



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



Efektivitas Media Gamified ZEP Quiz dalam Model Kooperatif Tipe Detektif terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Aqidah Akhlak

Siti Rahmawati*, Askhabul Kirom, Wiwin Fachrudin Yusuf, M. Jamhuri

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Yudharta Pasuruan, Kabupaten Pasuruan, Indonesia

*Correspondence: E-mail: sitirahmawati250303@gmail.com, k1r0m@yudharta.ac.id, maswiwinfachrudin@yudharta.ac.id, jamhuri@yudharta.ac.id

| ABSTRACT | ARTICLE INFO |
|--|--|
| <p><i>Aqidah Akhlak learning continues to face challenges related to low student participation, largely due to the dominance of conventional teaching methods. This study aimed to examine the effect of ZEP Quiz-based gamified learning media integrated within a Detective-type cooperative learning model on student activity in Aqidah Akhlak at MA Nurul Hidayah Lecari. A pre-experimental One-Group Pretest-Posttest design was employed with 34 eleventh-grade students as participants. Data were collected through student activity questionnaires and structured observation sheets, then analyzed using descriptive statistics, the Wilcoxon Signed Rank Test, and N-Gain Score. Results showed an increase in mean student activity scores from 86.38 (pretest) to 98.97 (posttest). The Wilcoxon test yielded Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.000 (< 0.05), indicating a statistically significant difference. Observational data also rose from 56.75% to 86.25%. The N-Gain score of 0.3635 indicated moderate effectiveness. These findings confirm that integrating ZEP Quiz-based gamified media within the Detective cooperative model significantly improves student engagement in Aqidah Akhlak learning.</i></p> | <p>Article History: Submitted/Received 2 May 2026 First Revised 13 May 2026 Accepted 2 June 2026 First Available online 8 June 2026 Publication Date 8 June 2026</p> <p>Keyword: Aqidah Akhlak, Cooperative Learning, Gamification, Student Activity, ZEP Quiz</p> |
| ABSTRAK | |
| <p>Pembelajaran Aqidah Akhlak masih menghadapi rendahnya partisipasi aktif siswa akibat dominasi metode konvensional. Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh media</p> | |

pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan platform ZEP Quiz dalam kerangka model pembelajaran kooperatif tipe Detektif terhadap tingkat keaktifan siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MA Nurul Hidayah Lecari. Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-experimental berbentuk *One-Group Pretest-Posttest*. Sebanyak 34 siswa kelas XI MA Nurul Hidayah Lecari ditetapkan sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilaksanakan melalui instrumen angket keaktifan dan lembar pengamatan. Teknik analisis data mencakup statistik deskriptif, Wilcoxon Signed Rank Test, dan N-Gain Score. Hasil studi memperlihatkan adanya lonjakan signifikan pada rata-rata keaktifan siswa, yakni dari 86,38 pada pengukuran awal menjadi 98,97 pada pengukuran akhir. Uji Wilcoxon menghasilkan *Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 (< 0,05)*, yang berarti H_0 ditolak. Data observasi lapangan juga mencatat kenaikan dari 56,75% menjadi 86,25%. Nilai N-Gain diperoleh sebesar 0,3635, tergolong dalam kategori sedang atau cukup efektif. Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media gamified berbasis ZEP Quiz dalam model kooperatif tipe Detektif terbukti mampu mendorong peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Institusi pendidikan mengemban tanggung jawab besar dalam membentuk karakter dan moral generasi muda bangsa. Di lingkungan Madrasah Aliyah, mata pelajaran Aqidah Akhlak secara khusus dirancang untuk menumbuhkan keyakinan spiritual serta membina perilaku terpuji pada diri peserta didik. Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Aqidah Akhlak masih kerap terkendala oleh keterbatasan variasi metode dan media, yang pada akhirnya mengakibatkan rendahnya antusiasme dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung.

