

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada era Society 5.0 tidak hanya berfokus pada inovasi metode pembelajaran, tetapi juga menekankan penataan kembali orientasi pendidikan agar sejalan dengan perkembangan zaman. Dalam konteks ini, peran pendidik tidak lagi terbatas sebagai penyampai informasi, melainkan berkembang menjadi fasilitator, mentor, dan pembimbing yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang adaptif serta responsif terhadap kebutuhan peserta didik di tengah ekosistem digital.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), tuntutan tersebut menjadi semakin penting karena pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter dan penguatan nilai-nilai spiritual. Oleh karena itu, pembelajaran PAI perlu dirancang secara lebih inovatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik yang hidup di era digital, sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Rizal, 2025).

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Generasi Z tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang lekat dengan perangkat digital, konten visual, serta pengalaman interaktif yang cepat dan dinamis. Karakteristik tersebut menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa melalui pendekatan yang relevan dengan dunia digital mereka (Zain dkk., 2025). Pembelajaran yang kurang adaptif terhadap perkembangan teknologi berpotensi menurunkan minat dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Namun, pada praktiknya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah masih belum optimal. Media pembelajaran masih didominasi oleh buku paket, sementara penggunaan teknologi sering kali terbatas pada penyajian PowerPoint yang bersifat satu arah dan minim interaksi. Kondisi ini menyebabkan teknologi belum berfungsi sebagai stimulus pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa (Surya Siregar dkk., 2022). Ketidaksesuaian antara karakteristik belajar generasi digital dengan metode pembelajaran konvensional

tersebut menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap belum optimalnya minat belajar siswa

Konsep penggunaan media pembelajaran secara implisit juga terdapat dalam Al-Qur'an. Dalam QS. Al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ

إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: "Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!" (QS. Al-Baqarah [2]: 31)

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah SWT mengajarkan kepada Nabi Adam nama-nama benda, yang dalam tafsir Al-Maraghi dipahami sebagai proses pengajaran yang melibatkan pemahaman dan pengenalan objek secara konkret. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam Islam menekankan pentingnya media pengajaran yang membantu peserta didik memahami materi secara lebih jelas.

Penegasan mengenai pentingnya pemanfaatan indera dalam proses belajar dijelaskan secara lebih eksplisit dalam QS. Al-Mulk ayat 23 sebagai berikut:

قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

Artinya: Katakanlah, "Dialah yang menciptakan kamu dan menjadikan bagimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani. Tetapi sedikit sekali kamu bersyukur." (QS. Al-Mulk [67]: 23)

Ayat tersebut mengisyaratkan bahwa pendengaran dan penglihatan merupakan sarana utama dalam memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran audio, visual, maupun audio visual menjadi relevan dalam mendukung proses pembelajaran yang variatif dan menarik. Pemanfaatan media yang melibatkan berbagai indera diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mengurangi kejenuhan, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Minat belajar merupakan aspek penting dalam menentukan kualitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Slameto dalam Almagofi et al., (2024), minat belajar tercermin melalui perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan aktif terhadap suatu aktivitas belajar. Ketika minat belajar rendah, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan tidak terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Minat belajar juga berkaitan erat dengan perhatian terfokus serta dorongan emosional yang mendorong individu untuk berpartisipasi aktif (Furqon, 2024).

Atika & Andriati, (2023) menyatakan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh sikap siswa terhadap mata pelajaran, lingkungan belajar, serta stimulus pembelajaran yang diberikan guru. Dalam konteks pembelajaran di kelas, stimulus yang kurang variatif serta penggunaan media pembelajaran yang belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Fakta yang terjadi di sekolah, khususnya di SMPN 2 Baleendah, menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih belum optimal. Hal ini diketahui berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada hari senin, 4 Mei 2026 melalui kegiatan observasi awal kepada 75 siswa kelas VIIA dan VII I. Observasi awal menunjukkan bahwa sekitar 50,67% siswa memiliki minat belajar yang belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal, siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran masih rendah. Selain itu, sebagian siswa tampak kurang antusias mengikuti pembelajaran, suasana belajar kurang menarik, serta penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan belum bervariasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aspek perasaan senang dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran belum berkembang secara optimal. Di sisi lain, aspek penerimaan terhadap materi juga belum maksimal, yang terlihat dari masih adanya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru.

Meskipun demikian, sebagian siswa masih mampu mengikuti pembelajaran dengan cukup baik. Namun, secara umum minat belajar siswa masih perlu

ditingkatkan, yang ditandai dengan belum optimalnya aspek perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab serta belum didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan bervariasi.

