AJMIE
Alhikam Journal of Multidisciplinary Islamic Education
Vol. 7 No. 1, 2026

Evaluasi Media *Game-Based Learning* Berbasis *Zep Quiz* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Evaluation Of Game-Based Learning Media Based on Zep Quiz in Islamic Education Subject

Dian Rustyawati[1]; Asma Hidayatul Hasanah[2]
[1,2] Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban, Indonesia

Corresponding e-mail: awardeean@gmail.com

Abstract

The development of the internet, technology, and information has forced the education sector to adapt to these changes to graduate students who are well-prepared for future needs. Currently, there are various platform options for learning media, one of which is Zep Quiz. This study aims to evaluate the use of Zep Quiz as a learning medium for Islamic Studies. The research method employed is Research and Development using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the study indicate that the game-based learning evaluation tool using Zep Quiz has a validity score of 0.90, a practicality score of 0.95, and an effectiveness score of 0.87. Therefore, the Zep Quiz evaluation tool is suitable for use, as it is highly valid, practical, and effective.

Keywords: *Game-based, Media, education, Zep Us, Islamic Religious Education*

Abstrak

Seiring berkembangnya internet, teknologi, dan informasi, dunia pendidikan harus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman agar mampu menghasilkan lulusan yang relevan. Saat ini terdapat berbagai pilihan platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya Zep Quiz.Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui evaluasi penggunaan ZEP Quiz sebagai media pembelajaran Agama Islam. Metode penelitian yang digunakan

yaitu *Research and Development* dengan model pendekatan ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dari hasil penelitian diketahui media evaluasi pembelajaran *game-based learning* dengan Zep Quiz memiliki skor validitas sebesar 0,90, skor praktikalitas sebesar 0,95, dan skor efektivitas sebesar 0,87, sehingga media evaluasi Zep Quiz layak digunakan karena sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.

Kata kunci: Permainan Edukasi, Media, Pembelajaran, Zep Us, PAI

A. Pendahuluan

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses sosial dan timbal balik yang diwujudkan melalui wawasan, penyebaran dan pengembangan pengetahuan, serta mewujudkan jejaring sosial dalam masyarakat. Pendidikan menjadi wahana utama dalam membentuk dan memperkuat kepribadian bangsa sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan secara inspiratif, interaktif, menyenangkan, menantang, efisien, dan mampu mendorong motivasi belajar siswa untuk berperan aktif. Proses pembelajaran ini dikenal dengan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan (PAIKEM) (Arifudin et al., 2022).

Seiring berkembangnya internet, teknologi, dan informasi, dunia pendidikan harus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman agar mampu menghasilkan lulusan yang relevan. Terdapat banyak platform yang bisa dipilih untuk menunjang kegiatan pembelajaran, seperti Google classroom, Google Meet, youtube, zoom, Instagram, Line, Moodle, dan berbagai aplikasi lain (Hakim, 2021).

Dalam proses pembelajaran, guru harus mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan (Sholikah et al., 2025), sehingga siswa termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Andini et al., 2024).

Pembelajaran yang interaktif dan pemanfaatan media pembelajaran yang relevan menjadi faktor penting dalam proses belajar. Penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya membantu

penyampaian informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus menyenangkan. Model pembelajaran yang bisa dipilih adalah *game based learning* (Sabilla et al., 2025).

Model pembelajaran bertema *game-based learning* bisa menjadi pilihan untuk diterapkan di kelas. *Game-based learning* merupakan model pembalajaran yang dirancang dengan menggabungkan materi pembelajaran dengan permainan. *Game based learning* merupakan salah satu terobosan baru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa karena disajikan secara menarik dan seru (Pratiwi et al., 2024). Melalui *game based learning*, guru dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah (*critical* thinking) dan menyelesaikan tugas-tugas sederhana (Katual et al., 2023).

Terdapat tiga teori mengenai pendekatan pembelajaran berbasis permainan, seperti : pembelajaran berbasis narasi teori, teori pemecahan masalah (*problem solving*), dan teori keterlibatan (Adipat et al., 2021). *Game based learning* dirancang untuk menyeimbangkan antara teori dan kegiatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran ini memberikan kesempatan pada siswa untuk eksplorasi materi pembelajaran, praktik, dan hasil yang diharapkan (Pan et al., 2021). Selain itu, *game based learning* juga memiliki kelebihan dalam memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Saputri & Jasiah, 2025). Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan pada konsep *game based learning* yaitu Zep Quiz.

Zep Quiz adalah sebuah sarana kuis berbasis website yang bersifat interaktif (Adinda & El Faisal, 2025). Zep Quiz merupakan media yang mampu menghibur dan meningkatkan motivasi siswa karena menggunakan konsep permainan (Lestari & Sunanto, 2025). Selain berkonsep permainan, Zep Quiz juga dapat digunakan untuk media evaluasi hasil belajar siswa karena terdapat *tools* penilaian secara *real time* (Widyaningrum et al., 2025). Zep Quiz juga menyediakan data hasil belajar siswa untuk dianalisis dan mengetahui perkembangan proses belajarnya (Hilmi & Jasiah, 2025).

