

**PENGUNAAN MEDIA ZEP QUIZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI KELAS XB MA
MIFTAHUL HUDA CENDONO PURWOSARI**

Fia Andrianti¹, Ali Muhtarom², Askhabul Kirom³, Ahmad Ma'ruf⁴

^{1,2,3,4}Universitas Yudharta Pasuruan,

¹fiaandrianti01@gmail.com, ²alimuhtarom73@gmail.com, ³k1r0m@yudharta.ac.id³,
⁴ahmad.maruf@yudharta.ac.id⁴

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of Zep Quiz media in Fiqih learning and its impact on students' learning motivation in class XB at MA Miftahul Huda Cendono Purwosari. The study used a descriptive qualitative approach involving 16 students, with 14 students participating in the entire research process. Data were collected through observation, interviews, learning implementation, documentation, and supporting pre-test and post-test data. The results showed that the use of Zep Quiz created a more interactive, engaging, and participatory learning atmosphere through gamification features such as scores, time limits, and rankings. Students became more enthusiastic, active, and focused during the learning process. The supporting data also indicated an increase in learning motivation, with the pre-test percentage of 78.9% increasing to 81.6% in the post-test. In addition, the average student learning outcome reached 82.85 in the good category. Although there were several obstacles, such as internet network instability and limited quiz time, overall Zep Quiz was considered effective in supporting innovative and meaningful Fiqih learning. Therefore, Zep Quiz can be used as an alternative digital learning media to improve students' learning motivation and engagement in the digital era.

Keywords: zep quiz, learning motivation, fiqih learning, gamification, digital learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media Zep Quiz dalam pembelajaran Fiqih serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa kelas XB MA Miftahul Huda Cendono Purwosari. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan 16 siswa, namun hanya 14 siswa yang mengikuti seluruh rangkaian penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, pelaksanaan pembelajaran, dokumentasi, serta data pendukung pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan interaktif melalui fitur gamifikasi seperti skor, batas waktu, dan peringkat. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Data pendukung juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari persentase pre-test sebesar 78,9% menjadi 81,6% pada post-test. Selain itu, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 82,85

dengan kategori baik. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti kestabilan jaringan internet dan keterbatasan waktu pengerjaan kuis, secara umum Zep Quiz dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran Fiqih yang inovatif dan bermakna. Dengan demikian, Zep Quiz dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa di era digital.

Kata Kunci: zep quiz, motivasi belajar, pembelajaran fiqih, gamifikasi, media pembelajaran digital

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital membawa perubahan pada proses pendidikan, termasuk dalam penelitian strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini (Pendidikan, Informasi, and Volume 2025). Penggunaan teknologi tidak lagi sekedar pelengkap pembelajaran, melainkan telah menjadi media pendukung untuk membangun proses belajar yang lebih aktif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman (Hayati 2024). Menurut Arsyad (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas serta dapat meningkatkan perhatian siswa (Islam and Sunan n.d.). Selain itu, menurut Sardiman (2018) motivasi belajar juga menjadi unsur penting dalam keberhasilan pembelajaran karena berkaitan dengan perhatian, antusiasme, dan

keterlibatan siswa selama proses belajar (Akuntansi, Ekonomi, and Makassar n.d.)

Pada mata pelajaran Fiqih, motivasi belajar memiliki aspek penting karena peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep hukum islam, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Azhar, Fuadi, and Dawi 2025). Berdasarkan hasil observasi awal dikelas XB MA Miftahul Huda Cendono Purwosari, pembelajaran Fiqih masih cenderung menggunakan pendekatan penyampaian materi secara langsung yang dipadukan dengan pemberian latihan soal. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang aktif, mudah kehilangan fokus, dan menunjukkan antusiasme belajar yang rendah. Beberapa siswa juga terlihat menggunakan gadget di luar kepentingan pembelajaran. Situasi ini menunjukkan bahwa diperlukan

media pembelajaran yang lebih interaktif agar siswa terlibat dalam proses belajar.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kondisi tersebut adalah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi (Sdn and Sukorejo 2021). Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan unsur permainan dalam kegiatan belajar sehingga suasana kelas menjadi lebih menarik dan partisipatif (El, Jurnal, and E-issn 2025). Salah satu media yang dapat digunakan adalah Zep Quiz, yaitu platform kuis digital interaktif yang menghadirkan tantangan, skor, dan umpan balik langsung. Penggunaan Zep Quiz dinilai sesuai untuk pembelajaran Fiqih karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa tanpa menghilangkan substansi materi (Wahid et al. 2021). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar (Abdul Faris 2025). Namun, penggunaa Zep Quiz pada pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah masih belum banyak diteliti, khususnya di MA Miftahul Huda Cendono Purwosari.

