

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SKI MELALUI INTEGRASI GAME EDUKATIF BERBASIS ZEPQUIZ DAN MIND MAPPING

Yusrotul Widad¹, Ning Mukaromah²

¹ Program Studi S1 Pendidikan Agama Islam, Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan,
Indonesia

² Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia

Email : widadyusrotul683@gmail.com¹, mukaromahning17@gmail.com²

E-Issn: 3063-8313

Received: Juli 2026

Accepted: Juli 2026

Published: Juli 2026

Abstract:

This study was motivated by the low learning motivation of tenth-grade students in the History of Islamic Culture (SKI) subject at MA Darul Ulum Karangpandan due to the use of conventional teaching methods that were monotonous and provided limited opportunities for active student participation. The study aimed to describe the improvement of students' learning motivation through the integration of the ZepQuiz educational game and Mind Mapping, as well as to identify the supporting and inhibiting factors in its implementation. A descriptive qualitative approach was employed, with data collected through observations, interviews, and documentation. Data were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing, while source and technique triangulation were applied to ensure the trustworthiness of the findings. The results showed that the integration of ZepQuiz and Mind Mapping was implemented through systematic planning, implementation, and evaluation stages. This approach successfully enhanced students' learning motivation, as reflected in their increased enthusiasm, active participation, self-confidence, and engagement during the learning process. Students responded positively because the learning activities became more interesting, interactive, and easier to understand. Supporting factors included adequate learning facilities, teacher readiness, and students' enthusiasm, whereas the inhibiting factors were limited internet connectivity and differences in students' digital literacy.

Keywords: Learning Motivation; ZepQuiz; Mind Mapping; History of Islamic Culture (SKI); Educational Games

Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas X MA Darul Ulum Karangpandan akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa melalui integrasi game edukatif berbasis ZepQuiz dan Mind Mapping, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan triangulasi sumber dan teknik untuk menguji keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi ZepQuiz dan Mind Mapping dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur. Penerapan kedua metode ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang terlihat dari meningkatnya antusiasme, keaktifan, rasa percaya diri, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa memberikan respon positif karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Faktor pendukung meliputi fasilitas pembelajaran yang memadai, kesiapan guru, dan antusiasme siswa, sedangkan faktor

penghambat meliputi keterbatasan jaringan internet dan perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan media digital.

Kata Kunci: Motivasi Belajar; ZepQuiz; Mind Mapping; SKI; Game Edukatif

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 menuntut pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa sebagai subjek aktif. Kompetensi yang dikembangkan meliputi berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi (4C) melalui pemanfaatan teknologi, pembelajaran berbasis proyek, dan strategi pembelajaran aktif (Wibawa et al., 2020). Pembelajaran abad ke-21 juga menuntut integrasi literasi digital sebagai dasar bagi siswa untuk mampu beradaptasi dengan arus informasi yang cepat dan dinamis. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas, tetapi meluas ke berbagai platform digital yang memungkinkan pembelajaran fleksibel dan interaktif. Oleh karena itu, pendidik harus mampu menggabungkan pendekatan pedagogis dengan pemanfaatan teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Motivasi belajar merupakan faktor krusial yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Fatqurhohman menyatakan bahwa motivasi berfungsi sebagai kekuatan yang menentukan arah, intensitas, dan ketekunan seseorang dalam mencapai tujuan belajar (Fatqurhohman, 2025). Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan siswa dengan motivasi rendah cenderung pasif, cepat bosan, dan kurang terlibat dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan Islam, motivasi belajar tidak hanya sekadar dorongan intelektual, tetapi juga merupakan bentuk amal saleh yang mengandung dimensi ukhrawi, sebagaimana dijelaskan dalam hadis Rasulullah SAW, "Barangsiapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga" (HR. Muslim: 2699).