Pemanfaatan Zep Quiz juga dapat dilakukan untuk menyiapkan proses ujian dengan Menyusun soal-soal ujian melalui permainan (Maryati et al., 2025). Zep Quiz juga mampu mendorong inovasi pembelajaran berbasis digital yang menghadirkan pilihan pembelajaran yang menarik, seru, dan bermakna (Istiqomah et al., 2025). Oleh karena itu, Zep Quiz berperan penting dalam meningkatkan partisipasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Salah satu mata Pelajaran yang bisa dipelajari menggunakan Zep Quiz adalah Agama Islam.

Agama Islam merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan pengembangan spiritual dan akhlak siswa. Mata Pelajaran ini diberikan untuk membentuk kerangka kepribadian siswa di sekolah melalui berbagai kegiatan seperti: pembiasaan sholat berjamaah, ekstrakurikuler, dan pemupukan budaya relijius di sekolah (Ma'rifataini, 2017).

Derasnya arus globalisasi, modernisasi, serta pesatnya perkembangan iptek akan menjadi boomerang bagi siswa jika tidak diimbangi dengan nilai etik dan moral. Akhir-akhir ini banyak muncul kasus kenakalan remaja, di mana Sebagian besar dilakukan oleh siswa sekolah menengah atas. Hal ini menjadi tantangan untuk orang tua dan juga sekolah untuk mampu membentuk karakter siswa yang baik (Pasaleron et al., 2023).

Siswa di Sekolah Menengah Atas (SMA) berada di fase remaja, yaitu 15 – 18 tahun. Pada fase ini, remaja memasuki tahap perkembangan kognitif dan emosional, sehingga akan membentuk karakter mereka nantinya (Tarigan, 2023). Memahami karakteristik siswa menjadi hal yang penting untuk dipertimbangkan dalam penentuan strategi pembelajaran. Pemahaman ini membantu guru untuk merancang pembelajaran yang efektif dan membantu memotivasi siswa untuk belajar.

Hasil penelitian Siti Nur Aini (2026) menunjukkan bahwa penerapan *game based learning* dengan Zep Quiz berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk berprestasi sekaligus membantu mewujudkan ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% pada siswa MAN 1 Tuban. Penerapan *game based learning* dengan Zep Quiz terbukti efektif sekaligus memberikan

perspektif baru dalam motivasi berprestasi dan berkaitan langsung dengan ketuntassan belajar siswa SMA.

Berdasarkan latar belakang di atas, penting untuk dilakukan penelitian dengan judul "Evaluasi Media *Game-Based Learning* Berbasis Zep Quiz pada Mata Pelajaran Agama Islam Kelas XI" karena siswa sekolah menengah atas masih butuh motivasi tambahan untuk memperdalam pengetahuan agama dan hal ini bisa diupayakan melalui kegiatan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif sehingga siswa bisa menjadi lebih aktif.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Research and Development (R&D) untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis permainan yang efektif, praktis, dan valid (Slamet, 2022). Model yang digunakan dalam metode penelitian R & D ini Adalah model ADDIE, yang meliputi 5 tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Metode ini dinilai tepat untuk memastikan bahwa media evaluasi menggunakan Zep Quiz ini sesuai dengan pembelajaran dan sudah teruji efektif (Rayanto, 2020).



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

1. Analysis

Analisis (*analysis*) merupakan tahapan model ADDIE yang bertujuan untuk identifikasi kebutuhan pengembangan media evaluasi pembelajaran melalui wawancara kepada guru dan mahasiswa PPL pada mata pelajaran Agama Islam di SMAN 2

Tuban serta observasi secara langsung saat evaluasi pembelajaran di kelas.

2. *Design*

Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan mengacu pada CP & TP kurikulum pada mata pelajaran Agama Islam untuk selanjutnya disusun menjadi kisi-kisi soal yang meliputi indicator pencapaian, Tingkat kognitif C1 – C3, dan jenis soal pilihan ganda. Soal-soal ini menjadi acuan dalam penyusunan evaluasi pembelajaran berbasis permainan.

3. *Development*

Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahapan penyusunan soal-soal sesuai dengan kisi-kisi yang telah disusun dan mengintegrasikannya ke dalam platform Zep Quiz. Proses integrasi ini meliputi pengaturan format soal, tampilan interface, dan alur pengerjaan bertahap. Pada platform Zep Quiz juga terdapat *tools* bantuan seperti penilaian, rekap nilai yang otomatis muncul, dan pengaturan waktu pengerjaan di setiap soal untuk membantu meningkatkan fokus dan keatifan siswa. Setelah proses ini selesai, dilakukan uji coba awal (*prototype testing*) untuk memastikan seluruh media berfungsi, termasuk didalamnya navigasi, penilaian, dan hasil evaluasi bisa berjalan dengan baik.

4. *Implementation*

Tahap implementasi (*implementation*) merupakan tahapan pengujian media evaluasi untuk memastikan media ini berfungsi dengan baik dan sesuai harapan. Uji coba melibatkan ahli media, guru mata Pelajaran, dan siswa sebagai *end user* untuk menilai aspel teknis, kesesuaian materi, dan kemudahan pengoperasian media.

