

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ZEP QUIZ PADA MATERI TAJWID DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR

Oleh:

Walid azis syarif

Dzulfikar Akbar Romadlon

Pendidikan agama islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2026



Pendahuluan

- Pembelajaran tajwid di sekolah dasar masih menghadapi minat belajar rendah, metode yang cenderung monoton, dan keterbatasan media interaktif.
- Metode ceramah dan hafalan dapat membuat konsep tajwid terasa abstrak serta memicu kejenuhan siswa.
- Gamifikasi dan media digital menawarkan pembelajaran yang lebih visual, interaktif, kompetitif, dan menyenangkan.
- ZEP Quiz berbeda dari Kahoot/Quizizz karena menghadirkan lingkungan metaverse dengan avatar 3D dan ruang virtual.
- Gap penelitian: kajian implementasi ZEP Quiz pada materi tajwid di SD, termasuk respons siswa dan efektivitas hasil belajar, masih terbatas.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

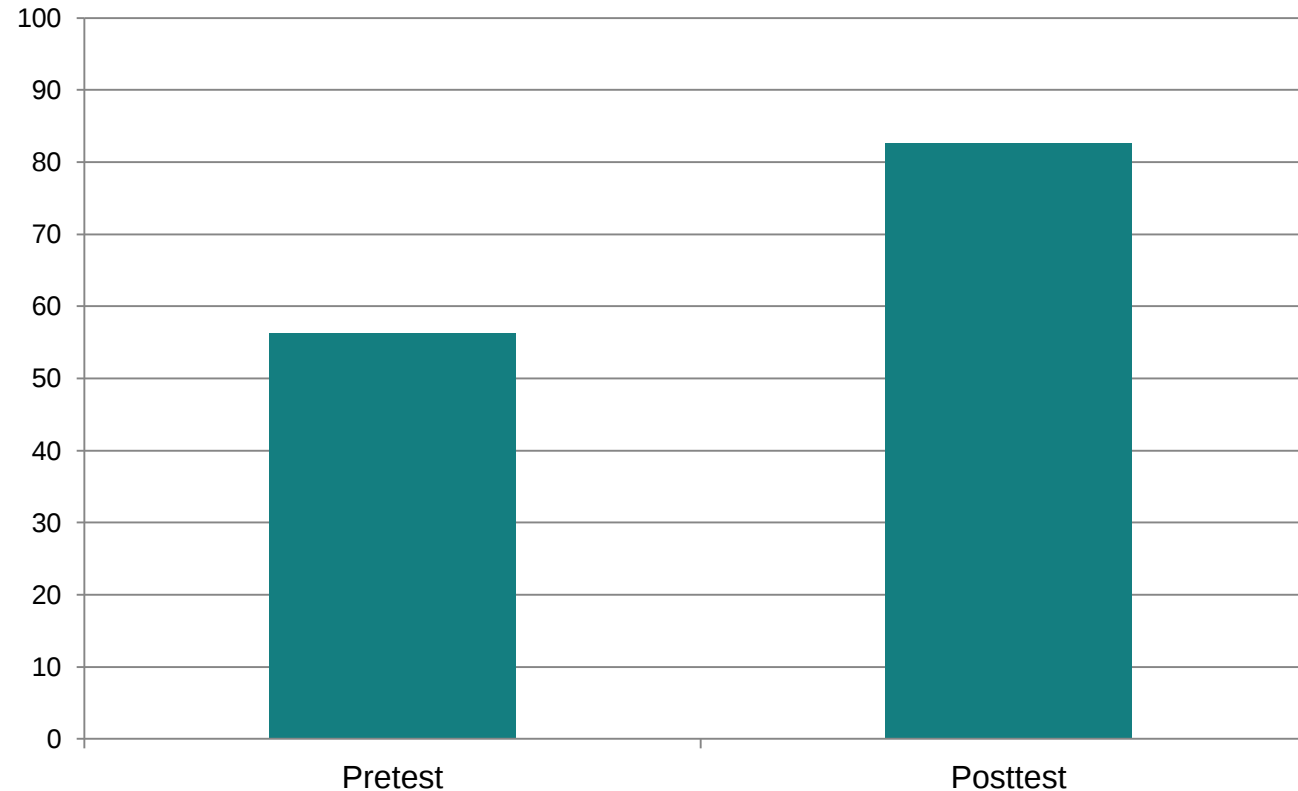
- Bagaimana implementasi ZEP Quiz pada pembelajaran tajwid kelas VI?
- Bagaimana efektivitas ZEP Quiz terhadap pemahaman/hasil belajar siswa?
- Bagaimana respons, minat, motivasi, dan keterlibatan siswa?
- Apa kendala yang muncul selama implementasi?