Pendekatan *Game Based Learning* (GBL) merupakan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan mekanisme permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dalam GBL, elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan umpan balik cepat digunakan untuk mendorong partisipasi aktif serta memperkuat daya ingat terhadap materi. Model ini tidak hanya menekankan pada hiburan, melainkan juga pada proses internalisasi konsep pembelajaran melalui pengalaman interaktif yang menyenangkan (Wibawa et al., 2020). Penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa karena memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kompetitif. Melalui pendekatan ini, siswa lebih terdorong untuk berkompetisi secara sehat, mengeksplorasi konsep secara mandiri, dan meningkatkan pemahaman konseptual terhadap materi pembelajaran.

Media ZepQuiz merupakan salah satu bentuk digital game-based assessment yang dirancang untuk menggabungkan evaluasi pembelajaran

dengan elemen permainan. Menurut Nainggolan et al., ZepQuiz efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa melalui sistem poin, batas waktu, serta umpan balik cepat yang diberikan setelah siswa menyelesaikan kuis (Agnes et al., 2025). Secara teoretis, ZepQuiz mengacu pada teori Behaviorisme (Skinner) yang menekankan pentingnya reinforcement atau penguatan positif terhadap perilaku belajar yang diharapkan. ZepQuiz juga selaras dengan prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning oleh Mayer, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan saluran visual dan auditori secara bersamaan. Dalam konteks pembelajaran SKI, ZepQuiz dapat digunakan untuk mengukur pemahaman sejarah kebudayaan Islam dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Metode Mind Mapping merupakan strategi pembelajaran visual yang dikembangkan oleh Tony Buzan untuk membantu siswa dalam mengorganisasi dan mengingat informasi secara efektif. Dengan menggunakan peta konsep yang bercabang dari ide utama ke sub-ide, siswa dapat memahami keterkaitan antar konsep secara sistematis. Metode ini sangat relevan untuk pembelajaran SKI karena membantu siswa mengaitkan tokoh, peristiwa, dan nilai-nilai sejarah dalam satu struktur yang mudah diingat. Menurut Wulandari, penerapan mind mapping terbukti meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa karena mendorong kemampuan berpikir kritis serta kreativitas dalam memvisualisasikan konsep (Wulandari, 2021). Mind mapping juga melibatkan kedua belahan otak secara seimbang—otak kiri (logika) dan otak kanan (imajinasi)—sehingga memperkuat daya ingat dan pemahaman konseptual siswa.

Penelitian oleh Zahrانيا et al. menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning pada mata pelajaran PAI mampu meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Nayla Nur Zahrانيا et al., 2025). Sementara itu, penelitian Handayani membuktikan bahwa metode Mind Mapping dalam pembelajaran SKI dapat meningkatkan efektivitas belajar dan pemahaman siswa terhadap materi keislaman (Ekonomi, 2023). Kulsum, Arum, dan Kurniawan juga menemukan bahwa penggunaan media ZepQuiz meningkatkan antusiasme belajar siswa melalui peningkatan interaktivitas dan evaluasi real-time (Kulsum et al., 2025). Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya efektivitas positif dari media digital dan metode visual terhadap motivasi serta hasil belajar siswa, yang menjadi dasar pengembangan penelitian ini.

Meskipun telah banyak penelitian yang meneliti efektivitas Game Based Learning dan Mind Mapping secara terpisah, belum banyak kajian yang mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut secara bersamaan, khususnya dalam konteks peningkatan motivasi belajar SKI di madrasah. Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada mata pelajaran sains atau umum, sementara penerapan media digital dalam pendidikan agama Islam masih terbatas. Selain itu, belum ada penelitian yang secara eksplisit mengkaji dampak integrasi ZepQuiz dan Mind Mapping terhadap peningkatan motivasi belajar

siswa dalam konteks pembelajaran sejarah keislaman. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi antara media ZepQuiz dan metode Mind Mapping sebagai model pembelajaran kolaboratif yang berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Integrasi ini tidak hanya menitikberatkan pada aspek hiburan digital, tetapi juga pada penguatan pemahaman konseptual dan internalisasi nilai-nilai pembelajaran SKI. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran digital dalam konteks pendidikan Islam, yang selama ini cenderung kurang dieksplorasi.

