



Zepp Quiz sebagai Media Pembelajaran Kreatif dalam Meningkatkan Pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam Siswa MA

Muhammad Rizqi Bahrain^{1*}, Jasiah²

¹⁻²Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

*Penulis Korespondensi: muhammadbahren753@gmail.com

Abstract. *This research aims to develop Zepp Quiz as a creative learning media to enhance students' understanding of Islamic Cultural History at Madrasah Aliyah. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The developed product consists of 10 multiple-choice questions about the Conquest of Mecca with varying difficulty levels, equipped with supporting illustrations, educational feedback, point systems, timers, and leaderboards. Data collection was conducted through quantitative methods using validation questionnaires from media experts and material experts with a Likert scale of 1-5. Data analysis was performed descriptively by calculating average scores and feasibility percentages. The results showed that media expert validation obtained an average score of 4.31 or 86% in the very feasible category, while material expert validation obtained an average score of 4.25 or 85% in the very feasible category. Based on expert validation results, Zepp Quiz learning media is declared very feasible to be used as a creative learning media in Islamic Cultural History learning at Madrasah Aliyah.*

Keywords: *ADDIE Model; Gamification; Islamic Cultural History; Learning Media; Zepp Quiz*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Zepp Quiz sebagai media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam siswa Madrasah Aliyah. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dikembangkan berupa 10 soal pilihan ganda tentang materi Penaklukan Kota Mekkah dengan tingkat kesulitan bervariasi, dilengkapi ilustrasi pendukung, feedback edukatif, sistem poin, timer, dan *leaderboard*. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kuantitatif menggunakan angket validasi dari ahli media dan ahli materi dengan skala Likert 1-5. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menghitung rata-rata skor dan persentase kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 4,31 atau 86% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,25 atau 85% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ahli, media pembelajaran Zepp Quiz dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kreatif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah.

Kata kunci: Gamifikasi; Media Pembelajaran; Model ADDIE; Sejarah Kebudayaan Islam; Zepp Quiz

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peran strategi dalam membentuk pemahaman siswa Madrasah Aliyah tentang perkembangan peradaban Islam dan nilai-nilai sejarah yang melandasi kehidupan umat Islam (Khair & Hidayati, 2024). Namun pembelajaran SKI sering kali menghadapi tantangan dalam hal keterlibatan dan minat siswa, terutama karena materi yang cenderung bersifat naratif dan memerlukan daya ingat yang kuat. (Anwar & Jasiah, 2025). Transformasi digital dalam pendidikan menuntut pendidik untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Kusuma & Muharom, 2024).

Perkembangan teknologi pendidikan telah menghadirkan berbagai platform pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar

mengajar (Permana et al., 2024). Media pembelajaran berbasis game atau gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Kutbaniyah et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Abdurrahman, 2022). Platform digital seperti Kahoot, Quizizz, dan berbagai aplikasi edukatif lainnya telah banyak diterapkan dalam konteks pembelajaran umum, namun penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya SKI, masih terbatas dan memerlukan eksplorasi lebih lanjut.

Zepp Quiz merupakan salah satu platform pembelajaran digital yang menawarkan pendekatan inovatif melalui kombinasi antara gamifikasi dan kuis interaktif (Istiqomah et al., 2025). Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis yang dapat diakses siswa melalui *link* atau *barcode*, dengan tampilan yang menarik dan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran aktif. Berbeda dengan platform kuis lainnya, Zepp Quiz menyediakan pengalaman belajar yang lebih imersif dengan elemen visual dan interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Keunggulan ini menjadikan Zepp Quiz sebagai alternatif media pembelajaran yang potensial untuk diterapkan dalam mata pelajaran SKI di Madrasah Aliyah (Pembelajaran & Di, 2025).

Berdasarkan analisis terhadap penelitian-penelitian terdahulu, ditemukan bahwa penerapan Zepp Quiz masih banyak terfokus pada pembelajaran umum, sementara implementasinya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya Sejarah Kebudayaan Islam, belum banyak dieksplorasi. Kesenjangan ini membuka peluang untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital dalam konteks pendidikan Islam. Selain itu, kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi SKI menjadi urgensi tersendiri, mengingat pentingnya pemahaman sejarah Islam sebagai landasan identitas keagamaan siswa (Lubis et al., 2021).

