

PENGARUH PEMANFAATAN ALAT EVALUASI ZEP QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS XI SAINS

¹Alya Rushafah

²Santi Lisnawati

³Salati Asmahasanah

Universitas Ibn Khaldun Bogor

Alamat Korespondensi

Fakultas Agama Islam,

Prodi Pendidikan Agama Islam,

Universitas Ibn Khaldun Bogor

rushafah04@gmail.com

santilisnawati@uika-bogor.ac.id

salati@fai.uika-bogor.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of using Zep Quiz as an evaluation tool on students' learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI). The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The population consisted of all eleventh-grade science students at SMA Negeri 3 Kota Bogor, with a sample of 68 students divided into an experimental class and a control class. The research instruments included pretest and posttest multiple-choice tests and documentation. Data were analyzed using the Wilcoxon and Mann-Whitney tests with the assistance of SPSS 26. The findings showed that the experimental class experienced a significant increase in posttest scores after using Zep Quiz, while the control class showed no significant improvement. The statistical test results indicated a significance value of $0.000 < 0.05$, meaning that Zep Quiz had a significant effect on students' PAI learning outcomes.

Keywords: zep quiz, learning outcomes, islamic religious education, evaluation tool, gamification.

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran (Amri et al., 2025). pemanfaatan media digital dalam pembelajaran mampu menciptakan proses belajar yang lebih efektif, inovatif, dan interaktif bagi peserta didik (Azis et al., 2021). Dengan demikian, pemilihan alat penilaian hendaknya disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan pengajaran, serta kebutuhan siswa. Pemanfaatan aplikasi dan software digital dalam evaluasi pembelajaran membantu guru dalam menyusun evaluasi secara praktis dan dapat diakses kapan saja (Sobirin et al., 2023). Menurut Burton, pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang berlangsung akibat interaksi individu dengan sesama dan lingkungan sekitarnya. Esensi dari pembelajaran adalah adanya proses yang disadari untuk memperoleh perubahan spesifik melalui kegiatan belajar (Kamal, 2024). Pendidikan memainkan peran penting dalam pertumbuhan individu serta masyarakat, karena dengan pendidikan diharapkan mampu menghasilkan generasi masa depan yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter untuk menghadapi berbagai tantangan yang akan datang (Purbarani, 2025). Alat penilaian tidak lagi dianggap sebagai beban yang menegangkan, tetapi sebagai bagian dari pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Magfirah et al., 2025).

Pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) evaluasi masih sering dilakukan menggunakan metode konvensional berupa tes tertulis sehingga menimbulkan rasa bosan pada siswa. Kondisi tersebut dapat menyebabkan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran (Susiawati & , Angko Wildan, 2020). oleh karena itu, diperlukan inovasi evaluasi pembelajaran berbasis digital yang lebih menarik dan interaktif. Ini sejalan dengan pemahaman bahwa evaluasi pembelajaran bersifat mendidik dan memperhatikan peserta didik, karena proses evaluasi kini tak dianggap sebagai sesuatu yang menakutkan (Kartika, 2024).

Salah satu media evaluasi digital yang dapat digunakan adalah *zep quiz*, yaitu platform evaluasi berbasis gamifikasi yang menghadirkan suasana belajar seperti permainan virtual. *Zep Quiz* berperan sebagai alat evaluasi yang terstruktur dan terukur, sedangkan elemen interaktif serta gamifikasi di dalamnya hanya berfungsi sebagai pelengkap untuk meningkatkan partisipasi dan semangat siswa selama proses penilaian (Padila Rahmasari, 2025). Gamifikasi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa (Salamah et al., 2025). Dengan *zep quiz* langkah ini biasa dilakukan secara otomatis karena sistem segera menampilkan skor, rekap nilai, dan persentase jawaban yang benar untuk setiap pertanyaan secara langsung setelah evaluasi selesai. Fitur ini membantu guru dalam mengenali materi yang belum dikuasai oleh siswa tanpa perlu melakukan pengolahan data tambahan (rahma dina fitri et al., 2025).

Zep quiz juga menyediakan fitur interaktif seperti avatar, *leaderboard*, dan umpan balik langsung yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan evaluasi. Hasil pendidikan merujuk pada perubahan dalam kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran, baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan ini dievaluasi melalui tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (lisenia minika et al., 2021).