Salah satu upaya yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif. Media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai stimulus yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kombinasi unsur visual, audio, gamifikasi, serta respons langsung (Yusnan, 2025). Media digital yang dirancang secara menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan perhatian siswa, serta meminimalkan kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional (Rusdiana et al., 2025).

Menurut Kurniawan dalam Pertiwi & Wardhani (2024) media interaktif membantu guru menyajikan materi secara lebih konkret, meningkatkan ketertarikan belajar, serta memperkuat daya serap dan retensi informasi siswa. Sejalan dengan hal tersebut, berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar karena menghadirkan pengalaman belajar yang variatif dan dekat dengan keseharian generasi digital (Kameliani, 2025).

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, Zep Quiz hadir sebagai salah satu platform pembelajaran digital berbasis metaverse yang menawarkan pengalaman belajar melalui kuis interaktif. Zep Quiz memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara visual terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas kuis digital yang dilengkapi fitur avatar, sistem poin, leaderboard, serta umpan balik langsung. Integrasi antara penyajian materi dan evaluasi berbasis permainan ini berpotensi menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan (Hilmi & Jasiah, 2025). Media ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti smart TV dan smartphone, sehingga mendukung fleksibilitas pembelajaran dan keterlibatan siswa secara lebih luas.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa media digital dan interaktif secara umum berpengaruh positif terhadap minat belajar karena menghadirkan pengalaman yang dekat dengan keseharian generasi digital (Kameliani, 2025; Bleskadit, 2024). Bahkan, penggunaan media interaktif berbasis gim di tingkat SMP juga terbukti mampu mendorong aktivitas belajar siswa di kelas secara signifikan (Hamsa dkk., 2026). Di sisi lain, platform mutakhir berbasis *metaverse* seperti *Zep Quiz* sebenarnya sudah mulai diteliti dan terbukti sangat layak serta efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar (Lestari & Sunanto, 2025; Dola dkk., 2025).

Namun, kajian empiris mengenai penggunaan *Zep Quiz* sejauh ini masih didominasi oleh penelitian di tingkat Sekolah Dasar atau sebatas kajian literatur konseptual dan Penelitian Tindakan Kelas (Dola dkk., 2025; Lestari & Sunanto, 2025). Penelitian yang secara khusus menguji pengaruh platform *Zep Quiz* dalam pembelajaran PAI pada jenjang SMP terutama dengan menggunakan pendekatan kuantitatif *quasi-experiment* (eksperimen semu) masih belum ditemukan. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang nyata antara potensi media *Zep Quiz* dengan fakta penerapannya di lapangan, khususnya pada mata pelajaran PAI di tingkat sekolah menengah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki nilai kebaruan (*novelty*) yang kuat karena secara langsung menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Zep Quiz* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI kelas VII melalui desain *quasi-experiment* dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen di SMPN 2 Baleendah. Pendekatan ini memungkinkan pengukuran perubahan minat belajar secara lebih objektif berdasarkan perbedaan perlakuan yang diberikan. Oleh karena itu, penelitian berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Zep Quiz* Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAIBP Kelas VII di SMPN 2 Baleendah” penting untuk dilakukan, baik sebagai kontribusi teoretis maupun sebagai rujukan praktis bagi guru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran interaktif berbasis media Zep Quiz pada mata pelajaran PAIBP kelas VII di SMPN 2 Baleendah?
2. Bagaimana tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP kelas VII di SMPN 2 Baleendah?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP kelas VII di SMPN 2 Baleendah?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz pada mata pelajaran PAIBP kelas VII di SMPN 2 Baleendah
2. Mengetahui tingkat minat belajar siswa kelas VII SMPN 2 Baleendah dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz
3. Menganalisis pengaruh penggunaan Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP kelas VII di SMPN 2 Baleendah

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dalam dunia pendidikan, terutama tentang bagaimana media interaktif seperti Zep Quiz dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Hasilnya bisa menjadi referensi untuk penelitian lain yang membahas penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI.

2. Secara Praktis

- a. Untuk guru

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakter siswa saat ini. Dengan memanfaatkan Zep Quiz, guru bisa membuat pembelajaran terasa lebih hidup, interaktif, dan tidak membosankan.

b. Untuk siswa

Penggunaan Zep Quiz dapat membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Siswa lebih mudah tertarik dan termotivasi karena tampilannya menarik dan ada unsur permainan yang membuat mereka lebih aktif ikut serta.

c. Untuk peneliti

Bagi peneliti sendiri, penelitian ini menjadi pengalaman langsung untuk memahami bagaimana media digital dapat berpengaruh pada minat belajar siswa, serta bisa menjadi dasar untuk penelitian berikutnya di bidang yang sama.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga bertujuan menumbuhkan minat belajar siswa agar proses pembelajaran lebih optimal. Minat belajar berperan penting karena siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan menunjukkan sikap positif. Namun, dalam praktiknya pembelajaran PAI masih sering menggunakan metode ceramah, sehingga keterlibatan siswa belum berkembang secara maksimal dan berdampak pada rendahnya minat belajar.