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi (*evalutation*) merupakan tahapan penilaian terhadap kualitas media evaluasi melalui beberapa pengujian, seperti: uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Uji validitas untuk memastikan setiap butir soal layak untuk diujikan. Uji praktikalitas dilakukan untuk menyempurnakan pengoperasian media. Uji efektivitas untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.

Uji Validitas

Pada proses uji validitas, instrument dianalisis menggunakan metode statistic Aiken's V untuk menghitung koefisien validitas setiap butir penilaian dengan rumus sebagai berikut (Ikhbal & Musril, 2020):

$$V = \Sigma\, s/\,[\, n\,(c-1)]$$

Keterangan:

Angka penilaian validitas terendah adalah

s : r-lo-lo.

c : Angka terbesar untuk penilaian validitas

r : Angka yang diberikan oleh satu penilai

n : Jumlah penilai

Tabel 1 Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V

Presentasi (%)	Kriteria
0,6 <	Tidak Valid
≥ 6,0	Valid

Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan dengan menggunakan Cohen's Kappa, yaitu koefisien pengukuran Tingkat kesepakatan antar penilai (*inter-rater reliability*) dengan rumus sebagai berikut (Darmawan, 2021):

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

Keterangan:

K : Kappa Moment

p : Nilai total pemeriksa dibagi angka maksimum untuk menemukan proporsi terealisasi.

pe : Nilai maksimum dikurangi dari nilai total pemeriksa dengan angka maksimum untuk menemukan proporsi yang tidak terealisasi.

Tabel 2 Tabel nilai dari koefisien Cohen's Kappa

Interval	Keeratan Kesepakatan (*Strength of Agreement*)

< 0.20	Rendah (*poor*)
0,21 - 0,40	Lumayan (*fair*)
0,41 - 0,60	Cukup (*moderate*)
0,61 - 0,80	Kuat (*good*)
0,81 - 1,00	Sangat Kuat (*very good*)

Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan dengan menggunakan rumus G-*Score* yang dikembangkan oleh Richard R. Hake, dengan rumus sebagai berikut (Mitrasyah et al., 2024):

$$< g \geq \frac{\% < sf > - \% < si >}{100 - \% < si >}$$

Keterangan :

< g > : G-Score

< sf > : Score awal

< si > : score akhir

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

"High-g" efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0.7;

"Medium-g" efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

"Low-g" efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3.

C. Hasil Dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media evaluasi *game based learning* menggunakan Zep Quiz untuk mata pelajaran Agama Islam kelas XI-A SMAN 2 Tuban. Perancangan media menggunakan model ADDIE karena meliputi tahapan pengembangan yang sistematis dan relevan dengan tujuan penelitian, yaitu menyusun media evaluasi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Model ADDIE ini meliputi: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

a. Analysis

1) Analisis Kurikulum

Pengembangan media evaluasi *game based learning* menggunakan Zep Quiz mengacu pada kurikulum yang ditetapkan,

dengan berpedoman pada Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada mata pelajaran Agama Islam kelas XI-A SMAN 2 Tuban.

CP dijadikan sebagai acuan dalam menentukan kompetensi dan keterampilan berpikir, sehingga penyusunan butir soal disesuaikan dengan capaian pembelajaran. TP dijabarkan sebagai indikator capaian pembelajaran dan diwujudkan dalam bentuk soal dalm dituangkan dalam bentuk permainan di Zep Quiz. ATP menjadi acuan dalam mengatur alur permainan sesuai dengan kesulitan materi. Berdasarkan penjelasan di atas, analisis kurikulum tidak hanya mengatur soal dan evaluasi, tetapi juga menjadi acuan dalam perancangan alur permainan sehingga sesuai dengan karakter siswa dan perkembangan kemampuannya.

2) Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan diperlukan untuk mengetahui model evaluasi pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru. Analisis ini dilakukan melalui observasi serta wawancara siswa kelas XI-A dan guru PAI SMAN 2 Tuban. Hasil observasi menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran masih dilaksanakan secara konvensional, sehingga Sebagian besar siswa kurang antusias dan menganggap evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan yang membosankan. Hal ini terjadi karena guru memiliki kendala karena keterbatasan pemahaman media evaluasi berbasis digital serta perekapan hasil ujian yang masih manual. Hal ini memerlukan waktu yang cukup lama dan memiliki celah terjadi kesalahan penilaian. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pengembangan media evaluasi *game based learning* yang interaktif, menyenangkan, dan adanya fitur penilaian otomatis guna meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa sekaligus memudahkan guru dalam penilaian hasil belajar.

