

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ZEP
QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR PAI DAN
BUDI PEKERTI SISWA KELAS VI
SD ISLAM AL AZHAR 25
KALIBANTENG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh:
VINA ROBI'ATUL ADAWIYYAH
NIM: 2203016004

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2026**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vina Robi'atul Adawiyah
NIM : 2203016004
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : S.I

menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul:

**EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN *ZEP QUIZ* TERHADAP HASIL
BELAJAR PAI DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS VI SD ISLAM AL AZHAR 25
KALIBANTENG**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 23 Februari 2026

Pembuat Pernyataan,



Vina Robi'atul Adawiyah

NIM: 2203016004

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024- 7601295, Faksimile 024- 7601295 www.walisongo.ac.id

PENGESAHAN

Tugas akhir berikut ini:

Judul	: Efektivitas Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VI SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng
Penulis	: Vina Robi'atul Adawiyah
NIM	: 2203016004
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Program Studi	: S. 1 Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang *munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam.

Semarang, 07 April 2026

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji

Prof. Dr. Musthofa, M.Ag.
NIP. 197104031996031002

Sekretaris Sidang/Penguji

Dr. Nur Asiyah, M.Si.
NIP. 197109261998032002

Penguji Utama I

Dr. Nasirudin, M.Ag.
NIP. 196910121996031002



Penguji Utama II

Dr. Ubaidillah, M.Ag.
NIP. 197308262002121001

Pembimbing

Dr. Nur Asiyah, M.Si.
NIP. 197109261998032002

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 23 Februari 2026

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah tugas akhir dengan:

Judul : Efektivitas Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Hasil Belajar PAI dan
Budi Pekerti Siswa Kelas VI SD Islam Al-Azhar 25 Kalibanteng
Nama : Vina Robi'atul Adawiyah
NIM : 2203016004
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah tugas akhir tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Ili. Nur Asivah, M.Si.
NIP. 197109261998032002

ABSTRAK

Judul : **EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN ZEP QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR PAI DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS VI SD ISLAM AL AZHAR 25 KALIBANTENG**
Penulis : **Vina Robi'atul Adawiyah**
NIM : 2203016004

Dalam konteks pendidikan modern, perubahan ini harus sejalan dengan tuntutan zaman. Saat ini, penggunaan teknologi digital telah menjadi keterampilan wajib bagi guru, sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 yang menekankan prinsip pemanfaatan teknologi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil observasi awal di Kelas VI SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng, yang menunjukkan bahwa sekolah tersebut memiliki fasilitas digital yang sangat memadai, seperti proyektor LCD di setiap kelas dan kebijakan penggunaan perangkat *smartphone* untuk mendukung pendidikan. Meskipun guru telah berupaya menerapkan berbagai metode pembelajaran, potensi infrastruktur yang ada masih dapat dioptimalkan lebih lanjut melalui media interaktif baru seperti *Zep Quiz*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kondisi hasil belajar sebelum dan sesudah intervensi serta membuktikan efektivitas *Zep Quiz* dibandingkan dengan metode konvensional.

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian lapangan dengan metode kuantitatif eksperimen dengan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas enam, dengan teknik *cluster sampling* untuk menentukan Kelas VI B sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan *Zep Quiz* dan Kelas VI D sebagai kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest* yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas yang ketat. Selain itu, teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan

homogenitas. Karena data yang ditemukan tidak terdistribusi normal, pengujian hipotesis dialihkan ke penggunaan statistik non-parametrik, yaitu uji *Mann-Whitney U* untuk melihat perbedaan signifikan antar kelompok, dan uji *N-Gain Score* dihitung untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar di kedua kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor *pretest* kelas eksperimen adalah 64,16, sedangkan *posttest* meningkat secara signifikan menjadi 89,60. Sementara itu, kelas kontrol menunjukkan rata-rata 61,12 pada saat *pretest*, dan menjadi 81,12 pada saat *posttest*. Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney U*, nilai tanda asimtot (2-tailed) adalah 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Analisis efektivitas melalui Skor N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen mencapai skor 70,64 yang termasuk dalam kategori Efektif, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh skor 51,02 yang termasuk dalam kategori Cukup Efektif. Kesimpulan penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran *Zep Quiz* secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas VI SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional tanpa dukungan media interaktif digital.

Kata Kunci: *Zep Quiz*, Gamifikasi, Kecerdasan Buatan, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamiin puji syukur kehadiran Allah SWT. atas limpahan rahmat dan nikmat yang luar biasa. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah SAW serta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya. Atas ridha Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran *Zep Quiz* Terhadap Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VI SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng” ini dengan lancar.

