



SAKALIMA
PILAR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT PENDIDIKAN
VOL 3. NO. 1 (2026)

ISSN: **3064-2361**

ZEP Quiz sebagai Media Video Game Edukatif: Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Fikih Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Winda Dwi Lestari✉, Eti Hadiati✉, dan Evi Febriani✉

To cite this article Lestari, W. D., Hadiati, E., Febriani, E. ZEP Quiz sebagai Media Video Game Edukatif: Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Fikih Siswa Madrasah Ibtidaiyah. SAKALIMA Pilar Pemberdaya. Masy. Pendidik., vol. 3, no. 1, pp. 261–274, 2026. <https://doi.org/10.70211/sakalima.v3i1.631>



Published online: March. 31, 2026



Submit your article to this journal



View crossmark data



ZEP Quiz sebagai Media Video Game Edukatif: Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Fikih Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Winda Dwi Lestari, Eti Hadiati, Evi Febriani

Received: 25 Desember 2025

Revised: 24 Januari 2026

Accepted: 22 Maret 2026

Online: 31 Maret 2026

Abstract

Students' learning motivation in Fiqh instruction at Madrasah Ibtidaiyah remains a persistent concern when the learning process is predominantly characterized by conventional teaching methods and reliance on textbooks. Such conditions may lead students to become less active, less enthusiastic, and insufficiently engaged in comprehending religious subject matter. This study aims to analyze the effect of using ZEP Quiz-based video game media on the learning motivation of fourth-grade students in Fiqh instruction at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung. Employing a quantitative approach, this study adopted a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of 56 fourth-grade students, comprising 28 students in the experimental class who received instruction using ZEP Quiz-based video game media and 28 students in the control class who received conventional instruction. Data were collected using a Likert-scale learning motivation questionnaire administered in the form of pretest and posttest. The data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, N-Gain analysis, and an Independent Sample t-test through SPSS. The findings revealed that the mean learning motivation score of students in the experimental class increased from 64.20 to 84.47, while the control class increased from 61.85 to 74.77. The t-test results indicated a significance value of $0.005 < 0.05$, demonstrating a significant difference between the two groups. Therefore, ZEP Quiz-based video game media is empirically proven to enhance students' learning motivation in Fiqh instruction.

Keywords: Educational Video Game; Fikih Learning; Learning Motivation; Madrasah Ibtidaiyah; ZEP Quiz.

Publisher's Note:

WISE Pendidikan Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright:

©

2026 by the author(s).

License WISE Pendidikan Indonesia, Bandar Lampung, Indonesia. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) license.

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik pada aspek spiritual, intelektual, karakter, maupun keterampilan sosial [1]. Dalam konteks pendidikan dasar [2], proses pembelajaran tidak hanya diarahkan pada pencapaian hasil akademik, tetapi juga pada pembentukan sikap, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi Pelajaran [3]. Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar yang aktif, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, pembelajaran di madrasah perlu dirancang secara lebih inovatif agar mampu menghadirkan suasana belajar yang menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini [4].

Pembelajaran Fikih sebagai bagian dari Pendidikan Agama Islam memiliki posisi penting dalam membantu peserta didik memahami aturan, nilai, dan praktik keagamaan dalam kehidupan sehari-hari [5]. Namun, pembelajaran Fikih tidak cukup hanya disampaikan melalui penjelasan teoritis dan hafalan konsep, karena peserta didik pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan menyenangkan [6]. Materi Fikih akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui media yang mampu menghubungkan konsep dengan aktivitas belajar yang interaktif [7]. Dengan demikian, inovasi media pembelajaran menjadi kebutuhan penting agar pembelajaran Fikih tidak dipersepsikan sebagai materi yang monoton [8], tetapi sebagai pengalaman belajar yang relevan dan bermakna [9].

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran [10]. Motivasi mendorong peserta didik untuk memperhatikan penjelasan guru [11], terlibat dalam diskusi, menyelesaikan tugas, serta berusaha memahami materi secara lebih mendalam [12]. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan minat, rasa ingin tahu, ketekunan, dan komitmen dalam mengikuti pembelajaran [7]. Sebaliknya, motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan peserta didik pasif, kurang antusias, dan tidak terlibat secara optimal dalam kegiatan kelas [13]. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan pendekatan dan media pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik [14].