Keaktifan dalam belajar merupakan tolok ukur utama keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Siswa yang sungguh-sungguh aktif akan terwujud dalam berbagai bentuk keterlibatan nyata: menyimak penjelasan guru dengan seksama, berani mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, terlibat dalam diskusi, mencatat materi, hingga secara mandiri mengeksplorasi sumber-sumber belajar. Sebaliknya, orientasi pembelajaran yang terpusat pada guru dan minim pelibatan siswa justru melahirkan kondisi pasif, mudah jenuh, dan berkurangnya minat belajar.

Permasalahan serupa ditemui di MA Nurul Hidayah Lecari, sebagaimana terungkap dari pengamatan awal yang dilakukan di kelas XI. Diketahui bahwa sebagian besar siswa berstatus santri yang menetap di pondok pesantren, sehingga kondisi fisik mereka tidak jarang berada dalam keadaan lelah ketika mengikuti pelajaran. Hasil observasi awal menunjukkan hanya sekitar 35% siswa yang aktif bertanya dan merespons pertanyaan guru, sementara 47% siswa terlibat aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Kondisi ini mengindikasikan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa masih sangat rendah dan memerlukan intervensi pembelajaran yang lebih inovatif.

Berkembangnya teknologi informasi secara pesat telah melahirkan paradigma baru dalam penyelenggaraan pendidikan masa kini. Salah satu inovasi yang semakin mendapat perhatian adalah gamifikasi, yakni penerapan unsur-unsur permainan dalam konteks pembelajaran guna memperkuat motivasi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Data dari Kemendikdasmen mengungkapkan bahwa lebih dari 900 ribu warga sekolah di Indonesia telah merasakan manfaat nyata dari penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi (Kemendikdasmen, 2024).

ZEP Quiz merupakan salah satu platform gamifikasi yang menawarkan tampilan visual yang atraktif, pilihan avatar, beragam mode permainan, serta sistem perolehan poin dan papan peringkat yang efektif mendorong semangat siswa. Sejumlah penelitian telah mengonfirmasi bahwa ZEP Quiz mampu secara signifikan meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Sebagai contoh, penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 067257 Medan Amplas membuktikan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa meningkat dari 63% menjadi 86% setelah penggunaan ZEP Quiz (Sinaga dkk., 2025). Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak mengkaji pengaruh ZEP Quiz terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran umum, sedangkan penelitian mengenai integrasi ZEP Quiz dengan model kooperatif tipe Detektif pada pembelajaran Aqidah Akhlak di lingkungan pesantren masih sangat terbatas.

Meskipun ZEP Quiz memiliki potensi yang sangat menjanjikan, dampaknya akan jauh lebih optimal apabila dikombinasikan dengan model pembelajaran yang tepat dan saling menguatkan. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Detektif merupakan suatu varian

inovatif dari pembelajaran kooperatif yang secara khusus dirancang dengan nuansa investigasi layaknya seorang detektif. Dalam model ini, siswa diposisikan sebagai 'detektif' yang bertugas menyelidiki, menganalisis, dan menemukan solusi atas permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran secara bersama-sama dalam kelompok.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pendekatan gamifikasi berpotensi menjadi strategi pembelajaran alternatif yang dapat secara efektif mendongkrak keaktifan siswa. Gamifikasi berperan dalam mentransformasi pembelajaran agama yang lazim dipandang monoton menjadi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Rodrigues dkk. (2022) melalui studi longitudinalnya menemukan bahwa gamifikasi tidak hanya menghadirkan efek kebaruan pada tahap awal, melainkan juga memberikan dampak positif yang berkelanjutan setelah siswa familiar dengan pendekatan tersebut. Senada dengan itu, Huang dkk. (2020) melalui kajian meta-analisis membuktikan bahwa penerapan gamifikasi dalam dunia pendidikan berkorelasi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada kombinasi unik antara platform ZEP Quiz, model kooperatif tipe Detektif, dan konteks pembelajaran Aqidah Akhlak di lingkungan madrasah berbasis pesantren, yang sejauh penelusuran literatur belum pernah dikaji secara terpadu sebelumnya. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media gamifikasi berbasis ZEP Quiz dalam model pembelajaran kooperatif tipe Detektif terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MA Nurul Hidayah Lecari.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Adapun rancangan yang diterapkan adalah Pre-Experimental Design dengan format One-Group Pretest-Posttest Design. Pilihan rancangan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian hanya melibatkan satu kelompok subjek yang diukur sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Meskipun desain ini belum melibatkan kelompok kontrol sehingga berpotensi rentan terhadap bias dari faktor-faktor eksternal, pendekatan ini dipilih karena keterbatasan pengaturan kelas pada lingkungan madrasah yang tidak memungkinkan pembentukan kelompok kontrol secara paralel. Penelitian dilaksanakan setelah memperoleh izin resmi dari pihak madrasah dan persetujuan peserta didik sebagai responden.

