

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ZEP QUIZ PADA MATERI TAJWID DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR

Walid Azis Syarif¹, Dzulfikar Akbar Romadlon²

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam,

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo^{1,2}

e-mail: dzulfikarakbar@umsida.ac.id

Diterima: 21/07/2026; Direvisi: 01/08/2026; Diterbitkan: 06/09/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi media pembelajaran berbasis ZEP Quiz pada materi tajwid dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VI SDN Kalidawir Sidoarjo serta mengevaluasi efektivitasnya terhadap hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa. Penelitian ini dilandasi oleh masih terbatasnya kajian yang menginvestigasi implementasi media berbasis *metaverse* pada pembelajaran tajwid di sekolah dasar, sementara penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada media kuis dua dimensi seperti Kahoot dan Quizizz. Penelitian menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *sequential explanatory*, diawali tahap kuantitatif menggunakan rancangan *one-group pretest-posttest*, kemudian dilanjutkan dengan tahap kualitatif melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan uji N-Gain, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* meningkat dari 56,25 menjadi 82,50 pada *posttest* dengan nilai N-Gain sebesar 0,60 (kategori sedang). Respons siswa memperoleh persentase rata-rata 81,79% dengan kategori sangat setuju, didukung temuan observasi dan wawancara yang menunjukkan peningkatan keaktifan, motivasi, dan partisipasi siswa meskipun masih dijumpai kendala berupa keterbatasan perangkat dan ketidakstabilan jaringan internet. Temuan ini menunjukkan bahwa ZEP Quiz efektif sebagai media pembelajaran tajwid sekaligus memberikan kontribusi baru melalui implementasi pembelajaran berbasis *metaverse* yang mampu menciptakan pengalaman belajar lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Kata Kunci: ZEP Quiz, Tajwid, Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT

This study aimed to analyze the implementation of ZEP Quiz-based learning media in teaching *tajwid* within Islamic Religious Education for sixth-grade students at SDN Kalidawir Sidoarjo and to evaluate its effectiveness in improving students' learning outcomes, motivation, and engagement. The study was motivated by the limited research investigating the implementation of *metaverse*-based learning media for *tajwid* instruction in elementary schools, whereas previous studies have predominantly focused on two-dimensional quiz platforms such as Kahoot and Quizizz. This research employed a *mixed methods* approach using a *sequential explanatory* design. The quantitative phase adopted a *one-group pretest-posttest* design, followed by a qualitative phase involving classroom observations, interviews, questionnaires, and documentation. Quantitative data were analyzed using the N-Gain test, while qualitative data were examined through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the average *pretest* score increased from 56.25 to 82.50 on the *posttest*, with an

N-Gain score of 0.60, indicating a moderate level of improvement. Students' responses reached an average percentage of 81.79%, categorized as strongly positive, while the qualitative findings demonstrated increased classroom participation, learning motivation, and student engagement despite challenges related to limited digital devices and unstable internet connectivity. These findings indicate that ZEP Quiz is an effective instructional medium for *tajwid* learning and offers a novel contribution through the implementation of *metaverse*-based learning that fosters a more interactive, contextual, and engaging learning experience for elementary school students.

Keywords: *ZEP Quiz, Tajwid, Islamic Religious Education.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membangun kemampuan dasar siswa, termasuk keterampilan membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah ilmu *tajwid*. Penguasaan *tajwid* sejak jenjang pendidikan dasar tidak hanya berorientasi pada ketepatan pelafalan ayat, tetapi juga menjadi fondasi pembentukan kompetensi religius yang berkelanjutan. Meskipun demikian, implementasi pembelajaran *tajwid* di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, antara lain rendahnya keterlibatan siswa, penggunaan metode pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru, serta minimnya pemanfaatan media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar secara aktif. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran sering berlangsung monoton sehingga siswa kurang termotivasi untuk memahami konsep-konsep *tajwid* secara mendalam. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran PAI menjadi kebutuhan yang mendesak, terutama dalam menjawab karakteristik siswa generasi digital yang memerlukan pengalaman belajar lebih interaktif dan bermakna (Zain et al., 2025). Selain itu, pembelajaran yang memanfaatkan media inovatif terbukti lebih efektif dibandingkan pendekatan konvensional dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan (Ahzan, 2025).

