

Penerapan *Game Based Learning* Menggunakan Zep Quiz Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Peserta Didik Kelas XI

¹Siti Nur Aini ²Rohmatin Anzelina Fitri³Fathul Amin

¹²³Institut Agama Islam Nadhlatul Ulama Tuban

Email: ¹sitinuraini3687@gmail.com ²Anzefitri001@gmail.com, fathulamin121@gmail.com

Abstract

This study was conducted with the aim of improving students' achievement motivation through the implementation of the Game-Based Learning model using Zep Quiz at MAN 1 Tuban. This study was conducted using a classroom action research method, namely the Kemmis and McTaggart model, which was implemented through two cycles, each cycle including the planning stage, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 32 students. Data were collected through observation, a Likert scale achievement motivation questionnaire, and documentation. Data analysis was carried out descriptively, qualitatively, and quantitatively. From the analysis, the results showed that in cycle I, the average student achievement motivation reached 55% with a learning completeness of 78.13%. After corrective actions were taken in cycle II, the average achievement motivation increased to 78% and the learning completeness reached 100%. This increase was supported by increased student activity, courage to face challenges, learning responsibility, and the ability to respond to feedback during learning. The conclusion of this study shows that the implementation of Game-Based Learning assisted by Zep Quiz is effective in improving achievement motivation and learning outcomes of grade XI students. Further research is recommended to examine the impact of Zep Quiz on other variables, such as critical thinking skills and collaborative learning.

Keywords: *Game-Based Learning, Zep Quiz, achievement motivation.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) dengan memanfaatkan Zep Quiz di MAN 1 Tuban. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yaitu model Kemmis dan McTaggart, yang diterapkan melalui dua siklus, masing-masing siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 32 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi berprestasi skala Likert, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif, dan juga kuantitatif. Dari analisis, hasil menunjukkan bahwa pada siklus I, rata-rata motivasi berprestasi siswa mencapai 55% dengan kelengkapan pembelajaran sebesar 78,13%. Setelah dilakukan tindakan korektif pada siklus II, rata-rata motivasi berprestasi meningkat menjadi 78% dan kelengkapan pembelajaran mencapai 100%. Peningkatan ini didukung oleh peningkatan keaktifan siswa, keberanian menghadapi tantangan, tanggung jawab belajar, dan kemampuan memberikan umpan balik selama pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* yang dibantu oleh *Zep Quiz* efektif dalam meningkatkan motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa kelas XI. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengkaji lebih dalam pengaruh penggunaan *Zep Quiz* terhadap variabel lain, seperti kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi belajar.

Kata kunci: *Game Based Learning, Zep Quiz, Motivasi Berprestasi.*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal dan berkelanjutan. Proses pembelajaran tidak hanya dimaknai sebagai proses transfer pengetahuan dari

guru kepada peserta didik, tetapi juga sebagai proses interaksi edukatif yang menyediakan ruang kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam mengonstruksi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pembelajaran dapat dikatakan efektif dengan adanya keterlibatan siswa secara intelektual dan emosional, sehingga siswa bukan hanya mampu memahami materi pembelajaran secara mendalam, tetapi juga mengaitkannya dengan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, guru diharapkan mampu merancang proses pembelajaran yang inspiratif serta melibatkan peserta didik secara aktif. (Said, 2018)

Pada praktiknya, berbagai permasalahan pada lingkup pembelajaran sampai kini masih belum terselesaikan yang dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Salah satu permasalahan yang sering dijumpai adalah penggunaan strategi kegiatan pembelajaran yang minim variasi dan cenderung menggunakan metode tradisional. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Al-Qur'an Hadis kelas XI peneliti menemukan permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan metode pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas XI masih menggunakan metode ceramah dan penugasan tertulis yang bersifat monoton. Kondisi tersebut secara tidak langsung berdampak buruk pada siswa, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan hanya berperan sebagai penerima informasi. Minimnya variasi metode dan media pembelajaran juga memengaruhi rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya menjadikan pembelajaran kurang menarik dan kurang mampu menstimulasi potensi siswa secara maksimal. (Arta, 2024)

Perkembangan teknologi digital menghadirkan peluang yang signifikan bagi dunia pendidikan dalam menciptakan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran digital, menjadikan guru lebih bervariasi dalam menyajikan materi, siswa lebih interaktif, serta memudahkan untuk memahami karakteristik siswa yang berbeda-beda. Konteks ini menunjukkan bahwa guru diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sekadar sebagai pelengkap, tetapi juga dapat menjadikan pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa masa kini. (Tria, 2024)

Salah satu pendekatan pembelajaran yang berkembang seiring dengan pemanfaatan teknologi digital adalah *Game-Based Learning*. Pendekatan ini mengadopsi elemen permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran, dengan tujuan menjadikan pembelajaran di kelas lebih menyenangkan (*have fun*), menantang, dan interaktif. Pada Model *Game-Based Learning* menekankan pada keaktifan siswa yang dapat dilihat dari aktivitas yang bersifat kompetitif secara positif, kolaboratif, serta dilengkapi dengan umpan balik langsung. Dalam penerapannya, *Game-Based Learning* dapat memanfaatkan berbagai platform digital, salah satunya *Zep Quiz*, yang berfungsi sebagai media pembelajaran dan evaluasi berbasis gim dengan tampilan visual menarik dan mekanisme permainan yang mudah digunakan oleh siswa. (Muawaroh, 2020)

