

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Zeep Quiz dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Diterima:

20 April 2026

Revisi:

03 Mei 2026

Terbit:

04 Mei 2026

***Siti Mushfiroh, Shibi Zuharoul Mardliyah**
Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah lamongan

Abstrak— Latar Belakang: Perkembangan teknologi digital menuntut pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, khususnya pada siswa sekolah dasar. Namun, minat belajar siswa kelas rendah masih cenderung rendah akibat penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan media interaktif. **Tujuan:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran interaktif Zep Quiz serta menganalisis peningkatan dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa kelas 1D MI Unggulan Sabilillah Lamongan. **Metode:** Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dengan model DDAER (Diagnosis, Design, Action and Observation, Evaluation, Reflection). Subjek penelitian berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan persentase ketuntasan dan N-Gain untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklus. Pada tahap pra-siklus, ketuntasan belajar siswa sebesar 39,1%, meningkat menjadi 60,9% pada siklus I, dan mencapai 87,0% pada siklus II. Nilai N-Gain menunjukkan kategori sedang hingga tinggi, yang mengindikasikan peningkatan yang signifikan. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan dalam perhatian, keaktifan, dan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. **Kesimpulan:** Penerapan media pembelajaran interaktif Zep Quiz terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penggunaan media serupa pada variabel lain seperti hasil belajar, motivasi.

Kata Kunci— media interaktif; zep quiz; minat belajar; gamifikasi

Abstract— Background: The development of digital technology demands more innovative and interactive learning, especially for elementary school students. However, lower-grade students' learning interest remains low due to the use of monotonous learning methods and a lack of interactive media. **Objective:** This study aims to describe the application of the interactive learning media Zep Quiz and analyze its improvement and influence on the learning interest of class 1D students of MI Unggulan Sabilillah Lamongan. **Methods:** This study used a Classroom Action Research approach with the DDAER (Diagnosis, Design, Action and Observation, Evaluation, and Reflection) model. The subjects were 23 students. Data collection techniques included observation, questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis was conducted using the percentage of completion and N-Gain to measure the increase in student learning interest. **Results:** The results of the study showed an increase in student learning interest in each cycle. In the pre-cycle stage, student learning mastery was 39.1%, increasing to 60.9% in cycle I, and reaching 87.0% in cycle II. The N-Gain value showed a moderate to high category, indicating a significant increase. In addition, students showed an increase in attention, activeness, and enthusiasm during the learning process. **Conclusion:** The implementation of the interactive learning media Zep Quiz has proven effective in increasing student learning interest. This media is able to create more engaging, interactive, and student-centered learning. Future research is recommended to examine the use of similar media on other variables such as learning outcomes, motivation.

Keywords— fun learning; edugame; learning motivation

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Siti Mushfiroh,
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,
Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah Lamongan,
Email: 23862320291@iai-tabah.ac.id

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta menentukan kemajuan suatu bangsa. Pada era abad ke-21, pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Transformasi ini mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga diyakini mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Zainuddin, Chu, Shujaha & Perera, 2020).

Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, khususnya kelas rendah, proses pembelajaran memiliki peran penting dalam membangun fondasi kemampuan dasar siswa. Siswa kelas 1 memiliki karakteristik yang cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat konkret, visual, serta aktivitas yang menyenangkan. Pada kenyataannya masih ditemukan proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Hal ini menyebabkan siswa mudah merasa bosan, kurang fokus, dan kurang memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar merupakan aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran, karena siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih aktif, antusias, serta memiliki motivasi untuk memahami materi (Rahmawati & Suryadi, 2021).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah melalui penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi merupakan pendekatan yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2017). Quiz menjadi salah satu inovasi berbasis gamifikasi yang menghadirkan kuis interaktif dengan fitur skor, peringkat, serta tampilan visual yang menarik. Penggunaan media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif terhadap pembelajaran. Sailer dan Homner (2020) menemukan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui peningkatan keterlibatan belajar. Su dan Cheng (2018) menyatakan bahwa sistem pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa secara signifikan. Selain itu, Hamari et al. (2019) menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam berbagai konteks pembelajaran. Penelitian Buckley dan Doyle (2017) juga mengungkapkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan. Temuan-temuan tersebut