Berdasarkan hasil observasi awal di MA Darul Ulum Karangpandan, proses pembelajaran SKI masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan konvensional. Siswa cenderung pasif, dan motivasi belajar relatif rendah terutama dalam memahami materi sejarah yang bersifat deskriptif dan hafalan. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa cepat jenuh dan sulit mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Bahkan, meskipun fasilitas teknologi di sekolah sudah cukup memadai, pemanfaatannya dalam proses pembelajaran masih terbatas. Guru belum banyak menggunakan media digital interaktif seperti ZepQuiz, dan metode visual seperti Mind Mapping belum diterapkan secara sistematis. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada tiga hal utama, yaitu peningkatan motivasi belajar siswa melalui integrasi game edukatif berbasis ZepQuiz dan Mind Mapping, implementasi integrasi kedua metode tersebut dalam pembelajaran SKI, serta faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi penerapannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman, persepsi, dan respons peserta didik serta guru terhadap proses pembelajaran SKI secara alami dan kontekstual (Alfatih, 2018). Penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan fenomena secara sistematis dan faktual melalui uraian naratif bermakna, tanpa manipulasi variabel, sesuai dengan kondisi nyata di lapangan (Marina Waruwu, 2024).

Penelitian ini dilaksanakan di MA Darul Ulum Karangpandan yang terletak di Desa Karangpandan, Kecamatan Rejoso, Kabupaten Pasuruan. Madrasah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan formal di bawah naungan Kementerian Agama yang memiliki keunggulan dalam integrasi pendidikan agama Islam dan teknologi digital. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Sumber data primer meliputi guru SKI dan peserta didik kelas X, sedangkan sumber data sekunder meliputi kepala madrasah, dokumen resmi madrasah (RPP, Silabus SKI, Kurikulum Madrasah), serta buku literatur dan penelitian terdahulu yang relevan (Haifa et al., 2025).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama. Pertama, wawancara terstruktur dengan berpedoman pada daftar pertanyaan

yang telah disusun secara sistematis (Marina Waruwu, 2024). Wawancara dilakukan dengan guru SKI, kepala madrasah, dan siswa kelas X. Kedua, observasi dilakukan dengan mengamati langsung perilaku, situasi sosial, dan interaksi dalam konteks alami untuk memperoleh data empiris yang nyata (Marina Waruwu, 2024). Ketiga, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dokumen resmi, arsip, foto, video, dan sumber lain yang relevan (Marina Waruwu, 2024).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap utama (Candra Susanto et al., 2024). Pertama, reduksi data adalah tahap awal analisis dengan memilih, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang relevan. Kedua, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi agar mudah dipahami. Ketiga, penarikan kesimpulan atau verifikasi dilakukan melalui penafsiran pola data yang ditemukan dengan triangulasi dan pengecekan ulang ke lapangan. Pengecekan keabsahan data dilakukan melalui teknik triangulasi sumber dan teknik. Menurut Koyan, triangulasi dapat dilakukan terhadap sumber data, teknik pengumpulan data, dan waktu pengambilan data ("Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif," 2020). Dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dari berbagai sudut pandang, peneliti dapat memastikan konsistensi temuan serta mengurangi bias subjektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Integrasi Game Edukatif Berbasis ZepQuiz dan Mind Mapping