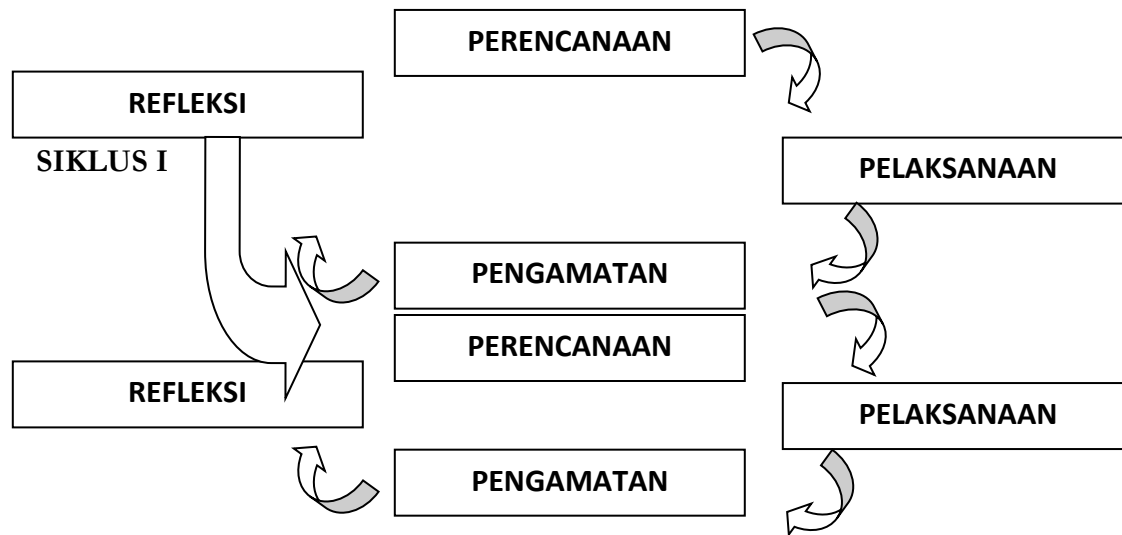
Penelitian yang meneliti terkait penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi kuis digital telah banyak dikaji dalam berbagai penelitian dan menunjukkan hasil yang positif, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan menulis deskriptif siswa. Sementara Wijayati menemukan bahwa model *Game-Based Learning* berbantuan QAI memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar. IPS

peserta didik secara signifikan. Selanjutnya, penelitian Agustina dan Andriani membuktikan bahwa integrasi aplikasi Kahoot dalam pembelajaran dapat menjadikan suasana kelas yang interaktif, siswa yang kompetitif, dan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Meskipun banyak penelitian mengenai GBL dengan aplikasi kuis digital, penelitian ini memiliki kebaruan yang terletak pada pengkajian secara mendalam peran *ZEP Quiz*, yaitu selain berfungsi sebagai instrumen evaluasi, juga sebagai media pembelajaran, yang bisa meningkatkan motivasi berprestasi siswa SMA, khususnya dalam konteks kelas XI dan hubungan antara motivasi serta hasil belajar akademik. Sehingga dalam penelitian ini akan mengkaji secara mendalam pada media *ZEP Quiz*. (Muawaroh, 2020)

Berdasarkan temuan empiris dan gap penelitian sebelumnya, penelitian ini penting dilakukan untuk menjawab kebutuhan integrasi teknologi pembelajaran yang sesuai dan efektif dalam meningkatkan motivasi berprestasi serta hasil belajar peserta didik, khususnya melalui penerapan *Zep Quiz* sebagai media permainan pendidikan. Penerapan *Game-Based Learning* menggunakan *Zep Quiz* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan dan dapat diterapkan di tingkat Madrasah Aliyah, khususnya pada siswa kelas XI. Melalui pembelajaran berbasis game, proses pembelajaran lebih interaktif, siswa dapat menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, serta terdorong untuk berusaha mencapai hasil belajar yang optimal. Keterlibatan aktif tersebut secara tidak langsung berkontribusi terhadap tumbuhnya motivasi berprestasi, yaitu dorongan internal siswa untuk berprestasi dan mencapai keberhasilan dalam belajar. Dengan demikian, artikel ini membahas penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Zep Quiz* sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi berprestasi siswa kelas XI B dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi metode penelitian tindakan kelas sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik. Data diambil secara langsung dengan memberikan soal/angket, observasi dan dokumentasi. Penelitian dilakukan dengan mengadaptasi model penelitian Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas dua siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas XI MAN 1 Tuban sebagai subjek penelitian dengan jumlah 32 partisipan, sedangkan tindakan yang diberikan berupa pembelajaran berbasis permainan digital melalui *Zep Quiz* yang dirancang untuk menumbuhkan semangat berkompetisi, keterlibatan aktif, dan ketekunan belajar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket motivasi berprestasi berdasarkan Teori McClelland, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa lembar observasi, angket skala Likert, serta dokumentasi pendukung. Proses data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Untuk melihat perubahan dan peningkatan motivasi berprestasi siswa pada setiap siklus. Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan motivasi berprestasi yang ditunjukkan oleh meningkatnya skor angket, keaktifan siswa selama pembelajaran, serta tercapainya kategori motivasi berprestasi tinggi siswa minimum 75%.



Gambar 1. Model Kemmis dan McTaggart

Hasil Dan Pembahasan

A. Game Based Learning Zep Quiz

Game Based Learning melalui Zep Quiz merupakan salah satu inovasi pembelajaran berbasis digital yang memadukan unsur permainan (game) dengan proses pendidikan secara interaktif dan menyenangkan. Zep Quiz, yang dikembangkan oleh ZEP, menghadirkan pengalaman belajar berbasis metaverse di mana peserta didik dapat berinteraksi dalam ruang virtual sambil mengerjakan soal-soal kuis secara real-time. (Prabowo, 2016) Dalam implementasinya, Zep Quiz memungkinkan guru untuk merancang evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan yang kompetitif maupun kolaboratif. Siswa tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga menjelajahi lingkungan virtual, berinteraksi dengan avatar lain, serta menghadapi tantangan yang dirancang untuk menguji pemahaman materi. Hal ini menjadikan proses belajar lebih hidup dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. (Permatasari & Puspasari, 2020)

Secara pedagogis, pendekatan Game Based Learning melalui Zep Quiz sejalan dengan teori konstruktivisme, di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Unsur permainan seperti skor, level, dan reward memberikan stimulus intrinsik yang mendorong siswa untuk terus belajar dan memperbaiki capaian mereka. Selain itu, fitur umpan balik langsung membantu siswa mengetahui kesalahan dan memperbaikinya secara cepat. Lebih jauh, penggunaan Zep Quiz juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan literasi digital. (Ihwaludin et al., 2019) Dalam konteks pendidikan modern, terutama pada era transformasi digital, model pembelajaran ini menjadi alternatif efektif untuk menciptakan suasana belajar yang adaptif, inovatif, dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Dengan demikian, Game Based Learning melalui Zep Quiz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkelanjutan. (Yustina & Yahfizham, 2023)