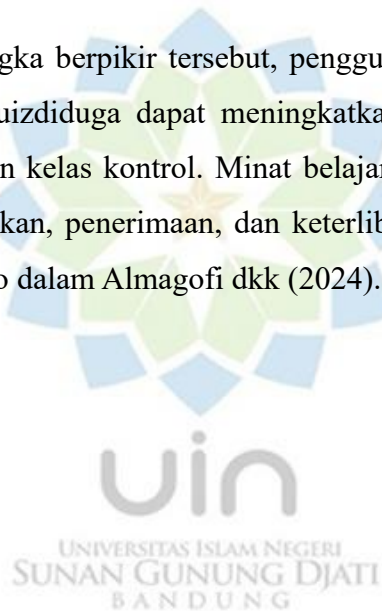
Pembelajaran interaktif berlandaskan pada teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang memandang belajar sebagai proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar dan kegiatan eksplorasi. Piaget menekankan bahwa peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi perlu diberi kesempatan untuk menemukan, mengolah, dan memahami informasi secara mandiri sehingga terbentuk pemahaman yang bermakna (Ali dkk., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dipandang relevan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dalam pembelajaran PAI.

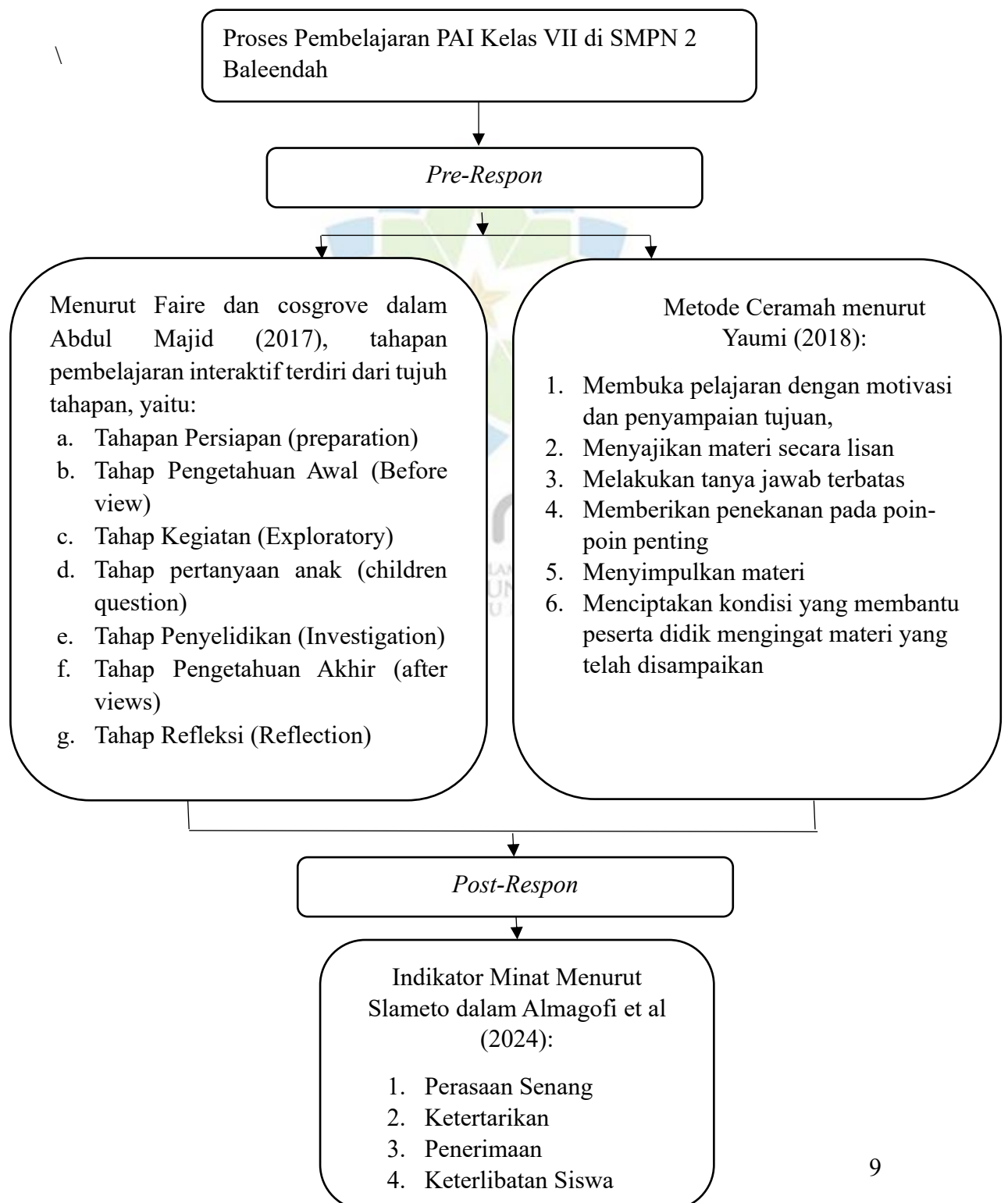
Media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz dirancang berdasarkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer, yang menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui integrasi kata dan gambar secara terstruktur (Nurhatmi, 2025). Kombinasi teks, visual, aktivitas kuis, serta umpan balik langsung dalam Zep Quiz