3) Analisis Kesiapan Teknologi

Analisis kesiapan teknologi dibutuhkan untuk mengetahui kesiapan sarana dan kemampuan pengguna dalam menggunakan media evaluasi pembelajaran digital. Hasil observasi di kelas XI-A

SMAN 2 Tuban menunjukkan hampir seluruh siswa memiliki *smartphone* yang mendukung untuk penggunaan Zep Quiz, adanya akses internet yang memadai, serta siswa sudah terbiasa menggunakan platform digital. Kondisi ini memungkinkan guru untuk mengimplementasikan Zep Quiz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis *game*.

b. Design

Pada tahap *design*, penting untuk menyusun materi, merumuskan tujuan instruksional dengan mengacu pada CP dan TP, lalu kemudian mengembangkannya menjadi indikator soal yang disesuaikan dengan pemahaman siswa kelas XI-A SMAN 2 Tuban berdasarkan Taksonomi Bloom. Indikator soal harus menyesuaikan kemampuan koqnitif siswa dan mewujudkannya dalam bentuk soal pilihan ganda dan didesain melalui permainan interaktif pada Zep Quiz.

Tabel 3 Tujuan Intruksional dan Butir Soal Evaluasi

No.	Materi	Tujuan Instruksional	Bentuk butir soal
1	Pengertian & Dasar Iman	a. Siswa dapat menjelaskan konsep dasar iman b. Siswa mengetahui ayat Alqur'an dan hadist terkait dasar iman	Pilihan ganda
2	Cabang Iman	a. Siswa dapat menjelaskan tentang menjaga kehormatan (iffah) b. Siswa dapat menjelaskan mengenai pentingnya memiliki rasa Malu c. Siswa mengetahui mengenai apa itu Zuhud d. Siswa dapan menjelaskan definisi Ikhlas	Pilihan ganda
3	Implementasi dalam Kehidupan	a. Siswa dapat menganalisis perwujudan menjaga kehormatan diri b. Siswa dapat mengetahui	Pilihan ganda

	akibat jika tidak menjaga kehormatan diri c. Siswa dapat mengetahui contoh perilaku Zuhud dalam kehidupan sehari hari d. Siswa mengetahui sifat malu yang positif e. Siswa dapat mengetahui pentingnya membentuk akhlak mulia dengan memiliki sifat Ikhlas	

c. Development

1) Penyusunan Soal Evaluasi

Penyusunan soal evaluasi pembelajaran mengacu pada CP dan TP kurikulum mata Pelajaran Agama Islam kelas XI-A serta disesuaikan dengan indikator analisis kebutuhan. Setiap butir soal yang diujikan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dan uji coba terbatas pada siswa untuk menilai pemahaman, Tingkat kesulitan, dan efektivitas alur pengerjaan soal. Kesesuaian soal dipastikan melalui perancangan kisi-kisi soal yang disesuaikan dengan indikator dan tingkat kognitif siswa. Hasil validasi dan uji coba dijasikan sebagai acuan dalam revisi media sehingga bisa dioperasikan dengan optimal.

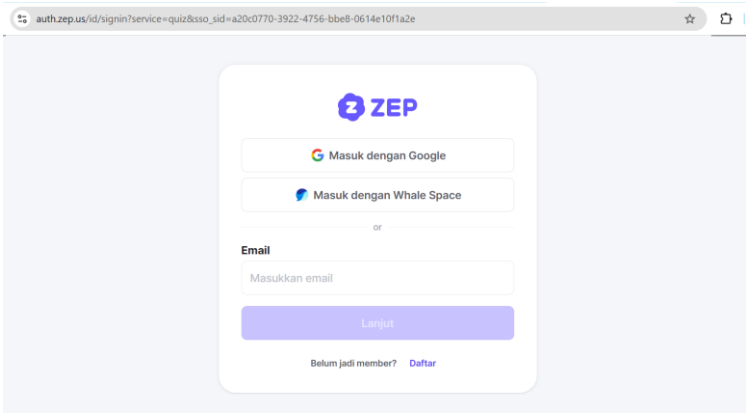
2) Merancang Media Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Zep Quiz

Setelah Menyusun butir soal evaluasi, Langkah selanjutnya Adalah merancang media evaluasi pembelajaran dengan menggunakan platform Zep Quiz. Perancangan media evaluasi disusun dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan bagi guru dan siswa, sehingga terhindar dari kendala teknis dalam pelaksanaannya. Adapun tahapan perancangan media evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

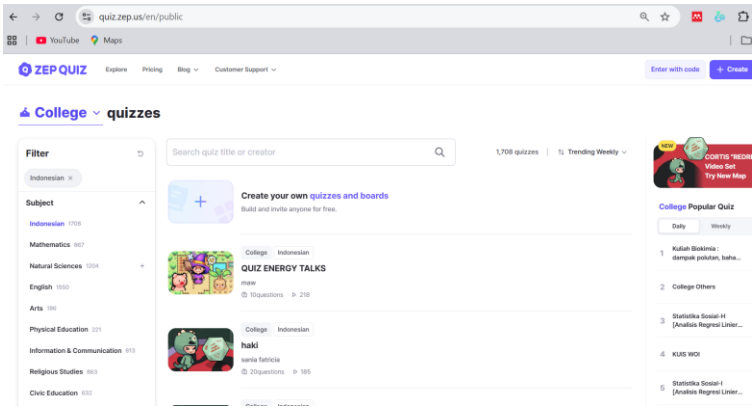
1) Registrasi dan Login Dengan Akun Gmail

Untuk memulai Menyusun media evaluasi pembelajaran berbasis Zep Quiz harus melakukan registrasi dan login pada

website https://quiz.zep.us/id. Setelah proses registrasi dan login berhasil, pengguna akan diarahkan secara otomatis ke *dashboard*.