B. Motivasi Berprestasi

Motivasi berprestasi merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan individu untuk mencapai standar keunggulan tertentu, baik dalam bidang akademik, sosial, maupun profesional. Konsep ini banyak dikembangkan dalam kajian psikologi, salah satunya oleh David McClelland yang menekankan bahwa kebutuhan akan prestasi (*need for achievement*) menjadi salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan seseorang. (Jainiyah et al., 2023) Individu dengan motivasi berprestasi tinggi cenderung memiliki keinginan kuat untuk mencapai hasil terbaik, menetapkan target yang menantang, serta berupaya secara konsisten untuk mencapainya. Secara konseptual, motivasi berprestasi tidak hanya berkaitan dengan hasil akhir, tetapi juga proses yang dilalui untuk mencapai tujuan tersebut. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi biasanya menunjukkan karakteristik seperti tekun, disiplin, bertanggung jawab, serta memiliki orientasi masa depan yang jelas. Mereka tidak mudah menyerah ketika menghadapi hambatan, melainkan menjadikan tantangan sebagai peluang untuk belajar dan berkembang. Dalam konteks pendidikan, motivasi berprestasi menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa, karena mendorong mereka untuk aktif, kreatif, dan berinisiatif dalam proses pembelajaran. (Guntoro, 2020)

Dalam perspektif teori, motivasi berprestasi juga dapat dijelaskan melalui Achievement Motivation Theory yang menyatakan bahwa individu terdorong untuk mencapai keberhasilan karena adanya kebutuhan untuk unggul, mengatasi tantangan, dan memperoleh pengakuan. (Kusumasari & Rustiana, 2019) Selain itu, terdapat pula pandangan dari Abraham Maslow melalui teori hierarki kebutuhan, di mana kebutuhan akan penghargaan (*esteem needs*) dan aktualisasi diri menjadi landasan penting dalam mendorong seseorang untuk berprestasi. Ketika kebutuhan dasar telah terpenuhi, individu akan berusaha mencapai potensi terbaiknya sebagai bentuk realisasi diri. Motivasi berprestasi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi minat, bakat, kepercayaan diri, serta mindset individu terhadap keberhasilan dan kegagalan. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, budaya, serta dukungan sosial dari guru dan teman sebaya. Lingkungan yang kondusif, apresiatif, dan memberikan kesempatan berkembang akan memperkuat motivasi berprestasi seseorang. (Kusumasari & Rustiana, 2019)

Sebaliknya, lingkungan yang kurang mendukung dapat menghambat potensi individu untuk berkembang secara optimal. (Guntoro, 2020) Dalam dunia pendidikan, peran guru sangat strategis dalam menumbuhkan motivasi berprestasi siswa. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai motivator yang mampu menginspirasi dan membangun semangat belajar siswa. Melalui pendekatan pembelajaran yang variatif, pemberian umpan balik yang konstruktif, serta penghargaan terhadap usaha siswa, guru dapat menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk berprestasi. Selain itu, penerapan metode pembelajaran inovatif seperti game based learning, project based learning, dan collaborative learning juga dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa karena memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Lebih lanjut, motivasi berprestasi memiliki implikasi yang luas dalam kehidupan individu. Seseorang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi cenderung memiliki perencanaan hidup yang matang, kemampuan manajemen waktu yang baik, serta komitmen terhadap tujuan yang ingin dicapai. Mereka juga lebih adaptif terhadap perubahan dan mampu menghadapi tekanan dengan lebih baik. (Hotimah & Rahman, 2021)

Dalam konteks sosial, individu dengan motivasi berprestasi tinggi dapat memberikan kontribusi positif bagi lingkungan sekitarnya, karena memiliki semangat untuk terus berkembang dan berinovasi. Dalam perspektif pendidikan Islam, motivasi berprestasi tidak hanya dimaknai sebagai upaya mencapai keberhasilan duniawi, tetapi juga sebagai bentuk ibadah dan pengabdian kepada Allah. Nilai-nilai seperti ikhtiar, tawakal, sabar, dan istiqamah menjadi landasan spiritual yang memperkuat motivasi berprestasi. (Guntoro, 2020) Dengan demikian, prestasi yang dicapai tidak hanya bersifat material, tetapi juga memiliki dimensi moral dan spiritual yang mendalam. Dengan demikian, motivasi berprestasi merupakan faktor kunci dalam mendorong individu untuk mencapai potensi terbaiknya. Ia tidak hanya menentukan keberhasilan dalam bidang akademik, tetapi juga membentuk karakter, sikap, dan kualitas diri seseorang secara keseluruhan. Oleh karena itu, upaya untuk menumbuhkan dan mengembangkan motivasi berprestasi perlu dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, baik melalui pendidikan formal, lingkungan keluarga, maupun pengalaman hidup sehari-hari. (Rohim et al., 2024)

C. Peserta Didik

Peserta didik merupakan subjek utama dalam proses pendidikan yang memiliki potensi, karakter, dan kebutuhan yang beragam untuk dikembangkan secara optimal. Dalam perspektif pendidikan modern, peserta didik tidak lagi dipandang sebagai objek pasif yang hanya menerima pengetahuan, tetapi sebagai individu aktif yang berperan dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. (Kurniawan et al., 2024) Pandangan ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibentuk oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan, guru, serta sesama teman belajar. Secara konseptual, peserta didik adalah individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, baik secara fisik, kognitif, emosional, sosial, maupun spiritual. (Rozalino et al., 2021) Oleh karena itu, setiap peserta didik memiliki karakteristik unik yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang berbeda-beda. Dalam hal ini, pemikiran Jean Piaget tentang tahap perkembangan kognitif menjadi penting, karena menunjukkan bahwa kemampuan berpikir peserta didik berkembang secara bertahap sesuai dengan usia dan pengalaman mereka. Selain itu, teori dari Lev Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan peran lingkungan dalam membantu peserta didik mencapai perkembangan optimal melalui konsep zona perkembangan proksimal. (Ujud et al., 2023)