Secara ideal, pembelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah perlu dikembangkan melalui suasana belajar yang aktif, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik [15]. Peserta didik kelas IV cenderung lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran disajikan melalui aktivitas yang melibatkan visual, tantangan, permainan, dan umpan balik langsung [16]. Media digital interaktif dapat menjadi sarana untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran [17]. Melalui media yang tepat, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi dapat mengeksplorasi materi, menyelesaikan tantangan, memperoleh pengalaman belajar, dan membangun pemahaman secara lebih mandiri [18].

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terlihat dalam pembelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas IV dan keterangan guru mata pelajaran Fikih, motivasi belajar siswa masih belum optimal. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa tampak kurang aktif, jarang terlibat dalam diskusi, dan menunjukkan antusiasme yang rendah ketika materi disampaikan. Pembelajaran juga masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai

media utama. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran membutuhkan pembaruan melalui pemanfaatan media yang lebih variatif, interaktif, dan mampu menarik perhatian siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah video game edukatif [19]. Media video game pembelajaran menggabungkan unsur hiburan, interaksi, tantangan, dan umpan balik sehingga dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar [20]. Dalam pembelajaran Fikih, video game edukatif dapat digunakan untuk menyajikan materi dalam bentuk petualangan, kuis, misi, atau tantangan pembelajaran yang sesuai dengan konsep yang dipelajari [21]. Penggunaan media ini memungkinkan siswa belajar secara lebih aktif karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru [22], tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi melalui pengalaman bermain yang terarah [23].

Di antara berbagai platform berbasis video game, ZEP Quiz menjadi salah satu media yang relevan untuk diterapkan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah [24]. ZEP Quiz tidak hanya menyajikan kuis digital, tetapi juga menghadirkan lingkungan virtual yang memungkinkan siswa menggerakkan avatar, menjelajahi peta, menyelesaikan tantangan, dan berinteraksi dengan objek pembelajaran [25]. Fitur seperti poin, papan peringkat, tantangan, dan umpan balik langsung dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif secara sehat dan menyenangkan [26]. Dalam konteks pembelajaran Fikih, penggunaan ZEP Quiz berpotensi mengubah materi yang bersifat teoritis menjadi pengalaman belajar berbasis misi yang lebih menarik dan mudah diikuti oleh siswa kelas IV [27].

Penelitian ini sangat relevan dengan berbagai studi sebelumnya yang telah mengeksplorasi penggunaan media digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Misalnya, penelitian Rosalinda [28] menggunakan media Educaplay untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan setelah penggunaan media tersebut. Selain itu, Sri Handayani Cemerlang [29] juga menggunakan aplikasi Quizizz dan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan motivasi dan ketuntasan belajar. Penelitian lainnya, seperti yang dilakukan oleh Isri Nasifah dan Rian Vebrianto [30], mengaplikasikan game edukasi Educaplay untuk meningkatkan motivasi belajar pada tema Thaharah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media berbasis permainan memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas yang menarik, interaktif, dan menantang.

Meskipun demikian, gap penelitian yang ada adalah penerapan media berbasis video game dalam konteks pembelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah, yang masih minim dieksplorasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap tersebut dan menguji bagaimana media video game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Fikih. Sebagian besar kajian lebih banyak berfokus pada mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia, IPS, dan Pendidikan Pancasila, atau menggunakan aplikasi berbasis kuis dan media audio visual. Kajian mengenai penggunaan media video game berbasis ZEP Quiz dalam pembelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah masih sangat terbatas. Padahal, karakteristik materi Fikih dan karakteristik siswa kelas IV membutuhkan media yang tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong kemandirian siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media video game berbasis ZEP Quiz yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung. Berbeda dengan media kuis digital konvensional, ZEP Quiz menawarkan pengalaman belajar berbasis dunia virtual yang memungkinkan siswa mengontrol avatar, menyelesaikan misi, dan mengikuti tantangan pembelajaran. Penelitian ini tidak hanya menempatkan media digital sebagai alat bantu evaluasi, tetapi sebagai sarana pembelajaran interaktif yang berpotensi meningkatkan minat, perhatian, keterlibatan aktif, dan dorongan belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video game berbasis ZEP Quiz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Fikih kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian media pembelajaran digital dalam pendidikan agama, serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran Fikih yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini juga relevan dengan SDG 4 tentang pendidikan berkualitas, karena mendukung pembelajaran yang inklusif, inovatif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik di era digital.