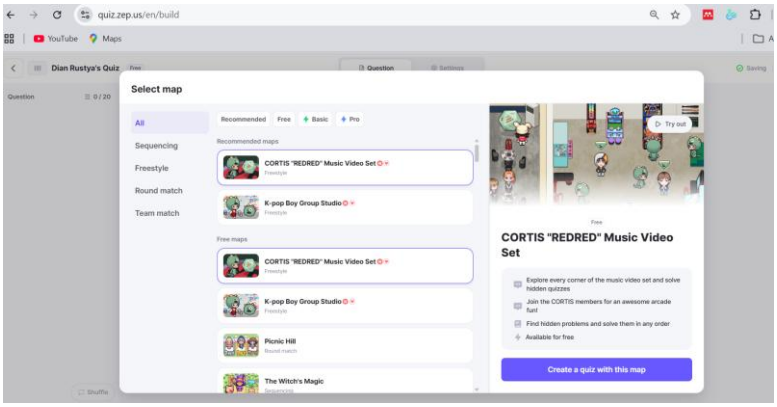
Gambar 2 Halaman Registrasi dan Login Zep Quiz



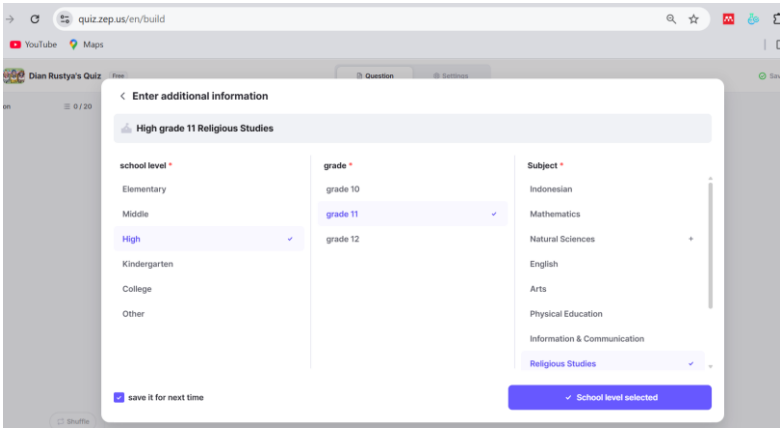
Gambar 3 Halaman *dashboard*

2) Membuat Kuis Baru

Setelah berhasil masuk ke *dashboard*, tahap selanjutnya Adalah membuat kuis baru melalui *tools* yang ada di *dashboard*. Pengguna harus mengisikan judul kuis dan memilih tampilan kuis sehingga menyajikan suasana evaluasi yang menarik.



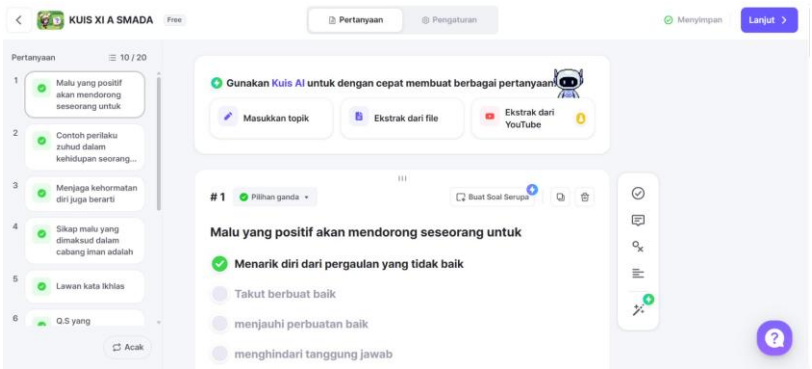
Gambar 4 Pemilihan peta pada Zep Quiz



Gambar 5 Pemilihan Tingkat Pendidikan dan Mata Pelajaran

3) Menambahkan Soal Evaluasi

Langkah selanjutnya yaitu menambahkan soal pada Zep Quiz beserta pilihan jawaban dan kunci yang benar. Terdapat berbagai jenis soal yang tersedia seperti esai, pilihan ganda, dan benar-salah. Untuk jenis pilihan ganda, guru menuliskan soal dengan beberapa pilihan jawaban, dan mencentang opsi jawaban yang benar.