Pelaksanaan evaluasi PAI di sekolah masih banyak menggunakan metode tradisional, seperti ujian tertulis yang cenderung monoton, sehingga kurang mampu memicu motivasi siswa dan tidak memberikan pengalaman evaluasi yang menarik dan interaktif bagi para peserta didik (Sutarto, 2023). evaluasi dilakukan dengan memanfaatkan data dari pengukuran serta penilaian (Marfah, 2021). Penggunaan media evaluasi yang tepat dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Munculnya teknologi seperti internet, komputasi awan, dan kecerdasan buatan mendorong institusi pendidikan untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran yang lebih fleksibel, terbuka, serta terintegrasi secara digital (hisam ahyani, rohmat waluyo, 2021).

Hasil belajar adalah adanya perubahan perilaku pada siswa yang dapat dilihat dan diukur melalui perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini dimaknai sebagai peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dibandingkan dengan keadaan sebelumnya contohnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, serta sikap yang kurang sopan menjadi lebih sopan (Siregar, 2024). Hasil pembelajaran adalah capaian akhir dari pelaksanaan proses edukasi di sekolah sehingga dapat diidentifikasi sebagai hasil dari interaksi antara pengajaran dan pembelajaran. Hasil pembelajaran dapat ditingkatkan melalui usaha yang dilakukan dengan sadar, secara bertahap, dan bertujuan untuk mencapai perubahan yang lebih positif (S.lisnawati, 2025). Berdasarkan pendapat Sudjana hasil belajar merupakan kemampuan yang diraih siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar dari pengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Bloom bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Asmahasanah, Salati Erlinda et al., 2025).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media evaluasi digital seperti *quizizz* dan *kahoot* mampu meningkatkan hasil belajar. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Akan tetapi, penelitian mengenai pemanfaatan *zep quiz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada tingkat SMA masih relatif terbatas sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan alat evaluasi *zep quiz* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas XI Sains di SMA Negeri 3 Kota Bogor. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis digital yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan alat evaluasi *zep quiz* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas XI Sains di SMA Negeri 3 Kota Bogor. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *nonequivalent control group design* untuk membandingkan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen (Anantasia, 2025). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Sains kelas XI-B2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-B1 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan alat evaluasi *zep quiz*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode evaluasi konvensional.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang diberikan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Soal yang digunakan disusun berdasarkan indikator hasil belajar ranah kognitif sesuai Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwohl (Pratama Putra, 2024). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung yang berkaitan dengan proses penelitian dan kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan SPSS versi 26. Tahapan analisis diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene Test* untuk mengetahui distribusi dan kesamaan varians data penelitian. Hasil uji menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal dan tidak homogen sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* dan *Mann-Whitney Test*. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas, sedangkan uji *Mann-Whitney* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan *Zep Quiz* terhadap hasil belajar PAI siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan alat evaluasi *Zep Quiz* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas XI Sains di SMA Negeri 3 Kota Bogor. Penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas kontrol yang menggunakan metode evaluasi konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan *Zep Quiz* sebagai alat evaluasi pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal dan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan alat evaluasi *Zep Quiz* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas XI Sains di SMA Negeri 3 Kota Bogor. Penelitian difokuskan pada penggunaan media evaluasi berbasis digital dalam proses pembelajaran guna melihat efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *Zep Quiz* sebagai alat evaluasi pembelajaran dan kelas kontrol yang menggunakan metode evaluasi konvensional.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa evaluasi pembelajaran menggunakan *Zep Quiz* yang dikemas secara interaktif melalui konsep gamifikasi, sedangkan kelas kontrol melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan metode konvensional berupa tes tertulis biasa. Data penelitian diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan serta hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penggunaan *Zep Quiz* dalam proses evaluasi pembelajaran.

Tabel 1: Hasil Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Pretest	Posttest
Kontrol	80,59	78,24
Eksperimen	76,91	90,29

Berdasarkan Tabel I, diketahui bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 76,91 menjadi 90,29 setelah menggunakan *Zep Quiz*. Sementara itu, kelas kontrol mengalami penurunan nilai rata-rata dari 80,59 menjadi 78,24. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Selain disajikan dalam bentuk tabel, hasil penelitian juga dapat ditampilkan dalam bentuk diagram batang untuk memperjelas perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Gambar I : Diagram Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