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada pembelajaran SKI kelas X di MA Darul Ulum Karangpandan dengan materi *Perkembangan Islam pada masa Rasulullah SAW periode Madinah*, diketahui bahwa guru telah mengintegrasikan media game edukatif berbasis ZepQuiz dan metode Mind Mapping dalam proses pembelajaran. Model ini diterapkan melalui serangkaian tahapan pembelajaran yang terstruktur, yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, hingga tahap evaluasi.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru telah merancang pembelajaran secara sistematis dengan mengintegrasikan metode Mind Mapping dan media ZepQuiz. Guru menetapkan tujuan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman materi *Perkembangan Islam pada masa Rasulullah SAW periode Madinah*. Selain itu, guru juga menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, langkah-langkah pembuatan mind mapping, serta soal evaluasi berbasis kuis digital. Perencanaan ini semakin didukung oleh kondisi kelas X digital, di mana siswa diperbolehkan membawa laptop, mempermudah pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan pendahuluan di mana guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa, memberikan motivasi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas. Pada kegiatan inti, guru mengarahkan siswa untuk membuat mind mapping secara individu dengan terlebih dahulu menjelaskan langkah-langkah pembuatannya. Siswa diminta menentukan ide pokok di bagian tengah, kemudian mengembangkan cabang-cabang yang memuat peristiwa penting, tokoh-tokoh yang berperan, serta nilai-nilai ibrah dari materi yang dipelajari. Setelah kegiatan mind mapping selesai, guru melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan ZepQuiz sebagai evaluasi dan penguatan materi. Guru membagikan kode masuk kepada siswa, kemudian siswa mengakses kuis melalui laptop masing-masing. Adanya sistem poin dan peringkat yang ditampilkan secara langsung membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui dua bentuk, yaitu penilaian proses dan hasil. Pada penilaian proses, guru mengamati keaktifan, keterlibatan, serta kreativitas siswa saat menyusun mind mapping. Sementara itu, pada penilaian hasil, guru memanfaatkan ZepQuiz untuk mengukur tingkat pemahaman siswa melalui skor yang diperoleh secara langsung dari kuis interaktif.

Hasil wawancara dengan guru SKI, Bapak Masyhud Syafi'i, mengungkapkan bahwa sebelum menggunakan metode ini, pembelajaran di kelas masih banyak menggunakan ceramah. Beliau menyampaikan, "Biasanya saya jelaskan materi, anak-anak mendengarkan, tapi ya kadang mereka kurang semangat." Setelah diterapkannya ZepQuiz dan mind mapping, beliau menjelaskan, "Sekarang anak-anak saya suruh bikin peta pikiran dulu, ditulis yang penting-pentingnya, terus baru kita main kuis di ZepQuiz. Jadi mereka belajar sambil main." Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan respon positif. Ana Tazkiyatun Nufus mengatakan, "Alhamdulillah senang, sangat membantu, membuat saya lebih giat belajar dan lebih termotivasi, jadi lebih aktif sekali." Naila Zahrani Azkiya menambahkan, "Pembelajarannya seru karena bisa belajar sambil bermain, jadi lebih paham materi dan lebih aktif." M. Wahyu Adi Saputra juga menyatakan, "Metode ini sangat bervariasi, menyenangkan, dan mengedukasi, sangat membantu memahami materi, membuat mood belajar lebih baik."

Proses pembelajaran dengan integrasi ZepQuiz dan Mind Mapping ini sejalan dengan konsep pembelajaran yang terstruktur dalam beberapa tahapan untuk menghasilkan proses belajar yang efektif dan bermakna (Firdaus, 2020). Perencanaan yang matang menjadi dasar keberhasilan pembelajaran yang terarah dan sistematis, sebagaimana dijelaskan dalam model pengembangan pembelajaran yang meliputi tahapan analisis, perancangan, hingga evaluasi (Studi et al., 2026). Penggunaan mind mapping dapat meningkatkan pemahaman

konsep, daya ingat, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Cemerlang et al., 2025). Sementara itu, penggunaan ZepQuiz sebagai media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Azzahro et al., 2025). Integrasi kedua metode ini memberikan dampak yang saling melengkapi dan menunjukkan adanya penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Integrasi ZepQuiz dan Mind Mapping

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran SKI kelas X, terlihat bahwa integrasi ZepQuiz dan Mind Mapping mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada saat guru memberikan tugas membuat mind mapping secara individu, siswa tampak fokus, berusaha memahami materi, serta aktif menuliskan poin-poin penting dengan menggunakan kata kunci dan variasi tampilan seperti warna dan simbol. Siswa juga aktif bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan atau ingin memperdalam pemahaman materi. Selanjutnya, ketika pembelajaran dilanjutkan dengan penggunaan ZepQuiz, siswa terlihat sangat antusias. Mereka bersemangat mengikuti kuis, memperhatikan soal dengan serius, serta berusaha menjawab dengan cepat dan tepat untuk memperoleh skor terbaik. Adanya sistem poin dan peringkat membuat siswa lebih termotivasi untuk bersaing secara positif.