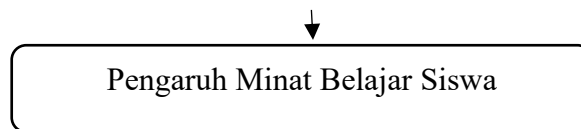
memungkinkan keterlibatan kognitif dan emosional selama pembelajaran PAI berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada penelitian ini dilaksanakan berdasarkan tahapan pembelajaran interaktif menurut Faire dan Cosgrove dalam Abdul Majid (2017), yang meliputi tujuh tahapan, yaitu: (1) tahap persiapan (*preparation*), (2) tahap pengetahuan awal (*before view*), (3) tahap kegiatan eksploratif (*exploratory*), (4) tahap pertanyaan anak (*children uestion*), (5) tahap penyelidikan (*investigation*), (6) tahap pengetahuan akhir (*after view*), dan (7) tahap refleksi (*reflection*).

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Zep quiz diduga dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa dibandingkan kelas kontrol. Minat belajar diukur melalui indikator perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan belajar sebagaimana dikemukakan oleh Slameto dalam Almagofi dkk (2024).







Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015).

Ha: Ada pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP kelas VII di SMPN 2 Baleendah

Ho: Tidak ada pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP kelas VII di SMPN 2 Baleendah

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya menjadi rujukan untuk melihat variabel, metode, dan temuan yang telah dicapai, sehingga peneliti dapat mengidentifikasi kesenjangan dan memastikan kontribusi baru dari penelitian yang dilakukan. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan topik ini. Berikut ini beberapa penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian ini.

1. Penelitian oleh Hida Febriana Kameliani (2025)

Penelitian yang dilakukan oleh Hida Febriana Kameliani dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Temanggung” menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik,

interaktif, dan tidak monoton, sehingga membuat peserta didik lebih fokus, antusias, serta terdorong untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media digital mendorong peningkatan perhatian dan motivasi belajar, karena siswa merasa belajar lebih mudah dipahami dan lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket, observasi, dan dokumentasi, yang diberikan kepada siswa kelas XI. Temuan penelitian menekankan bahwa semakin kreatif media digital yang digunakan guru, semakin tinggi pula minat belajar peserta didik terhadap materi PAI (Kameliani, 2025).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada jenis media yang digunakan. Penelitian Hida Febriana hanya menyoroti media digital secara umum tanpa menggunakan platform interaktif tertentu seperti Zep Quiz. Selain itu, jenjang pendidikan yang diteliti adalah tingkat SMA, sedangkan penelitian penulis berfokus pada peserta didik kelas VII SMP. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar, menggunakan pendekatan kuantitatif, serta menjadikan siswa sebagai subjek penelitian. Kedua penelitian juga memiliki tujuan yang sama, yaitu melihat sejauh mana penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI.

2. Penelitian oleh Nurlita Lestari & Sunanto (2025)

Penelitian yang dilakukan oleh Nurlita Lestari dan Liyana Sunanto berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa” merupakan salah satu penelitian yang paling relevan dan mendekati fokus penelitian penulis. Penelitian ini menjelaskan bahwa aplikasi Zep Quiz sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran, serta mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa fitur gamifikasi seperti avatar, skor langsung, leaderboard, dan tampilan interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan menganalisis

berbagai artikel yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Zep Quiz tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu siswa lebih memahami materi melalui lingkungan belajar yang lebih interaktif dan imersif (Lestari & Sunanto, 2025).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah jenjang pendidikan yang diteliti yaitu sekolah dasar, sementara penelitian penulis berfokus pada siswa SMP kelas VII. Selain itu, penelitian ini bersifat kajian literatur, bukan penelitian lapangan seperti penelitian penulis. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis sangat kuat karena sama-sama menggunakan media Zep Quiz serta sama-sama berfokus pada peningkatan minat belajar siswa.