Gambar 6 Penyusunan soal pilihan ganda

4) Menyimpan Kuis Yang Sudah Dirancang
   Setelah memasukkan seluruh soal, guru dapat menyimpan kuis agar bisa digunakan kembali dengan memilih opsi 'SIMPAN' sebagai draft atau 'PUBLIKASIKAN' jika kuis akan digunakan.
5) Uji Coba Media Yang Sudah Dirancang
   Sebelum dilakukan evaluasi pembelajaran, perlu dilakukan uji coba awal untuk mengetahui fungsionalitas Zep Quiz sesuai desain awal, mulai dari fitur utama, akses kuis, rekap jawaban, skor otomatis, dan rekap hasil evaluasi. Selain itu, tahap ini mampu memberikan Gambaran pada pengguna untuk mengecek *interface* serta kesiapan media secara keseluruhan.



Gambar 7 Tampilan Awal Evaluasi Pembelajaran Zep Quiz

sonii	Details	8/10	5 m 18 d	20 dtk	1 m 40 d	13 dtk	9 dtk	33 dtk
Nurgito pkk	Details	90% 9/10	5 m 44 d	25 dtk	19 dtk	17 dtk	11 dtk	36 dtk
.	Details	90% 9/10	4 m 13 d	11 dtk	9 dtk	8 dtk	12 dtk	18 dtk
Guss	Details	20% 2/10	40 dtk	6 dtk	11 dtk	12 dtk	0 dtk	0 dtk
maxwin	Details	70% 7/10	5 m 43 d	1 m 29 d	8 dtk	16 dtk	13 dtk	29 dtk
Kevin	Details	80% 8/10	5 m 22 d	1 m 57 d	24 dtk	14 dtk	15 dtk	21 dtk
panda	Details	70% 7/10	1 m 37 d	14 dtk	14 dtk	8 dtk	12 dtk	7 dtk
kakek Zeus	Details	90% 9/10	8 m	4 m 50 d	12 dtk	9 dtk	6 dtk	26 dtk
dimass	Details	80% 8/10	5 m 18 d	2 m 40 d	16 dtk	16 dtk	12 dtk	18 dtk

Gambar 8 Rekap Penilaian Siswa

d. Implementation

Untuk memastikan seluruh fungsi system berjalan baik dan bebas dari kendala teknis, maka perlu dilakukan pengujian media sebelumnya. Pengujian dilakukan dengan metode *Blackbox Testing*, yang berfokus pada pengujian system dari sisi pengguna (Pratama et al., 2023). Tahapan pengujian meliputi halaman login, penyusunan soal, penambahan gambar, pemilihan karakter, proses pengerjaan, dan hasil rekap nilai.

Tabel 4 *Blackbox Testing*

No .	Data	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Halaman Login	Login dengan mudah menggunakan email pribadi	Dapat login dengan mudah menggunakan email pribadi	Sukses
2	Penyusunan Soal	Membuat judul kuis dan memilh jenis peta game yang akan digunakan	Dapat memilih peta dan menamai kuis	Sukses
3	Penambahan Gambar	Menambahkan gambar pada soal	Dapat menambah dan mengedit soal	Sukses
4	Pemilihan Karakter	Pemilihan karakter sebagai icon dalam *game*	Dapat menampilkan karakter pada *game*	Sukses
5	Proses pengerjaan	Semua soal bisa dikerjakan 100%	Semua soal berhasil dikerjakan 100%	Sukses
6	Hasil rekap nilai	Menampilkan rekap nilai hasil evaluasi pembelajaran	Rekap nilai muncul secara *realtime*	Sukses

e. Evaluation

1) Uji Validitas

Uji validitas media evaluasi *game based learning* dengan Zep Quis dilakukan dengan mengacu pada tiga aspek, yaitu : konstruk, tata bahasa, dan konten. Aspek konstruk meliputi penilaian pada

struktur media, alur pengerjaan, serta keterpaduan fitur *game* pada Zep Quiz. Aspek tata Bahasa meliputi penilaian pada keefektivan kalimat instruksi, penggunaan tata Bahasa, dan Tingkat keterbacaan soal. Untuk aspek konten, penilaian dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan butir soal yang diujikan dengan CP dan TP. Proses validasi melibatkan ahli media untuk menilai aspek konstruk dan guru pengajar mata Pelajaran Agama Islam untuk menilai aspek tata Bahasa dan kesesuaian konten soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan Teknik Aiken's V. Hasil analisis menunjukkan nilai sebesar 0,95 untuk aspek konstruk, 0,90 pada aspek tata Bahasa, dan 0,85 pada aspek konten, dengan nilai rata-rata sebesar 0,90 yang termasuk dalam kriteria sangat valid.

2) Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan oleh dua orang, yaitu guru Agama Islam dan mahasiswi PPL yang bertugas mengajar mata Pelajaran Agama Islam. Hasil penilaian masing-masing sebesar 0,94 dan 0,96. Hasil perhitungan menggunakan koefisien Moment Kappa, diperoleh skor rata-rata 0,95, sehingga hasil masuk pada kategori Sangat Tinggi. Dengan demikian, media evaluasi *game-based learning* menggunakan Zep Quiz dinyatakan praktis dan relevan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3) Uji Efektivitas

Pengujian efektivitas media evaluasi *game-based learning* menggunakan Zep Quiz melibatkan 36 siswa kelas XI-A SMAN 2 Tuban. Berdasarkan hasil penghitungan angket efektivitas yang diisi seluruh siswa, diketahui skor akhir sebesar 0,87. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki kategori efektivitas tinggi.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi *game based learning* menggunakan Zep Quiz pada mata Pelajaran Agama Islam di kelas XI-A SMAN 2 Tuban terbukti valid, praktis, dan efektif. Media evaluasi ini dikembangkan dengan metode ADDIE (Cahyadi, 2019). Penelitian menunjukkan peningkatan hasil evaluasi pembelajaran siswa

yang disertai dengan peningkatan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran (Syahid et al., 2024).