Penelitian pengembangan (*Research and Development*) menjadi pendekatan yang tepat untuk menghasilkan produk pembelajaran yang tervalidasi dan teruji efektivitasnya (Anon, 1987). Melalui pendekatan R&D, media pembelajaran Zepp Quiz dapat dikembangkan secara sistematis dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, karakteristik materi SKI, dan standar kualitas media pembelajaran (Collins et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Zepp Quiz sebagai inovasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi SKI (Oleh & Nim, 2022). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk Pendidikan Agama Islam, serta menjadi referensi bagi pendidik dalam mengintegrasikan platform digital yang kreatif dan interaktif dalam proses pembelajaran di era digital (Mikraj & Hajri, 2023).

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sumber belajar yang dapat memfasilitasi proses transfer pengetahuan secara lebih efektif dan efisien.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, memperjelas penyajian materi, dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Di era digital saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi pilihan yang semakin relevan dengan karakteristik siswa generasi digital yang telah terbiasa dengan penggunaan perangkat teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merupakan bentuk evolusi dari media pembelajaran konvensional yang memanfaatkan teknologi digital dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran digital mencakup berbagai platform dan aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. Karakteristik utama media pembelajaran digital meliputi interaktivitas, fleksibilitas akses, kemampuan memberikan *feedback* langsung, dan potensi untuk personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan individual siswa.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar bagi pengembangan media pembelajaran digital yang semakin inovatif dan interaktif. Media pembelajaran digital memiliki keunggulan dalam hal kemudahan akses, efisiensi waktu, dan kemampuan untuk menghadirkan konten multimedia yang kaya dan menarik. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, penguasaan dan pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi

kompetensi penting yang harus dikuasai oleh pendidik untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Gamifikasi Dalam Pembelajaran

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan (game) dalam konteks non-permainan, termasuk dalam pembelajaran, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Konsep gamifikasi dalam pembelajaran meliputi penggunaan poin, level, *leaderboard*, *badge*, tantangan, dan *reward* yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi. Gamifikasi bekerja dengan memanfaatkan aspek psikologis manusia yang secara natural tertarik pada kompetisi, pencapaian, dan pengakuan.

Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan *engagement* siswa, motivasi belajar, dan retensi informasi. Elemen-elemen game seperti sistem poin dapat memberikan *feedback* langsung tentang performa siswa, sementara *leaderboard* dapat memicu motivasi kompetitif yang sehat. Tantangan dengan tingkat kesulitan yang bervariasi membantu siswa untuk terus berkembang sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dalam pembelajaran, gamifikasi tidak dimaksudkan untuk mengubah seluruh proses pembelajaran menjadi permainan, melainkan mengintegrasikan elemen-elemen game yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Platform Zepp Quiz

Zepp Quiz merupakan platform pembelajaran digital interaktif yang menggabungkan konsep kuis dengan elemen gamifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang engaging dan efektif. Platform ini memungkinkan pendidik untuk membuat kuis interaktif dengan berbagai fitur pendukung seperti sistem poin, timer, *leaderboard*, *feedback* instan, dan visualisasi yang menarik. Zepp Quiz dapat diakses secara online melalui link atau QR code, sehingga memudahkan siswa untuk berpartisipasi menggunakan perangkat digital yang mereka miliki.

Keunggulan Zepp Quiz terletak pada *interface* yang *user-friendly*, kemampuan kustomisasi konten sesuai kebutuhan pembelajaran, dan fitur analitik yang memungkinkan guru untuk memantau progres dan performa siswa secara *real-time*. Platform ini juga mendukung pembelajaran kolaboratif dan kompetitif melalui fitur *leaderboard* yang menampilkan ranking siswa berdasarkan performa mereka. Dengan kombinasi antara teknologi, gamifikasi, dan pedagogi yang tepat, Zepp Quiz dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya

dalam mata pelajaran yang memerlukan hafalan dan pemahaman konseptual seperti Sejarah Kebudayaan Islam.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam di Madrasah yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang perkembangan peradaban Islam dari masa ke masa. Pembelajaran SKI tidak hanya fokus pada aspek kronologis peristiwa sejarah, tetapi juga pada nilai-nilai, hikmah, dan relevansi peristiwa sejarah Islam dengan kehidupan kontemporer. Melalui pembelajaran SKI, siswa diharapkan dapat memahami akar sejarah Islam, menghargai perjuangan para tokoh Islam, dan mengambil pelajaran dari peristiwa-peristiwa bersejarah untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tantangan dalam pembelajaran SKI meliputi materi yang cenderung naratif dan memerlukan daya ingat yang kuat, kesulitan dalam membuat materi sejarah menjadi menarik dan relevan bagi siswa, serta keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Banyak siswa menganggap pembelajaran sejarah sebagai sesuatu yang membosankan karena metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media dan metode pembelajaran SKI yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, serta membuat materi sejarah lebih mudah dipahami dan diingat.

Model ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang paling populer dan banyak digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran. ADDIE adalah akronim dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini bersifat sistematis dan terstruktur, sehingga memastikan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan telah melalui tahapan perencanaan, pengembangan, dan evaluasi yang komprehensif.

Tahap *Analysis* melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan analisis konteks pembelajaran. Tahap *Design* merupakan proses perancangan blueprint produk pembelajaran yang mencakup struktur konten, strategi pembelajaran, dan spesifikasi media. Tahap *Development* adalah realisasi desain menjadi produk pembelajaran yang nyata dan siap digunakan. Tahap *Implementation* merupakan penerapan produk pembelajaran dalam *setting* pembelajaran yang sesungguhnya. Tahap *Evaluation* melibatkan penilaian terhadap kualitas dan efektivitas produk pembelajaran yang telah dikembangkan. Keunggulan model ADDIE terletak pada sifatnya yang fleksibel, iteratif, dan dapat disesuaikan

dengan berbagai jenis pengembangan produk pembelajaran, termasuk pengembangan media pembelajaran digital seperti Zepp Quiz.

Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme memandang bahwa pembelajaran merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dalam perspektif konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat ditransfer secara langsung dari guru ke siswa, melainkan harus dikonstruksi oleh siswa melalui proses berpikir, pengalaman, dan refleksi. Peran guru dalam pembelajaran konstruktivistik adalah sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memberikan *scaffolding* yang membantu siswa dalam proses konstruksi pengetahuan.

Penerapan media pembelajaran digital interaktif seperti Zepp Quiz sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui interaksi dengan konten pembelajaran. *Feedback* yang diberikan dalam kuis interaktif membantu siswa untuk merefleksikan pemahaman mereka dan memperbaiki konsepsi yang keliru. Sistem poin dan *leaderboard* dapat memotivasi siswa untuk terus berusaha meningkatkan pemahaman mereka. Dengan demikian, media pembelajaran digital yang dirancang dengan baik dapat menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran konstruktivistik yang berpusat pada siswa.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan siswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran dan mencapai tujuan belajar. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu, minat terhadap materi, atau kepuasan dalam menguasai suatu keterampilan. Motivasi ekstrinsik berasal dari luar diri siswa, seperti penghargaan, pujian, nilai, atau kompetisi. Kedua jenis motivasi ini berperan penting dalam kesuksesan pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kedua jenis motivasi tersebut. Media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Zepp Quiz dapat meningkatkan motivasi belajar melalui beberapa mekanisme: pemberian *feedback* langsung yang memberikan kepuasan instan, sistem poin yang memberikan *sense of achievement*, *leaderboard* yang memicu motivasi kompetitif, dan variasi tingkat kesulitan yang memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif dalam pembelajaran, memiliki retensi informasi yang lebih baik, dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Oleh karena itu, pertimbangan aspek motivasi menjadi penting dalam desain media pembelajaran untuk memastikan bahwa media tidak hanya informatif tetapi juga *engaging* dan *motivating* bagi siswa.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Hasil et al., 2025). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan produk berbentuk media penilaian digital interaktif menggunakan Zep Quiz yang layak, menarik, serta efektif digunakan dalam mata Pelajaran SKI (Pendidikan, n.d.). Model ADDIE juga memungkinkan peneliti melakukan pengembangan yang sistematis dan terukur, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil penerapan di lapangan. Pengumpulan data dilakukan melalui validasi angket ahli menggunakan skala Likert untuk mengukur aspek kelayakan media dari segi desain, konten, dan interaktivitas yang dinilai oleh validator ahli media dan ahli materi (Ramadhani & Nurhapiza, 2023).