Hasil wawancara dengan guru SKI mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode ini. Beliau menyatakan, "Anak-anak jadi lebih senang, lebih aktif, tidak mengantuk seperti biasanya." Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan ZepQuiz dan Mind Mapping mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dan tidak mudah merasa jenuh. Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar. Siswa menyampaikan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, membuat mereka lebih semangat, dan lebih aktif. Mereka merasa belajar tidak membosankan karena dapat dilakukan sambil bermain melalui kuis interaktif.

Menurut Kepala Madrasah, Bapak Abdul Ghofur, S.Pd, penerapan metode ini memberikan dampak positif terhadap pembelajaran di kelas. Beliau menyampaikan bahwa "penggunaan ZepQuiz yang dipadukan dengan mind mapping mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran." Beliau menjelaskan bahwa perpaduan kedua metode tersebut mampu membuat siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun demikian, beliau juga menambahkan bahwa "metode ini memerlukan kesiapan guru dan pengelolaan waktu yang baik agar pembelajaran tetap efektif."

Peningkatan motivasi belajar ini sejalan dengan pendapat Suadi dan Arinda yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Suadi,

2024). ZepQuiz menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kompetitif secara sehat (Studi et al., 2026). Interaksi tidak hanya terjadi antara siswa dengan media, tetapi juga antar siswa melalui kompetisi yang berlangsung. Hal ini meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran. Di sisi lain, metode Mind Mapping berperan dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui kegiatan menyusun peta konsep yang melatih siswa untuk memahami materi secara mendalam dan berpikir kreatif (Wulandari, 2021). Integrasi antara ZepQuiz dan Mind Mapping menunjukkan sinergi yang kuat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik, sebagaimana juga ditemukan dalam penelitian Mukaromah tentang integrasi metode pembelajaran (Ning Mukaromah, 2023).

Faktor Pendukung dan Penghambat Integrasi ZepQuiz dan Mind Mapping

Integrasi ZepQuiz dan metode Mind Mapping dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki sejumlah faktor pendukung yang signifikan. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Melalui penggunaan ZepQuiz yang berbasis permainan, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar karena adanya unsur kompetisi, tantangan, serta penghargaan dalam bentuk poin dan peringkat. Hal ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton, sehingga siswa lebih terlibat secara emosional maupun kognitif. Di sisi lain, metode Mind Mapping membantu siswa memahami materi secara lebih sistematis dan visual. Dengan menyusun peta konsep, siswa dapat mengorganisasi ide pokok dan submateri secara terstruktur, sehingga mempermudah dalam memahami hubungan antar konsep (Zahro et al., 2018).

Selain itu, integrasi kedua metode ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar, karena mereka tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berperan langsung dalam mengolah dan mengonstruksi pengetahuan. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game (*game-based learning*) mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Ramadhani & Sya, 2025). Faktor pendukung lainnya meliputi kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran, ketersediaan fasilitas kelas digital yang memungkinkan siswa membawa laptop, serta antusiasme siswa yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian oleh Firdaus juga menegaskan bahwa integrasi berbagai komponen pembelajaran secara holistik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik (Firdaus, 2020).