menunjukkan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya adalah penelitian terdahulu sebagian besar dilakukan pada jenjang pendidikan menengah dan tinggi, dan untuk penelitian ini khusus mengkaji penerapan media pembelajaran interaktif seperti Zep Quiz pada siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, penggunaan media Zep Quiz masih jarang diteliti dalam konteks pendidikan dasar, khususnya pada siswa kelas 1. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, terutama dalam menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik siswa usia dini yang lebih menyukai pembelajaran visual dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada jenjang dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan penerapan media pembelajaran interaktif Zep Quiz dalam pembelajaran, (2) menganalisis peningkatan minat belajar siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah, serta (3) menguji pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap minat belajar siswa.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model DDAER (*Diagnosis, Design, Action and Observation, Evaluation, Reflection*) untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif Zep Quiz pada siswa kelas 1D MI Unggulan Sabilillah Lamongan. Yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif Zep Quiz pada siswa kelas 1D MI Unggulan Sabilillah Lamongan. Pendekatan PTK dipilih karena mampu memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran secara langsung melalui siklus tindakan yang berulang dan sistematis. Model DDAER digunakan karena memiliki tahapan yang lebih rinci dibandingkan model PTK pada umumnya, sehingga memungkinkan proses perbaikan pembelajaran dilakukan secara terarah dan berkelanjutan. Selain itu, model ini menekankan pentingnya identifikasi masalah sejak awal hingga refleksi untuk penyempurnaan pembelajaran pada siklus berikutnya (Mulyatiningsih, 2021).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa instrumen, yaitu lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi minat belajar siswa, angket minat belajar, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran dan respons siswa selama proses berlangsung. Angket minat belajar digunakan untuk mengukur perubahan minat siswa secara lebih terstruktur berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan dan hasil pembelajaran. Penggunaan berbagai teknik ini

bertujuan untuk memperoleh data yang valid dan komprehensif terkait peningkatan minat belajar siswa.

Model DDAER merupakan pengembangan dari model PTK yang menekankan pada proses diagnosis masalah hingga refleksi secara berkelanjutan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti melakukan evaluasi dan perbaikan pembelajaran secara terus-menerus (Sailer & Homner, 2020). Tahapan Model DDAER terdiri dari lima tahap yaitu (Prihantoro & Hidayat, 2019):

1. *Diagnosis*

Pada tahap ini dilakukan identifikasi permasalahan pembelajaran berdasarkan hasil observasi awal. Ditemukan bahwa minat belajar siswa kelas 1D MI Unggulan Sabilillah Lamongan masih rendah, ditandai dengan kurangnya perhatian, keaktifan, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. *Design* (Perencanaan)

Berdasarkan hasil diagnosis, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berbasis media interaktif Zep Quiz. Perencanaan meliputi penyusunan modul ajar, pembuatan kuis interaktif, penyusunan lembar observasi, angket minat belajar, serta instrumen evaluasi.

3. *Action and Observation* (Pelaksanaan dan Observasi)

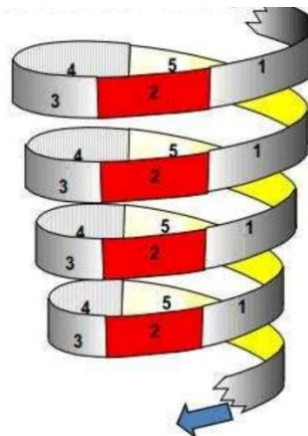
Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah dirancang dengan menggunakan media Zep Quiz. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas dan minat belajar siswa.

4. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklus.

5. *Reflection* (Refleksi)

Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran pada setiap siklus. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya agar pembelajaran menjadi lebih efektif (Prihantoro, A., & Hidayat, 2019).



Gambar 1. Siklus Model DDAER

Berdasarkan Gambar 1, model DDAER menunjukkan alur siklus penelitian yang dimulai dari tahap diagnosis hingga refleksi, kemudian kembali lagi ke tahap awal untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Diagram tersebut menggambarkan bahwa penelitian tindakan kelas bersifat siklik dan berkelanjutan, sehingga setiap tahap memiliki keterkaitan yang erat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Tahap refleksi menjadi kunci utama karena berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan untuk perbaikan tindakan selanjutnya. Dengan demikian, penggunaan model DDAER dalam penelitian ini memungkinkan terjadinya peningkatan minat belajar siswa secara bertahap dan sistematis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif Zep Quiz pada siswa kelas 1D MI Unggulan Sabilillah Lamongan yang berjumlah 23 siswa. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa, rendahnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, serta minimnya keterlibatan dalam aktivitas belajar (Slameto, 2018).