Transformasi teknologi pendidikan mendorong perubahan paradigma pembelajaran PAI menuju proses belajar yang lebih adaptif, kolaboratif, dan berorientasi pada siswa. Integrasi teknologi informasi, media digital, serta pendekatan gamifikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik karena memadukan unsur visual, interaksi, dan tantangan yang sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung melalui aktivitas yang lebih dinamis (*student-centered learning*) (Habibullah et al., 2025). Sejalan dengan hal tersebut, strategi guru dalam mengimplementasikan teknologi digital menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI karena mampu mengoptimalkan proses penyampaian materi sekaligus memperluas kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri (Jariyah et al., 2025). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *tajwid* di sekolah dasar.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada kondisi awal pembelajaran di SDN Kalidawir Sidoarjo. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Mei 2026, ditemukan bahwa pembelajaran materi *tajwid* masih didominasi oleh penjelasan guru dan latihan soal secara konvensional serta belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa praktik pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan melibatkan siswa

secara aktif, sehingga terdapat kesenjangan antara kebutuhan siswa terhadap pembelajaran yang lebih menarik dengan kondisi pembelajaran yang diterapkan. Temuan awal tersebut menjadi dasar penting bagi peneliti untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Berbagai penelitian mutakhir juga mengonfirmasi bahwa media pembelajaran interaktif memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Penggunaan media berbasis Android dalam pembelajaran tajwid, misalnya, mampu membantu siswa memahami konsep hukum bacaan melalui kombinasi unsur visual dan audio yang lebih sistematis dibandingkan metode ceramah (Iswandi, 2025). Hasil *systematic literature review* menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep, hasil belajar, dan kualitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran (Alwanda, 2025; Tampubolon et al., 2026). Selain itu, pengembangan media digital pada pembelajaran PAI juga terbukti mampu meningkatkan *self-regulated learning* sehingga siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan bertanggung jawab dalam proses belajar (Setiawan & Romadlon, 2024). Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran tajwid yang lebih efektif dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

Selain pemanfaatan media digital, pendekatan gamifikasi juga berkembang sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Aktivitas belajar yang dipadukan dengan unsur permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, kolaborasi, serta pemahaman konsep karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (*learning experience*) dibandingkan pembelajaran konvensional (Maharani & Romadhon, 2024). Penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis mampu meningkatkan motivasi sekaligus keterlibatan siswa secara signifikan melalui mekanisme tantangan, penghargaan, dan umpan balik secara langsung (Miranda et al., 2024). Temuan serupa juga dilaporkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap efikasi diri dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kompetitif (Mudiana et al., 2022). Oleh karena itu, integrasi media digital dengan pendekatan gamifikasi menjadi landasan yang kuat untuk mengembangkan inovasi pembelajaran tajwid yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media pembelajaran digital dan gamifikasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, implementasinya pada materi tajwid di sekolah dasar masih belum banyak dikaji secara komprehensif. Sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada pengembangan media atau pengujian kelayakan produk, sementara evaluasi mengenai proses implementasi, respons siswa, serta dampaknya terhadap pemahaman materi dalam situasi pembelajaran nyata masih relatif terbatas. Di sisi lain, penelitian mengenai media pembelajaran PAI berbasis teknologi juga lebih banyak dilakukan pada materi umum atau jenjang pendidikan yang berbeda sehingga belum memberikan gambaran utuh mengenai efektivitasnya pada pembelajaran tajwid di sekolah dasar (Iswandi, 2025; Habibullah et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat ruang penelitian yang perlu diisi melalui kajian yang tidak hanya berorientasi pada pengembangan media, tetapi juga mengkaji bagaimana media tersebut diimplementasikan secara nyata dalam proses pembelajaran.

Selain keterbatasan kajian implementasi, penelitian mengenai gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam umumnya masih memfokuskan perhatian pada peningkatan motivasi atau hasil belajar secara umum tanpa mengeksplorasi pengalaman belajar siswa selama menggunakan media digital. Padahal, pengalaman belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan penerapan media berbasis teknologi di kelas. Berbagai penelitian menegaskan bahwa penggunaan media digital yang dirancang sesuai karakteristik siswa mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemandirian belajar secara bersamaan, sehingga efektivitas media seharusnya tidak hanya diukur melalui hasil belajar, tetapi juga melalui respons dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung (Setiawan & Romadlon, 2024; Miranda et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengintegrasikan aspek implementasi, pengalaman belajar, dan efektivitas pembelajaran agar manfaat media berbasis gamifikasi dapat dipahami secara lebih menyeluruh.