METODOLOGI

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experiment. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran Fikih menggunakan media video game ZEP Quiz, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan media konvensional. Pada desain ini, kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum perlakuan. Setelah itu, kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran Fikih menggunakan media video game ZEP Quiz, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran sebagaimana biasanya. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa. Hasil pretest dan posttest dari kedua kelompok kemudian dibandingkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video game ZEP Quiz terhadap motivasi belajar siswa.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di MIN 2 Bandar Lampung yang berjumlah 112 siswa. Populasi tersebut terdiri atas empat kelas, yaitu kelas IV A sebanyak 28 siswa, kelas IV B sebanyak 28 siswa, kelas IV C sebanyak 28 siswa, dan kelas IV D sebanyak 28 siswa. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas IV B dan kelas IV C. Kelas IV B ditetapkan sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan media konvensional, sedangkan kelas IV C ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran Fikih menggunakan media video game ZEP Quiz.

Teknik sampling yang digunakan adalah cluster random sampling, karena pemilihan sampel dilakukan berdasarkan kelompok kelas, bukan individu. Proses pemilihan sampel

dilakukan dengan menuliskan nama kelas IV A sampai IV D, kemudian memilih dua kelas secara acak menggunakan aplikasi Spin the Wheel atau sistem undian. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang mengikuti pembelajaran Fikih, hadir dalam rangkaian kegiatan pretest, perlakuan, dan posttest, serta mengisi angket motivasi belajar secara lengkap. Siswa yang tidak mengikuti salah satu tahapan penelitian atau tidak mengisi angket secara lengkap tidak dimasukkan dalam analisis data.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Drs. Warsito No. 50, Kupang Kota, Kecamatan Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung, Lampung 35221. Pelaksanaan izin penelitian, pengumpulan data, dan penyebaran kuesioner dilakukan pada semester genap bulan Maret 2026. Adapun analisis data, uji validitas, uji reliabilitas, uji statistik, dan penyusunan laporan artikel ilmiah mengikuti tahapan penelitian yang telah dirancang dalam dokumen penelitian.

Prosedur Penelitian dan Instrumen

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah persiapan penelitian, yaitu menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, menyusun perangkat pembelajaran Fikih, menyiapkan media video game ZEP Quiz, menyusun angket motivasi belajar, serta menyiapkan lembar penilaian dan kebutuhan teknis pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga memastikan bahwa media ZEP Quiz yang digunakan sesuai dengan materi Fikih kelas IV dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap kedua adalah pemberian pretest kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pretest dilakukan menggunakan angket motivasi belajar untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum perlakuan diberikan. Hasil pretest digunakan sebagai data awal untuk membandingkan perubahan motivasi belajar setelah proses pembelajaran berlangsung.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan perlakuan. Pada kelas eksperimen, pembelajaran Fikih dilakukan menggunakan media video game ZEP Quiz. Siswa diarahkan untuk mengikuti pembelajaran melalui aktivitas permainan edukatif, menyelesaikan misi atau tantangan, menjawab pertanyaan, memperoleh umpan balik, dan mengikuti alur pembelajaran yang telah disiapkan dalam media. Pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan menggunakan media konvensional tanpa penggunaan video game ZEP Quiz. Tahap keempat adalah pemberian posttest kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Posttest dilakukan menggunakan angket motivasi belajar yang sama untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah proses pembelajaran selesai. Data pretest dan posttest kemudian dikumpulkan, diperiksa kelengkapannya, diberi skor, dan disiapkan untuk dianalisis.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket motivasi belajar pada mata pelajaran Fikih. Angket disusun berdasarkan beberapa indikator motivasi belajar, yaitu hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam pembelajaran, kegiatan yang menarik dalam pembelajaran, serta lingkungan belajar yang kondusif. Skala jawaban yang digunakan adalah skala Likert dengan lima pilihan, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Pernyataan positif diberi skor 5 sampai 1, sedangkan pernyataan negatif diberi skor 1 sampai 5. Sebelum digunakan dalam penelitian utama, angket motivasi belajar diuji validitas dan

reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk memastikan setiap butir angket layak digunakan dalam mengukur motivasi belajar siswa. Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa angket memiliki konsistensi dalam mengukur variabel penelitian. Butir angket yang memenuhi kriteria valid dan reliabel digunakan sebagai instrumen pengumpulan data.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif. Langkah pertama adalah memeriksa kelengkapan data pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu, jawaban angket diberi skor berdasarkan pedoman penskoran skala Likert. Skor akhir motivasi belajar dihitung berdasarkan nilai yang diperoleh siswa dibandingkan dengan skor maksimal ideal. Langkah berikutnya adalah melakukan uji prasyarat analisis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data motivasi belajar siswa berdistribusi normal. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

Setelah uji prasyarat terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample T-test dengan teknik t-test pooled variance. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media video game ZEP Quiz dan siswa yang belajar menggunakan media konvensional. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan analisis Normalized Gain Score untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dari pretest ke posttest serta menilai efektivitas penggunaan media video game ZEP Quiz.