Namun demikian, terdapat beberapa faktor penghambat yang perlu diperhatikan. Salah satu kendala utama adalah ketergantungan pada perangkat teknologi, seperti laptop atau smartphone serta ketersediaan jaringan internet yang stabil. Jika sarana dan prasarana tidak memadai, maka pelaksanaan pembelajaran berbasis ZepQuiz dapat terhambat. Hal ini sesuai dengan temuan wawancara dengan siswa yang mengungkapkan bahwa wifi sering error dan kadang lemot. Selain itu, penerapan metode ini juga menuntut kesiapan guru

dalam mengelola pembelajaran berbasis digital. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga harus memiliki kemampuan dalam mengoperasikan teknologi serta merancang aktivitas pembelajaran yang menarik dan efektif. Kepala madrasah mengungkapkan bahwa "untuk penggunaan media seperti ini memang masih terasa agak sulit bagi sebagian guru, apalagi yang sudah sepuh, jadi belum bisa maksimal dan masih perlu pendampingan."

Faktor penghambat lainnya terletak pada pengelolaan waktu yang harus dilakukan secara optimal. Integrasi antara Mind Mapping dan ZepQuiz memerlukan alokasi waktu yang cukup, mulai dari tahap pemahaman konsep hingga evaluasi berbasis permainan. Jika tidak direncanakan dengan baik, maka salah satu tahapan pembelajaran dapat berjalan kurang maksimal. Selain itu, perbedaan minat siswa terhadap pembelajaran berbasis kuis juga menjadi tantangan, seperti yang diungkapkan salah satu siswa bahwa "bagi anak yang tidak suka kuis jadi lebih sulit." Penelitian oleh Cahyono, Hamda, dan Prahastiwi tentang motivasi belajar menurut Abraham Maslow menegaskan bahwa kebutuhan akan rasa aman dan penghargaan diri perlu dipenuhi agar motivasi belajar dapat tumbuh optimal, sehingga pendekatan yang bervariasi sangat diperlukan untuk mengakomodasi perbedaan karakteristik siswa (Cahyono et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan perencanaan yang matang serta kesiapan sarana dan kompetensi guru agar integrasi kedua metode ini dapat berjalan secara efektif dan memberikan hasil yang optimal. Pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran juga menjadi faktor kunci untuk mengatasi hambatan yang ada.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan motivasi belajar SKI melalui integrasi game edukatif berbasis ZepQuiz dan Mind Mapping pada siswa kelas X di MA Darul Ulum Karangpandan, dapat disimpulkan bahwa integrasi ZepQuiz dan Mind Mapping dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan perangkat pembelajaran, materi, dan media yang digunakan. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan melalui kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Siswa menggunakan Mind Mapping untuk memahami materi dan ZepQuiz sebagai penguatan serta evaluasi pembelajaran. Pada tahap evaluasi, ZepQuiz digunakan untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Motivasi belajar siswa kelas X mengalami peningkatan setelah diterapkannya integrasi game edukatif berbasis ZepQuiz dan Mind Mapping dalam pembelajaran SKI. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya keaktifan, antusiasme, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas secara interaktif dan menyenangkan membuat siswa lebih tertarik, bersemangat, dan tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan belajar. Integrasi ZepQuiz dan Mind Mapping memiliki faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung meliputi terciptanya pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan mudah dipahami, ketersediaan