Berdasarkan kajian tersebut, penelitian ini mengidentifikasi adanya *research gap* berupa masih terbatasnya penelitian yang mengimplementasikan media pembelajaran berbasis ZEP Quiz pada materi tajwid di sekolah dasar dengan pendekatan yang mengombinasikan pengukuran hasil belajar, keterlibatan siswa, serta respons pengguna dalam satu kerangka penelitian. Padahal, karakteristik ZEP Quiz yang memanfaatkan konsep *metaverse*, avatar tiga dimensi, dan aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif berpotensi memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan media kuis digital konvensional. Karakteristik tersebut sejalan dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang adaptif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Dengan demikian, penelitian ini menawarkan perspektif yang lebih komprehensif dalam mengevaluasi implementasi media pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi tajwid.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengkajian implementasi media pembelajaran berbasis ZEP Quiz sebagai media gamifikasi berbasis *metaverse* dalam pembelajaran tajwid di sekolah dasar melalui pendekatan *mixed methods*. Pendekatan tersebut memungkinkan penelitian tidak hanya mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendeskripsikan proses implementasi, respons siswa, serta tingkat keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah menganalisis implementasi media pembelajaran berbasis ZEP Quiz pada materi tajwid dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan media pembelajaran PAI berbasis teknologi sekaligus menjadi referensi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran tajwid yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *sequential explanatory* untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai implementasi media pembelajaran berbasis ZEP Quiz pada materi tajwid di sekolah dasar. Tahap pertama berupa penelitian kuantitatif menggunakan desain *one-group pretest-posttest* untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media. Tahap berikutnya dilaksanakan secara kualitatif guna memperdalam penjelasan terhadap temuan kuantitatif melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran serta pengalaman siswa selama

menggunakan media tersebut. Penelitian dilaksanakan di SDN Kalidawir Sidoarjo dengan subjek siswa kelas VI yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* karena seluruh siswa telah mempelajari materi tajwid sesuai capaian pembelajaran yang ditetapkan. Adapun pelaksanaan penelitian berlangsung pada 8-11 Mei 2026. Tahap pra-lapangan dilakukan pada 8 Mei 2026 melalui kegiatan observasi awal terhadap kondisi pembelajaran serta pengurusan surat izin penelitian. Tahap pelaksanaan penelitian dilakukan pada 11 Mei 2026, yang meliputi penerapan media pembelajaran berbasis ZEP Quiz secara langsung kepada siswa serta pengumpulan data penelitian.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan empat teknik, yaitu tes, observasi, angket, dan wawancara. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah implementasi ZEP Quiz, sedangkan observasi digunakan untuk mendokumentasikan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Angket dengan skala Likert dimanfaatkan untuk mengidentifikasi respons, motivasi, dan persepsi siswa terhadap penggunaan media, sementara wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa guna memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai faktor pendukung maupun kendala selama pelaksanaan pembelajaran. Seluruh instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator pembelajaran tajwid dan telah melalui proses validasi oleh ahli agar memenuhi aspek kelayakan isi sebelum digunakan dalam pengambilan data.

Analisis data dilakukan secara bertahap sesuai karakteristik desain *sequential explanatory*. Data kuantitatif dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk menentukan tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis ZEP Quiz, kemudian hasilnya diinterpretasikan berdasarkan kategori rendah, sedang, dan tinggi. Selanjutnya, data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi hasil kuantitatif, terutama berkaitan dengan motivasi, keterlibatan, serta respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Integrasi kedua jenis data dilakukan pada tahap interpretasi akhir sehingga diperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai efektivitas implementasi ZEP Quiz sebagai media pembelajaran tajwid dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan berdasarkan tahapan *mixed method* dengan desain *sequential explanatory* yang mengintegrasikan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif secara berurutan. Seluruh tahapan penelitian dimulai dari kegiatan persiapan, pelaksanaan *pretest*, implementasi media pembelajaran berbasis ZEP Quiz, pelaksanaan *posttest*, hingga pengumpulan data kualitatif melalui observasi, angket, dan wawancara. Setiap tahapan dilaksanakan sesuai jadwal penelitian untuk memperoleh data yang sistematis dan terdokumentasi dengan baik. Rangkaian pelaksanaan penelitian secara lengkap disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Tahap Penelitian	Aktivitas yang Dilaksanakan	Luaran Data
Persiapan	Penyusunan perangkat pembelajaran, penyusunan instrumen penelitian, validasi instrumen, dan koordinasi pelaksanaan penelitian.	Perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian.