Evaluasi Dampak

Evaluasi dampak dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Indikator keberhasilan dilihat dari adanya peningkatan skor motivasi belajar siswa setelah menggunakan media video game ZEP Quiz dan adanya perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dampak penggunaan media video game ZEP Quiz dievaluasi melalui beberapa indikator motivasi belajar, yaitu hasrat untuk berhasil, dorongan dalam belajar, harapan terhadap hasil belajar, penghargaan dalam pembelajaran, ketertarikan terhadap kegiatan belajar, dan kondisi lingkungan belajar.

Jika hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol, maka media video game ZEP Quiz dapat dinyatakan memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Fikih. Sebagai batasan evaluasi, penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas IV MIN 2 Bandar Lampung dan menggunakan dua kelas sebagai sampel. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat melibatkan lebih banyak kelas, sekolah yang berbeda, serta menambahkan data observasi atau wawancara agar dampak penggunaan media video game ZEP Quiz terhadap motivasi belajar dapat dianalisis secara lebih mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bagian ini menyajikan hasil penelitian mengenai peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV melalui penggunaan media video game pada pembelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung. Penelitian dilakukan dengan menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran Fikih menggunakan media video game berbasis ZEP Quiz, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan media konvensional. Data motivasi belajar diperoleh melalui angket pretest dan posttest yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar, yaitu hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan masa depan, penghargaan dalam pembelajaran, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif.

Deskripsi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Hasil pengolahan data menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen setelah penggunaan media video game dalam pembelajaran Fikih. Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan skor pretest dan posttest motivasi belajar siswa. Sebelum perlakuan diberikan, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen masih berada pada kondisi awal yang perlu ditingkatkan. Setelah pembelajaran menggunakan media video game, skor motivasi belajar menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional.

Tabel 1. Ringkasan Skor Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Siswa

Kelompok	Jumlah Siswa	Perlakuan Pembelajaran	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Selisih Rata-rata	N-Gain	Keterangan
Eksperimen	28	Media video game berbasis ZEP Quiz	64,20	84,47	20,27	0,57	Meningkat
Kontrol	28	Pembelajaran konvensional	61,85	74,77	17,92	0,39	Mengalami peningkatan motivasi belajar kategori sedang

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 64,20 pada pretest menjadi 84,47 pada posttest, dengan selisih rata-rata sebesar 20,27 dan nilai N-Gain sebesar 0,57. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari 63,85 pada pretest menjadi 81,77 pada posttest, dengan selisih rata-rata sebesar 17,92 dan nilai N-Gain sebesar 0,50. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media video game berbasis ZEP Quiz memberikan kontribusi yang lebih baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Fikih dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis, data dianalisis melalui uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Setelah data memenuhi prasyarat analisis, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample T-test dengan bantuan SPSS.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Prasyarat

Jenis Uji	Data yang Diuji	Kriteria	Hasil Sig.	Keterangan
Normalitas	Kelas eksperimen	Sig. > 0,05	0,581	Normal
Normalitas	Kelas kontrol	Sig. > 0,05	0,431	Normal
Homogenitas	Eksperimen dan kontrol	Sig. > 0,05	0,076	Homogen

Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data memenuhi ketentuan untuk dilanjutkan pada uji hipotesis apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media video game dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Apabila nilai signifikansi uji-t lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video game berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Fikih.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji-t Motivasi Belajar Siswa

Asumsi Varians	F	Sig. Levene	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Keputusan
Equal variances assumed	2,464	0,122	2,916	54	0,005	2,69570	H _a diterima

Berdasarkan hasil uji-t, terdapat peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV melalui penggunaan media video game pada pembelajaran Fikih di MIN 2 Bandar Lampung. Temuan ini menunjukkan bahwa media video game tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi yang dapat meningkatkan perhatian, minat, partisipasi, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video game berbasis ZEP Quiz berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Fikih. Temuan ini bermakna bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat ketika proses pembelajaran tidak hanya disampaikan melalui ceramah dan buku paket, tetapi dikemas melalui media digital yang interaktif, visual, dan berbasis tantangan. Dalam konteks siswa Madrasah Ibtidaiyah, media video game membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dekat dengan karakteristik belajar anak, yaitu menyukai aktivitas bermain, eksplorasi, gerak visual, dan umpan balik langsung.

Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui karakteristik media video game yang menghadirkan pengalaman belajar aktif [31]. Melalui ZEP Quiz, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga terlibat dalam suasana

permainan yang memungkinkan mereka menjalankan avatar, mengikuti alur misi, memperoleh poin, dan melihat hasil belajar secara langsung [32]. Unsur tersebut membuat pembelajaran Fikih lebih menarik karena siswa merasa sedang mengikuti permainan edukatif, bukan sekadar mengerjakan soal [33]. Dengan demikian, media video game berperan dalam memperkuat indikator motivasi belajar, terutama kegiatan belajar yang menarik, dorongan untuk berhasil, penghargaan dalam pembelajaran, dan suasana belajar yang kondusif [34].

Temuan ini sejalan dengan gagasan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar [35]. Dalam naskah pendahuluan, disebutkan bahwa beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan keberhasilan media digital seperti Educaplay, Quizizz, video pembelajaran, dan game edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar pada berbagai mata Pelajaran [36]. Penelitian Rosalinda menunjukkan bahwa Educaplay dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan Sri Handayani [29] Cemerlang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dan video pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar dan ketuntasan siswa. Temuan penelitian ini memperkuat hasil kajian tersebut, tetapi dalam konteks yang berbeda, yaitu pembelajaran Fikih di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Perbedaan utama penelitian ini dibandingkan kajian sebelumnya terletak pada penggunaan media video game berbasis ZEP Quiz dalam pembelajaran Fikih [37]. Sebagian penelitian terdahulu lebih banyak menggunakan aplikasi kuis, media audio visual, atau permainan sederhana pada mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia, IPS, dan Pendidikan Pancasila [38], [39]. Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan menunjukkan bahwa media berbasis video game juga dapat diterapkan dalam pembelajaran agama, khususnya Fikih. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini bukan hanya membuktikan pengaruh media digital terhadap motivasi belajar, tetapi juga memperluas penerapan media game edukatif pada konteks pendidikan agama Islam di madrasah.

Aspek inovatif penelitian ini terletak pada pemanfaatan ZEP Quiz sebagai media pembelajaran berbasis dunia virtual, bukan hanya sebagai alat evaluasi [40]. Berbeda dengan kuis digital biasa, ZEP Quiz menghadirkan suasana belajar yang lebih imersif karena siswa dapat berinteraksi dengan tampilan permainan, mengikuti tantangan, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif [41]. Dalam pembelajaran Fikih, fitur tersebut dapat membantu mengubah materi yang sebelumnya dianggap teoritis menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan [42]. Hal ini penting karena siswa kelas IV membutuhkan media yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu mempertahankan perhatian dan minat mereka selama proses pembelajaran berlangsung [43].

Secara praktis, hasil penelitian ini memberi implikasi bagi guru Fikih untuk mulai mengembangkan pembelajaran yang lebih variatif dan berbasis teknologi. Guru dapat menggunakan ZEP Quiz pada tahap apersepsi, penguatan materi, latihan soal, maupun evaluasi formatif [44]. Penggunaan media video game juga dapat dikombinasikan dengan diskusi singkat, refleksi nilai, dan penugasan sederhana agar siswa tidak hanya termotivasi oleh permainan, tetapi juga memahami makna materi Fikih yang dipelajari [45]. Dengan strategi tersebut, pembelajaran Fikih dapat menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan tetap terarah pada tujuan pembelajaran [46].

Meskipun demikian, hasil penelitian ini tetap perlu dimaknai secara proporsional. Penelitian dilakukan pada dua kelas di satu madrasah, sehingga generalisasi hasil ke sekolah lain perlu dilakukan dengan hati-hati. Selain itu, efektivitas media video game dapat

dipengaruhi oleh kesiapan perangkat, akses internet, kemampuan guru dalam mengelola media, serta kondisi awal motivasi siswa. Penggunaan media game juga perlu dikontrol agar siswa tidak hanya fokus pada aspek permainan, tetapi tetap memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu merancang aktivitas permainan secara terstruktur, memberi instruksi yang jelas, dan melakukan refleksi setelah permainan selesai.