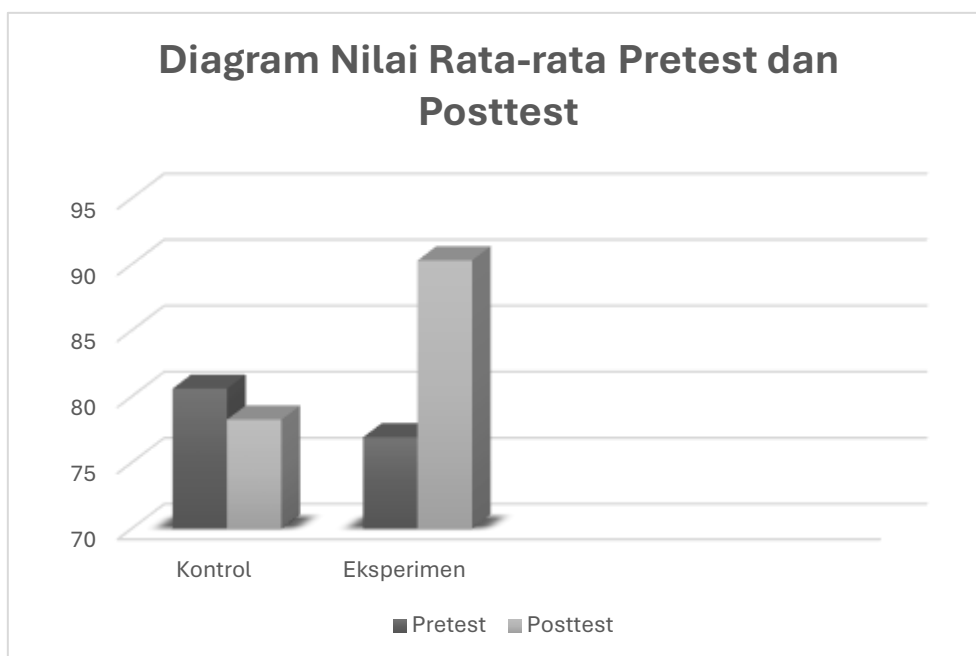


Diagram batang digunakan untuk memperlihatkan perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen secara visual sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami hasil penelitian yang diperoleh. Diagram tersebut menampilkan perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas penelitian, yaitu kelas kontrol yang menggunakan metode evaluasi konvensional kelas eksperimen yang menggunakan *Zep Quiz*. Pada diagram terlihat bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan nilai *pretest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* mampu membantu siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran. Selain itu, tampilan evaluasi yang interaktif dan berbasis permainan membuat siswa lebih fokus dan antusias dalam menjawab soal sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Sementara itu, pada kelas kontrol tidak terlihat adanya peningkatan nilai yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode evaluasi konvensional belum mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Diagram ini juga membantu memperjelas adanya perbedaan efektivitas antara penggunaan *Zep Quiz* dan metode evaluasi konvensional dalam meningkatkan hasil

belajar siswa. Dengan demikian, visualisasi data melalui diagram batang semakin memperkuat hasil penelitian bahwa penggunaan *Zep Quiz* lebih efektif dibandingkan metode evaluasi konvensional.

Table 2 : Hasil Uji Prasyarat Analisis

Uji	Sig.	Keterangan
Normalitas	< 0,05	Data tidak normal
Homogenitas	< 0,05	Data tidak homogen

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebaran data pada penelitian ini tidak memenuhi syarat untuk menggunakan uji parametrik. Selain itu, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data tidak homogen karena nilai signifikansi juga kurang dari 0,05. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki kesamaan secara statistik.

Berdasarkan hasil uji prasyarat tersebut, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilakukan menggunakan uji parametrik sehingga digunakan uji nonparametrik sebagai alternatif analisis data. Uji nonparametrik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas, serta *Mann-Whitney Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, penggunaan uji nonparametrik dinilai sesuai dengan karakteristik data penelitian yang diperoleh.

Table 3 : Hasil Uji Wilcoxon

Kelas	Z	Sig. (2-tailed)	keterangan
Kontrol Pretest vs Posttest	-1.109	0.268	Tidak terdapat perbedaan
Eksperimen Posttest vs Pretest	-5.127	0.001	Terdapat perbedaan

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji Wilcoxon pada kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,268 > 0,05$ sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode evaluasi konvensional belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Tidak adanya peningkatan yang signifikan menunjukkan bahwa proses evaluasi yang dilakukan secara konvensional cenderung kurang menarik dan kurang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya, motivasi dan fokus siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran menjadi kurang maksimal sehingga hasil belajar siswa tidak mengalami peningkatan yang berarti.