<i>Pretest</i>	Pemberian tes awal kepada seluruh siswa sebelum implementasi media.	Data kemampuan awal siswa.
Implementasi <i>ZEP Quiz</i>	Pelaksanaan pembelajaran materi tajwid menggunakan media pembelajaran berbasis <i>ZEP Quiz</i> .	Data proses pembelajaran.
<i>Posttest</i>	Pemberian tes akhir setelah seluruh proses pembelajaran selesai.	Data hasil belajar akhir siswa.
Pengumpulan Data Kualitatif	Observasi aktivitas siswa, penyebaran angket, wawancara guru, dan dokumentasi.	Data observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.
Analisis Data	Analisis data kuantitatif menggunakan <i>N-Gain</i> dan analisis data kualitatif.	Hasil analisis penelitian.

Berdasarkan Tabel 1, seluruh tahapan penelitian telah dilaksanakan secara berurutan sesuai desain penelitian yang telah direncanakan. Setiap tahap menghasilkan jenis data yang berbeda sesuai dengan kebutuhan penelitian. Data kuantitatif diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Keseluruhan data tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar penyajian hasil penelitian pada bagian berikutnya.

B. Hasil *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain*

Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui pemberian *pretest* sebelum implementasi media pembelajaran berbasis *ZEP Quiz* dan *posttest* setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Data hasil tes digunakan untuk mengetahui perubahan nilai belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Selanjutnya dilakukan perhitungan *N-Gain* untuk memperoleh besaran peningkatan hasil belajar berdasarkan skor yang diperoleh siswa. Ringkasan hasil pengukuran tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain*

Variabel	Hasil
Jumlah Responden	20 siswa
Nilai Rata-rata <i>Pretest</i>	56,25
Nilai Rata-rata <i>Posttest</i>	82,50
Nilai <i>N-Gain</i>	0,60
Kategori <i>N-Gain</i>	Sedang

Berdasarkan Tabel 2, data hasil tes menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata antara pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan nilai sebesar 0,60 yang termasuk dalam kategori sedang. Seluruh data tersebut merupakan hasil pengukuran kuantitatif yang diperoleh setelah seluruh tahapan pembelajaran selesai dilaksanakan. Data pada tabel ini menjadi dasar penyajian hasil observasi, angket, dan wawancara pada tahapan berikutnya.

C. Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran

Observasi dilakukan selama proses implementasi media pembelajaran berbasis *ZEP Quiz* berlangsung di kelas VI SDN Kalidawir Sidoarjo. Pengamatan difokuskan pada aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran, meliputi perhatian terhadap materi, keterlibatan dalam

kegiatan pembelajaran, partisipasi selama kuis berlangsung, serta interaksi antarsiswa. Seluruh hasil observasi dicatat menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelum penelitian dilaksanakan. Ringkasan hasil observasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran Siswa

Aspek yang Diamati	Hasil Observasi
Perhatian terhadap pembelajaran	Sebagian besar siswa mengikuti pembelajaran sejak awal hingga akhir kegiatan.
Keaktifan mengikuti kuis	Sebagian besar siswa mengerjakan seluruh soal yang tersedia pada <i>ZEP Quiz</i> .
Partisipasi selama pembelajaran	Siswa mengikuti aktivitas pembelajaran sesuai arahan guru.
Interaksi antarsiswa	Siswa berdiskusi ketika mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal.
Penggunaan media	Seluruh siswa berhasil mengakses media pembelajaran, meskipun beberapa memerlukan pendampingan guru.

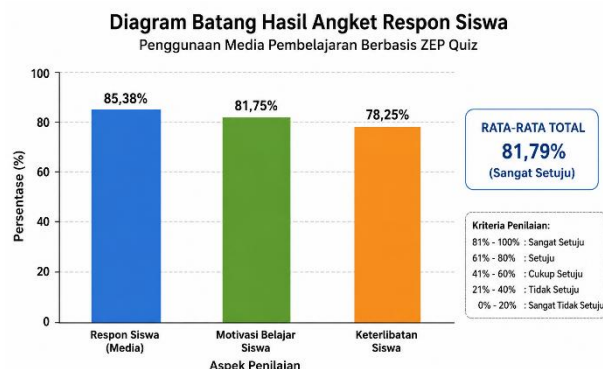
Berdasarkan Tabel 3, hasil observasi menunjukkan berbagai aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data observasi disajikan dalam bentuk deskripsi sesuai hasil pencatatan pada lembar observasi tanpa dilakukan penafsiran lebih lanjut. Informasi tersebut melengkapi data kuantitatif yang diperoleh melalui hasil tes. Hasil observasi selanjutnya diperkuat melalui penyajian data angket dan wawancara pada bagian hasil berikutnya.