A. Tahap Pra-Siklus

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap pra-siklus berupa observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran di kelas 1D MI Unggulan Sabilillah Lamongan. Hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa yang kurang fokus, mudah merasa bosan, serta belum menunjukkan ketertarikan yang optimal terhadap materi pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru (teacher-centered) menyebabkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan belajar. (Pane & Dasopang, 2017).

Dari total 23 siswa, hanya sekitar 9 siswa atau sebesar 39,1% yang menunjukkan minat belajar yang baik, seperti memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan, dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias. Sementara itu, siswa lainnya tampak kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Tabel Hasil Posttest Pra-Siklus

No	Kategori	Jumlah Siswa	Presentasi
1	Tuntas (≥ 75)	9 Siswa	39,1 %
2	Tidak Tuntas (< 75)	14 Siswa	60, 9%
Jumlah		23 Siswa	100%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa hanya 9 siswa (39,1%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 14 siswa (60,9%) belum tuntas. Data ini menunjukkan temuan penelitian ini adalah minat belajar siswa masih rendah dan berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Rendahnya capaian ini menjadi dasar dilakukannya tindakan perbaikan melalui penerapan media pembelajaran interaktif. Selain itu, hasil wawancara dengan guru dan siswa juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang monoton menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan guru dan beberapa siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, sehingga siswa merasa cepat bosan. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dan didukung dengan pendapat Khasanah dan Rigianti (2023) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang monoton dapat menurunkan minat dan keterlibatan siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti menerapkan media pembelajaran interaktif Zep Quiz sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media interaktif berbasis game dinilai mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Hidayat, & Khotimah, 2019).

B. Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan setelah tahap pra-siklus menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Pada siklus ini, guru dan peneliti menerapkan media pembelajaran interaktif Zep Quiz dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun, dimulai dari penyampaian materi secara singkat, pengenalan penggunaan Zep Quiz, pelaksanaan kuis interaktif, hingga pemberian umpan balik dan apresiasi kepada siswa.

Secara umum, pelaksanaan siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal, meskipun hasil yang diperoleh belum maksimal. Berdasarkan hasil observasi minat belajar siswa, terlihat bahwa beberapa indikator minat belajar mulai mengalami peningkatan. Indikator yang diamati meliputi perhatian terhadap penjelasan guru, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, antusiasme mengikuti pembelajaran, serta keterlibatan dalam penggunaan media pembelajaran.

Tabel 2. Indikator Minat Belajar Siswa siklus I

Indikator Minat Belajar					
No	Siswa	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru			√	
2	Siswa aktif menjawab pertanyaan		√		
3	Siswa antusias mengikuti pembelajaran			√	
4	Siswa tertarik menggunakan Zep Quiz			√	
5	Siswa berpartisipasi dalam kuis			√	
6	Siswa mengerjakan tugas dengan semangat			√	
7	Siswa menunjukkan rasa senang saat belajar		√		

Berdasarkan hasil observasi minat belajar yang disajikan pada Tabel 2, sebagian besar indikator berada pada kategori “sering” (skor 3). Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan perhatian dan keterlibatan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, beberapa indikator seperti keaktifan menjawab pertanyaan masih berada pada kategori “kadang-kadang”. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan media Zep Quiz sudah memberikan dampak positif, tetapi belum mencapai hasil yang optimal.

Selain itu, berdasarkan hasil posttest siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pra-siklus.

Tabel 3. Tabel Hasil Siklus I

No	Kategori	Jumlah Siswa	Presentasi
1	Tuntas (≥ 75)	14 Siswa	60,9%
2	Tidak Tuntas (< 75)	9 Siswa	39,1%
Jumlah		23 Siswa	100%

Selanjutnya, hasil posttest pada siklus I yang ditampilkan dalam Tabel 3 menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang tuntas menjadi 14 siswa (60,9%). Jika dibandingkan dengan pra-siklus, terjadi peningkatan sebesar 21,8 poin persentase. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mulai mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Namun demikian, hasil yang diperoleh masih belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Zep Quiz mampu meningkatkan minat belajar siswa, meskipun belum optimal. Peningkatan ini

terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan guru, berpartisipasi dalam kuis, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan sebelum tindakan dilakukan.