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media Zep Quiz dalam

pembelajaran Fiqih di kelas XB MA Miftahul Huda cendono Purwosari untuk mengetahui bagaimana penerapannya serta bagaimana motivasi belajar siswa setelah penggunaan media tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian mengenai penggunaan media digital dalam Pendidikan Agama Islam serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam mengembangkan Fiqih yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif guna memperoleh gambaran mengenai penggunaan media Zep Quiz dalam pembelajaran Fiqih serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa kelas XB MA Miftahul Huda Cendono Purwosari (Sholiha et al. 2024). Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena pembelajaran secara langsung berdasarkan kondisi nyata di lapangan (Wiratna Sujarwen 2020).

Lokasi penelitian dilaksanakan di MA Miftahul Huda Cendono Purwosari dengan subjek penelitian siswa kelas XB yang berjumlah 16 siswa. Namun,

pada pelaksanaan penelitian hanya 14 siswa yang mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran dan pengambilan data, sedangkan 2 siswa tidak dapat berpartisipasi karena tidak hadir. Informan penelitian meliputi guru mata pelajaran Fiqih dan beberapa siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan media Zep Quiz. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran yang diteliti.

Data penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, pelaksanaan pembelajaran, serta dokumentasi pendukung penelitian. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi terkait penggunaan media dan motivasi belajar (Putri and Murhayati 2025). Implementasi pembelajaran dilakukan melalui penerapan langsung media Zep Quiz dalam pembelajaran Fiqih, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan catatan lapangan.

Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Spradley and Huberman 2024). Melalui metode ini, penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai penggunaan media Zep Quiz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kondisi Awal Pembelajaran Fiqih

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas XB MA Miftahul Huda Cendono Purwosari, pembelajaran Fiqih pada materi riba, bank dan asuransi sebelum menggunakan media Zep Quiz masih didominasi metode ceramah, penjelasan guru, pencatatan materi, dan latihan soal. Pola pembelajaran tersebut menyebabkan proses belajar cenderung berlangsung satu arah sehingga keterlibatan siswa belum optimal (Susanto et al. 2025). Sebagian siswa terlihat pasif, kurang

fokus, dan menunjukkan antusiasme belajar yang relatif rendah.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih menunjukkan bahwa kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan strategi belajar yang kurang variatif. Guru menyatakan bahwa “minat siswa itu sering kurang semangat dalam belajar, jadi memang harus dimunculkan aplikasi pembelajaran yang baru yang fresh, tidak monoton” (Hasil wawancara guru fiqih, 2026). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton berpotensi menimbulkan kejenuhan sehingga diperlukan inovasi media yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa.

Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara siswa. Salah satu menyampaikan bahwa pembelajaran sebelum menggunakan Zep Quiz “pembelajaran cukup baik, tetapi terkadang membosankan karena hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi” (Hasil wawancara siswa, 2026). Siswa lain juga menyatakan bahwa menyatakan bahwa pembelajaran sebelumnya banyak berpusat pada penjelasan dan buku teks sehingga materi terasa berat dan kurang menarik (Hasil wawancara siswa, 2026). Dengan

demikian, kondisi awal pembelajaran menunjukkan perlunya media yang mampu menciptakan suasana belajar lebih interaktif dan partisipatif.

2. Implementasi Media Zep Quiz Dalam Pembelajaran Fiqih

Media Zep Quiz digunakan sebagai alternatif pembelajaran digital pada materi riba, bank, dan asuransi dengan memanfaatkan konsep gamifikasi dalam bentuk kuis interaktif (Pembelajaran and Dasar 2025). Pelaksanaan dilakukan melalui tahap pengenalan platform, akses kuis menggunakan gawai, pengerjaan soal dengan batas waktu tertentu, serta evaluasi berdasarkan skor dan peringkat (Irsan 2024).