Pola desain penelitian yang digunakan adalah: $O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$. Dalam pola tersebut, O_1 merepresentasikan pretest atau pengukuran keaktifan siswa sebelum intervensi dilakukan; X melambangkan perlakuan berupa implementasi media gamified berbasis ZEP Quiz yang dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Detektif; sedangkan O_2 adalah posttest atau pengukuran keaktifan siswa pascaperlakuan.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI MA Nurul Hidayah Lecari tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 34 orang, terbagi dalam kelas XI MIA (18 siswa) dan XI IIS (16 siswa). Mengingat jumlah populasi yang tergolong kecil, seluruh anggota populasi sekaligus ditetapkan sebagai sampel penelitian menggunakan teknik total sampling.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari angket keaktifan siswa yang memuat 24 butir pernyataan (18 *favorable* dan 6 *unfavorable*) untuk keperluan pretest dan posttest, serta lembar observasi keaktifan siswa. Angket disusun menggunakan skala Likert 1-5 (SS=5, S=4, KS=3, TS=2, STS=1 untuk item *favorable*;

dibalik untuk item unfavorable), dengan skor maksimal 120. Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan enam indikator keaktifan sebagaimana tercantum pada Tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Angket Keaktifan Belajar Siswa

| No. | Indikator Keaktifan Siswa | No. Item Favorable | No. Item Unfavorable | Jumlah | Nomor Butir |
|--------------|------------------------------------|--------------------|----------------------|-----------|-------------|
| 1 | Memperhatikan dan Konsentrasi | 1, 2, 3 | 4 | 4 | 1-4 |
| 2 | Keberanian Bertanya | 5, 6, 7 | 8 | 4 | 5-8 |
| 3 | Kemampuan Menjawab Pertanyaan | 9, 10, 11 | 12 | 4 | 9-12 |
| 4 | Partisipasi dalam Diskusi | 13, 14, 15 | 16 | 4 | 13-16 |
| 5 | Kesungguhan Mengerjakan Tugas | 17, 18, 19 | 20 | 4 | 17-20 |
| 6 | Antusiasme dalam Kegiatan ZEP Quiz | 21, 22, 23 | 24 | 4 | 21-24 |
| Total | | 18 item | 6 item | 24 | |

Validitas instrumen diuji menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan nilai r tabel sebesar 0,632 ($n=10, \alpha=0,05$). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 24 butir pernyataan pada instrumen pretest dinyatakan valid, dengan koefisien Pearson Correlation berkisar antara 0,641 hingga 0,880 dan nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05. Hasil serupa diperoleh pada instrumen posttest, di mana seluruh 24 butir juga valid dengan koefisien korelasi antara 0,659 hingga 0,863. Tidak ada satu pun butir yang gugur pada kedua instrumen. Uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha menghasilkan nilai sebesar 0,961, jauh melampaui batas minimum reliabilitas ($\alpha > 0,60$). Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai alat ukur penelitian. Pelaksanaan uji coba instrumen dilakukan kepada 10 siswa yang tidak termasuk dalam sampel penelitian.