Hasil pengujian media evaluasi pembelajaran *game based learning* dengan Zep Quiz menunjukkan skor validitas sebesar 0,90 dengan kategori sangat valid, skor praktikalitas sebesar 0,95 termasuk kategori sangat praktis, dan skor efektivitas sebesar 0,87 yang termasuk kategori efektivitas tinggi. Skor validitas menunjukkan bahwa Zep Quiz sudah sesuai secara kontruk, tata Bahasa, dan konten. Skor praktikalitas menunjukkan kemudahan penggunaan media. Sedangkan skor efektivitas menunjukkan bahwa Zep Quiz termasuk kategori sangat tinggi sehingga dinilai mampu meningkatkan hasil evaluasi pembelajaran secara signifikan (Fatmawati et al., 2023).

Tabel 5 Hasil Evaluasi Media Zep Quiz

Aspek Penilaian	Skor	Kategori
Uji validitas	0,90	Sangat valid
Uji praktikalitas	0,95	Sangat praktis
Uji efektivitas	0,87	Sangat efektif

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Zep Quiz layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran, karena selain mempermudah guru juga dapat meningkatkan antusiasme serta partisipasi siswa.

Media evaluasi pembelajaran Zep Quiz memiliki keunggulan seperti tampilan *interface* yang menarik, penyajian soal interaktif dalam bentuk permainan, serta adanya penilaian otomatis secara *realtime* oleh sistem (Rahayu & Wati, 2025). Fitur-fitur tersebut mempermudah guru dalam proses evaluasi pembelajaran. Selain itu, respon siswa yang sangat antusias menunjukkan evaluasi pembelajaran menggunakan Zep Quiz terasa lebih menyenangkan sekaligus menantang sehingga siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan penugasan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Jiwandono (2025), Permana (2024), dan Rahmawati (Rahmawati, 2023) yang menyatakan bahwa media evaluasi *game based learning* seperti Kahoot. Quizwhizzer, quizizz sangat efektif untuk digunakan dan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, media Zep Quiz

dalam penelitian ini memiliki keunggulan lain dibandingkan platoform-platform tersebut, di mana Zep Quiz tidak hanya berfokus pada kompetisi, tetapi juga menyajikan fitur permainan yang lebih interaktif dan terstruktur, serta dilengkapi dengan fitur rekap penilaian otomatis sehingga dapat membantu guru dalam proses evaluasi karena hasil penilaian bisa disimpan. Keunggulan ini menunjukkan Zep Quiz sangat layak digunakan dan dapat memberikan warna baru dalam pembelajaran Agama Islam di tingkat SMA.

D. Kesimpulan

Media evaluasi *game based learning* menggunakan Zep Quiz berhasil dikembangkan pada mata Pelajaran Agama Islam di kelas XI-A SMAN 2 Tuban. Berdasarkan hasil uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas, diketahui bahwa media evaluasi Zep Quiz sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada Kepala sekolah, guru Agama Islam, mahasiswa PPL, dan siswa kelas XI-A di SMAN 2 Tuban yang telah memberikan dukungan dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini.

E. Daftar Rujukan

Adinda, C., & El Faisal, E. (2025). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas ix. 7 melalui model pembelajaran tgt melalui aplikasi zep quiz. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 268–276. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27372

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education*, *4*(3), 542–552.

Aini, S. N., Fitri, R. A., & Amin, F. (2026). Penerapan Game Based Learning Menggunakan Zep Quiz Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Peserta Didik Kelas XI. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama*

Islam, *3*(2), 197–212. https://doi.org/https://doi.org/10.71242/xqq3dz49

Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran guru dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *2*(4), 2298–2305. https://doi.org/https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.637

Arifudin, D., Suliswaningsih, S., Pramesti, D., & Heryanti, L. (2022). Implementasi game design document pada perancangan game based learning. *CogITo Smart Journal*, *8*(2), 385–397. https://doi.org/https://doi.org/10.31154/cogito.v8i2.431.385-397

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model: Addie Model-Based Teaching Material Development. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35–42. https://doi.org/https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Darmawan, M. R. (2021). *Perancangan Sistem Pendaftaran Audiens Seminar Proposal di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi*.

Fatmawati, K., Jailani, M. S., Hasanah, J., & Efendi, R. (2023). Validitas, praktikalitas, dan efektivitas modul ajar berbasis kontekstual. *PEJ (Primary Education Journal)*, *7*(1), 20–28. https://doi.org/https://doi.org/10.30631/pej.v7i1.112

Hakim, L. (2021). Transformasi pendidikan agama islam: strategi dan adaptasi pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Education and Development*, *9*(4), 760–766.