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial sesuai dengan jenis data kuantitatif yang diperoleh. Data dari angket validasi ahli menggunakan teknik analisis deskriptif persentase dengan rumus perhitungan skor rata-rata yang kemudian dikonversi ke dalam kategori sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, atau tidak layak berdasarkan kriteria interpretasi skor.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan dalam pembelajaran SKI. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi SKI yang bersifat naratif. Analisis karakteristik siswa mengungkapkan bahwa siswa MA merupakan generasi digital *native* yang memiliki kecenderungan tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Analisis materi mengidentifikasi kompetensi dasar SKI tentang Penaklukan Kota Mekkah yang dapat diintegrasikan ke dalam kuis interaktif. Analisis lingkungan menunjukkan bahwa sekolah memiliki fasilitas akses internet dan perangkat digital yang memadai untuk implementasi media pembelajaran berbasis web (Setianingsih et al., 2024).

Tahap Design (Desain)

Tahap desain menghasilkan blueprint media pembelajaran Zepp Quiz secara komprehensif. Desain konten kuis disusun dengan 10 soal pilihan ganda berdasarkan indikator pembelajaran SKI dengan tingkat kesulitan yang bervariasi. Setiap soal dirancang dengan empat pilihan jawaban dan dilengkapi feedback edukatif untuk membantu pemahaman siswa. Desain visual mengadopsi tema Islami dengan kombinasi warna hijau, biru, dan emas yang

menarik serta ilustrasi relevan dengan konteks sejarah Islam. Desain *interface* menggunakan prinsip *user-friendly* dengan navigasi yang mudah dan intuitif (Putra et al., 2025). Mekanisme interaksi dirancang dengan fitur sistem poin, timer, dan leaderboard untuk memotivasi siswa mencapai performa terbaik.

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan realisasi dari desain menjadi produk media pembelajaran. Peneliti mengembangkan 10 soal pilihan ganda dalam platform Zepp Quiz dengan tingkat kesulitan bervariasi (3 soal mudah, 4 soal sedang, 3 soal sulit). Setiap soal dilengkapi gambar atau ilustrasi pendukung yang berkaitan dengan materi Penaklukan Kota Makkah. *Feedback* dikembangkan dengan penjelasan komprehensif yang tidak hanya menunjukkan jawaban benar tetapi juga menjelaskan alasannya. Platform dikonfigurasi dengan durasi 20 menit, sistem poin berdasarkan ketepatan dan kecepatan, serta *leaderboard real-time*. Akses media dibuat melalui QR code dan link URL. Dilakukan uji coba teknis untuk memastikan media berjalan baik di berbagai perangkat dan browser.

Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan penerapan media pembelajaran Zepp Quiz dalam pembelajaran SKI setelah produk dinyatakan valid oleh ahli. Dilakukan sosialisasi kepada guru dan siswa tentang cara penggunaan media. Implementasi dilakukan dalam pembelajaran SKI dengan materi "Penaklukan Kota Makkah" di kelas X MA. Guru membagikan *link* dan QR *code* kepada siswa yang kemudian mengakses media menggunakan perangkat masing-masing. Siswa mengerjakan kuis secara individual dengan durasi yang ditentukan, sementara guru memantau progres melalui *dashboard*. Setelah selesai, sistem menampilkan hasil dan *leaderboard* yang kemudian dibahas bersama untuk penguatan pemahaman.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kualitas dan kelayakan media melalui validasi ahli. Validasi oleh ahli media menilai aspek tampilan, penyajian materi, interaktivitas, kegunaan, dan kebermanfaatan. Validasi oleh ahli materi menilai aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, kegrafikan, dan kebermanfaatan. Instrumen validasi menggunakan skala Likert 1-5. Data hasil validasi dianalisis secara deskriptif dengan menghitung rata-rata skor dan persentase kelayakan. Berdasarkan masukan validator, dilakukan revisi produk sebelum media dinyatakan final dan siap digunakan secara luas.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran Zepp Quiz yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 4,31 dari skala 5,00 atau setara dengan 86% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Aspek tampilan (desain) menunjukkan kualitas visual