Tahapan pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini mengikuti alur model kooperatif tipe Detektif yang tersusun atas enam langkah: (1) penetapan kasus atau isu oleh guru yang relevan dengan materi Aqidah Akhlak; (2) pembentukan kelompok-kelompok detektif beranggotakan 4-5 siswa secara heterogen; (3) kegiatan pengumpulan bukti dan diskusi awal bersumber dari berbagai referensi; (4) analisis bersama dan penyusunan pemecahan masalah secara kolektif; (5) presentasi hasil investigasi dan evaluasi oleh kelompok; serta (6) sesi refleksi pembelajaran yang difasilitasi oleh guru. ZEP Quiz disisipkan pada fase penguatan materi pasca-diskusi kelompok, di mana siswa berkompetisi secara positif melalui kuis interaktif berbasis sistem poin dan papan peringkat.

Teknik analisis data yang diterapkan meliputi empat tahapan: (1) analisis statistik deskriptif guna menggambarkan profil keaktifan siswa; (2) uji normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk Test; (3) uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test karena distribusi data tidak normal; dan (4) uji efektivitas menggunakan N-Gain Score.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan hasil pengujian validitas, seluruh 24 butir pernyataan pada instrumen pretest dinyatakan valid, dengan nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 dan koefisien Pearson Correlation berkisar antara 0,641 hingga 0,880. Hasil serupa diperoleh pada instrumen posttest, di mana semua 24 butir pernyataan terkonfirmasi valid dengan koefisien Pearson Correlation antara 0,659 dan 0,863. Tidak ada butir yang gugur pada kedua instrumen, sehingga seluruh 24 butir digunakan dalam pengumpulan data. Sementara itu, hasil uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,961, baik untuk instrumen pretest maupun posttest. Nilai ini melampaui batas minimum reliabilitas yang ditetapkan ($\alpha > 0,60$) dan menunjukkan bahwa kedua instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, sehingga layak dan andal digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

Sementara itu, hasil uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,961, baik untuk instrumen pretest maupun posttest. Nilai ini melampaui batas minimum reliabilitas yang ditetapkan ($\alpha > 0,60$), sehingga kedua instrumen dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

3.2 Data Keaktifan Siswa Pretest dan Posttest

Tabel 2. Perbandingan Deskriptif Keaktifan Siswa Pretest dan Posttest

| Kelompok | N | Min | Max | Mean | Std. Deviation |
|----------|----|-----|-----|-------|----------------|
| Pretest | 34 | 69 | 95 | 86,38 | 6,679 |
| Posttest | 34 | 93 | 120 | 98,97 | 5,300 |

Berdasarkan data pada tabel di atas, tampak bahwa rata-rata skor keaktifan siswa mengalami kenaikan dari 86,38 pada tahap pretest menjadi 98,97 pada tahap posttest, setara dengan peningkatan sebesar 12,59 poin. Di samping itu, nilai standar deviasi yang menyusut dari 6,679 menjadi 5,300 mengisyaratkan bahwa sebaran nilai keaktifan siswa pada posttest lebih homogen, yang mencerminkan keberhasilan media ZEP Quiz dalam mendorong partisipasi aktif seluruh siswa secara lebih merata.

3.3 Hasil Data Observasi

Tabel 3. Perbandingan Data Observasi Keaktifan Siswa

| Indikator Keaktifan | Pretest | Posttest |
|--|----------------|-----------------|
| Memperhatikan penjelasan guru | 68% | 91% |
| Aktif bertanya & menjawab | 41% | 76% |
| Partisipasi diskusi kelompok | 47% | 82% |
| Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh | 71% | 88% |
| Rata-rata | 56,75% | 86,25% |