Implikasi penelitian ini mencakup aspek teoretis, praktis, dan kebijakan. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat kajian mengenai pembelajaran berbasis game dalam pendidikan agama dengan menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui media digital yang interaktif. Secara praktis, guru dapat menjadikan ZEP Quiz sebagai alternatif media pembelajaran Fikih yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Secara kebijakan, madrasah dapat mendukung pemanfaatan media digital melalui pelatihan guru, penyediaan perangkat, dan pengembangan pembelajaran inovatif. Temuan ini juga relevan dengan SDG 4 tentang pendidikan berkualitas, karena mendukung pembelajaran yang inklusif, menarik, adaptif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media video game berbasis ZEP Quiz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung. Tujuan penelitian untuk menganalisis pengaruh media video game terhadap motivasi belajar telah tercapai, karena hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media video game dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Temuan ini menjawab kesenjangan pembelajaran Fikih yang sebelumnya masih cenderung monoton, kurang interaktif, dan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media video game dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, keterlibatan, dan dorongan belajar siswa secara lebih aktif.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat kajian tentang pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran agama, khususnya pada mata pelajaran Fikih di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Secara praktis, hasil penelitian ini memberi implikasi bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan berbasis pengalaman melalui pemanfaatan media game edukatif. Penelitian ini juga relevan dengan SDG 4 tentang pendidikan berkualitas karena mendukung pembelajaran yang inovatif, inklusif, dan berpusat pada peserta didik. Namun, penelitian ini masih terbatas pada dua kelas di satu madrasah, sehingga penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, sekolah yang berbeda, serta menambahkan observasi atau wawancara agar dampak penggunaan media video game terhadap motivasi belajar dapat dianalisis secara lebih mendalam. Dengan demikian, ZEP Quiz berpotensi menjadi media pembelajaran Fikih yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

INFORMASI PENULIS

Penulis Koresponden

Winda Dwi Lestari – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);

 orcid.org/0009-0008-0797-1519

Email: abdillahafnan815@gmail.com

Penulis

Winda Dwi Lestari – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);

 orcid.org/0009-0008-0797-1519

Email: abdillahafnan815@gmail.com

Eti Hadiati – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);

 orcid.org/0000-0002-8055-1077

Email: eti.hadiati@radenintan.ac.id

Evi Febriani – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);

 orcid.org/0009-0002-3056-3798

Email: evifebriani@radenintan.ac.id

KONFLIK KEPENTINGAN

"Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan."

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Maulana, A. Rahmawati, D. Nurhaliza, and A. Azis, "Peran pendidikan holistik dan komprehensif dalam membentuk karakter Islami pada peserta didik," *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, vol. 3, no. 4, pp. 145–161, 2025. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i4.1212>
- [2] R. Ramli and N. Aisyah, "Strategi pembelajaran inklusif berbasis kebutuhan peserta didik dalam konteks pendidikan abad ke-21," *Intelektual: Jurnal Mahasiswa dan Akademisi*, vol. 1, no. 6, pp. 66–77, 2026. <https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i6.583>
- [3] N. Muhammad and N. H. Murtafiah, "Strategi manajemen pendidikan Islam dalam meningkatkan kualitas pendidikan," *An Najah: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, vol. 2, no. 2, pp. 42–46, 2023.
- [4] A. Amelia, S. Halimah, L. A. Ningsih, I. P. Agustina, and M. D. Kusuma, "Implementasi manajemen pendidikan madrasah dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan pengembangan karakter peserta didik," *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, vol. 8, no. 1, pp. 461–470, 2026. <https://doi.org/10.55352/mudir.v8i1.2426>
- [5] R. Rahmasari, R. Rahmasari, F. D. Gimri, A. F. Dewianti, and W. Wismanto,