fasilitas kelas digital, kesiapan guru, serta antusiasme siswa yang tinggi. Adapun faktor penghambat meliputi keterbatasan jaringan internet, kesiapan guru dalam penggunaan teknologi, perbedaan minat siswa terhadap pembelajaran berbasis kuis, pengelolaan waktu yang perlu dioptimalkan, serta ketergantungan pada ketersediaan listrik.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan lokasi yang hanya terfokus pada satu madrasah dan jumlah subjek yang terbatas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas dari segi variabel, metode, maupun jenjang pendidikan guna memperkaya kajian pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan Islam. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti ZepQuiz yang dipadukan dengan metode Mind Mapping agar pembelajaran lebih menarik dan efektif. Bagi madrasah, diharapkan menyediakan fasilitas pendukung, terutama jaringan internet yang memadai serta pelatihan bagi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes, M., Nainggolan, O., Annisa, R., Neva, F., Pakpahan, R., Suyanti, R. D., Pardosi, S. M., Medan, U. N., Baru, K., & Serdang, D. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ZEP QUIZ TERHADAP*. 3(11).
- Alfatih, A. (2018). *Buku Pedoman Mudah Melaksanakan Penelitian Deskriptif Kualitatif*. 94. <https://repository.unsri.ac.id/101588/>
- Azzahro, A. L., Salma, N. A., Hasanudin, C., Studi, P., Bahasa, P., & Bojonegoro, I. P. (2025). *Desain Game- Based Learning " Ruang Literasi " dengan Website Zep Quiz untuk pembelajaran Teks Eksposisi di Kelas XII Sekolah Menengah Atas memahami materi , sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar (Aini , 2018). meningkatkan motivasi belaja. November, 762–780.*
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.767>
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Cemerlang, Y. I., Kafiyyuddin, M., & ... (2025). Penggunaan Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa MAN 1 Kudus dalam Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPS. *RUKASI: Jurnal Ilmiah ...*, 02(03), 136–144. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/rukasi/article/view/297>
- Ekonomi, P. (2023). *PENGGUNAAN MIND MAPPING DALAM PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTS. SAADATUL MAHABBAH PAMULANG TANGERANG SELATAN TESIS. Bussiness Law Binus*, 7(2), 33–48.

- <http://repository.radenintan.ac.id/11375/1/PERPUSPUSAT.pdf><http://business-law.binus.ac.id/2015/10/08/pariwisata-syariah/><https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results><https://journal.uir.ac.id/index.php/kiat/article/view/8839>
- Fatqurhohman, F. (2025). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar dan Implementasinya*.
https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_dan_Pembelajaran_Konsep_Dasar_da/PEh3EQAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Belajar+dan+Pembelajaran:+Konsep+Dasar+dan+Implementasinya&pg=RA1-PA2&printsec=frontcover
- Firdaus. (2020). Integrasi Ilmu Dalam Pembelajaran (Menuju Pendidikan yang Holistik dan Non Dikotomik) Integration Of Science In Learning (Towards a Holistic and Non-dichotomic Education). *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 1(2), 37–41.
- Kulsum, U., Arum, W. F., & Kurniawan, A. P. (2025). Deskripsi Antusiasme Belajar Siswa Dengan Media Zep Quiz Pada Pembelajaran Matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4), 1795–1805.
<https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i4.7228>
- Marina Waruwu. (2024). Pendekatan penelitian kualitatif: konsep, prosedur, kelebihan dan peran di bidang pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211.
- Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. (2020). *Rake Sarasin*, March, 72.
- Nayla Nur Zahrana, Puti Rasina Mianti, Putri Andina Aminarti, Muhammad Ifan Fatihah, Muhammad Fatih Dhiya UL Haqsyah, & Muhammad Rayhan Sanabil. (2025). Penerapan Media Game Edukatif dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMPIT Al-Jabar Karawang. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 294–305. <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v3i2.2696>
- Ning Mukaromah. (2023). Integrasi Metode Quiz Team dengan Talking Stick Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 127–142.
<https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v6i2.2644>
- Ramadhani, A. D., & Sya, M. F. (2025). Analisis Isi Modul Ajar Berbasis Game-Based Learning : Pemanfaatan Media AI Zep Quiz untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Naratif. 4, 6980–6990.
- Studi, P., Dasar, P., Keguruan, F., & Ilmu, D. A. N. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ZEP QUIZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL.
- Suadi, U. A. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Melalui Game-Based Learning Berbasis Wordwall. In *Ashlach: Journal of Islamic Education* (Vol. 02, Issue 02, pp. 22–32).
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020).

- Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Wulandari, R. (2021). Peran Teknik Pencatatan Mind Map Dalam Meningkatkan Kreativitas dan Daya Ingat Peserta Didik. *DIAN WIDYA: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Kependidikan*, 5(5), 53–64.
- Zahro, F., Degeng, I. N. S., & Mudiono, A. (2018). Pengaruh model pembelajaran student team achievement devision (STAD) dan mind mapping terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 196. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.3021>