Dalam konteks pendidikan, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan harus bersifat holistik, yaitu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik secara seimbang. Peserta didik perlu dibimbing agar memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. (Septiani, 2022) Di samping itu, pembentukan karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kejujuran, dan kerja sama juga menjadi bagian penting dalam proses pendidikan. Peran guru dalam memahami karakteristik peserta didik sangatlah krusial. Guru dituntut untuk mampu mengenali kebutuhan, minat, dan gaya belajar peserta didik agar dapat merancang strategi pembelajaran yang efektif. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) menjadi salah satu solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dan menyenangkan. (Azhari & Mustapa, 2021) Dalam pendekatan ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi, bertanya, berdiskusi, dan menemukan pengetahuan secara mandiri maupun kolaboratif. Lebih lanjut, lingkungan belajar juga memiliki pengaruh besar

terhadap perkembangan peserta didik. Lingkungan yang kondusif, aman, dan suportif akan mendorong peserta didik untuk berkembang secara optimal. (Rantauwati, 2020)

Dukungan dari keluarga, sekolah, dan masyarakat menjadi faktor penting dalam membentuk kepribadian dan prestasi peserta didik. Sebaliknya, lingkungan yang kurang mendukung dapat menghambat perkembangan potensi yang dimiliki. Dalam perspektif pendidikan Islam, peserta didik dipandang sebagai amanah yang harus dibimbing dan diarahkan menuju kesempurnaan akhlak dan ilmu. Pendidikan tidak hanya bertujuan mencerdaskan secara intelektual, tetapi juga membentuk insan yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. (Azhari & Mustapa, 2021) Oleh karena itu, proses pendidikan harus mampu mengintegrasikan nilai-nilai spiritual dengan ilmu pengetahuan, sehingga peserta didik tidak hanya cerdas, tetapi juga memiliki moralitas yang tinggi. (Bersama et al., 2024) Dengan demikian, peserta didik merupakan pusat dari seluruh aktivitas pendidikan yang harus dipahami secara komprehensif. Pengembangan potensi peserta didik memerlukan pendekatan yang holistik, humanis, dan kontekstual, agar mereka mampu tumbuh menjadi individu yang berkualitas, mandiri, serta siap menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. (Sofanudin, 2015)

D. Peningkatan Motivasi Berprestasi Serta Hasil Belajar Dengan Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Digital

Penelitian ini mengindikasikan bahwa pengimplementasian media ajar melalui integrasi permainan menggunakan Zep Quiz membuahkan dampak bermakna terhadap meningkatnya motivasi berprestasi pada siswa sekaligus hasil belajar siswa kelas XI B. Secara substantif, peningkatan tersebut tidak hanya ditunjukkan oleh naiknya tingkat ketuntasan belajar dari tahap pra-penilaian, siklus I, hingga siklus II, tetapi juga oleh pergeseran kategori motivasi berprestasi siswa dari keseluruhan data menunjukkan rendah pada kondisi awal menjadi seluruhnya berada pada tingkat motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi sangat tinggi pada tahap akhir siklus II. Temuan ini mengindikasikan bahwa proses belajar mengajar berbasis gimifikasi atau permainan dapat menghadirkan lingkungan pembelajaran yang memfasilitasi keaktifan peserta didik, memperkuat orientasi pada pencapaian, serta menumbuhkan keinginan sehingga mencapai hasil belajar yang jauh lebih baik. (Aulia et al., 2023)

Secara lebih mendalam, naiknya tingkat motivasi berprestasi siswa pada penelitian ini berkaitan erat dengan karakteristik pembelajaran menggunakan Zep Quiz yang menyediakan umpan balik langsung, tantangan berbasis skor, serta suasana kompetisi yang sehat antarsiswa. Kondisi tersebut mendorong munculnya kebutuhan untuk unggul, rasa percaya diri dan kegigihan dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, media ini bukan sekedar alat evaluasi, namun juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi pengalaman belajar pada siswa agar lebih aktif, menantang, dan bermakna. Temuan ini memperlihatkan bahwa aspek afektif berupa motivasi berprestasi dapat dibangun secara sistematis melalui desain aktivitas pembelajaran digital yang interaktif. Hasil tersebut sejalan dengan pandangan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dan sikap belajar berkembang melalui keterlibatan langsung, interaksi sosial, dan pengalaman belajar yang autentik. Dalam penelitian ini, siswa bukan sekedar menerima teori materi, melainkan terlibat dalam proses berpikir, menjawab soal, merefleksikan hasil, serta membandingkan capaian dengan teman sebaya. Aktivitas ini secara tidak langsung membentuk pengelolaan diri pada proses belajar siswa serta meningkatkan orientasi berprestasi, yang pada akhirnya berperan pada peningkatan hasil belajar. (Suryaningsih, 2020)

E. Perbandingan Dengan Penelitian Sebelumnya Dan Kontribusi Penelitian

Secara empiris, hasil penelitian ini menguatkan kajian penelitian terdahulu mengenai efektivitas *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi kuis digital. Rahmawati (2025) melaporkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* terbukti efektif meningkatkan keterampilan menulis deskriptif siswa, sementara Wijayati (2023) menemukan bahwa model *Game-Based Learning* berbantuan kuis digital mampu meningkatkan motivasi belajar IPS secara signifikan. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Agustina dan Andriani (2025) yang menunjukkan bahwa integrasi aplikasi Kahoot! Mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan juga menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Meskipun memiliki kesesuaian dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini menunjukkan perbedaan penting yang sekaligus menjadi kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran berbasis permainan digital. Penelitian sebelumnya umumnya menitikberatkan pada peningkatan motivasi belajar secara umum atau pada peningkatan keterampilan akademik tertentu.