Guru menilai bahwa media ini mampu memberikan stimulus kompetitif yang mendorong siswa untuk lebih aktif. Guru menyatakan bahwa “Zep Quiz ini bisa memicu anak-anak untuk mengeluarkan kemampuannya dengan maksimal, dan dia juga bangga kalau nanti hasilnya bagus” (Hasil wawancara guru, 2026). Sistem skor dan batas waktu tidak hanya meningkatkan fokus siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berfikir cepat dan mengingat materi dengan lebih baik (Maslihah et al. 2025).

Meskipun demikian, guru menegaskan bahwa penggunaan Zep Quiz sebaiknya tidak hanya berfokus pada penguasaan materi secara tekstual. Pembelajaran Fiqih perlu dikembangkan ke arah pemikiran kritis dan kontekstual karena materi seperti riba, bank dan asuransi berkaitan erat dengan realitas kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, Zep Quiz diposisikan sebagai media pendukung yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, namun tetap perlu dipadukan dengan strategi pembelajaran lain yang mendorong analisis lebih mendalam.

3. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Data Pre-test dan Post test dalam penelitian ini tidak digunakan sebagai analisis kuantitatif, tetapi sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan kualitatif (Masyarakat 2022). Sebagai data pendukung dalam penelitian ini, pre-test dan post-test digunakan untuk menggambarkan perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Zep Quiz. Dalam konteks penelitian kualitatif, data ini sebagai penguat hasil observasi, wawancara, dan praktik pembelajaran

yang dilakukan selama penelitian berlangsung.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum penggunaan Zep Quiz masih berada pada kondisi yang belum optimal. Hal tersebut terlihat dari rendahnya perhatian, serta kecenderungan siswa merasa jenuh terhadap pembelajaran konvensional. Setelah penerapan Zep Quiz, hasil post-test menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan motivasi belajar yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, keterlibatan aktif, semangat belajar, dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung.

Selain dampak pada motivasi, penggunaan Zep Quiz juga memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, sebagian besar siswa mampu mengikuti kegiatan dengan baik dan menunjukkan upaya optimal dalam memperoleh hasil terbaik. Fitur skor, batas waktu, dan peringkat mendorong siswa untuk lebih fokus, berfikir cepat, dan meningkatkan ketepatan dalam menjawab soal. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz tidak hanya menciptakan pembelajaran yang lebih

menarik, tetapi juga mendukung pemahaman materi Fiqih secara lebih efektif.

Meskipun demikian, beberapa kendala teknis seperti kestabilan jaringan internet dan keterbatasan waktu pengerjaan masih menjadi hambatan dalam pelaksanaan. Namun secara umum, penggunaan Zep Quiz mampu menghadirkan pembelajaran dan evaluasi yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test motivasi belajar siswa kelas XB MA Miftahul Huda Cendono

Aspek penilaian	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
Total Skor	1380	1428	-
Presentase %	78,9	81,6%	+2,7%
Kategori	baik	Sangat baik	Meningkat

Tabel 2. Hasil Belajar siswa melalui Zep Quiz di kelas XB MA Miftahul Huda Cendono

No	Nama	Nilai	Kategori
1	Riska	100	Sangat Baik
2	Wiliam	100	Sangat Baik
3	Wahyu	90	Sangat Baik
4	Rifano	90	Sangat Baik
5	Sindi	90	Sangat Baik
6	Fauzan	85	Baik
7	Aulia	80	Baik
8	Yanti	80	Baik
9	Dika	80	Baik
10	Silvi	75	Cukup
11	Musyarofah	75	Cukup
12	Mala	75	Cukup
13	Musdalifah	70	Cukup
14	Riyan	70	cukup
Jumlah		1160	
Rata-rata		82,85	Baik

Tabel 3. Keterangan Hasil Belajar Siswa melalui Zep Quiz di kelas XB MA Miftahul Huda Cendono

Aspek Penilaian	hasil
Jumlah Siswa	14 siswa
Total Nilai	1160
Rata-rata Nilai	82,85
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70
Kategori Umum	Baik

4. Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Zep Quiz

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan Zep Quiz memperoleh respon positif dari guru maupun siswa. Guru memandang media ini sebagai alternatif pembelajaran yang lebih segar dan relevan dengan minat siswa. Guru juga menekankan bahwa siswa masa kini cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi (Ali et al. 2025).