D. Hasil Angket Respon Siswa

Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *ZEP Quiz*, seluruh siswa diminta mengisi angket untuk mengetahui respon terhadap proses pembelajaran yang telah diikuti. Angket disusun menggunakan skala *Likert* dan memuat tiga aspek utama, yaitu respon siswa terhadap media, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk setiap aspek sehingga memberikan gambaran mengenai hasil tanggapan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Ringkasan hasil angket disajikan pada Tabel 4, , sedangkan visualisasi persentase setiap aspek ditampilkan pada Gambar 2.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *ZEP Quiz*

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Respon siswa	85,38	Sangat Setuju
Motivasi belajar	81,75	Sangat Setuju
Keterlibatan siswa	78,25	Setuju
Rata-rata keseluruhan	81,79	Sangat Setuju



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ZEP Quiz

Gambar 2. Diagram Batang Hasil Angket Respon Siswa

Berdasarkan Tabel 4 dan Gambar 2, hasil angket menunjukkan persentase pada setiap aspek penilaian yang diperoleh setelah implementasi media pembelajaran berbasis *ZEP Quiz*. Persentase tertinggi diperoleh pada aspek respon siswa, sedangkan persentase terendah terdapat pada aspek keterlibatan siswa. Nilai rata-rata keseluruhan angket sebesar 81,79% termasuk dalam kategori sangat setuju berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini. Seluruh data tersebut merupakan hasil pengolahan angket yang diperoleh dari seluruh responden setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan.

E. Hasil Wawancara Guru dan Kendala Implementasi Media Pembelajaran

Selain pengumpulan data kuantitatif, penelitian ini juga memperoleh data kualitatif melalui wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam serta pencatatan kendala yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran. Wawancara dilakukan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis *ZEP Quiz*. Data yang diperoleh kemudian dirangkum berdasarkan tema-tema yang muncul selama proses pengumpulan data. Ringkasan hasil wawancara dan kendala implementasi media pembelajaran disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Wawancara Guru dan Kendala Implementasi

Aspek	Hasil Temuan
Hasil wawancara guru	Guru menyampaikan bahwa media pembelajaran berbasis <i>ZEP Quiz</i> dapat digunakan selama proses pembelajaran tajwid serta membantu pelaksanaan evaluasi karena hasil kuis dapat diperoleh secara otomatis.
Kendala jaringan internet	Selama pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa siswa yang mengalami keterlambatan mengakses media akibat kondisi jaringan internet yang tidak stabil.
Kendala perangkat	Sebagian siswa menggunakan perangkat dengan spesifikasi yang berbeda sehingga waktu akses media tidak sama.
Upaya penanganan	Guru memberikan pendampingan kepada siswa, menambah waktu pengerjaan bagi siswa yang mengalami kendala jaringan, serta mengarahkan penggunaan perangkat secara berpasangan apabila diperlukan.

Berdasarkan Tabel 5, hasil wawancara dan dokumentasi lapangan menunjukkan beberapa informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media berbasis ZEP Quiz. Data yang diperoleh mencakup hasil wawancara guru, kendala yang ditemukan selama implementasi pembelajaran, serta langkah penanganan yang dilakukan di dalam kelas. Seluruh informasi tersebut disajikan sebagai hasil penelitian tanpa dilakukan penafsiran terhadap penyebab maupun dampak dari temuan yang diperoleh. Data kualitatif ini melengkapi hasil kuantitatif yang telah disajikan pada bagian sebelumnya sehingga memberikan gambaran yang utuh mengenai pelaksanaan penelitian.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran berbasis ZEP Quiz menunjukkan bahwa integrasi unsur gamifikasi dalam pembelajaran tajwid mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional. Keberhasilan tersebut tidak semata-mata disebabkan oleh penggunaan media digital, tetapi juga karena adanya kombinasi fitur *leaderboard*, *timer*, *instant feedback*, dan tantangan yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh umpan balik secara langsung sehingga mereka dapat segera memperbaiki kesalahan dalam memahami hukum bacaan tajwid. Temuan ini sejalan dengan kajian teori gamifikasi yang menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis permainan dipengaruhi oleh kemampuan media dalam meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan belajar, dan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*) melalui interaksi yang berkelanjutan (Krath et al., 2021). Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran tajwid menjadi lebih efektif ketika siswa terlibat secara aktif dalam lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas pengalaman belajar yang diterima siswa selama mengikuti pembelajaran. Media ZEP Quiz memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas yang bersifat kompetitif sekaligus kolaboratif sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih dinamis. Hasil tersebut memperkuat penelitian Salehah dan Jasiah (2025) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis ZEP Quiz mampu meningkatkan keaktifan siswa melalui pemanfaatan fitur poin, *leaderboard*, dan sistem evaluasi otomatis. Temuan penelitian ini juga melengkapi hasil penelitian Hidayati et al. (2025) mengenai penggunaan Quizizz pada pembelajaran tajwid. Apabila Quizizz lebih menekankan aktivitas kuis digital, maka ZEP Quiz menghadirkan lingkungan belajar berbasis *metaverse* yang memungkinkan siswa berinteraksi menggunakan avatar tiga dimensi sehingga pengalaman belajar menjadi lebih imersif dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Respons positif, motivasi belajar yang tinggi, dan meningkatnya keterlibatan siswa menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi ZEP Quiz tidak hanya diukur dari peningkatan hasil belajar, tetapi juga dari perubahan perilaku belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk lebih percaya diri, aktif berdiskusi, serta berani menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Adelia et al. (2026) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui pemberian tantangan dan penghargaan yang terintegrasi