Penggunaan media berbasis kuis interaktif seperti Zep Quiz memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa karena melibatkan unsur permainan (*game-based learning*). Siswa menjadi lebih aktif karena pembelajaran tidak lagi bersifat monoton, melainkan melibatkan interaksi langsung (Hidayat & Khotimah, 2019).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Hidayat dan Widodo (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Selain itu, Rahmawati dan Nurhayati (2019) juga menyebutkan bahwa penggunaan media berbasis game edukatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, hasil siklus I juga menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kendala. Sebagian siswa masih kurang aktif dalam menjawab pertanyaan dan belum sepenuhnya percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran masih perlu dioptimalkan agar dapat menjangkau seluruh siswa secara merata.

Selain itu, dari hasil observasi guru, diketahui bahwa belum semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus II, seperti memberikan kesempatan yang lebih merata, meningkatkan motivasi siswa, serta mengoptimalkan penggunaan fitur interaktif dalam Zep Quiz. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Zep Quiz pada siklus I sudah menunjukkan hasil yang positif, namun masih perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya agar hasil yang diperoleh lebih maksimal.

C. Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus I. Fokus perbaikan pada siklus ini adalah mengoptimalkan minat belajar siswa, khususnya pada aspek yang masih rendah seperti keaktifan menjawab pertanyaan, keberanian berpartisipasi, serta keterlibatan menyeluruh dalam penggunaan media pembelajaran interaktif Zep Quiz.

Adapun perbaikan yang dilakukan pada siklus II meliputi:

1. Memberikan kesempatan yang merata kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi dalam kuis Zep Quiz.
2. Meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian reward dan apresiasi kepada siswa aktif.

3. Mengoptimalkan penggunaan fitur interaktif dalam Zep Quiz agar lebih menarik dan menyenangkan.
4. Memberikan stimulus berupa pertanyaan sederhana dan menyenangkan agar siswa lebih berani berpartisipasi.
5. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilakukan dalam satu kali pertemuan. Berdasarkan hasil observasi, terlihat adanya peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar siswa dibandingkan dengan siklus I. Sebagian besar siswa tampak lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4. Indikator Minat Belajar Siswa siklus II

Indikator Minat Belajar					
No	Siswa	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru				√
2	Siswa aktif menjawab pertanyaan			√	
3	Siswa antusias mengikuti pembelajaran				√
4	Siswa tertarik menggunakan Zep Quiz				√
5	Siswa berpartisipasi dalam kuis				√
6	Siswa mengerjakan tugas dengan semangat				√
7	Siswa menunjukkan rasa senang saat belajar			√	

Pada siklus II, hasil observasi minat belajar yang disajikan pada Tabel 4 menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebagian besar indikator minat belajar telah mencapai kategori “selalu” (skor 4), yang menunjukkan bahwa siswa semakin aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, siswa juga mulai menunjukkan keberanian dalam menjawab pertanyaan serta menikmati proses pembelajaran yang berlangsung. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara optimal. Selain itu, hasil posttest siklus II juga menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Tabel 5. Hasil siklus II

No	Kategori	Jumlah Siswa	Presentasi
1	Tuntas (≥ 75)	20 Siswa	87,0%
2	Tidak Tuntas (< 75)	3 Siswa	13,0%
	Jumlah	23 Siswa	100%

Hasil posttest pada siklus II yang disajikan pada Tabel 5 menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, yaitu 20 siswa (87,0%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan hanya 3 siswa (13,0%) yang belum tuntas. Jika dibandingkan dengan siklus I, terjadi peningkatan sebesar 26,1 poin persentase, dan jika dibandingkan dengan pra-siklus peningkatan hampir dua kali lipat. Data ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Zep Quiz efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, tindakan pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Zep Quiz yang telah diperbaiki mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, meningkatnya antusiasme, serta keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan.

Penggunaan media Zep Quiz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan.

Selain itu, pemberian reward dan motivasi terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Siswa menjadi lebih berani untuk mencoba, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Lingkungan belajar yang menyenangkan juga membuat siswa merasa lebih nyaman dan tidak takut untuk berbuat salah (Uno, 2016).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahmawati dan Nurhayati (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game edukatif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, Pratama dan Sari (2021) juga menyebutkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.