Sebaliknya, pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan *Zep Quiz* sebagai alat evaluasi pembelajaran. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton bagi siswa. Selain itu, fitur gamifikasi yang terdapat pada *Zep Quiz* membuat siswa lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap hasil

belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan *Zep Quiz* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Table 4 : Hasil Uji Mann-Whitney

Posttest Kontrol vs Eksperimen			
Mann-Whitney	Wilcoxon W	Z	Sig. (2-tailed)
194.500	789.500	-4.784	<.001

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji *Mann-Whitney* memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Perbedaan tersebut terlihat dari nilai *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah penggunaan *Zep Quiz* sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* memberikan pengaruh yang lebih efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan metode evaluasi konvensional. Penggunaan *Zep Quiz* mampu menciptakan proses evaluasi yang lebih menarik dan interaktif sehingga siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran. Selain itu, fitur gamifikasi yang terdapat dalam *Zep Quiz* membantu siswa merasa lebih antusias dan tidak mudah bosan saat mengerjakan soal evaluasi sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi lebih baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan alat evaluasi *Zep Quiz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI Sains SMA Negeri 3 Kota Bogor. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis digital dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses evaluasi dan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan alat evaluasi *Zep Quiz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas XI Sains di SMA Negeri 3 Kota Bogor. Hal tersebut dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen setelah penggunaan *Zep Quiz* sebagai alat evaluasi pembelajaran. Selain itu, hasil uji statistik menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* dan *Mann-Whitney Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan *Zep Quiz* terbukti lebih efektif dibandingkan metode evaluasi konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis digital memiliki pengaruh terhadap keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. *Zep Quiz* menghadirkan evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi yang memungkinkan siswa belajar melalui suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penggunaan fitur-fitur seperti avatar, *leaderboard*, tantangan permainan, dan umpan balik langsung membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa lebih fokus dalam memahami materi dan menjawab soal evaluasi sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

Hasil penelitian ini dapat diinterpretasikan bahwa proses evaluasi pembelajaran yang menarik dan tidak monoton mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Pada kelas eksperimen, siswa tidak hanya mengerjakan soal evaluasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran berbasis permainan virtual. Keterlibatan aktif tersebut membuat siswa lebih termotivasi untuk memperoleh hasil yang baik sehingga siswa

berusaha memahami materi pembelajaran secara lebih optimal. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan metode evaluasi konvensional, siswa cenderung kurang aktif dan mudah merasa bosan karena proses evaluasi hanya dilakukan melalui tes tertulis biasa. Akibatnya, peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol tidak sebesar kelas eksperimen.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori gamifikasi yang menyatakan bahwa penerapan unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Gamifikasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. Penggunaan *Zep Quiz* dalam penelitian ini membuktikan bahwa konsep gamifikasi tidak hanya efektif digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi juga efektif diterapkan dalam proses evaluasi pembelajaran. Dengan adanya suasana evaluasi yang lebih interaktif, siswa menjadi lebih nyaman dan tidak merasa tertekan saat mengerjakan soal evaluasi.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori hasil belajar Anderson dan Krathwohl (2001) mengenai Taksonomi Bloom revisi yang menjelaskan bahwa hasil belajar kognitif meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan. Penggunaan *Zep Quiz* membantu siswa mengembangkan kemampuan kognitif tersebut melalui evaluasi pembelajaran yang aktif dan melibatkan siswa secara langsung. Ketika siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, maka pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran juga meningkat sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan beberapa penelitian terdahulu mengenai penggunaan media evaluasi digital dalam pembelajaran. Penelitian Susiawati dan Angko Wildan (2020) menyatakan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian mengenai penggunaan Quizizz dan Kahoot juga menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media evaluasi berbasis teknologi memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, *Zep Quiz* dapat menjadi salah satu alternatif media evaluasi digital yang efektif digunakan dalam pembelajaran PAI.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas XI Sains di SMA Negeri 3 Kota Bogor sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh jenjang pendidikan atau mata pelajaran lainnya. Selain itu, penelitian dilakukan dalam waktu yang terbatas sehingga pengaruh penggunaan *Zep Quiz* terhadap hasil belajar jangka panjang belum dapat diketahui secara mendalam. Penelitian ini juga hanya berfokus pada hasil belajar ranah kognitif sehingga belum mengkaji pengaruh penggunaan *Zep Quiz* terhadap aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Selain keterbatasan tersebut, penggunaan *Zep Quiz* juga dipengaruhi oleh kesiapan sarana dan prasarana teknologi di sekolah. Penggunaan media evaluasi digital memerlukan perangkat elektronik dan koneksi internet yang memadai agar proses evaluasi dapat berjalan dengan optimal. Oleh karena itu, kesiapan fasilitas sekolah dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan media evaluasi berbasis digital dalam pembelajaran.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis gamifikasi dapat menjadi inovasi dalam pengembangan evaluasi pembelajaran di sekolah. Penggunaan *Zep Quiz* tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membantu guru menciptakan proses evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan abad ke-21. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis digital yang lebih kreatif dan inovatif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton.