dalam proses pembelajaran. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Sadrah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi berkontribusi terhadap peningkatan motivasi sekaligus hasil belajar siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Oleh sebab itu, keberhasilan implementasi ZEP Quiz dalam penelitian ini menunjukkan bahwa aspek motivasi dan keterlibatan merupakan faktor penting yang berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran tajwid.

Temuan penelitian ini juga memperkuat berbagai hasil *systematic literature review* yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital secara konsisten memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Aryfien et al. (2025) menjelaskan bahwa media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih visual, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Hasil tersebut diperkuat oleh Puspita et al. (2026) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital efektif meningkatkan pemahaman konsep apabila mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, interaktivitas, dan evaluasi secara bersamaan. Dalam konteks pembelajaran tajwid, karakteristik tersebut menjadi sangat penting karena siswa tidak hanya dituntut memahami konsep hukum bacaan secara teoritis, tetapi juga memerlukan pengalaman belajar yang memungkinkan mereka berlatih, memperoleh umpan balik secara langsung, dan memperbaiki kesalahan secara berulang. Sejalan dengan itu, Darnita dan Pranata (2022) menegaskan bahwa media pembelajaran tajwid berbasis teknologi mampu meningkatkan akurasi pemahaman materi karena menghadirkan proses belajar yang lebih konkret, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa efektivitas ZEP Quiz tidak hanya berasal dari unsur permainan, tetapi juga dari kemampuannya mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran digital yang mendukung proses konstruksi pengetahuan siswa secara optimal.

Di samping keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar, penelitian ini juga menunjukkan bahwa efektivitas ZEP Quiz dipengaruhi oleh kemampuannya membangun interaksi belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya berfokus pada penyelesaian kuis, tetapi juga terlibat dalam diskusi, saling bertukar pendapat, dan membantu teman yang mengalami kesulitan memahami hukum bacaan tajwid. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media berbasis gamifikasi tidak mengurangi interaksi sosial di dalam kelas, melainkan memperkuat kolaborasi melalui aktivitas belajar yang terstruktur dan berorientasi pada penyelesaian masalah. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Arrosyid dan Romadlon (2022) yang menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan kualitas proses belajar apabila didukung oleh kemampuan literasi digital guru dan siswa. Selain itu, Astuti dan Romadlon (2024) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran Al-Qur'an yang inovatif mampu meningkatkan hasil belajar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian nilai, tetapi juga pada pembentukan pengalaman belajar yang lebih bermakna (*meaningful learning*).

Meskipun memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa, implementasi media pembelajaran berbasis ZEP Quiz masih menghadapi beberapa tantangan yang perlu menjadi perhatian. Kendala utama yang ditemukan berupa keterbatasan perangkat digital serta ketidakstabilan jaringan internet, sehingga pada beberapa kondisi pelaksanaan pembelajaran belum dapat berlangsung secara optimal. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran digital tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas

desain media, tetapi juga oleh kesiapan infrastruktur teknologi yang dimiliki sekolah. Oleh karena itu, penerapan media berbasis gamifikasi memerlukan dukungan fasilitas yang memadai, pengelolaan kelas yang baik, serta pendampingan guru agar seluruh siswa memperoleh kesempatan belajar yang setara. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa pengembangan media pembelajaran digital harus diiringi dengan peningkatan kesiapan sarana dan kompetensi pendidik sehingga efektivitas implementasinya dapat dicapai secara maksimal.