Sebaliknya, penelitian ini secara khusus memfokuskan analisis pada motivasi berprestasi siswa SMA kelas XI, serta mengkaji keterkaitannya secara langsung dengan ketuntasan hasil belajar dalam konteks penelitian ini. Dengan demikian, fokus penelitian ini tidak hanya pada aspek kesenangan dan keterlibatan siswa, tetapi pada dorongan internal untuk mencapai prestasi dan keberhasilan belajar. Selain itu, penelitian ini memiliki novelty dengan penelitian terdahulu yaitu yang pada umumnya penelitian sebelumnya menggunakan aplikasi kuis digital yang telah banyak dikaji. Penelitian ini menggunakan *Zep Quiz* yang masih relatif jarang diteliti dalam konteks pendidikan menengah. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris baru mengenai efektivitas *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang mampu meningkatkan motivasi berprestasi sekaligus hasil belajar siswa secara klasikal.

1. Temuan baru dan implikasi teoretis

Novelty atau temuan baru dari penelitian ini yaitu adanya hubungan yang konsisten dan linier antara peningkatan motivasi berprestasi dengan peningkatan hasil belajar siswa dari tahap siklus I ke tahap siklus II. Seluruh siswa yang berada pada kategori motivasi berprestasi tinggi dan sangat tinggi pada tahap siklus II terbukti mencapai ketuntasan belajar. Hal ini membuktikan bahwa motivasi berprestasi tidak hanya berperan sebagai faktor pendukung pembelajaran, tetapi berfungsi sebagai determinan penting dalam keberhasilan belajar siswa ketika difasilitasi melalui pembelajaran berbasis permainan digital. Secara teoretis, temuan ini memperluas kajian *Game-Based Learning* dengan menegaskan bahwa desain permainan digital yang menekankan umpan balik cepat, kompetisi sehat, dan visualisasi capaian belajar dapat memperkuat orientasi berprestasi siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis permainan yang tidak semata-mata menitikberatkan pada keterlibatan siswa, tetapi juga pada penguatan motivasi berprestasi sebagai landasan pencapaian akademik.

2. Implikasi praktis

Secara keseluruhan, pembelajaran menggunakan *Zep Quiz* terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa kelas XI B. Peningkatan yang konsisten dari pra-penilaian hingga siklus II menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan digital dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap

karakteristik siswa sekolah menengah. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media berbasis permainan tidak hanya berkontribusi pada suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memiliki nilai strategis dalam menumbuhkan motivasi berprestasi dan meningkatkan kualitas hasil belajar secara berkelanjutan.

F. Pretest

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengadakan pretest yang dilaksanakan pada hari kamis 05 Februari 2026. Pretest ini dilakukan dengan memberikan lembar kerja/angket kepada siswa. Sebelum memberikan lembar kerja/angket, peneliti terlebih dahulu melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Setelah proses pembelajaran berakhir, peneliti menyebarkan lembar kerja/angket motivasi belajar yang akan diisi oleh siswa, dimana penyebaran angket ini bertujuan untuk menjadi dasar perbandingan untuk melanjutkan pelaksanaan siklus 1. Hasil dari pretest dapat peneliti paparkan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pretest Tingkat Motivasi Berprestasi Siswa

NO.	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1.	Afang Hendika Ria Sonata	65	Tidak Tuntas
2.	Ahmad Arshavin	60	Tidak Tuntas
3.	Aisyah Fitriana	65	Tidak Tuntas
4.	Aisyah Zahrotussita Maulidi	60	Tidak Tuntas
5.	Auladine Leilly Q	70	Tuntas
6.	Cantika Nurmayafi Agustia	50	Tidak Tuntas
7.	Desinta Dwi Azurista	75	Tuntas
8.	Eka Arifiansyah	60	Tidak Tuntas
9.	Elvano Ade Pratama	75	Tuntas
10.	Evi Uswatun Khasanah	65	Tidak Tuntas
11.	Ezani Prakartya Bhekti	60	Tidak Tuntas
12.	Falihah Khairun Nisa'	60	Tidak Tuntas
13.	Intan Dwi Sinta	75	Tuntas
14.	Inun Novita Sari	75	Tuntas
15.	Khoirunnisa Intan Najla	60	Tidak Tuntas
16.	Khusnia Rahma	60	Tidak Tuntas
17.	Lovina Permata Sari	70	Tuntas
18.	Mevin Maretha Syifarudin	70	Tuntas
19.	Muchamad Ridho Dwi Saputra	75	Tuntas
20.	Muhammad Dimas Oktiamo	65	Tidak Tuntas
21.	M. Ismail Ramadhan	75	Tuntas
22.	M. Syarafi Hilman	60	Tidak Tuntas
23.	Nada Eshal Setiawan	60	Tidak Tuntas
24.	Nazila Alifatul Ma'rufah	70	Tuntas
25.	Nur Laila Suryanovihandy	70	Tuntas
26.	Puji Ismawati	75	Tuntas

27.	Queenta Dina Pratiwi	60	Tidak Tuntas
28.	Ricky Lionel Ariansyah	60	Tidak Tuntas
29.	Septi Dwi Silvia	50	Tidak Tuntas
30.	Siti Sholihah	60	Tidak Tuntas
31.	Sri Ayu Vita Anggraini	65	Tidak Tuntas
32.	Zahrotus Syita'	50	Tidak Tuntas

Pretest data pada tabel menunjukkan bahwa dari 32 siswa, sebanyak 12 siswa (37,5%) telah memenuhi standar kelulusan, sedangkan 20 siswa (62,5%) belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Kondisi ini menegaskan bahwa lebih dari setengah siswa gagal memenuhi target standar dalam evaluasi awal, terbukti dari sebagian besar nilai yang berada di bawah KKM 70, bahkan ada yang mencapai angka 50-65. Dari data di atas dapat disimpulkan dari hasil pretest bahwa tingkat motivasi berprestasi pada siswa kelas XI B masih relatif rendah. Maka, diperlukan langkah-langkah pembelajaran yang lebih beragam dan memotivasi pada mata pelajaran selanjutnya untuk meningkatkan motivasi akademik siswa.