Skripsi ini dapat diselesaikan tidak terlepas dari ilmu, saran, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan tulus hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Musahadi, M.Ag. selaku rektor UIN Walisongo Semarang beserta seluruh jajarannya.
2. Bapak Prof. Dr. Abdul Rahman, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan beserta seluruh jajarannya.
3. Ibu Prof. Dr. Hj. Fihris, M.Ag. selaku ketua jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan izin, bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Aang Kunaepi, M.Ag. selaku sekretaris jurusan Pendidikan Agama Islam sekaligus wali studi yang telah memberikan bimbingan selama menjalankan perkuliahan di UIN Walisongo Semarang.

5. Ibu Dr. Hj. Nur Asiyah, M.SI. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap dosen UIN Walisongo Semarang khususnya jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan barakah ilmunya selama perkuliahan.
7. Ibu Siti Aisah, S.Pd.I selaku kepala sekolah SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng yang telah memberikan izin, bimbingan, serta arahan untuk melakukan penelitian skripsi ini.
8. Ibu Siti Aisah, S.Pd.I. selaku guru mata pelajaran PAI beserta segenap keluarga besar SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta membantu melaksanakan penelitian.
9. Teristimewa kedua orang tua tercinta, Abi Moh Afif dan Umi Imroatun atas Segala Do'a dan Cintanya.
10. Adik tercinta Arini Nailal Afwa dan kakak Affan yang turut memberikan Do'anya.
11. Segenap keluarga besar Pendidikan Agama Islam Angkatan 2022, terkhusus kelas A yang telah kebersamai, memberikan pengalaman serta memori yang indah selama perkuliahan.
12. Sahabat sekaligus teman seperjuangan Erlina Eka Wati, Amalia Dwi Fitriani, Shihatud Diniyah An Nabilah yang telah mendukung dan menyemangati penulis.

13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, dorongan, semangat, serta doa selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang diberikan kepada penulis selama penyusunan tugas akhir skripsi ini. Terimakasih kepada segenap pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semarang, 1 Maret 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Hinda' with a stylized flourish underneath.

Vina Robi'atul Adawiyah

NIM: 2203016004

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PENGESAHAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB I LANDASAN TEORI MEDIA PEMBELAJARAN ZEP	
QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR PAI DAN BUDI	
PEKERTI.....	11
A. Deskripsi Teori	11
1. Media Pembelajaran	11
2. Media <i>Zep Quiz</i>	22
3. Hasil Belajar	31
4. Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti	40

B. Kajian Pustaka Relevan	59
C. Rumusan Hipotesis	67
BAB II METODE PENELITIAN	69
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	69
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	71
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	73
D. Variabel dan Indikator Penelitian	76
E. Teknik Pengumpulan Data.....	80
F. Teknik Analisis Data	82
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	91
A. Deskripsi Data.....	91
1. Profil Sekolah Islam Al-Azhar 25	91
2. Deskripsi Data Penelitian	97
3. Uji Instrumen	100
4. Uji Prasyarat Analisis Data.....	116
B. Analisis Data.....	125
C. Keterbatasan Penelitian.....	127
BAB V KESIMPULAN	129
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	137
RIWAYAT HIDUP	221

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	137
Lampiran 2 Kisi-kisi Soal Uji Coba	138
Lampiran 3 Soal Uji Coba	143
Lampiran 4 Jawaban Kelas Uji Coba	153
Lampiran 5 Modul Ajar Kelas Eksperimen	154
Lampiran 6 Modul Ajar Kelas Kontrol	177
Lampiran 7 Daftar Nama Kelas Eksperimen	196
Lampiran 8 Daftar Nama Kelas Kontrol	198
Lampiran 9 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	200
Lampiran 10 Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	209
Lampiran 11 Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	210
Lampiran 12 Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	211
Lampiran 13 Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	212
Lampiran 14 Jawaban Kuisioner Media <i>Zep Quiz</i>	213
Lampiran 15 Dokumentasi	217
Lampiran 16 Surat Ijin Riset	218
Lampiran 17 Surat Keterangan Riset Selesai	219
Lampiran 18 Surat Keterangan Penunjukan Pembimbing	220