Secara konseptual, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh keberadaan unsur permainan, tetapi juga oleh bagaimana unsur tersebut dirancang untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Krath et al. (2021) menjelaskan bahwa gamifikasi akan memberikan dampak optimal apabila mampu mengintegrasikan elemen kompetisi, penghargaan, *feedback*, dan keterlibatan emosional siswa ke dalam aktivitas belajar secara sistematis. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa karakteristik tersebut telah terakomodasi dalam implementasi ZEP Quiz sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi tajwid secara bersamaan. Temuan ini juga didukung oleh Tiyas et al. (2026) yang menyatakan bahwa implementasi strategi gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar melalui terciptanya suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Oleh karena itu, efektivitas ZEP Quiz dalam penelitian ini dapat dimaknai sebagai hasil dari sinergi antara desain media digital yang interaktif dengan penerapan prinsip-prinsip gamifikasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis terhadap pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi. Dari sisi teoretis, temuan penelitian memperkuat berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital dan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa apabila diimplementasikan secara kontekstual dan didukung oleh lingkungan belajar yang memadai (Aryfien et al., 2025; Puspita et al., 2026). Dari sisi praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa ZEP Quiz berbasis *metaverse* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar yang lebih imersif, kolaboratif, dan menyenangkan pada materi tajwid di sekolah dasar. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengkajian implementasi ZEP Quiz yang tidak hanya mengevaluasi peningkatan hasil belajar, tetapi juga mengintegrasikan analisis terhadap motivasi, keterlibatan, respons siswa, dan kendala implementasi dalam pembelajaran nyata. Dengan demikian, penelitian ini memperluas khazanah penelitian mengenai media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta memberikan rekomendasi bahwa optimalisasi media digital perlu disertai dengan kesiapan infrastruktur, penguatan literasi digital guru, dan strategi pembelajaran yang adaptif agar manfaatnya dapat dirasakan secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis ZEP Quiz memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran tajwid pada siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan pendekatan *gamification* yang dipadukan dengan lingkungan belajar *metaverse*. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh peningkatan capaian hasil belajar, tetapi juga oleh terbentuknya pengalaman belajar yang lebih aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa.

Integrasi unsur tantangan, umpan balik langsung, sistem penghargaan, serta interaksi digital mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal sehingga proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih bermakna dibandingkan pendekatan konvensional. Dengan demikian, penggunaan ZEP Quiz dapat dipandang sebagai inovasi media pembelajaran digital yang relevan untuk mendukung transformasi pembelajaran tajwid sekaligus memperkuat implementasi pembelajaran abad ke-21 di jenjang sekolah dasar.

Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran digital memerlukan sinergi antara desain pembelajaran yang inovatif, kompetensi guru dalam mengelola teknologi, serta kesiapan infrastruktur sekolah agar manfaat media dapat diperoleh secara maksimal. Kontribusi penelitian ini juga memperluas kajian mengenai penggunaan platform berbasis *metaverse* dalam Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi tajwid di sekolah dasar, yang hingga kini masih relatif terbatas dibandingkan penelitian mengenai media kuis digital konvensional. Meskipun masih dijumpai kendala berupa keterbatasan perangkat dan stabilitas jaringan internet, temuan penelitian ini memberikan dasar empiris bahwa hambatan teknis tersebut dapat diminimalkan melalui strategi implementasi yang tepat tanpa mengurangi potensi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, melibatkan jumlah responden yang lebih luas dari berbagai jenjang pendidikan, serta mengeksplorasi efektivitas ZEP Quiz pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya sehingga diperoleh bukti empiris yang semakin kuat mengenai keberlanjutan pemanfaatan media berbasis *metaverse* dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, W., Akbar, H., Mualif, A., Islam, U., Singingi, K., & Uniks, J. O. M. F. T. K. (2026). Pengaruh penggunaan strategi pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa siswi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X2 di SMA Negeri 1 Sentajo Raya. 437–446. <https://ejournal.uniks.ac.id/index.php/JOM/article/view/5563>
- Ahzan, H. A. (2025). Efektivitas penggunaan media *Spinning Wheel* dalam pembelajaran 'Adad dan Ma'dud di Dayah Modern Al-Furqan Bireuen. *Fathir: Journal of Islamic Studies*, 2(3), 445–458. <https://doi.org/10.71153/fathir.v2i3.377>
- Alwanda, M. A. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar: Systematic literature review (2020–2025). *Advance Education Journal*, 2(2). <https://journal.al-afif.org/index.php/aej/article/view/280>
- Arrosyid, R., & Romadlon, D. A. (2022). The role of digital literacy in PAI learning in improving the quality of youth worship. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.37758/jat.v5i3.507>
- Aryfien, W. N., Widiyanto Atmojo, I. R., & Matsuri. (2025). Interactive learning media for better learning outcomes in elementary school: A systematic literature review. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1), 132–147. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323>
- Astuti, Y., & Romadlon, D. A. (2024). *Innovative the Quran learning strategies to improve santri learning outcomes: Strategi pembelajaran Al-Quran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar santri*. UMSIDA Preprints Server. <https://doi.org/10.21070/ups.5606>
- Darnita, Y., & Pranata, Y. (2022). Implementasi augmented reality sebagai media pembelajaran tajwid berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 18(1), 134–141. <https://doi.org/10.37676/jmi.v18i1.1580>