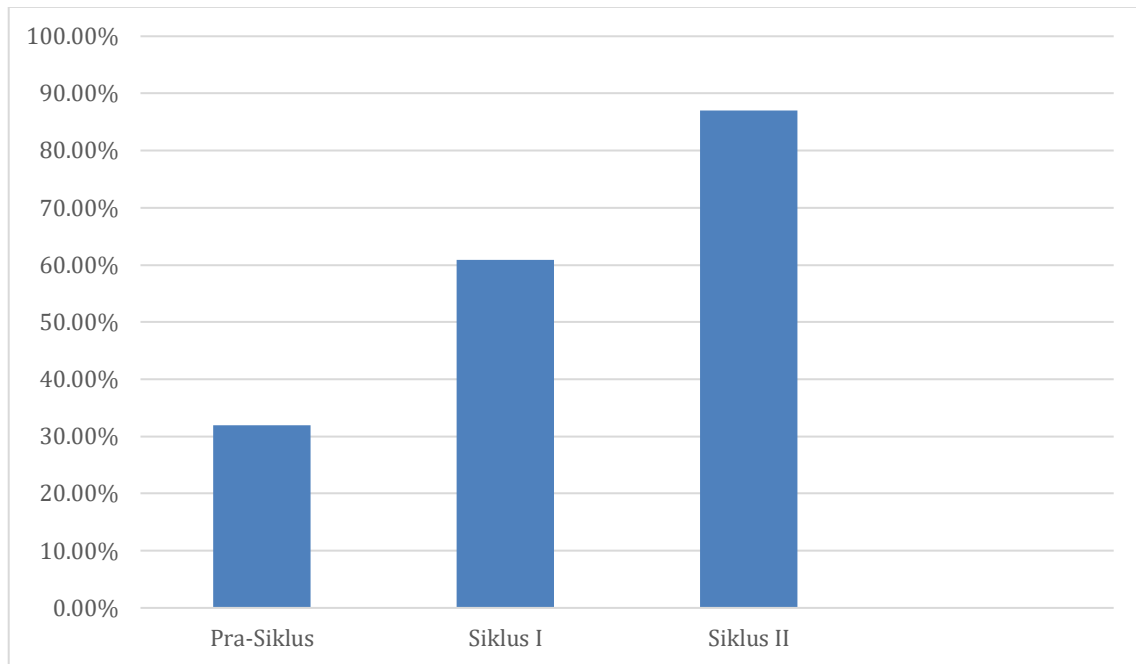
Lebih lanjut, peningkatan minat belajar siswa tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga pada aspek sosial dan emosional. Siswa menjadi lebih percaya diri, aktif berkomunikasi, serta mampu bekerja sama dengan teman. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Zep Quiz pada siklus II telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara optimal. Hasil yang diperoleh telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian, sehingga tindakan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

D. Pembahasan Penerapan Media Zep Quiz

Penerapan media pembelajaran interaktif Zep Quiz dalam penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas 1D MI

Unggulan Sabilillah Lamongan. Media berbasis game-based learning ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Hidayat, Prasetyo & Wibowo, 2020).