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian
Tabel 3.2	Interpretasi Indeks Korelasi “r” Product Moment
Tabel 3.3	Interpretasi Gain Ternormalisasi Yang Dimodifikasi
Tabel 4.4	Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen
Tabel 4.5	Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol
Tabel 4.6	Kriteria Koefisien Korelasi Product Moment
Tabel 4.7	Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba
Tabel 4.8	Jumlah Validitas Soal Uji Coba
Tabel 4.9	Kriteria Reliabilitas Butir Soal
Tabel 4.10	Hasil Reliabilitas Butir Soal
Tabel 4. 11	Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal
Tabel 4.12	Hasil Nilai Tingkat Kesukaran Butir Soal
Tabel 4.13	Jumlah Nilai Tingkat Tingkat Kesukaran
Tabel 4.14	Kriteria Indeks Daya Beda Butir Soal
Tabel 4.15	Hasil Nilai Daya Beda Butir Soal
Tabel 4.16	Jumlah Nilai Daya Beda Butir Soal
Tabel 4.17	Hasil Uji Normalitas SPSS
Tabel 4.18	Hasil Uji Homogenitas SPSS
Tabel 4.19	Hasil Uji Mann-Withney U
Tabel 4.20	Kriteria N-Gain Score
Tabel 4.21	Hasil N-Gain Score

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Tampilan Dashboard *Zep Quiz*
- Gambar 2.2 Fitur Papan Peringkat
- Gambar 2.3 Fitur Format soal
- Gambar 2.4 Analisis data hasil belajar
- Gambar 2.5 Login *Zep Quiz*
- Gambar 2.6 Tampilan Dashboard
- Gambar 2.7 Tampilan Jenis Pertanyaan
- Gambar 2.8 Barcode untuk bergabung
- Gambar 2.9 *Nonequivalent Control Group Design*

DAFTAR SINGKATAN

PAI	: Pendidikan Agama Islam
BP	: Budi Pekerti
KKTP	: Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran
RPP	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
WIB	: Waktu Indonesia Barat

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan suatu bangsa sebagian besar ditentukan oleh kualitas pendidikan generasi muda.¹ Pendidikan yang sukses membutuhkan dukungan menyeluruh, mulai dari guru yang berkualitas, kurikulum yang relevan, infrastruktur yang memadai, hingga sumber belajar yang inovatif. Dalam konteks pendidikan modern, perubahan ini harus selaras dengan tuntutan zaman. Saat ini, hampir semua aspek kehidupan beralih ke digital, pemanfaatan teknologi digital telah menjadi keterampilan wajib bagi setiap guru.

Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan, yang menekankan prinsip pemanfaatan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pengajaran dan pembelajaran.² Peraturan tersebut juga menekankan bahwa media pembelajaran sebagai alat

¹ Ali Hamzah, *Evaluasi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2014), hlm 1.

² Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016, Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah, Bab I Pendahuluan, hlm. 2

penyampaian materi merupakan komponen penting dari rencana pembelajaran (RPP).

Proses Pembelajaran PAI di era digital menghadapi tantangan signifikan dalam menjaga keterlibatan dan motivasi peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar.³ Transformasi digital yang pesat telah mengubah cara peserta didik berinteraksi dan memproses informasi. Generasi saat ini dikenal sebagai digital natives, yaitu istilah bagi generasi yang tumbuh di tengah perkembangan teknologi yang pesat.⁴ Kelompok ini, yang mencakup Generasi Z dan Generasi Alpha, menunjukkan responsivitas tinggi terhadap pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi.⁵ Namun, kenyataannya, pembelajaran yang diterapkan sebagian besar masih mengandalkan metode ceramah dan tugas rutin.⁶ Meskipun

³ Moch. Nurhidayatul Muttaqin et al, "Implementasi Media Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Pembelajaran Agama Islam Di Sekolah Dasar Jember," *Attadib: Journal of Elementary Education* 8, no. 3 (2024), <https://doi.org/https://doi.org/10.37251/jber.v6i3.2075>. hlm 3.

⁴ Maulidah Rahmah, Wahab, and Syamsul Kurniawan, "Pengembangan Pembelajaran PAI Bagi Digital Natives : Merancang Indikator Pembelajaran Untuk Generasi – Z," *Indonesian Research Journal on Education Web*: 5, no. 1 (2025): hlm 192–201.

⁵ Rahmita Syahfitri Siregar and Matang, "Indonesia Era Globalisasi : Peran dan Tantangan Generasi Kedua Digital Native," *At Tawasul : Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 2, no. 2 (2023): 101–9, <https://doi.org/10.51192/ja.v2i2.470>. hlm 4.