yang sangat baik dengan skor rata-rata tinggi pada kualitas gambar, ikon, dan layout (skor 5), kesesuaian kombinasi warna (skor 4), dan keterbacaan teks (skor 4). Aspek penyajian materi memperoleh penilaian sangat baik terutama dalam kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran (skor 5) dan keakuratan isi (skor 5), sementara alur penyajian mendapat skor 4. Aspek interaktivitas menunjukkan kemampuan media yang sangat baik dalam memberikan kesempatan berinteraksi (skor 5) dan *feedback* yang memadai (skor 4). Aspek kegunaan mencerminkan *user-friendly* yang sangat baik (skor 5), dengan kemampuan meningkatkan motivasi dan penggunaan mandiri masing-masing mendapat skor 4. Aspek kebermanfaatan menunjukkan relevansi dengan kebutuhan siswa (skor 4) dan manfaat dalam mencapai tujuan pembelajaran (skor 5).

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Skor 5
1	Tampilan (Desain)	Kesesuaian kombinasi warna dengan materi	☐	☐	☐	☒	☐
		Kualitas gambar, ikon, dan layout	☐	☐	☐	☐	☒
		Keterbacaan teks (jenis huruf, ukuran, kontras)	☐	☐	☐	☒	☐
2	Penyajian Materi	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran	☐	☐	☐	☐	☒
		Alur penyajian sistematis dan mudah dipahami	☐	☐	☐	☒	☐
		Keakuratan dan kebenaran isi	☐	☐	☐	☐	☒
3	Interaktivitas	Memberikan kesempatan pengguna untuk berinteraksi	☐	☐	☐	☐	☒
		Memberikan umpan balik (<i>feedback</i>)	☐	☐	☐	☒	☐
4	Kegunaan (<i>Usability</i>)	Mudah digunakan (<i>user friendly</i>)	☐	☐	☐	☐	☒
		Dapat meningkatkan motivasi belajar	☐	☐	☐	☒	☐
		Dapat digunakan secara mandiri oleh siswa	☐	☐	☐	☒	☐
5	Kebermanfaatan	Media relevan dengan kebutuhan siswa	☐	☐	☐	☒	☐
		Media bermanfaat dalam mencapai tujuan pembelajaran	☐	☐	☐	☐	☒
Jumlah Total							56
Rata-rata							4,31
Persentase							86%
Kategori							Sangat Layak

Validasi ahli materi SKI menghasilkan skor rata-rata 4,25 atau 85% yang juga termasuk kategori sangat layak. Aspek kesesuaian materi dengan kompetensi dasar SKI mendapat penilaian tertinggi dengan skor 4,60, menunjukkan bahwa konten kuis telah selaras dengan kurikulum yang berlaku. Aspek keakuratan materi sejarah mendapat skor 4,40, menunjukkan bahwa informasi yang disajikan dalam kuis sudah valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis. Aspek tingkat kesulitan soal mendapat skor 4,10 dengan catatan untuk menambahkan beberapa soal dengan tingkat kesulitan tinggi untuk mengakomodasi siswa yang berkemampuan di atas rata-rata. Aspek relevansi *feedback* dan penjelasan jawaban memperoleh skor 4,20, yang menunjukkan bahwa penjelasan yang diberikan sudah cukup membantu siswa dalam memahami konsep. Seluruh masukan dari validator ahli materi dijadikan dasar untuk melakukan revisi sebelum produk diimplementasikan dalam uji coba lapangan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Skor 5
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	☐	☐	☐	☐	☒
		Kebenaran konsep dan keakuratan isi	☐	☐	☐	☐	☒
		Kelengkapan materi yang disajikan	☐	☐	☐	☒	☐
		Keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari	☐	☐	☐	☒	☐
2	Penyajian	Sistematika penyajian materi	☐	☐	☐	☒	☐
		Kejelasan penjelasan dan uraian	☐	☐	☐	☒	☐
		Pemberian contoh, ilustrasi, dan latihan	☐	☐	☐	☒	☐
		Konsistensi penyajian dari awal hingga akhir	☐	☐	☐	☐	☒
3	Bahasa	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	☐	☐	☐	☒	☐
		Bahasa mudah dipahami dan komunikatif	☐	☐	☐	☒	☐
		Menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	☐	☐	☐	☒	☐
		Kejelasan tampilan (<i>layout</i> , <i>font</i> , ukuran huruf)	☐	☐	☐	☒	☐
4	Kegrafikan	Kualitas gambar, ilustrasi, dan tabel	☐	☐	☐	☐	☒
		Kesesuaian desain grafis dengan isi materi	☐	☐	☐	☒	☐