Gambar 2. Grafik Minat Belajar

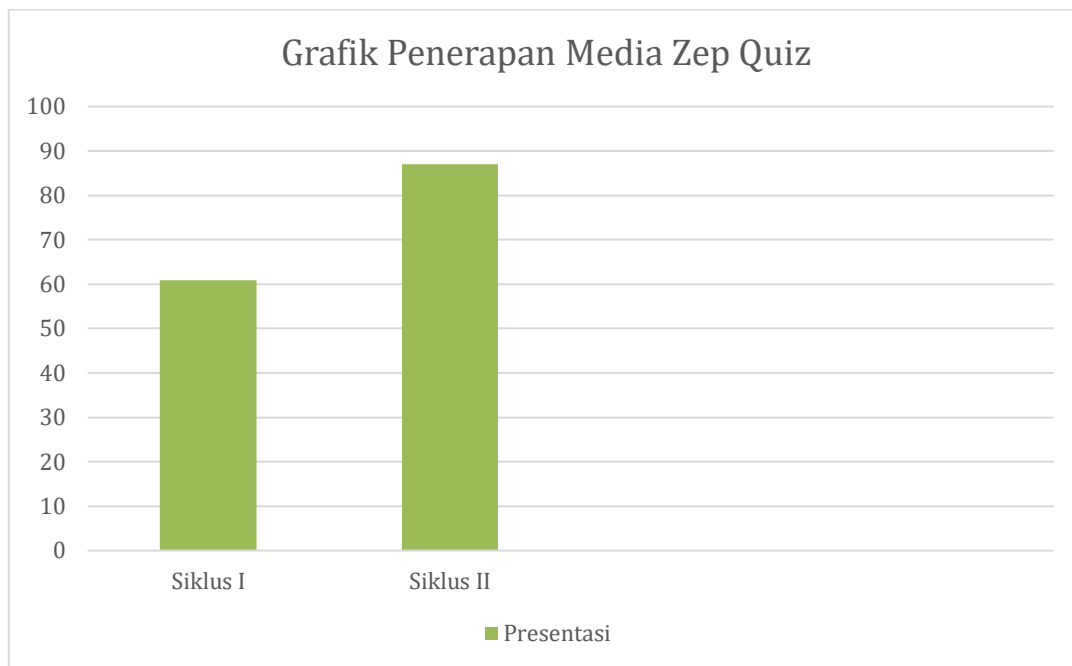
Pada tahap pra-siklus, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah (teacher-centered), sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias. Rendahnya minat belajar ditunjukkan melalui kurangnya perhatian, minimnya partisipasi, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran yang monoton dapat menurunkan motivasi dan minat belajar siswa (Satriani, 2018).

Setelah diterapkan media Zep Quiz pada siklus I, terjadi peningkatan minat belajar siswa. Siswa mulai menunjukkan ketertarikan karena adanya unsur permainan yang memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Namun, peningkatan ini belum optimal karena masih terdapat siswa yang belum terbiasa menggunakan media digital. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memerlukan adaptasi dan pendampingan dari guru (Wulandari, 2020).

Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan seperti pemberian instruksi yang lebih jelas, peningkatan bimbingan guru, serta pemberian motivasi dan penghargaan, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih fokus, antusias, dan berani dalam menjawab pertanyaan. Hal ini sesuai dengan teori game-based learning yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis

permainan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang.

Selain itu, penggunaan media interaktif seperti Zep Quiz juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif melalui tampilan visual dan aktivitas langsung. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara signifikan (Putri, & Nugroho, 2022). Dengan demikian, penggunaan Zep Quiz tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif.



Gambar 3. Grafik penerapan media zep quiz

Dari sisi peran guru, terjadi perubahan dari teacher-centered menjadi student-centered. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memotivasi siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran modern yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Sari, 2021).

Namun demikian, penerapan media Zep Quiz juga memiliki beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, serta perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan kesiapan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis teknologi agar dapat berjalan secara optimal.

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran interaktif Zep Quiz terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan dan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Zep Quiz melalui model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) DDAER terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 1D MI Unggulan Sabilillah Lamongan. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya perhatian, keterlibatan aktif, serta antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada setiap siklus. Media berbasis gamifikasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa, sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di kelas. Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain keterbatasan fasilitas teknologi, variasi kemampuan siswa dalam menggunakan media digital, serta waktu pelaksanaan yang relatif singkat sehingga belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran interaktif pada jenjang pendidikan yang berbeda, memperluas variabel penelitian, serta mengoptimalkan dukungan sarana dan durasi penelitian agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2017). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Hidayat, R., & Khotimah, H. (2019). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 45–53.
- Hidayat, T., Prasetyo, Z. K., & Wibowo, A. (2020). The effect of interactive learning media on students' learning interest in primary school. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 145–154.
- Mulyatiningsih, E. (2021). Metode penelitian tindakan kelas.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60.
- Putri, D. A., & Nugroho, S. (2022). Digital game-based learning to improve student engagement. *International Journal of Instruction*, 15 (1), 567–580.
- Rahmawati, D., & Suryadi, A. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–56.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112.
- Sari, N. (2021). The use of technology-based learning media to improve student learning interest. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(3), 210–218.
- Satriani, I. (2018). Innovation in teaching methods to improve student motivation. *Ournal of Educational Science*, 4(1), 67–75.

- Slameto. (2018). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta:Rineka Cipta.
- Uno, H. . (2016). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Bumi Aksara.
- Wulandari, R. (2020). Jurnal Pendidikan dan Teknologi. Interactive Learning Media to Improve Students' Motivation., 9(1), 50–60.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A system review. Educational Research Review., 30, 100326.