⁶ Solihin, Ernawati, and Agus Suroto, "Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Pembelajaran Berbasis Ceramah Interaktif Di

metode ini efisien untuk menyampaikan informasi teoretis, implementasinya cenderung menciptakan atmosfer kelas yang kurang merangsang dan pasif.⁷

Hal ini sejalan dengan hasil observasi awal di Kelas VI SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng, yang menunjukkan bahwa sekolah tersebut memiliki fasilitas digital yang sangat memadai, seperti proyektor LCD di setiap kelas dan kebijakan penggunaan perangkat smartphone untuk mendukung pendidikan. Namun, ditemukan sebuah kesenjangan yang nyata potensi infrastruktur yang ada belum dioptimalkan secara maksimal karena pembelajaran masih didominasi metode konvensional. Oleh karena itu, urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui media interaktif seperti *Zep Quiz* guna merevitalisasi suasana belajar tanpa meninggalkan substansi nilai agama. Penggunaan *Zep Quiz* hadir sebagai langkah strategis untuk memaksimalkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan ekosistem digital yang sudah tersedia di sekolah. Kehadiran media inovatif ini

SMP N,” *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif* 1, no. 3 (2024): 494–500. hlm 3.

⁷ Arditya Prayogi et al, “Relevansi Penerapan Metode Ceramah Plus dalam Pembelajaran Pai di Era Digital,” *Almustofa: Journal of Islamic Studies and Research* 2, no. 1 (2024): 33–39. hlm 4.

diharapkan dapat memperkaya variasi proses kerja untuk menjaga antusiasme dan keterlibatan aktif siswa.

Zep Quiz adalah media pembelajaran interaktif yang menawarkan solusi potensial untuk menjembatani kesenjangan antara praktik konvensional dan kebutuhan peserta didik akan pengalaman digital. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik. Fitur-fitur seperti kuis interaktif, umpan balik langsung, dan elemen gamifikasi dalam *Zep Quiz* sangat relevan. Dengan demikian, penggunaan *Zep Quiz* diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang lebih interaktif dan menyenangkan serta secara efektif mendorong hasil pembelajaran yang optimal.

Mengingat bahwa proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi, keberadaan media digital telah menjadi perantara pesan yang sangat penting antara guru dan siswa di era modern ini.⁸ Di era digital ini, media ini telah berevolusi dari sekadar alat menjadi instrumen interaktif. Salah

⁸ Hamzah Pagarra et al, *Media Pembelajaran*, 1st ed. (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022). hlm 5.

satu pendekatan modern yang telah terbukti efektif adalah integrasi elemen gamifikasi ke dalam media pembelajaran.⁹

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media belajar yang menggunakan unsur *gamification* seperti *Kahoot* telah diteliti dan terbukti positif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik di berbagai mata pelajaran, termasuk PAI. Hal ini sejalan dengan penelitian Sayyidah Ayu Maziyyah yang menunjukkan media kahoot berhasil membuat hasil belajar PAI peserta didik meningkat dari nilai rata-rata *pretest* (sebelum penerapan *Kahoot*) sebesar 66,4. Menjadi Rata-rata nilai *posttest* (setelah penerapan *Kahoot*) sebesar 79,10. Selain itu penelitian oleh Afiyatul Maulidiyah dkk, membuktikan bahwa *Zep Quiz* mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Arab secara signifikan (skor rata-rata meningkat dari 74,73 menjadi 89,67).¹¹ Meskipun demikian, terdapat *Research Gap* yang signifikan. Penelitian yang secara spesifik berfokus pada media

⁹ Rafid Ari Martdana, "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sejarah : Analisis Literatur Terhadap Dampaknya Pada Motivasi Dan Keterlibatan Belajar Siswa," *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 327–35, <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>. hlm 6.

¹⁰ Sayyidah Ayu Maziyyah, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen" (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021). hlm 7.

¹¹ Afiyatul Maulidiyah et al, "Efektivitas Gamifikasi Dengan Zep Quiz Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 8, no. 10 (2025): 12038–44. hlm 4.

Zep Quiz, terutama dalam konteks pembelajaran PAI di tingkat Sekolah Dasar masih terbatas, sehingga menciptakan kebutuhan untuk studi empiris yang mendalam mengenai media tersebut.

Selain itu, penelitian ini memiliki relevansi yang sangat kuat dengan bidang keahlian Pendidikan Agama Islam (PAI). Integrasi TIK melalui *Zep Quiz* berperan sebagai upaya untuk mengkonkretkan materi-materi PAI yang bersifat abstrak menjadi pesan yang mudah dipahami oleh siswa. Hal ini selaras dengan prinsip *li-tubayyina* (untuk menjelaskan/menerangkan) dalam QS. An-Nahl: 44, di mana media digital berfungsi sebagai perantara pesan agar nilai-nilai agama dapat tersampaikan secara jelas dan efektif di era modern.¹²