1. Hasil Siklus 1

Pada akhir Siklus I, evaluasi akhir dilakukan untuk mengukur efektivitas dari strategi pembelajaran yang telah diterapkan. Siswa dinyatakan tuntas apabila memenuhi batas nilai 70 sebagai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di lembaga tersebut.

Tabel 2 Tingkat Motivasi Berprestasi Siswa pada Siklus 1

NO.	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1.	Afang Hendika Ria Sonata	85	Tuntas
2.	Ahmad Arshavin	80	Tuntas
3.	Aisyah Fitriana	78	Tuntas
4.	Aisyah Zahrotussita Maulidi	75	Tuntas
5.	Auladine Leilly Q	78	Tuntas
6.	Cantika Nurmayafi Agustia	61	Tidak Tuntas
7.	Desinta Dwi Azurista	75	Tuntas
8.	Eka Arifiansyah	70	Tuntas
9.	Elvano Ade Pratama	80	Tuntas
10.	Evi Uswatun Khasanah	80	Tuntas
11.	Ezani Prakartya Bhekti	85	Tuntas
12.	Falihah Khairun Nisa'	68	Tidak Tuntas
13.	Intan Dwi Sinta	78	Tuntas
14.	Inun Novita Sari	75	Tuntas
15.	Khoirunnisa Intan Najla	65	Tidak Tuntas
16.	Khusnia Rahma	75	Tuntas
17.	Lovina Permata Sari	75	Tuntas
18.	Mevin Maretha Syifarudin	80	Tuntas
19.	Muchamad Ridho Dwi Saputra	80	Tuntas
20.	Muhammad Dimas Oktiamo	70	Tuntas

21.	M. Ismail Ramadhan	75	Tuntas
22.	M. Syarafi Hilman	63	Tidak Tuntas
23.	Nada Eshal Setiawan	64	Tidak Tuntas
24.	Nazila Alifatul Ma'rufah	75	Tuntas
25.	Nur Laila Suryanovihandy	78	Tuntas
26.	Puji Ismawati	85	Tuntas
27.	Queenta Dina Pratiwi	70	Tuntas
28.	Ricky Lionel Ariansyah	75	Tuntas
29.	Septi Dwi Silvia	62	Tidak Tuntas
30.	Siti Sholihah	70	Tuntas
31.	Sri Ayu Vita Anggraini	72	Tuntas
32.	Zahrotus Syita'	60	Tidak Tuntas

Tabel 3 Tingkat Keberhasilan Siswa pada Siklus I

Tingkat Keberhasilan	Tingkat motivasi berprestasi	Banyaknya siswa	Presentase jumlah siswa	Rata-rata skor
90% - 100%	Sangat Tinggi	-	0%	55%
71% - 89%	Tinggi	21	66%	
51% - 70%	Rendah	11	34%	
0% - 50%	Sangat rendah	-	0%	
Jumlah		32	100%	

Merujuk pada data tingkat motivasi kinerja belajar siswa dari siklus 1 seperti yang tercantum dalam Tabel 2, hasilnya menunjukkan bahwa ada 25 siswa (78,13%) yang mencapai skor minimal 70. Selain itu, ada 7 siswa (21,87%) yang tidak mencapai skor tersebut. Adapun rentang skor siswa, berkisar antara 60 hingga 85. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memenuhi ketuntasan belajar sesuai dengan kriteria yang berlaku. Namun, beberapa siswa masih memerlukan bimbingan dan penguatan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, berdasarkan data tabel 3, pada Siklus I menunjukkan bahwa pencapaian motivasi siswa didominasi oleh kategori tinggi, dengan 21 siswa (66%) berada dalam kisaran 71%–89%. Sementara itu, 11 siswa (34%) termasuk dalam kategori rendah (51%–70%), sedangkan tidak terdapat siswa dalam kategori sangat tinggi atau sangat rendah. Berdasarkan temuan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat motivasi pencapaian siswa pada siklus I secara keseluruhan cukup positif. Hal ini dikarenakan sebagian besar siswa telah mencapai kategori tinggi, Namun, masih terdapat sebagian siswa yang berada pada skor rendah. Sehingga, perlu adanya penyempurnaan/penajaman strategi pembelajaran pada siklus-siklus berikutnya. Hal ini bertujuan agar peningkatan motivasi berprestasi yang diperoleh dapat dirasakan lebih merata oleh seluruh siswa.

2. Hasil Siklus

Pada Siklus II, dilaksanakan tes akhir yang bertujuan untuk mengevaluasi adanya peningkatan atau tidak terhadap tindakan yang diberikan setelah dilakukan Siklus I. Siswa dikategorikan tuntas jika

memperoleh nilai sekurang-kurangnya 70 berdasarkan kriteria ketuntasan yang berlaku. Adapun hasil tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Tingkat Motivasi Berprestasi Siswa pada Siklus 2