Hasil pengamatan lapangan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh dimensi keaktifan yang diamati. Secara agregat, rata-rata keaktifan hasil observasi meningkat dari 56,75% di awal menjadi 86,25% di akhir pembelajaran, mencerminkan lonjakan sebesar 29,5 poin persentase. Dua dimensi yang menunjukkan pertumbuhan paling menonjol adalah keberanian siswa dalam bertanya dan partisipasi mereka dalam diskusi kelompok, masing-masing mengalami peningkatan sebesar 35%. Capaian ini mencerminkan keberhasilan model kooperatif tipe Detektif dalam membangun iklim belajar yang kondusif bagi komunikasi dan kerja sama antar siswa. Sementara itu, indikator perhatian terhadap penjelasan guru mencapai angka 91% pada posttest, yang mengindikasikan bahwa suasana pembelajaran berbasis ZEP Quiz yang interaktif mampu menjaga konsentrasi siswa tetap optimal, bahkan di jam-jam belajar siang hari yang rentan terhadap penurunan fokus akibat kelelahan fisik.

3.4 Uji Normalitas dan Uji Hipotesis

Pengujian normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001 untuk data pretest dan 0,000 untuk data posttest. Karena kedua nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, distribusi data dinyatakan tidak normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test.

Tabel 4. Uji Normalitas Shapiro-Wilk Test

| | Kolmogorov-Smirnov | | | Shapiro-Wilk | | |
|---------|--------------------|----|-------|--------------|----|-------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Pretest | 0,155 | 34 | 0,038 | 0,865 | 34 | 0,001 |

| | Kolmogorov-Smirnov | | | Shapiro-Wilk | | |
|----------|--------------------|----|-------|--------------|----|-------|
| Posttest | 0,220 | 34 | 0,000 | 0,771 | 34 | 0,000 |

Tabel 5. Uji Hipotesis Non-Parametrik Wilcoxon Signed Rank Test

| Statistik | Posttest – Pretest |
|------------------------|--------------------|
| Z | -5,094 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | 0,000 |

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test yang diolah menggunakan perangkat lunak SPSS menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Oleh karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka H_0 berhasil ditolak dan H_a diterima. Temuan ini mengkonfirmasi adanya perbedaan yang nyata dan bermakna antara kondisi keaktifan siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran gamified berbasis ZEP Quiz dalam model kooperatif tipe Detektif.

3.5 Uji Efektivitas (N-Gain)

N-Gain Score dimanfaatkan sebagai alat ukur untuk menentukan seberapa besar peningkatan keaktifan siswa sekaligus menilai tingkat efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Hasil perhitungan memperlihatkan bahwa rata-rata N-Gain mencapai 0,3635, yang termasuk dalam rentang $0,30 \leq g < 0,70$, sehingga dikategorikan sebagai efektivitas sedang.

Tabel 6. Uji Efektivitas N-Gain

| | | Statistics | | |
|----------------|---------|------------|----------|--------|
| | | Pretest | Posttest | NGain |
| N | Valid | 34 | 34 | 34 |
| | Missing | 0 | 0 | 0 |
| Mean | | 86.38 | 98.97 | .3635 |
| Median | | 87.50 | 98.00 | .3374 |
| Std. Deviation | | 6.679 | 5.300 | .17226 |
| Range | | 26 | 27 | .88 |
| Minimum | | 69 | 93 | .12 |
| Maximum | | 95 | 120 | 1.00 |

Walaupun nilai N-Gain hanya berada pada kategori sedang dan belum menyentuh kategori tinggi ($g \geq 0,70$), capaian ini tetap memiliki makna pedagogis yang tidak dapat diabaikan. Salah satu faktor yang membatasi potensi kenaikan N-Gain adalah kondisi

skor pretest siswa yang terbilang sudah cukup tinggi (mean 86,38), sehingga ruang untuk peningkatan lebih lanjut menjadi lebih sempit. Faktor lain yang turut berperan adalah kondisi fisik siswa yang seringkali dalam keadaan lelah sebagai konsekuensi dari aktivitas keseharian mereka sebagai santri pondok pesantren.