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini secara spesifik mengkaji “Efektivitas media pembelajaran *Zep Quiz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI di SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng”. Tujuan penelitian ini terletak pada urgensi dalam metode pembelajaran PAI melalui penggunaan media *Zep Quiz* sebagai inovasi dalam proses pembelajaran tanpa mengurangi substansi nilai-nilai keagamaan. Dengan mencapai tujuan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang

¹² Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al Quran,” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* VI, no. 2 (2018): hlm 102.

komprehensif mengenai implementasi media *Zep Quiz* dalam konteks pendidikan khususnya pelajaran PAI, serta memberikan rekomendasi praktis yang dapat dijadikan dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran PAI yang tidak hanya lebih menarik dan interaktif tetapi juga efektif untuk diterapkan di masa mendatang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa Kelas Eksperimen pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui penerapan media pembelajaran *Zep Quiz*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa Kelas Kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah)?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran *Zep Quiz* efektif terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa Kelas VI SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sebagaimana rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan:

- a. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas eksperimen pada mata pelajaran Pendidikan Agama

Islam dan Budi Pekerti melalui penerapan media pembelajaran *Zep Quiz*.

- b. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang menggunakan metode konvensional (ceramah).
- c. Untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran *Zep Quiz* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas VI SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng.

2. Manfaat Penelitian

Merujuk pada tujuan penelitian yang telah disebutkan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis:

Diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang inovasi dan metode pembelajaran, khususnya mengenai media pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi peserta didik, terutama dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Hasil dari penerapan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses belajar, memicu semangat dan motivasi, dan pada akhirnya berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif berbasis teknologi digital, khususnya *gamification*, yang dapat diterapkan untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan interaksi peserta didik di dalam kelas sehingga memperkaya variasi metode pengajaran yang digunakan.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan berharga bagi pihak sekolah untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga memberikan rekomendasi mengenai pemanfaatan teknologi dan

integrasi platform digital yang efektif untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan di lingkungan sekolah.

4) Bagi Orang Tua

Menyediakan informasi yang dapat membantu orang tua memahami potensi dan manfaat media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, sehingga berkontribusi penting dalam tercapainya hasil belajar.

5) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi akademis yang signifikan. Hasil dan temuan yang diperoleh dalam studi ini dapat dijadikan sebagai referensi dan landasan awal yang relevan bagi para peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian sejenis, baik yang berfokus pada efektivitas media *Zep Quiz* di mata pelajaran yang lain atau jenjang pendidikan yang berbeda, maupun studi tentang *gamification* dalam konteks pendidikan agama.

BAB II

LANDASAN TEORI MEDIA PEMBELAJARAN ZEP QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR PAI DAN BUDI PEKERTI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, konsep media berasal dari bahasa Latin, bentuk jamak dari “*medium*”, yang berarti antara atau perantara. Dari perspektif komunikasi, yang merupakan sudut pandang utama para ahli, “*medium*” didefinisikan sebagai saluran atau perantara apa pun yang berfungsi membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber (komunikator) kepada penerima (komunikan).¹³ Media juga dapat menjadi sarana yang digunakan untuk penyampaian pesan selama proses pembelajaran.

Dalam konteks di mana media berfungsi sebagai sumber belajar, pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran. Kehadiran media dalam peran ini krusial karena membantu peserta didik memahami

¹³ Hamzah Pagarra et al, *Media Pembelajaran*, 1st ed. (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022). hlm 5.

dan mencerna pesan dengan lebih mudah. Sementara itu, definisi media juga dapat mencakup orang, benda, atau bahkan peristiwa yang secara efektif memfasilitasi perolehan pengetahuan dan pengembangan keterampilan peserta didik. Penting untuk dicatat bahwa media pembelajaran terus berkembang dan beradaptasi seiring dengan laju perkembangan teknologi.¹⁴

Penggunaan media pembelajaran juga didukung oleh dasar spiritual dalam Al-Qur'an. Meskipun tidak disebutkan secara langsung namun diisyaratkan dalam QS An-Nahl : 44¹⁵

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.¹⁶

¹⁴ Rohani, Media Pembelajaran, *Diktat* (Medan: FITK UINSU, 2020). hlm 5-7

¹⁵ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al Qur'an", *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, (Vol. 6, No. 2, 2018), hlm. 99.

¹⁶ Qur'an Kemenag, Al-Qur'an Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia, 16 (An-Nahl) : 44.

Ayat tersebut menjelaskan bahwasannya Allah SWT menurunkan Al-Qur'an (Az-Zikr) dan bukti-bukti nyata lainnya agar Nabi Muhammad SAW bisa menjelaskan isinya kepada umat manusia. Tujuannya adalah agar manusia mau berpikir. Dalam konteks ini, media dianggap sebagai alat bantu utama untuk menjelaskan yang sangat penting agar pesan yang mungkin rumit bisa diuraikan dengan jelas.