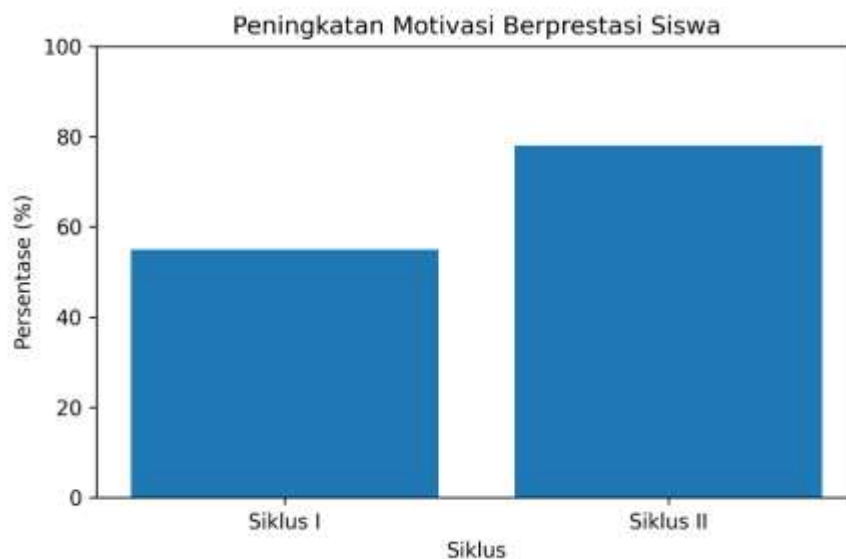
NO.	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1.	Afang Hendika Ria Sonata	95	Tuntas
2.	Ahmad Arshavin	92	Tuntas
3.	Aisyah Fitriana	84	Tuntas
4.	Aisyah Zahrotussita Maulidi	80	Tuntas
5.	Auladine Leilly Q	85	Tuntas
6.	Cantika Nurmayafi Agustia	90	Tuntas
7.	Desinta Dwi Azurista	75	Tuntas
8.	Eka Arifiansyah	75	Tuntas
9.	Elvano Ade Pratama	88	Tuntas
10.	Evi Uswatun Khasanah	88	Tuntas
11.	Ezani Prakartya Bhekti	85	Tuntas
12.	Falihah Khairun Nisa'	75	Tuntas
13.	Intan Dwi Sinta	75	Tuntas
14.	Inun Novita Sari	83	Tuntas
15.	Khoirunnisa Intan Najla	79	Tuntas
16.	Khusnia Rahma	80	Tuntas
17.	Lovina Permata Sari	89	Tuntas
18.	Mevin Maretha Syifarudin	85	Tuntas
19.	Muchamad Ridho Dwi Saputra	89	Tuntas
20.	M. Dimas Oktiamo	78	Tuntas
21.	M. Ismail Ramadhan	75	Tuntas
22.	M. Syarafi Hilman	81	Tuntas
23.	Nada Eshal Setiawan	78	Tuntas
24.	Nazila Alifatul Ma'rufah	88	Tuntas
25.	Nur Laila Suryanovihandy	80	Tuntas
26.	Puji Ismawati	90	Tuntas
27.	Queenta Dina Pratiwi	76	Tuntas
28.	Ricky Lionel Ariansyah	87	Tuntas
29.	Septi Dwi Silvia	85	Tuntas
30.	Siti Sholihah	70	Tuntas
31.	Sri Ayu Vita Anggraini	75	Tuntas
32.	Zahrotus Syita'	72	Tuntas

Tabel 5 Tingkat Keberhasilan Siswa pada Siklus 2

Tingkat Keberhasilan	Tingkat motivasi berprestasi	Banyaknya siswa	Presentase jumlah siswa	Rata-rata skor

90% - 100%	Sangat Tinggi	4	13%	78%
71% - 89%	Tinggi	28	87%	
51% - 70%	Rendah	-	0%	
0% - 50%	Sangat rendah	-	0%	
Jumlah		32	100%	

Mengacu pada Tabel 4 dan Tabel 5 dapat dideskripsikan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan Zep Quiz pada tahap siklus II pada aspek motivasi berprestasi siswa meningkat sangat signifikan. Pada Tabel 4, dapat dinyatakan bahwa seluruh siswa (100%) dinyatakan tuntas dengan nilai ≥ 70 . Perolehan nilai siswa berada pada rentang 70–95. Hasil tersebut mengidentifikasi bahwa secara keseluruhan, ketuntasan prestasi pada tahap siklus II telah tercapai secara optimal, karena tidak ditemukan siswa yang berada pada kategori tidak tuntas. Selanjutnya, hasil tersebut diperkuat oleh temuan pada Tabel 5 yang menggambarkan tingkat motivasi berprestasi siswa pada siklus II. Dari 32 siswa, sebanyak 4 peserta didik (13%) tergolong dalam kategori motivasi berprestasi sangat tinggi, sedangkan 28 siswa (87%) lainnya tergolong dalam kategori motivasi berprestasi tinggi. Tidak ditemukan siswa dalam kategori motivasi berprestasi rendah maupun sangat rendah. Rata-rata tingkat motivasi berprestasi peserta didik pada siklus II mencapai 78%. Data tersebut membuktikan bahwa secara keseluruhan motivasi berprestasi siswa tergolong dalam kategori tinggi. Keterkaitan antara Tabel 3 dan Tabel 5 menunjukkan bahwa meningkatnya motivasi berprestasi siswa berimplikasi langsung terhadap meningkatnya hasil belajar. Seluruh siswa pada kategori motivasi tinggi dan sangat tinggi berhasil mencapai Tingkat keberhasilan ketuntasan belajar pada siklus II. Dengan demikian, motivasi berprestasi berperan penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa.



Gambar 2. Grafik Perkembangan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

Apabila dibandingkan dengan tahap siklus I, sebagaimana ditunjukkan pada diagram perbandingan hasil belajar tahap siklus I dengan tahap siklus II, terlihat adanya peningkatan yang jelas. Pada tahap siklus I, rata-rata motivasi berprestasi siswa masih berada pada angka 55% dan masih ditemukan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai kriteria yang ditetapkan. Sementara

itu, pada siklus II rata-rata motivasi berprestasi meningkat menjadi **78%** dan seluruh peserta didik telah memenuhi standar ketuntasan minimal yang berlaku. Diagram tersebut memperlihatkan adanya tren peningkatan yang konsisten dari siklus I ke siklus II. Ditinjau dari hasil pengamatan atau observasi serta evaluasi pada tahap siklus II, peningkatan ini disebabkan oleh adanya perbaikan dalam tindakan pembelajaran yang dilakukan peneliti, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran menggunakan web *Zep Quiz*.

Peneliti berhasil menjadikan proses kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain itu, guru juga mampu mendorong peningkatan kepercayaan diri dan motivasi belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengolahan data, dapat ditarik kesimpulan bahwa tindakan yang diterapkan pada tahap siklus II dalam penelitian tindakan kelas ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa. Seluruh indikator keberhasilan tindakan telah tercapai, baik dari aspek ketuntasan belajar secara klasikal maupun dari peningkatan rata-rata motivasi berprestasi siswa. Oleh karena itu, Tindakan yang dilakukan dinyatakan berhasil, sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya dan berakhir pada Siklus II.