Metode

- Tahap kuantitatif: one-group pretest–posttest; peningkatan hasil belajar dianalisis dengan N-Gain.
- Tahap kualitatif: observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi untuk menjelaskan proses dan respons siswa.
- Instrumen: lembar observasi, kuesioner Likert, pedoman wawancara, dan tes tajwid yang divalidasi.
- Materi meliputi Izhar, Ikhfa', Idgham, dan Iqlab; kuis terdiri dari 20 butir dengan timer 30 detik, poin progresif, dan live leaderboard.

Hasil

Nilai rata-rata



+26,25 poin

Kenaikan rata-rata

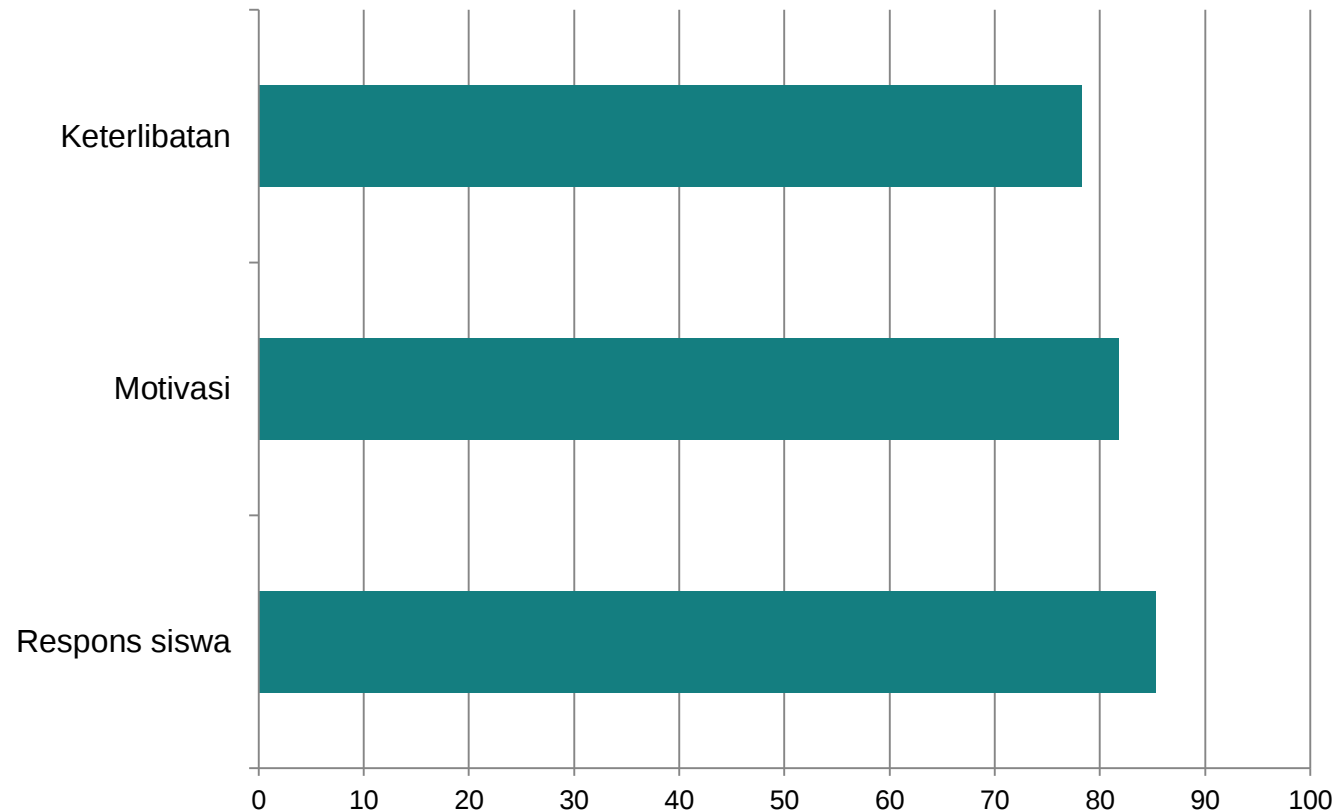
0,60

N-Gain • kategori sedang

- Pretest 56,25 → Posttest 82,50.
- Kesalahan pada perbedaan Ikhfa' Hakiki dan Idgham Bighunnah berkurang setelah intervensi.