Jadi, dapat disimpulkan Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, baik fisik maupun non-fisik (termasuk manusia, objek, atau peristiwa), yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan (materi pelajaran) dari sumber pesan kepada peserta didik. Tujuan utamanya adalah untuk memperjelas, mempermudah, dan memfasilitasi tercapainya pemahaman yang mendalam, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara efektif, efisien, dan selaras dengan perkembangan teknologi.

a. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan atau klasifikasi media pembelajaran merupakan aspek yang penting dalam kajian teknologi pendidikan. Berbagai ahli telah

mengembangkan taksonomi untuk mengkategorikan alat bantu pemrosesan ini, yang berfungsi untuk memetakan karakteristik dan modalitas sensorik yang terlibat dalam penyampaian pesan. Klasifikasi ini berkisar dari yang sangat sederhana hingga yang kompleks.

Secara umum Media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis berdasarkan fungsinya yaitu media audio, visual, dan audiovisual. Lebih lanjut, perkembangan teknologi membagi media menjadi dua kelompok yaitu media tradisional dan media modern. Media tradisional meliputi alat bantu pengajaran konvensional seperti gambar, materi cetak, dan benda-benda manipulatif. Sementara itu, kelompok media yang berkembang mencakup integrasi teknologi tinggi, seperti platform pembelajaran berbasis web dan perangkat digital lainnya.¹⁷

¹⁷ Sutirman, *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm 16.

Selain itu Menurut Azhar, media pembelajaran dapat dibagi menjadi empat jenis utama.¹⁸

1. Media Visual: Jenis media yang efektivitasnya hanya bergantung pada indra penglihatan. Contohnya termasuk media cetak seperti buku, jurnal, peta, dan gambar.
2. Media Audio: Jenis media yang penyampaiannya hanya bergantung pada indra pendengaran. Contoh umum termasuk perekam pita dan radio.
3. Media Audio Visual: Media yang menggabungkan dan menyajikan informasi melalui penggunaan penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Ini termasuk film, video, dan program televisi.
4. Multimedia: Media yang melibatkan integrasi berbagai jenis media dan peralatan secara terpadu dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Media ini terus berkembang beriringan dengan perkembangan zaman. Adaptasi media konvensional menjadi media teknologi digital

¹⁸ Hamzah Pagarra et al, "*Media Pembelajaran...*", hlm 25.

merupakan hal yang harus dilakukan agar dunia pendidikan tidak tertinggal.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1). Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting sebagai perantara dalam proses komunikasi antara guru dan peserta didik yang memiliki berbagai fungsi, antara lain :¹⁹

a). Memfokuskan Perhatian Siswa (Fokus)

Media yang dirancang dengan baik, menarik, interaktif, dan menyajikan konten baru sangat efektif dalam menarik perhatian siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Ketika fokus siswa terarah, materi pembelajaran akan lebih mudah diserap.

b). Membangkitkan Emosi dan Motivasi Belajar

Materi yang disajikan dalam format visual atau audiovisual yang berbeda dari buku teks (misalnya, gambar dengan warna dan dimensi yang menarik, atau video yang

¹⁹ Yuni Lumbantoruan dan Dorlan Naibaho, "Media Pembelajaran," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 4 (2023). hlm 84.

relevan) dapat membangkitkan emosi dan motivasi siswa. Jika suasana kelas terasa hidup berkat penggunaan media yang beragam, siswa akan terdorong untuk memahami materi dengan lebih bermakna dan menjadi lebih termotivasi.

c). Mengorganisasikan Materi Pembelajaran

Media visual yang dirancang dengan baik seperti tabel, grafik, bagan, atau diagram berfungsi sebagai alat pengorganisasian materi. Dengan visualisasi yang menarik, siswa lebih mudah memahami struktur materi, yang pada akhirnya meningkatkan daya ingat mereka.

d). Menyelaraskan Pemahaman (Persepsi)

Bagi siswa, terutama di tingkat dasar, banyak konsep yang bersifat abstrak. Media pembelajaran berfungsi untuk mengkonkretkan konsep-konsep abstrak tersebut. Dengan menyajikan materi dalam bentuk konkret, media membantu menyelaraskan persepsi semua siswa. Hal ini berbeda dengan penyajian materi dalam

format abstrak lisan yang cenderung menghasilkan persepsi yang berbeda-beda di antara siswa.

e). Mendorong Respons dan Keterlibatan Siswa

Proses pembelajaran yang monoton seringkali membuat siswa pasif dan tidak termotivasi. Penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi masalah ini. Media mendorong siswa untuk merespons secara positif dan terlibat aktif dalam memahami makna pembelajaran. Lebih lanjut, media yang terencana dengan baik dapat mendorong siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri sebelum dikonfirmasi oleh guru.

2). Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memberikan keuntungan signifikan dalam proses belajar mengajar. Menurut Sudjana dan Rivai, beberapa manfaat utama media bagi siswa meliputi:²⁰

²⁰ Hamzah Pagarra et al, "*Media Pembelajaran...*", hlm 20-22.

- a). Peningkatan Motivasi: Pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa, yang secara otomatis menumbuhkan motivasi mereka untuk belajar.
- b). Klarifikasi Makna: Materi pelajaran menjadi lebih jelas maknanya dan mudah dipahami, sehingga tujuan pembelajaran lebih mungkin tercapai dan dikuasai oleh siswa.
- c). Variasi Metode Mengajar: Media memungkinkan guru menggunakan metode mengajar yang lebih bervariasi, tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal (ceramah). Hal ini mengurangi kebosanan siswa dan menghemat energi guru, terutama saat mengajar dalam jam pelajaran yang padat.
- d). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa: Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar yang aktif (misalnya, mengamati, melakukan percobaan, mendemonstrasikan, atau memamerkan), tidak hanya pasif mendengarkan uraian guru.

Secara lebih praktis, penggunaan media pembelajaran juga memberikan manfaat sebagai berikut:

- a). **Memperjelas dan Meningkatkan Hasil Belajar:** Media membantu memperjelas penyajian pesan dan informasi, yang pada akhirnya memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.
- b). **Mengarahkan Perhatian dan Motivasi:** Media berfungsi meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa. Ini menciptakan motivasi belajar yang lebih tinggi dan memicu interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan belajarnya.
- c). **Mengatasi Keterbatasan Indera, Ruang, dan Waktu:** Media memiliki kemampuan unik untuk mengatasi berbagai keterbatasan fisik dan temporal, seperti:
 - (1). **Objek Terlalu Besar:** Diganti dengan gambar, foto, model, atau film.

- (2).Objek Terlalu Kecil: Disajikan melalui alat bantu seperti mikroskop, film, atau gambar.
 - (3).Kejadian Langka/Masa Lalu: Ditampilkan melalui rekaman video, foto, atau slide.
 - (4).Proses Rumit: Dapat dikonkretkan menggunakan film, simulasi komputer, atau gambar (misalnya, peredaran darah).
 - (5).Percobaan Berbahaya: Dapat disimulasikan menggunakan komputer, film, atau video.
 - (6).Proses Memakan Waktu Lama: Disajikan secara singkat menggunakan teknik rekaman seperti time-lapse pada film, video, atau simulasi komputer (misalnya, proses metamorfosis).
- d). Memberikan Kesamaan Pengalaman: Media membantu memberikan pengalaman yang sama kepada semua siswa mengenai suatu peristiwa lingkungan. Hal ini juga memfasilitasi terjadinya interaksi langsung

dengan guru, masyarakat, dan lingkungan sekitarnya.

2. Media *Zep Quiz*

Zep Quiz adalah media pembelajaran digital interaktif berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat kuis menarik dengan cepat menggunakan bantuan *Artificial Intelligence* (AI). Media ini memungkinkan peserta didik menjawab pertanyaan dalam lingkungan virtual yang menyenangkan dan menyerupai permainan untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman belajar, disertai dengan penyediaan analisis kuis otomatis secara *real-time*. Sebagai inovasi dalam teknologi pendidikan, *Zep Quiz* mampu mengubah proses pembelajaran tradisional yang cenderung pasif menjadi pembelajaran yang lebih dinamis.²¹

Secara teoretis, penerapan metode *Game Based Learning* pada *Zep Quiz* merupakan salah satu turunan dari teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Piaget

²¹ Fitria Afifah Husen and Fitria Wulandari, "Pengaruh Media Game Edukasi *Zep Quiz* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Di Sekolah Dasar Pada Materi Perubahan Wujud Benda," *Jurnal Pendidikan MIPA* 15, no. September (2025): 940–47, <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>, hlm 32.