Dari sisi siswa, penggunaan Zep Quiz memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Salah satu siswa menyatakan bahwa “pengalaman saya saat belajar menggunakan Zep Quiz sangat menyenangkan dan seru, kerna pembelajaran seperti bermain game sehingga saya lebih semangat belajar” (Hasil wawancara siswa, 2026). Siswa lain menambahkan

bahwa fitur skor dan peringkat menciptakan kompetisi sehat yang mendorong mereka untuk belajar lebih baik (Hasil wawancara siswa, 2026).

Selain memberikan dampak positif, siswa juga mengidentifikasi beberapa kendala seperti gangguan jaringan internet dan perlunya variasi soal yang lebih menarik melalui gambar, ilustrasi atau video. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media perlu dilakukan agar efektivitas pembelajaran semakin optimal.

C. Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Zep Quiz berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar pada materi pelajaran Fiqih. Hasil ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2018) yang menegaskan bahwa motivasi belajar berkaitan dengan perhatian, keterlibatan, dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, fitur gamifikasi seperti skor, batas waktu, dan peringkat terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa.

Selain itu, penelitian ini juga mendukung pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam

meningkatkan perhatian siswa dan memperjelas penyampaian materi. Penggunaan Zep Quiz terbukti mampu mengubah pembelajaran Fiqih yang sebelumnya cenderung monoton menjadi lebih interaktif, variatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Unsur gamifikasi dalam Zep Quiz menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan sehingga siswa menjadi aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Rahmat 2026).

Temuan ini sejalan dengan penelitian Wahid et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik. Perbedaannya, penelitian ini menunjukkan bahwa pada pembelajaran Fiqih, penggunaan Zep Quiz tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berpotensi mendukung pemahaman materi keagamaan secara lebih kontekstual (Fitri, Ilmi, and Zakir 2025).

Meskipun demikian, temuan penelitian juga menunjukkan bahwa efektivitas Zep Quiz akan lebih optimal apabila dikembangkan tidak hanya

sebagai media penguasaan materi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan berfikir kritis melalui pendekatan kontekstual. Hal ini penting karena pembelajaran Fiqih tidak hanya berorientasi pada pemahaman teoritis, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam menganalisis persoalan keagamaan dalam kehidupan nyata.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi seperti Zep Quiz dapat menjadi alternatif strategis dalam menciptakan pembelajaran Fiqih yang lebih inovatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital (Lestari 2025). Penggunaan media ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendukung peningkatan hasil belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Zep Quiz dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk mendukung terciptanya pembelajaran Fiqih yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Zep Quiz dalam

pembelajaran Fiqih di kelas XB MA Miftahul Huda Cendono Purwosari mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi riba, bank dan asuransi. Penggunaan fitur gamifikasi seperti skor, batas waktu, dan peringkat menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan mendorong keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari hasil observasi, wawancara, serta data pendukung pre-test dan post test yang menunjukkan adanya peningkatan perhatian, antusiasme, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan Zep Quiz juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dengan rata-rata sebesar 82,85 dalam kategori baik. Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala, seperti kestabilan jaringan internet dan keterbatasan waktu pengerjaan kuis.

Oleh karena itu, guru diharapkan mampu mempersiapkan sarana pembelajaran digital secara optimal serta mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual. Penelitian