5	Kebermanfaatan	Dapat memotivasi siswa untuk belajar	☐	☐	☐	☐	☒
		Bermanfaat dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	☐	☐	☐	☐	☒
	Jumlah total						68
	Rata-rata						4,25
	Presentase						85%
	Kategori						Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi yang menunjukkan kategori sangat layak, media pembelajaran Zepp Quiz dinyatakan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Masukan dan rekomendasi dari kedua validator telah dijadikan dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diterapkan di kelas. Revisi yang dilakukan meliputi penyesuaian beberapa aspek teknis seperti optimasi tampilan untuk berbagai ukuran layar, penambahan beberapa soal dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi untuk mengakomodasi siswa berkemampuan di atas rata-rata, serta penyempurnaan feedback dan penjelasan jawaban agar lebih komprehensif. Proses revisi ini memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas dari segi desain media maupun kesesuaian materi dengan kurikulum SKI yang berlaku.

Keberhasilan pengembangan media pembelajaran Zepp Quiz dapat dilihat dari hasil validasi yang menunjukkan kategori sangat layak baik dari aspek media maupun materi (Nasruddin & Setiyadi, 2023). Media pembelajaran ini berhasil mengintegrasikan elemen gamifikasi dengan konten pembelajaran SKI secara efektif, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Elemen-elemen seperti sistem poin, *leaderboard*, *feedback* langsung, dan akses yang mudah melalui *QR code* atau *link* merupakan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap kualitas media. Dari segi materi, kesesuaian dengan kompetensi dasar, keakuratan informasi sejarah, dan penyajian yang sistematis memastikan bahwa media tidak hanya menarik tetapi juga memiliki substansi edukatif yang kuat. Kombinasi antara aspek teknologi dan pedagogi ini menjadikan Zepp Quiz sebagai media pembelajaran yang memenuhi standar kualitas untuk diterapkan dalam pembelajaran SKI di Madrasah Aliyah.

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital dan gamifikasi efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Gani et al., 2024). Namun, penelitian ini memberikan kontribusi unik dengan mengeksplorasi penerapan Zepp Quiz secara spesifik dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran SKI yang selama ini kurang mendapat perhatian dalam inovasi media pembelajaran digital. Implementasi yang sukses ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, baik dalam hal perluasan

materi ke kompetensi dasar SKI lainnya, maupun adaptasi untuk mata pelajaran PAI yang lain seperti Akidah Akhlak, Fiqih, dan Al-Qur'an Hadits. Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan ketersediaan perangkat digital bagi seluruh siswa, yang perlu menjadi pertimbangan dalam implementasi di berbagai konteks sekolah dengan kondisi infrastruktur yang berbeda.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Zepp Quiz untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah telah berhasil dilakukan melalui tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media pembelajaran yang dikembangkan memuat 10 soal pilihan ganda tentang materi Penaklukan Kota Mekkah dengan tingkat kesulitan bervariasi, dilengkapi dengan ilustrasi pendukung, *feedback* edukatif, sistem poin, *timer*, dan *leaderboard* yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran Zepp Quiz memperoleh skor rata-rata 4,31 atau 86% dengan kategori sangat layak. Aspek-aspek yang dinilai meliputi tampilan desain, penyajian materi, interaktivitas, kegunaan, dan kebermanfaatan yang kesemuanya menunjukkan kualitas sangat baik. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata 4,25 atau 85% dengan kategori sangat layak. Penilaian mencakup aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, kegrafikan, dan kebermanfaatan yang mengkonfirmasi bahwa konten media telah sesuai dengan kompetensi dasar SKI dan akurat secara substansi materi.

Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli, media pembelajaran Zepp Quiz dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kreatif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah. Media ini dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi SKI dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital. Penelitian ini merekomendasikan agar media pembelajaran Zepp Quiz dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi-materi SKI lainnya, serta dilakukan penelitian lanjutan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui uji coba lapangan yang lebih luas.

DAFTAR REFERENSI

- Abdurrahman. (2022). Students' difficulties at elementary school in increasing literacy ability. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Anon. (1987). Research and development. *Automotive Engineer (London)*, 12(2), 40–41. <https://doi.org/10.12968/npre.2007.5.5.23745>
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi pendidikan: Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). No title. 167–186.
- Gani, R. H. A., Supratmi, N., Wijaya, H., & Ernawati, T. (2024). Integrasi teknologi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di era digital di SMP NWDI, Suralaga. *Jnanaloka*, 63–74. <https://doi.org/10.36802/jnanaloka.2024.v5-no2-63-74>
- Hasil, J., Jhpp, P., Pengembangan, I., & Addie, M. (2025). *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100.
- Istiqomah, O., Aisyah, W. I., Rhayuningsih, S., & Timur, J. (2025). Pendampingan penggunaan media interaktif Zep Quiz kepada guru SDN Palrejo Universitas Islam Majapahit, Indonesia mengadopsi media pembelajaran berbasis digital. *Aksi Sosial*, September.
- Khair, M., & Hidayati, N. A. (2024). Membangun minat siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam melalui strategi dan metode modul ajar yang kreatif. *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2(1), 47–56. <https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i1.278>
- Kusuma, M. T. A., & Muharom, F. (2024). Transformasi peran pendidik dan tren pembelajaran digital di era teknologi. *Indonesian Journal of Community Engagement*, 1(2), 84–97. <https://doi.org/10.70895/ijce.v1i2.29>
- Kutbaniyah, A., Muktamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pendidikan agama Islam. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119–133. <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>
- Lubis, D. M. R., Manik, E., Mardianto, & Nirwana Anas. (2021). Strategi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Islamic Education*, 1(2), 68–73. <https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.72>
- Mikraj, A. L., & Hajri, M. F. (2023). Pengembangan kurikulum di era digital: Tantangan dan peluang pada abad 21. 4(1), 33–41.
- Nasruddin, N., & Setiyadi, M. W. (2023). Development of assessment media using Wondershare Quiz Creator for evaluation effectiveness for teachers in Dompu Regency. *Jurnal Pendidikan Ips*, 13(2), 334–340. <https://doi.org/10.37630/jpi.v13i2.1398>
- Oleh, T., & Nim, A. (2022). Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare tahun 2022.

- Pendidikan, D. I. E. R. A. (n.d.). Revolusi penilaian pembelajaran: Implementasi Zep Quiz sebagai solusi digital interaktif. 3, 608–614.
- Putra, G. R., Forca, A. J., Sardjono, W., & Nursetiaji, O. (2025). Re-design user interface (UI) aplikasi mobile Domino's Pizza berdasarkan hasil analisis user experience (UX). *Jurnal Teknologi Dan Informasi (JATI)*, 15, 1–14. <https://doi.org/10.34010/jati.v15i1.13657>
- Ramadhani, S., & Nurhapiza, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Canva. *Jurnal Intra Tech*, 7(2), 11–21. <https://doi.org/10.37030/jit.v7i2.147>
- Setianingsih, D., Setianingsih, D., & Siswono, Y. E. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis web (Google Sites) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan literasi digital siswa kelas V sekolah dasar. *Elementary School Education Journal*, 8(2), 440–450. <https://doi.org/10.30651/else.v8i2.23179>