Dari sisi pengembangan konsep ilmiah, penelitian ini memperkuat konsep bahwa integrasi teknologi digital dan gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran memiliki pengaruh terhadap

peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian mengenai media evaluasi pembelajaran digital, khususnya penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang masih relatif terbatas diteliti. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media evaluasi digital yang lebih inovatif dan efektif pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan alat evaluasi Zep Quiz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas XI Sains di SMA Negeri 3 Kota Bogor. Hal tersebut dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen setelah penggunaan Zep Quiz serta hasil uji statistik *Mann-Whitney* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode evaluasi konvensional.

Penggunaan Zep Quiz sebagai alat evaluasi berbasis gamifikasi mampu menciptakan proses evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Fitur-fitur interaktif yang terdapat dalam Zep Quiz membantu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan fokus siswa dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan evaluasi pembelajaran berbasis digital. Hasil penelitian memperkuat konsep bahwa integrasi teknologi digital dan gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran dapat menjadi inovasi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan penggunaan media evaluasi digital pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang masih relatif terbatas diteliti. Dengan demikian, Zep Quiz dapat dijadikan sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya.

5. Referensi

- Amri, Yusnaldi, E., Febriyanti, E., Wardani Fadhilah Lubis, N., & Torkis Lubis, M. (2025). Evaluasi Pembelajaran IPS: Pemanfaatan Media Digital di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 3998–4005.
- Anantasia, G. (2025). *Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen*. 5(2), 183–192.
- Asmahasanah, Salati Erlinda, F., Rahman, P., Kosim, A. M., Studi, P., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas III SDIT Qurrata Aini Baitussalam Bogor. 8(1), 192–200.
- Azis, A. A., Arifin, A. N., & Daud, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Digital ISpring bagi Guru Sekolah Menengah kabupaten Gowa. *SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.35580/smart.v1i1.24431>
- Hisam ahyani, rohmat waluyo, muntaha mahfud. (2021). curriculum management and assessment system in basic education era of industrial revolution 4.0. *Curriculum Management and Assessment System in Basic Education Era of Industrial Revolution 4.0*, 00(00), XX–XX. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Kamal, haizatul faizah dan rahmat. (2024). *Jurnal basicedu belajar dan pembelajaran*. 8(1), 466–476.
- Kartika, L. (2024). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI. *AT Journal*, 2, 296–301.
- Lisenia minika, darinda sifia, dewi anzelina. (2021). pengaruh model pembelajaran open ended terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. 5(4), 2644–2652.
- M.arfah. (2021). evaluasi hasil belajar pendidikan agama islam. 7(2), 3–4.

- Magfirah, I., Afyati, F., & Bashith, A. (2025). Transformasi Evaluasi Pembelajaran PAI berbasis Digital: Optimalisasi Media Quizizz sebagai Alat Ukur Adaptif. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 17(1), 435–444. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3949>
- Padila Rahmasari, T. (2025). Wordwall : Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam mendukung Deep Learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3840–3844. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2192>
- Pratama Putra, R. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Edu Global : Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 18–26. <https://doi.org/10.56874/eduglobal.v5i1.1590>
- Purbarani, D. A. (2025). Kajian tentang Peran Evaluasi Pembelajaran dalam Proses Pendidikan Mahasiswa PGSD. 3(4), 2439–2446.
- Rahma dina fitri, darul ilmi, S. (2025). Evaluasi Interaktif dalam Pembelajaran Informatika : Studi Penggunaan Zep Quiz untuk Evaluasi Berbasis Game. 04(02), 313–328.
- S.lisnawati. (2025). At-Tadris : Journal of Islamic Education At-Tadris : Journal of Islamic Education. 4(2), 178–192. <https://doi.org/10.56672/attadris.v4i2.411>
- Salamah, A. S., Gianova, A., Nabila, D. P., Putri, R. S., Sabili, T. H., Putri, H. E., Digital, E., Cacah, B., & Belajar, M. (2025). Media Evaluasi Digital Zep Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas V SDN 6. 8, 8814–8822.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. 2(2), 215–226.
- Sobirin, S., Ihsan, M., & Wahab, W. (2023). Pemanfaatan Aplikasi dan Software Digital terhadap Kebutuhan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2729–2736. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.662>
- Susiawati, I., & , Angko Wildan, D. M. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Sutarto. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Quizizz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Kelas X. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 326–337. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/th/article/view/231/247>