- Habibullah, M. R., Cahyani, D. N., Mukaromah, S., & Abdurroziqin, J. A. (2025). Membangun pembelajaran PAI interaktif dan menyenangkan melalui konten berbasis IT dan gamifikasi. *Thoriqotuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 19–28. <https://ejurnal.iailm.ac.id/index.php/thoriqotuna/article/view/1673>
- Hidayati, S., Ikrar, & Syamsiar. (2025). Penerapan media Quizizz dalam meningkatkan pemahaman tajwid siswa kelas VII di SMPIT Daarul Hikmah Boarding School Bontang. *Nabawi: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 3(3), 212–224. <https://ejournal.stitsyambtg.ac.id/index.php/nabawi/article/view/180>
- Iswandi, K. (2025). Media pembelajaran interaktif berbasis Android dan penerapannya pada materi ilmu tajwid. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 8(2), 700–712. <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/iqro>
- Jariyah, Pohan, I. S., Syahdilla, J., Fadhila, F., Irawan, A. Z., & Yanti, A. S. (2025). Strategi guru PAI dalam mengimplementasikan teknologi digital pada pembelajaran di MTs Al-Ishlahiyah Binjai. *Al-Maidah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 206–216. <https://jurnal.almaidah.or.id/index.php/TARBIYAH/id/article/view/72>
- Krath, J., Schürmann, L., & von Korfflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563221002867>
- Maharani, V. A. S., & Romadhon, D. A. (2024). Playing while learning in elementary school: Applications of the Moving Twin Game in mathematics. *Journal for Technology and Science*, 1(1), 20–28. <https://doi.org/10.61796/ipteks.v1i1.88>
- Miranda, A., Rahmawati, S., & Adiyono. (2024). Gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di Madrasah Aliyah: Meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. *FIKRUNA: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 7(2). <https://ejournalstitibnurusyd.id/index.php/FIK/article/view/150>
- Mudiana, I. G. N. K., Astawan, I. G., & Sanjaya, D. B. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi terhadap efikasi diri dan hasil belajar IPA sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 386–396. <https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jil/article/view/687>
- Puspita, E. W., Sutikno, P. Y., & Sumartiningsih, S. (2026). Analisis media pembelajaran interaktif berbasis digital di sekolah dasar: Studi literatur sistematis. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/44327>
- Sadrah, M. Z., Hakim, A., & Sella, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Paccinongang Unggulan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/29737>
- Salehah, H., & Jasiah. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis ZEP Quiz untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi Islam, Iman, dan Ihsan kelas VII. *Jurnal SCRIPT*, 13(2), 125–133. <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/script/article/view/5463>
- Setiawan, A., & Romadlon, D. A. (2024). The use of H5P in Islamic religious education learning media development to improving self-regulated learning. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 409–418. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.780>



- Tampubolon, N., Kurniyati, W., Hutagalung, E. E., & Al Fath, A. M. (2026). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep IPA pada siswa sekolah dasar: Systematic literature review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 238–252. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45534>
- Tiyas, S., Putra, L. D., Azzurha, N. W., Hamidah, S., Jihad, F. K., & Purnama, R. A. (2026). Implementasi gamifikasi terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA N 1 Prambanan Sleman. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 6(1), 501–507. <https://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/JPI/article/view/2642>
- Zain, I. A., Dedih, U., Hoerotunnisa, H., Yulianti, H., & Azzahra, F. N. (2025). Inovasi perencanaan pembelajaran PAI di boarding school: Strategi mengatasi kebosanan siswa generasi Z. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 236–253. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/9035>