3. Penelitian oleh Delpita Dola, Hizmi Wardani, Nurhafni Siregar, dan Aisyah Warahma (2025)

Penelitian yang dilakukan oleh Delpita Dola, Hizmi Wardani, Nurhafni Siregar, dan Aisyah Warahma dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V” menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa Zep Quiz dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan melalui konsep gamifikasi yang membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Melalui fitur kuis interaktif yang disajikan secara real-time, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif, meningkatkan fokus belajar, serta memahami materi dengan lebih baik.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa kelas V UPT SD Negeri 060817 Medan Kota. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan tes tertulis berupa pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata siswa dari 59,6 pada pretest menjadi 93,2 pada posttest. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat hingga mencapai 100%. Temuan penelitian menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif

berbasis Zep Quiz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada variabel terikat, jenjang pendidikan, dan mata pelajaran yang diteliti. Penelitian Delpita Dola dkk. berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di tingkat Sekolah Dasar dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sementara itu, penelitian penulis berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP dengan menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz sebagai variabel utama penelitian. Selain itu, kedua penelitian sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital yang interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Penelitian oleh Deyski Hamsa, Radia Hafid, Abdulrahim Maruwae, Roy Hasiru, dan Ardiansyah (2026)

Penelitian yang dilakukan oleh Deyski Hamsa, Radia Hafid, Abdulrahim Maruwae, Roy Hasiru, dan Ardiansyah dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Aktivitas Belajar Siswa di SMP” menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap aktivitas belajar siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional. Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini berbasis Kahoot, yaitu platform game-based learning yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif melalui kuis interaktif, umpan balik langsung (real-time feedback), dan suasana belajar yang lebih menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara visual, oral, maupun emosional sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Nilai uji hipotesis menunjukkan t-hitung sebesar 4,488 lebih besar daripada t-tabel sebesar

1,690 dengan koefisien determinasi sebesar 37,2%, yang menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan media pembelajaran interaktif terhadap aktivitas belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif kausal. Populasi penelitian berjumlah 145 siswa SMP Negeri 2 Bongomeme Kabupaten Gorontalo dengan sampel sebanyak 36 siswa yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada variabel terikat dan jenis media yang digunakan. Penelitian Deyski Hamsa dkk. berfokus pada aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot, sedangkan penelitian penulis berfokus pada minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, penelitian penulis dilakukan pada siswa kelas VII SMP dengan konteks pembelajaran PAI. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap aspek afektif dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kedua penelitian juga menggunakan pendekatan kuantitatif, melibatkan siswa SMP sebagai subjek penelitian, serta bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan teknologi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

5. Penelitian oleh Fanti Bleskadit (2024)

Penelitian yang dilakukan oleh Fanti Bleskadit dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong” menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang memadukan unsur teks, gambar, audio, video, dan animasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu,

penggunaan media interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan mereka selama kegiatan belajar berlangsung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain one group pretest-posttest design. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 5,242 lebih besar daripada t tabel sebesar 1,734 dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Temuan tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Biologi.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada jenis media, mata pelajaran, dan jenjang pendidikan yang diteliti. Penelitian Fanti Bleskadit menggunakan media pembelajaran interaktif secara umum pada mata pelajaran Biologi di tingkat SMA, sedangkan penelitian penulis secara khusus menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP. Selain itu, penelitian penulis berfokus pada peserta didik kelas VII SMPN 54 Bandung. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Kedua penelitian juga memiliki tujuan yang sama, yaitu mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital interaktif terbukti efektif meningkatkan minat, aktivitas, dan hasil belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Meskipun demikian, penelitian mengenai platform Zep Quiz masih terbatas pada jenjang SD dan belum ada yang mengujinya melalui desain kuasi eksperimen pada mata pelajaran PAIBP di tingkat SMP. Oleh karena itu, penelitian di kelas VII SMPN 2 Baleendah ini memiliki posisi strategis untuk memberikan kontribusi baru serta

memperkuat bukti empiris mengenai pengaruh Zep Quiz terhadap minat belajar siswa.