Kesimpulan

Temuan utama pada penelitian ini adalah bahwa penerapan *Game-Based Learning* menggunakan *Zep Quiz* mampu meningkatkan motivasi berprestasi sekaligus mencapai ketuntasan belajar klasikal 100% pada siswa kelas XI B MAN 1 Tuban. Peningkatan yang baru terungkap setelah penelitian dilakukan terlihat dari naiknya rata-rata motivasi berprestasi siswa dari 55% pada tahap siklus I menjadi 78% pada tahap siklus II, disertai perubahan sikap belajar yang lebih aktif, percaya diri, dan bertanggung jawab. Dari sisi kontribusi keilmuan, penelitian ini mengonfirmasi temuan sebelumnya tentang efektivitas *Game-Based Learning* berbantuan kuis digital, sekaligus memberikan perspektif baru dengan menempatkan motivasi berprestasi sebagai variabel utama dan membuktikan keterkaitannya secara langsung dengan ketuntasan hasil belajar siswa SMA. Keterbatasan penelitian ini ada pada jumlah sampel yang hanya melibatkan satu kelas tanpa kelompok pembanding, lokasi penelitian yang masih terbatas pada satu sekolah, serta fokus variabel yang hanya mencakup motivasi berprestasi dan hasil belajar. Sehingga penelitian selanjutnya perlu melibatkan sampel yang lebih luas, konteks sekolah yang beragam, serta variabel lain agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Arta, G. Y. (2024). Asesmen dalam Pendidikan: Konsep, Pendekatan, Prinsip, Jenis, dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(3), 170–190. <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jpbb/article/view/3925/2821>
- Aulia, D. S., Vika, N. E., & Mahdiannur, M. A. (2023). Strategi Komprehensif Pencegahan Dan Penanggulangan Stunting Pada Balita Di Indonesia Melalui Pendidikan Kesehatan Dan Optimalisasi 1.000 Hari Pertama Kehidupan: Studi Literatur. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/769>
- Azhari, D. S., & Mustapa. (2021). Konsep Pendidikan Islam Menurut Imam Al-Ghazali. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(2), 271–278. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i2.2865>
- Bersama, D. D., Nafis, M., & Romadani, H. (2024). Penanaman Nilai Religiusitas Siswa Melalui Pembiasaan Shalat Dhuha. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 50–65. <https://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/jpeg/article/view/3675>
- Guntoro, G. (2020). Supervisi Pengawas dan Kepemimpinan Kepala Sekolah sebagai Stimulus dalam

- Meningkatkan Kinerja Guru. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 14(1), 64.
<https://doi.org/10.30984/jii.v14i1.1100>
- Hotimah, D. S. N. H., & Rahman, A. S. (2021). Implementasi Metode Tawazun dalam Mempercepat Hafal Al- Qur ' an. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(56).
- Ihwaludin, A., Fauji, I., Ihwaludin, A., Fauji, I., Sidoarjo, U. M., & Java, E. (2019). Pengaruh penerapan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar bahasa arab siswa kelas ix sma muhammadiyah bantul. *Al Murabbi*, 2(2), 1–13.
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309.
<https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Kurniawan, A. N., Nola, R., & Fibia, C. C. N. (2024). Pembentukan Karakter Toleransi melalui PAI. *Peradaban Journal of Interdisciplinary Educational Research*, 2(2), 27–41.
<https://doi.org/10.59001/pjier.v2i2.64>
- Kusumasari, N., & Rustiana, A. (2019). Pengaruh Pengalaman Ojt, Fasilitas Belajar, Dan Lingkungan Pendidikan Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Melalui Motivasi Berprestasi. *Economic Education Analysis Journal*, 8(Vol 8 No 1 (2019): Economic Education Analysis Journal), 366–388.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/eeaj/article/view/29782/13125>
- Muawaroh, M. L. (2020). Penerapan Media Game Semai Anti Korupsi Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Di Mi Miftahul Falah Bangkalan. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 30–52. <https://doi.org/10.30863/attadib.v1i2.965>
- Permatasari, E., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Pakpikpok Pada Kompetensi Dasar Memahami Komunikasi Kantor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 68–81.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p68-81>
- Prabowo, A. (2016). Pemanfaatan Web-Based Game Dalam Meningkatkan Ketepatan Notasi Subjek Bahan Pustaka Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 5 No. 1, 191–200.
- Rantauwati, H. S. (2020). Kolaborasi Orang Tua Dan Guru Melalui Kubungortu Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1), 116–130.
<https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30951>
- Rohim, S., Ardiawan, I., Herdiana, N., & Holik, A. (2024). Implementasi Model-Model Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 2 Garut. *Jurnal Masagi*, c, 10.
<https://doi.org/10.37968/masagi.v3i1.756>
- Rozalino, R., Saputra, R., & Lahmi, A. (2021). Implementasi Pendidikan Akhlak di Masa Pandemi : Tantangan SMA N 1 Sentajo Dalam Menyiapkan. *WARAQAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, VI(2), 48–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.51590/waraqat.v6i2.188>
- Said, A. (2018). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Melestarikan Budaya Mutu Sekolah Akhmad. *EVALUASI*, 2(1), 259–261. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32478/evaluasi.v2i1.77>
- Septiani, A. (2022). Implementasi kurikulum merdeka ditinjau dari pembelajaran matematika dan pelaksanaan P5 (studi di SMA Negeri 12 Kabupaten Tangerang). *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(3), 421–435. <https://doi.org/10.26877/aks.v13i3.14211>
- Sofanudin, A. (2015). Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sma Eks-Rsbi Di Tegal. *Smart*, 1(2), 151–163.
<https://doi.org/10.18784/smart.v1i2.248>
- Suryaningsih, A. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Secara Online Pada Pelajaran Animasi 2D Melalui Strategi Komunikasi Persuasif. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 9–15.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.143>
- Tria, F. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Berbantuan Media*

Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung. 5(4).

Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>