selanjutnya dapat dilakukan pada materi Fiqih lainnya atau mengkaji pengaruh penggunaan Zep Quiz terhadap aspek pembelajaran yang berbeda, seperti kemampuan perfikir kritis, hasil belajar, maupun keterampilan kolaboratif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Faris, Dkk. 2025. "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA." 10:367–93.
- Akuntansi, Pendidikan, Fakultas Ekonomi, and Universitas Negeri Makassar. n.d. "LEARNING ACHIEVEMENT IN FINANCIAL ACCOUNTING SUBJECTS CLASS XI ACCOUNTING." 1–7.
- Ali, Amna, Sheyvilda Dea Fenica, Welsa Aini, and Akhmad Faisal Hidayat. 2025. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." 3(1):1–6.
- Azhar, Ihsan Satrya, Ahmad Fuadi, and Muhammad Nuh Dawi. 2025. "Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Mengenalkan Hukum Islam Di Madrasah Ibtidaiyah." 6(1):36–47.
- El, Dar, Ilmi Jurnal, and Pendidikan Humaniora P-issn E-issn. 2025. "Transformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." 12(1):15–25.
- Fitri, Rahma Dina, Darul Ilmi, and Supratman Zakir. 2025. "Evaluasi Interaktif Dalam Pembelajaran Informatika : Studi Penggunaan Zep Quiz Untuk Evaluasi Berbasis Game." 04(02):313–28.
- Hayati, Early Ni'mah. 2024. "KARAKTERISTIK BELAJAR GENERASI Z DAN IMPLIKASINYA TERHADAP DESAIN PEMBELAJARAN IPS." 4(8):4–8.
doi:10.17977/um065.v4.i8.2024.8.
- Irsan. 2024. "Jurnal Abdidas." 5(6):845–60.
- Islam, Universitas, and Negeri Sunan. n.d. "MUBTADI : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah." 4(1):72–80.
- Lestari, Nurlita. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Sinergi : Jurnal Ilmiah Multidisiplin E-ISSN : 3109-0559." 1(2):815–26.
- Maslihah, Anis, Khisma Maula, Umadatul Aziroh, Abdul Bashith, Pendidikan Agama Islam, U. I. N. Maulana, and Malik Ibrahim. 2025. "Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti KOMPETENSI KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR." 12:94–106.
- Masyarakat, Jurnal Pengabdian. 2022. "Penguatan Pemahaman Metodologi Penelitian Kualitatif Mahasiswa Melalui Bimbingan Teknis Pada Mahasiswa Ppkn Pips Universitas Jambi." 1(1).
- Pembelajaran, Evaluasi, and Sekolah Dasar. 2025. "JUARA SD : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 4 Nomor 1 Maret 2025 Analisis Pemanfaatan Zep Quiz Berbasis Gamifikasi Sebagai Media Evalua- Si Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar Basis Gamifikasi .

- Zep Quiz Dapat Di- Manfaatkan Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Yang Lebih Menyenangkan Dan Partisipatif , Khususnya Dalam Pem- Al-Time , Sistem Peringkat , Serta Elemen Visual Yang Menarik , Zep Quiz Berpoten- Si Menjadi Solusi Evaluasi Modern Yang Dapat Meningkatkan Keterlibatan Dan Mo- Tivasi Siswa Secara Signifikan Namun , Dalam Konteks Penelitian Ini , Fokus Diarahkan Pada Zep Quiz Sebagai Alternatif Lain Dari Quizizz Yang Juga Menawarkan Pengalaman Evaluasi Ber-.” 4(2021).
- Pendidikan, Jurnal, Teknologi Informasi, and Komunikasi Volume. 2025. “EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Volume 5 Nomor 6, Desember 2025.” 5:2504–12.
- Putri, Heni Julaika, and Sri Murhayati. 2025. “Metode Pengumpulan Data Kualitatif.” 9:13074–86.
- Rahmat, Tasnim. 2026. “Upaya Meningkatkan Semangat Dan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran TIK Di Kelas VII Melalui Zep Quiz Di MTs TI Bulaan Kamba.” 7(1):129–36.
- Sdn, D. I., and Glagahsari Sukorejo. 2021. “MANAJEMEN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CERDAS CERMAT AGAMA ISLAM.” 18(1).
- Sholiha, Mar, Ahmad Marzuki, H. Ali Muhtarom, and M. Jamhuri. 2024. “Strategi Pembelajaran Diferensiasi Pada Pembelajaran PAI Siswa Kelas X Berdasarkan Kurikulum Merdeka.” 06(1):10–22.
- Spradley, Perspektif, and Miles Huberman. 2024. “Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif : Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman.” 1(2):77–84.
- Susanto, Agus, Zerlindah Maulana, Universitas Singaperbangsa Karawang, Jawa Barat, and Space Arrangement. 2025. “Inovasi Penataan Ruang Kelas Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran.” 2:39–53.
- Wahid, Abdul Hamid, Universitas Nurul, Jadid Paiton, Muhammad Mushfi, El Iq, Sofiatul Maimuna, Universitas Nurul, and Jadid Paiton. 2021. “Problematisa Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh.” 05(01):1–17.
- Wiratna Sujarwen, V. 2020. “METODOLOGI PENELITIAN.” hal. 6.