Hasil

Persentase



81,79%

Rata-rata total angket • Sangat Setuju

- Respons siswa 85,38%: media dinilai menarik dan mudah dioperasikan.
- Motivasi 81,75%: siswa lebih semangat belajar dan terdorong oleh atmosfer kompetisi.
- Keterlibatan 78,25%: siswa aktif berpartisipasi dan berdiskusi; 19 siswa menyatakan setuju pada aktivitas diskusi saat mengalami kesulitan.

Pembahasan

- Temuan peningkatan hasil belajar memperkuat penelitian sebelumnya bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar.
- ZEP Quiz memperluas penggunaan gamifikasi tajwid karena tidak hanya menyediakan kuis 2D, tetapi lingkungan metaverse dengan avatar 3D dan ruang virtual.
- Fitur permainan—timer, poin, leaderboard, dan umpan balik—mendorong fokus, kompetisi, dan partisipasi aktif.
- Keberhasilan media tidak hanya bergantung pada desain aplikasi, tetapi juga kesiapan infrastruktur teknologi sekolah.
- Kontribusi penelitian: data empiris tentang implementasi nyata ZEP Quiz pada tajwid SD melalui integrasi data kuantitatif dan kualitatif.

Temuan Penting Penelitian

56,25 → 82,50

Hasil belajar meningkat

0,60

N-Gain kategori sedang

81,79%

Respons total

3 aspek

Respons • motivasi • keterlibatan

- ZEP Quiz efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran tajwid yang interaktif dan menyenangkan.
- Perubahan bukan hanya pada skor, tetapi juga pada fokus, keberanian menjawab, antusiasme, dan diskusi siswa.
- Novelty: implementasi ZEP Quiz berbasis metaverse pada tajwid SD dengan mixed method; penelitian menilai proses, respons, dan efektivitas.
- Catatan kritis: desain one-group pretest-posttest menunjukkan peningkatan setelah intervensi, tetapi tidak membandingkan kelompok kontrol.

Manfaat Penelitian

Bagi Siswa

- Belajar tajwid lebih menarik dan interaktif
- Meningkatkan motivasi, fokus, dan partisipasi
- Membantu memahami hukum bacaan secara kontekstual

Bagi Guru

- Alternatif media PAI berbasis gamifikasi
- Evaluasi dan rekap nilai lebih efisien
- Mendukung pembelajaran kolaboratif

Bagi Sekolah/Peneliti

- Mendorong inovasi pembelajaran digital
- Menjadi rujukan implementasi media metaverse
- Menunjukkan pentingnya kesiapan infrastruktur

Referensi

- Afif, M., & Purwidiyanto, P. (2026). Literature review: The effectiveness of ZEP Quiz in increasing enthusiasm for learning Islamic religious education. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 10(1), 40–51.
- Hidayati, S., Ikrar, & Syamsiar. (2025). Penerapan media Quizizz dalam meningkatkan pemahaman tajwid siswa kelas VII. *Nabawi*, 3(3), 212–224.
- Krath, J., Schürmann, L., & von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963.
- Maulidiyah, A., et al. (2025). Efektivitas gamifikasi dengan ZEP Quiz dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. *JlIP*, 8(10), 12038–12044.
- Miranda, A., Rahmawati, S., & Adiyono. (2024). Gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits. *FIKRUNA*, 7(2).
- Toyon, M. A. S. (2021). Explanatory sequential design of mixed methods research. *International Journal of Research in Business and Social Science*, 10(5), 253–260.
- Yulianti, Y., Muslimah, & Abdullah. (2024). Gamifikasi sebagai pendekatan inovatif untuk peningkatan pemahaman siswa. *Jurnal Intelektualita*, 13(2), 265–274.