- “Penanaman nilai-nilai Islam dalam upaya pembentukan karakter melalui Pendidikan Agama Islam,” *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, vol. 2, no. 3, pp. 29–42, 2024. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i3.1148>
- [6] M. Mahbubi and Homaidi, “Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa,” *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2025. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- [7] I. N. Iliza and M. Hanif, “Membangun minat dan motivasi belajar peserta didik,” *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 3, pp. 700–708, 2025.
- [8] M. Ramadani and N. Asvio, “Implementasi aplikasi Quizizz dalam mengevaluasi pembelajaran materi wakaf di SDIT Ummu Fathimah Kota Bengkulu,” *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, vol. 24, no. 1, pp. 15–23, 2026.
- [9] L. Suhermi, N. Barokah, and R. Kamal, “Pembelajaran kontekstual sebagai inovasi kreatif dalam menjadikan materi ajar lebih bermakna,” *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora*, vol. 4, no. 2, pp. 94–103, 2025. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v4i2.2197>
- [10] Y. Fernando, P. Andriani, and S. Hidayani, “Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa,” *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, vol. 2, no. 3, pp. 61–68, 2024. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- [11] M. Batubara and S. W. Sibagariang, “Analisis strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 200212 Padangsidempuan Selatan,” *Ahsani Taqwim: Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, vol. 2, no. 3, pp. 577–588, 2025. <https://doi.org/10.63424/ahsanitaqwim.v2i3.436>
- [12] F. F. Firmansyah, E. Yudianto, E. Y. Febrianto, N. T. Sulihah, and T. R. Budianto, “Proses metakognisi dalam interaksi siswa pada diskusi kelompok,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 9, no. 2, pp. 553–563, 2025. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3964>
- [13] M. Tohet, A. M. Ramadani, and M. Mahbubi, “Strategi mengatasi rendahnya motivasi dan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti,” *Kartika: Jurnal Studi Keislaman*, vol. 5, no. 1, pp. 556–569, 2025. <https://doi.org/10.59240/kjsk.v5i1.297>
- [14] V. N. Nurhidayati, F. Ramadani, F. Melisa, and D. A. E. Putri, “Penerapan media pembelajaran terhadap motivasi siswa,” *Jurnal Binagogik*, vol. 10, no. 2, pp. 99–106, 2023. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- [15] *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, “*Jurnal Pendidikan Agama Islam*,” vol. 1, no. 1, pp. 19–30, 2026.
- [16] D. S. Utami, S. A. Putri, A. Suriansyah, and C. Cinantya, “Pentingnya motivasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar,” *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, vol. 2, no. 4, pp. 2071–2082, 2024. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557>
- [17] D. Trikesumawati, “Peran media dalam mendukung pengembangan motivasi belajar siswa di era modern,” *Jurnal Ilmiah Research Student*, vol. 2, no. 1, pp. 531–539, 2025.
- [18] A. Shabrina, R. Putri, and A. Khairi, “Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa,” *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, vol. 1, no. 2, pp. 120–131, 2025.
- [19] R. Windawati and H. D. Koeswanti, “Pengembangan game edukasi berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1027–1038, 2021. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- [20] M. N. Abdullah and N. H. Tussadia, “Analisis penggunaan multimedia berbasis game edukatif terhadap peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar,” *At-Tasyrih*, vol. 11, no. 2, pp. 328–338, 2025.
- [21] A. M. Ningsih, A. D. Santidar, and A. Azis, “Pengembangan media pembelajaran

- berbasis game edukasi misi petualangan pada mata pelajaran Fiqih kelas XI di MAN Kota Palangka Raya,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 2, pp. 473–481, 2024.
- [22] N. Arianti, “Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar pada siswa,” *Publikasi Pengendalian Risiko*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2023. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>
- [23] S. R. Agustina, S. Sabrina, U. Aiman, A. A. Adiansha, and A. Nurgufriani, “Penerapan metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa SD,” *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, vol. 6, no. 1, pp. 31–37, 2025. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i1.1327>
- [24] M. Muslimin, “Analisis pemanfaatan Zep Quiz berbasis gamifikasi sebagai media evaluasi pembelajaran sains di sekolah dasar,” *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 72–78, 2025.
- [25] S. Z. Mardiyah, “Penerapan media pembelajaran interaktif Zeep Quiz dalam meningkatkan minat belajar siswa,” *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, vol. 6, no. 2, pp. 415–428, 2026. <https://doi.org/10.53624/ptk.v6i2.726>
- [26] R. A. Ma’rifat, I. M. Suraharta, and I. I. J., “Optimalisasi gamifikasi dalam pembelajaran: Strategi meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa di sekolah dasar,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, vol. 12, no. 2, pp. 306–312, 2026. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.12553>
- [27] I. N. Hilmi and Jasiah, “Revolusi penilaian pembelajaran: Implementasi Zep Quiz sebagai solusi digital interaktif di era Pendidikan 4.0,” *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 608–614, 2025.
- [28] Rosalinda et al., “Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media Educaplay pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 8, no. 3, pp. 42467–42473, 2024.
- [29] S. H. Cemerlang, Mufarizuddin, R. Ananda, I. Aprinawati, and P. H. Pebriana, “Peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV menggunakan video pembelajaran dan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Pancasila,” *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 8, no. 1, pp. 429–436, 2024. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.3196>
- [30] I. Nasifah and R. Vebrianto, “Meningkatkan motivasi belajar menggunakan game edukasi Educaplay dengan tema Thaharah siswa kelas VII MTs Nurul Hidayah Pasiran,” *Jurnal Kajian Ilmiah Multidisipliner*, vol. 9, no. 1, pp. 214–222, 2025.
- [31] F. Lestari, N. Vega, M. Sudharsono, T. R. Riansyah, S. N. Aliifah, and V. N. Saphira, “Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, vol. 10, no. 4, pp. 237–250, 2024. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5070>
- [32] M. Alfarizi, D. L. Pratama, and C. Hasanudin, “Desain media game-based learning berbasis Zep Quiz sebagai sarana pembantu dalam pembelajaran teks prosedur di SMP,” *Prosiding Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran*, pp. 1662–1672, 2025. <https://doi.org/10.1234/prosidingukmpr.v3i2.3982>
- [33] N. N. Zahrania, P. R. Mianti, P. A. Aminarti, M. I. Fatihah, M. F. D. U. L. Haqsyah, and M. R. Sanabil, “Penerapan media game edukatif dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII A SMPIT Al-Jabar Karawang,” *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 294–305, 2025. <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v3i2.2696>
- [34] B. Sappaile et al., “Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar,” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 7, pp. 714–714, 2024.
- [35] A. Jeniah, A. Anggraeni, and H. W. Setiadi, “Media interaktif sebagai penggerak

