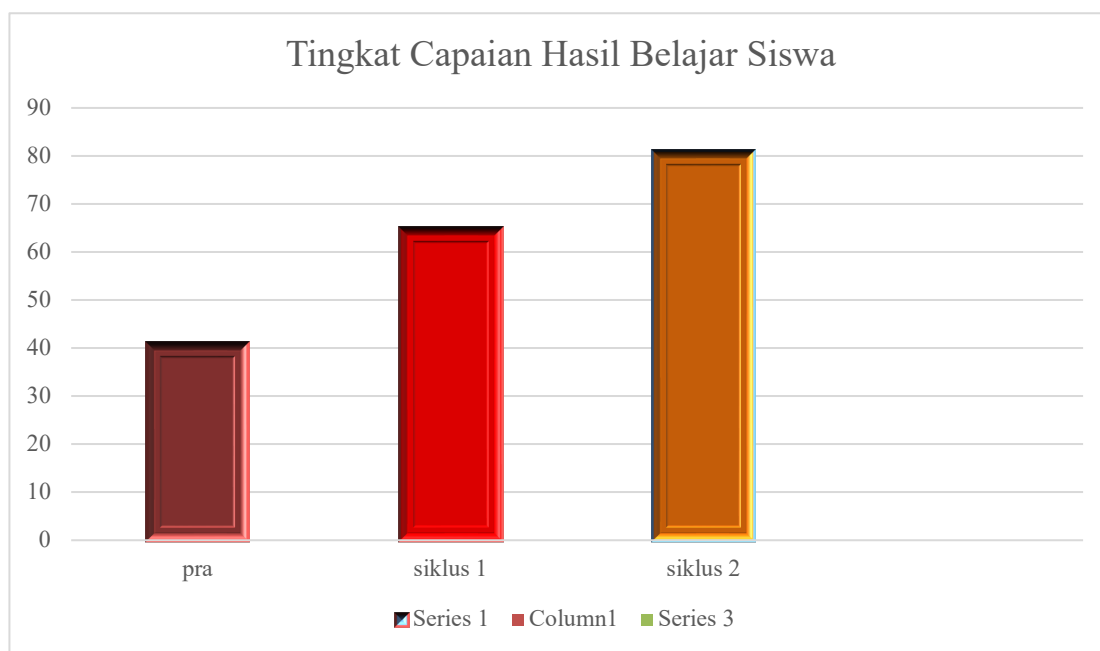
Kategori	Jumlah	Presentase
Aktif	10	81,52%
Kurang Aktif	2	18,48%
Jumlah	12	100%
Rata-rata		81,52%

Berdasarkan hasil observasi dari pra siklus hingga Siklus II, keaktifan belajar siswa meningkat di setiap tahap. Pada pra siklus, keaktifan belajar siswa masih rendah dengan rata-rata 41,66%, tetapi pada Siklus I meningkat menjadi 65,80%, dan pada Siklus II kembali meningkat menjadi 81,52%.

Tabel 8. ekapitulasi Rata-Rata Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Tiap Siklus

Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Rata-rata	41,66%	65,80%	81,52%	Meningkat

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa meningkat setiap siklus. Pada awal siklus, tingkat keaktifan siswa masih rendah, tetapi setelah tindakan diterapkan pada siklus I, tingkat keaktifan siswa meningkat pesat. Pada Siklus II, keaktifan siswa meningkat secara signifikan, dan sebagian besar siswa menjadi sangat aktif saat belajar. Hal ini menunjukkan bahwa ada kemungkinan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan tindakan yang diambil.



Gambar 2. Rekapitulasi Capaian Nilai Hasil Belajar Siswa

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran Fiqih di MA Miftahul Jannah kelas XI. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi Zeep Quiz pada mata pelajaran Fiqih. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi Zeep Quiz dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

Dalam penelitian ini, metode pembelajaran berbasis gamifikasi digunakan melalui media Zeep Quiz. Media ini memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, yang membuat siswa lebih terlibat dan antusias selama proses belajar. Berkat fitur seperti skor dan peringkat, siswa lebih termotivasi untuk mengerjakan tugas dan memahami materi yang diberikan. Sesuai dengan konsep (Valentinna et al., 2024), yang menyatakan gamifikasi digunakan dalam proses pembelajaran, menunjukkan bahwa belajar melalui media dengan gagasan gamifikasi dapat menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Zeep Quiz pada Siklus I meningkatkan keaktifan siswa yang awalnya rendah, ditandai dengan peningkatan ketertarikan dan partisipasi siswa dalam pelajaran. Namun, ada beberapa masalah dengan penggunaannya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran berbasis gamifikasi adalah alternatif yang efektif untuk membuat lingkungan belajar lebih menarik dan tidak monoton. Siswa menjadi lebih aktif dan tertarik pada pelajaran karena elemen permainan seperti skor dan peringkat. Siswa tidak hanya menerima bahan pelajaran, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Ini membuat mereka lebih fokus dan terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Hal ini secara langsung meningkatkan motivasi dasar siswa dan mendorong mereka untuk terus belajar. (Hakeu et al., 2023).

Penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran berbasis gamifikasi mendukung penelitian ini selain memberikan dukungan teoritis. Menurut penelitian yang ditulis oleh Ainin Shofiyah dan Khoirul Anwar berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Zeep Quiz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih", menggunakan kuis interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini terlihat dari siswa yang lebih terlibat dalam kegiatan belajar: mereka menjawab pertanyaan, berbicara, dan memperhatikan apa yang diajarkan.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran gamifikasi Zeep Quiz efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran Fiqih di MA Miftahul Jannah kelas XI. Peningkatan ini terlihat secara bertahap dari pra siklus hingga Siklus II, menunjukkan peningkatan

yang signifikan dalam keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Perubahan ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat secara signifikan memengaruhi kualitas belajar siswa. Melalui penggunaan skor, peringkat, dan batas waktu gamifikasi, Zeep Quiz dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Ini mendorong siswa untuk lebih aktif memperhatikan penjelasan, berpartisipasi dalam diskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Zeep Quiz, media pembelajaran berbasis gamifikasi, dapat digunakan sebagai alternatif kreatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan membantu membangun proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat membantu mengatasi pembelajaran yang bosan dan tidak menarik.

REFERENSI

- Ahmadi, A., & Widdah, M. El. (2023). *Analisis Kebijakan Pendidikan Islam (Suatu Kajian Studi Letaratur Manajemen Pendidikan)*. 4(1), 104–113.
- Akbar, A. (2021). *Penerapan Metode Partisipatorik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Gowa Pendahuluan*. 7(2), 519–526.
- Arifin, Z. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PAI Berbasis Android*. 5(2), 106–118.
- Firdaus, F. M. (2018). *Penerapan Pembelajaran Tematik Berbasis Budaya Betawi untuk Meningkatkan Logical Intelligence Siswa SD Islam Taman Qur ' aniyah Jakarta Selatan*. 5, 95–106.
- Hidayah, H. H. (2023). Juaidi, “Prinsip-prinsip Manajemen Dalam Manajemen Islam (Kajian Pendidikan Menurut Hadits Nabi)”, *Al-Idarah: Jurnal Manajemen dan Administrasi Islam* Vol.1 no.1 (2017), 128. *Jurnal As-Said*, 3(1), 21–33. <https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/141>
- Husen, F. A., & Wulandari, F. (2025). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 15(September), 940–947.
- Mansir, F., & Yogyakarta, U. M. (2020). *Urgensi pembelajaran fiqh dalam meningkatkan religiusitas siswa madrasah*. V(November).
- Maula, L. H., & Amalia, A. R. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Takbar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. 06(02), 1682–1693.
- Maysa, D., & Padang, U. N. (2021). *Uji instrumen pengaruh beasiswa bidikmisi terhadap prestasi belajar mahasiswa di fakultas teknik universitas negeri padang*. 1(2).
- Mufidah, Z. (2022). *Penerapan Metode Pembelajaran Fishbowl dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih*. 3, 67–79.
- Redaksi, D., Terakhir, D., Online, D., Hakeu, F., Pakaya, I. I., Tangkudung, M., Ichsan, U., Utara, G., Utara, A. G., & Pembelajaran, M. (2023). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI MIS TERPADU ALAZHFAR*. 6.
- Ritonga, M., Andari, T. A., Rahmi, A., Hasibuan, L. A., Pane, M. S., Al, U., Labuhanbatu, W., & Com, M. (2023). *Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 100–107.
- Sari, C. N., & Prasetyo, A. (2025). *GAMIFY YOUR LEARNING : PENGARUH ZEP QUIZ SEBAGAI DIGITAL LEARNING MEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA UPT SMPN 2 GRESIK*. 8(2), 464–472.
- Sulistyowati, R. W., & Suteki, M. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Baamboozle Pada Kelompok B Di Tk Aba Wasur Ii*. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 156–162. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i2.2613>
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*. 2(1).
- Valentina, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). *Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Caroline*. 8(3), 1722–1732.

- Wahid, A. H., Bali, M. M. E. I., & Maimuna, S. (2021). Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Edureligia*, 05(01), 17. <https://www.ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/1545>
- Yulianti, T., Insani, N. H., Sukoyo, J., & Semarang, U. N. (2025). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN QUIZ ZEP TERHADAP. 12(November), 1170-1183.