Efektivitas perpaduan ZEP Quiz dengan model kooperatif tipe Detektif juga tampak jelas dari perubahan orientasi pembelajaran yang bergeser dari *teacher-centered* menuju *student-centered*. Dalam konteks ini, siswa secara aktif berperan layaknya seorang 'detektif' yang memecahkan kasus, berdiskusi bersama rekan kelompok, dan saling bersaing secara sportif melalui kuis interaktif. Hasil ini memperkuat temuan Widyaningrum dkk. (2025) yang menyatakan bahwa ZEP Quiz terbukti efektif dalam mendongkrak motivasi belajar siswa.

3.6 Pembahasan

Peningkatan keaktifan belajar yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dianalisis dari beberapa sudut pandang teoritis. Pertama, ditinjau dari teori motivasi intrinsik dan *self-determination*, elemen-elemen gamifikasi yang hadir dalam ZEP Quiz, seperti sistem poin, papan peringkat, dan tantangan yang berhasil membangkitkan dorongan internal siswa untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan tersebut tidak semata-mata dipicu oleh kewajiban menyelesaikan tugas, melainkan didorong oleh hasrat untuk berkompetisi dan mendapatkan pengakuan atas kerja keras mereka.

Kedua, dari perspektif teori pembelajaran kooperatif, model Detektif sukses membangun rasa saling ketergantungan yang positif di antara sesama anggota kelompok. Setiap siswa memahami bahwa keberhasilan kolektif kelompok sangat bergantung pada sumbangsih setiap individu di dalamnya, sehingga mendorong semua siswa, termasuk mereka yang sebelumnya cenderung pasif untuk turut berkontribusi secara aktif dalam proses diskusi dan pemecahan masalah. Penelitian Suryani dan Rahmat (2023) juga turut memperkuat simpulan ini, bahwa model pembelajaran kooperatif terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa.

Ketiga, dari perspektif pembelajaran Aqidah Akhlak, keberhasilan yang dicapai memiliki makna tersendiri karena mampu menggeser persepsi siswa bahwa belajar agama tidak harus membosankan. Melalui pendekatan gamifikasi, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif mengenai materi aqidah dan akhlak, tetapi sekaligus menjalani pengalaman belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Hal ini selaras dengan gagasan Majid (2018) yang menegaskan bahwa pembelajaran Aqidah Akhlak idealnya mampu menyentuh dimensi afektif dan psikomotorik siswa, tidak hanya terbatas pada aspek kognitif semata.

Secara keseluruhan, integrasi media gamified berbasis ZEP Quiz dengan model kooperatif tipe Detektif terbukti mampu: (1) membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa melalui elemen kompetisi dan tantangan yang menyenangkan; (2) memupuk kemampuan kerja sama dan kolaborasi antar siswa melalui dinamika kelompok yang kooperatif; (3) memberikan umpan balik secara instan kepada siswa melalui sistem penilaian otomatis yang dimiliki ZEP Quiz; serta (4) menciptakan atmosfer pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, namun tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran Aqidah Akhlak.

4. SIMPULAN

Berdasarkan serangkaian analisis hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, diperoleh dua simpulan utama sebagai berikut:

- a. Terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat keaktifan siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran gamified berbasis ZEP Quiz dalam model kooperatif tipe Detektif pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MA Nurul Hidayah Lecari. Rata-rata skor keaktifan siswa mengalami kenaikan dari 86,38 pada pretest menjadi 98,97 pada posttest. Hasil Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,000 ($< 0,05$), yang membuktikan perbedaan tersebut secara statistik. Pengamatan lapangan pun mencatat peningkatan rata-rata keaktifan dari 56,75% menjadi 86,25%.
- b. Media pembelajaran gamified berbasis ZEP Quiz dalam model kooperatif tipe Detektif terbukti cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Aqidah Akhlak di MA Nurul Hidayah Lecari. Hal ini dibuktikan oleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,3635 yang masuk dalam kategori sedang (cukup efektif). Efektivitas media ini termanifestasi dari kemampuannya mengubah orientasi pembelajaran menjadi student-centered, menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif, mendorong kolaborasi antar siswa, serta memberikan umpan balik langsung melalui sistem kuis interaktif.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan agar guru Aqidah Akhlak di Madrasah Aliyah, khususnya yang berbasis pesantren, dapat mempertimbangkan penggunaan media gamified berbasis ZEP Quiz dalam model kooperatif tipe Detektif sebagai pilihan inovasi pembelajaran. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan desain true experimental dengan kelompok kontrol demi menghasilkan bukti yang lebih kuat secara metodologis, serta memperluas variabel dependen dengan menyertakan hasil belajar kognitif dan internalisasi nilai-nilai akhlak.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Agus, K. R. (2023). Implementation of Gamification in Learning Media to Improve Student Activity and Learning Outcomes. *International Journal of Technology and Research in Development*, 5(2), 45–48.
- Apriyani, A., Dewi, N. S., Ramadhani, A. P., & Farhurohman, O. (2025). Strategi Guru Dalam Menanamkan Nilai Akhlakul Karimah Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah. *EBTIDA': Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 545–550.
- Dahlan, Z., Fadilah, N., Faridah, E. S., & Ernawati. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 145–153.
- Dahlan, Z., Fadilah, N., & Faridah, E. S. (2023). Analisis Keaktifan Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MA Sa'id Yusuf Depok. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 10(1), 27–41.

- Huang, R., Ritzhaupt, A. D., Sommer, M., Zhu, J., Stephen, A., & Valle, N. (2020). The Impact of Gamification in Educational Settings on Student Learning Outcomes: A Meta-Analysis. *Educational Technology Research and Development*, 68, 1876–1885.
- Husen, F. A., & Wulandari, F. (2025). Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Di Sekolah Dasar Pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 940–948.
- Jannah, M., & Cahyadi, A. (2022). Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Model Simulasi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1247–1253.
- Jayanti, S., Fauzi, I., & Amin, A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Sebagai Upaya Untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 3896–3902.
- Kemendikdasmen, Pusdatin. (2024). Lebih Dari 900 Ribu Warga Sekolah Nikmati Keseruan Pembelajaran Melalui Gamifikasi Yang Interaktif. Diakses dari <https://pusdatin.kemendikdasmen.go.id>
- Khairunnisa, S. M., & Rozi, M. A. F. (2024). The Use of Gamification-Based Learning Media in Improving Learning Motivation of Students in Fiqh Subjects. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 129–132.
- Majid, A. (2018). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, N. W., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Zep Quiz Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 33529–33537.
- Oktaviana, N., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2025). Literature Review: Penerapan Model Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(1), 11–18.
- Rani, K., Lestari, P. D., Ka-Lupae, S., & Hikamah, S. R. (2025). Enhancing Student Engagement and Cognitive Development Through Game-Based Learning (GBL). *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 10(1), 39–40.
- Rinaldi, R. (2025). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Gamifikasi Digital Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *International Journal of Multidisciplinary Studies and Social Sciences*, 3(5), 612–618.
- Rodrigues, L., et al. (2022). Gamification Suffers from the Novelty Effect but Benefits from the Familiarization Effect: Findings from a Longitudinal Study. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(13), 1–22.
- Romadoni, M. D., Mubarok, A., Hadi, M. N., & Jamhuri, M. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Gamifikasi Quizizz Pada Materi Pendidikan Agama Islam. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 83–93.
- Rusman. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sari, C. N., & Prasetyo, A. (2025). Gamify Your Learning: Pengaruh ZEP Quiz Sebagai Digital Learning Media Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa UPT SMPN 2 Gresik. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 464–472.
- Sinaga, A. M., Ridwanto, Siregar, H., & Saragih, D. R. (2025). Peningkatan Pemahaman Dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif ZEP Quiz. *Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran*, 7(3), 115–117.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Ed. 2)*. Bandung: Alfabeta.

- Suryani, S., & Rahmat, Z. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 90–99.
- Suyono, & Hariyanto. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran: Teori Dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widyaningrum, D., Smaragdina, A. A., Rizky, D. D., Ardiansyah, Y. E., & Prasasti, F. A. M. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan ZEP Quiz Pada Pembelajaran Informatika Di SMP. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 201–208.