Hilmi, I. N., & Jasiah, J. (2025). Revolusi Penilaian Pembelajaran: Implementasi Zep Quiz sebagai Solusi Digital Interaktif di Era Pendidikan 4.0. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, *3*(1), 608–614.

Ikhbal, M., & Musril, H. A. (2020). Perancangan media pembelajaran fisika berbasis android. *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management*, *5*(1), 15–24. https://doi.org/https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1411

Istiqomah, O., Aisyah, W. I., Rhayuningsih, S., Rijanto, A., & Zulfika, D. N. (2025). Pendampingan Penggunaan Media Interaktif Zep Quiz Kepada Guru SDN Palrejo. *Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi*

Sosial, *2*(3), 1–10. https://doi.org/https://doi.org/10.62383/aksisosial.v2i3.2074

Jiwandono, N. R., & Firmansyah, A. (2025). Pemanfaatan Platform Pembelajaran Berbasis Permainan Kahoot! untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Karya Tulis Ilmiah. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, *8*(2), 247–256. https://doi.org/https://doi.org/10.33503/alfabeta.v8i2.2039

Katual, D., Drevin, L., & Goede, R. (2023). Game-based learning to improve critical thinking and knowledge sharing: Literature review. *Journal of the International Society for the Systems Sciences*, *67*.

Lestari, N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(2), 815–826.

Ma'rifataini, L. D. (2017). Best Practice Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah (SMA/SMK). *Edukasi*, *15*(1), 294581.

Maryati, I., Putri, S., Maulana, D., Nurhopipah, S., Muthmainnah, M., Putri, K., Silvia, S., Indriyani, I., Apriliani, Y. K., & Aprianti, H. S. N. (2025). Sinergi Kognitif dan Afektif: Pendekkatan Holistik dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Pembelajaran Sosial Emosional. *Yogyakarta: Deepublish Digital*.

Mitrasyah, A. T., Annas, F., Derta, S., & Yuspita, Y. E. (2024). Implementasi Opencart dalam Perancangan Sistem Promosi Karya Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, *3*(1), 16–28. https://doi.org/https://doi.org/10.57255/intellect.v3i1.282

Pan, L., Tlili, A., Li, J., Jiang, F., Shi, G., Yu, H., & Yang, J. (2021). How to implement game-based learning in a smart classroom? A model based on a systematic literature review and Delphi method. *Frontiers in Psychology*, *12*, 749837. https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.749837

Pasaleron, R., Rahman, I., Fitriani, F., & Irzain, I. (2023). Efek Kecerdasan Intelektual, Emosional, Dan Spiritual Terhadap Akhlak Peserta Didik

Di Sekolah Menengah Atas. *Al-Ashri: Ilmu-Ilmu Keislaman*, *8*(2), 71–77.

Permana, S. A., Musril, H. A., Derta, S., & Okra, R. (2024). Perancangan media evaluasi pembelajaran berbasis game menggunakan QuizWhizzer: Media evaluasi. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, *3*(2), 132–141. https://doi.org/https://doi.org/10.57255/intellect.v3i02.358

Pratama, S. D., Lasimin, L., & Dadaprawira, M. N. (2023). Pengujian black box testing pada aplikasi Edu Digital berbasis website menggunakan metode equivalence dan boundary value. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD*, *6*(2), 560–569. https://doi.org/https://doi.org/10.53513/jsk.v6i2.8166

Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan kreativitas belajar peserta didik melalui metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, *1*(7), 592–596. https://doi.org/https://doi.org/10.59837/7hza6b55

Rahayu, N. P. W., & Wati, N. N. K. (2025). Penerapan Zep Quiz Sebagai Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(04), 297–310. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38442

Rahmawati, P. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Online. *BINTANG*, *5*(3), 20–27. https://doi.org/https://doi.org/10.36088/bintang.v5i3.4244

Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori & praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

Sabilla, A. M., Sakir, M., & Firdaus, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning Dengan Scratch Pada Materi Hukum Newton Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, *9*(1), 140–154. https://doi.org/https://doi.org/10.37478/optika.v9i1.5774

Saputri, M. J., & Jasiah, J. (2025). Penggunaan modul digital berbasis Game Based Learning dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist. *Journal Sains Student Research*, *3*(1), 407–416. https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3529

Sholikah, S., Rustyawati, D., Fauzi, M., & Prasetyo, M. S. (2025). Pelatihan Kapasitas Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Pada Era Digital Di Mi Hidayatun Najah Tuban. *SUBSERVE: Community Service and Empowerment Journal*, *3*(2), 245–253. https://doi.org/https://doi.org/10.36728/scsej.v3i2.100

Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (R n D). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang*, *66*.

Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, *2*(5).

Tarigan, C. A. B. (2023). *Pengaruh Regulasi Diri Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bahorok*. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28792

Widyaningrum, D., Smaragdina, A. A., Rizky, D. D., Ardiansyah, Y. E., & Prasasti, F. A. M. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika Di Smp. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 200–211.