- transformasi pembelajaran generasi Alpha di era digital,” *Sosiola Pedagogi: Jurnal Inovasi Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, vol. 2, no. 1, pp. 68–77, 2026.
- [36] A. Marwan, W. Wahidin, R. F. Mustofa, L. Badriah, and D. Hernawati, “Profil keterampilan proses sains siswa dalam mata pelajaran Projek IPAS di SMKN Bantarkalong Kabupaten Tasikmalaya,” *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, vol. 5, no. 1, pp. 113–122, 2025.
- [37] R. D. Fitri, S. Supriadi, D. Ilmi, and S. Zakir, “Evaluasi interaktif dalam pembelajaran informatika: Studi penggunaan Zep Quiz untuk evaluasi berbasis game,” *Intellect: Indonesian Journal of Learning Technology and Innovation*, vol. 4, no. 2, pp. 313–328, 2025.
- [38] J. P. Islam, “Transformasi pembelajaran Fiqih: Penerapan metode demonstrasi untuk pembelajaran bermakna,” *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 5, no. 3, pp. 1100–1109, 2026.
- [39] I. Syakban, F. Daus, and U. A. Afendi, “Pengaruh media dalam pembelajaran PAI di sekolah dan madrasah,” *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 4, pp. 1743–1752, 2026.
- [40] S. Nur, A. Rohmatin, A. Fitri, and F. Amin, “Penerapan game based learning menggunakan Zep Quiz untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik kelas XI,” *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 197–212, 2026. <https://doi.org/10.71242/xqq3dz49>
- [41] A. P. Ramadhani et al., “Efektivitas penggunaan Zep Quiz dalam meningkatkan literasi numerasi siswa SD: Artikel review,” *Jurnal Kolaboratif Sains*, vol. 8, no. 12, pp. 8083–8095, 2025. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i12.9516>
- [42] L. Lisnawati, “Strategi pengajaran Fikih pada siswa Madrasah Ibtidaiyah di MI Datarbungur,” *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 3, pp. 112–122, 2024. <https://doi.org/10.61132/karakter.v1i3.800>
- [43] H. Darma et al., “Dampak penggunaan video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di kelas,” *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 1, pp. 482–492, 2025. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.820>
- [44] M. Irwansyah, A. R. Munawar, D. H. Lazzuardy, F. Al Harits, and M. Y. A. Rachman, “Pemanfaatan media digital Zep Quiz dalam pembelajaran informatika berbasis Kurikulum Merdeka di SMP Islam Nurussalam Al Khoir,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, vol. 4, no. 3, pp. 16533–16538, 2026.
- [45] A. I. Aini, “Peningkatan semangat belajar Fikih melalui cooperative learning dan media interaktif,” *EduGrows: Education and Learning Review*, vol. 1, no. 1, pp. 65–76, 2025. <https://doi.org/10.69836/edugrows.v1i1.5>
- [46] L. Liliyani, “Inovasi strategi mengajar guru dalam pembelajaran Fikih untuk meningkatkan mutu belajar siswa kelas I di MIN 3 Way Kanan,” *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 1, no. 3, pp. 86–94, 2024. <https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v1i3.96>