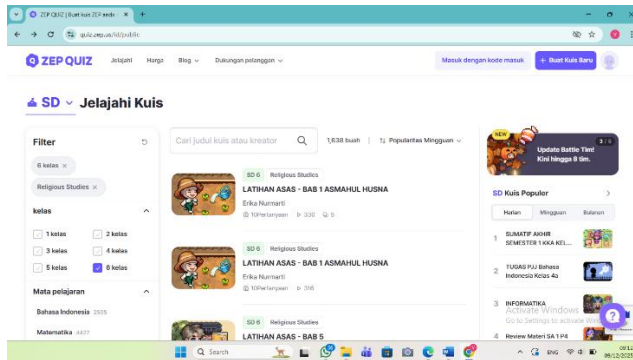
berpendapat bahwa kecerdasan anak tidak hanya berasal dari bawaan lahir atau pengalaman saja, melainkan dari tindakan nyata yang dilakukan oleh anak itu sendiri. Piaget menyatakan bahwa bermain adalah bagian krusial dari tahap perkembangan kognitif anak.²² Melalui Zep Quiz, peserta didik dapat mengaktifkan skema pemikiran mereka dengan cara menyelesaikan serangkaian tantangan dalam permainan, yang kemudian dapat mereka terapkan secara nyata dalam proses perolehan pengetahuan.²³

Untuk mendukung proses tersebut, *Zep Quiz* secara ekstensif menerapkan prinsip-prinsip gamifikasi dengan menggunakan elemen-elemen seperti peta bertema, avatar, dan sistem poin yang menjadikan pembelajaran terasa seperti sebuah petualangan. Penerapan elemen-elemen ini sangat efektif dalam menciptakan lingkungan kelas yang kompetitif namun tetap menyenangkan, sehingga mampu mengurangi kecemasan peserta didik terhadap materi pembelajaran.

²² Sitti Aisyah Mu'min, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget," *Jurnal Al-Ta'dib* 6, no. 1 (2013): hlm 89–99.

²³ Resdilla Pratiwi, Niki Habadi, and Risma Harahap, "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning," *Jurnal Pengabdian Sosial* 1, no. 7 (2024): 592–96, hlm 594 .
<https://doi.org/https://doi.org/10.59837/7hza6b55>.

Dengan kualitas desain dan fitur yang adaptif, *Zep Quiz* sangat relevan untuk diterapkan baik dalam konteks pembelajaran daring maupun luring.

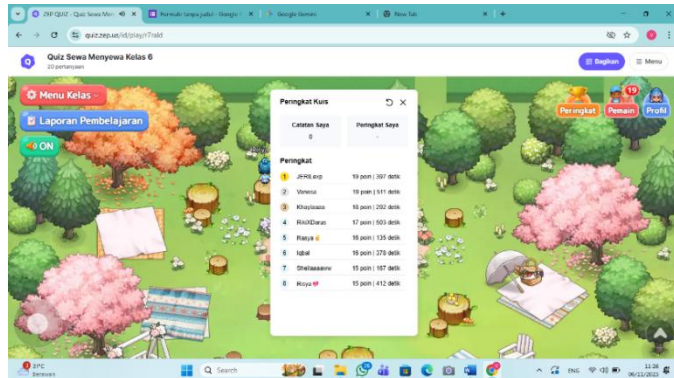


Gambar 2.1. Tampilan Dashboard *Zep Quiz*

Dengan menggabungkan kemudahan pembuatan kuis bagi guru (berkat AI) dan pengalaman imersif bagi peserta didik (berkat desain virtualnya yang menyerupai permainan), *Zep Quiz* memposisikan dirinya sebagai alat untuk meningkatkan partisipasi, media ini menyediakan analisis data otomatis, yang memungkinkan guru untuk dengan cepat mengidentifikasi kelemahan konseptual peserta didik dan menyesuaikan strategi pengajaran.

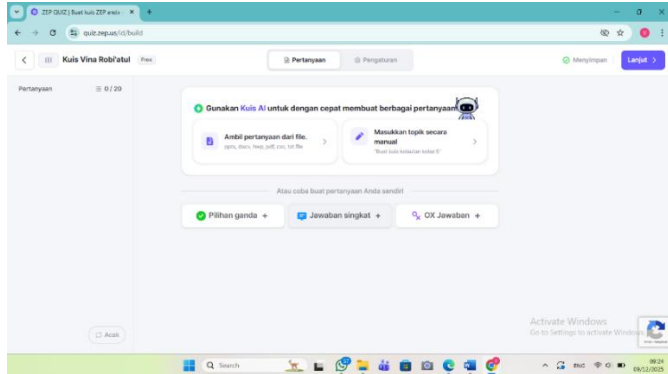
Zep Quiz juga dilengkapi dengan sejumlah fitur menarik yang dirancang untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, antara lain ;

- 1). *Gamification Elements* yang kuat, menggunakan elemen seperti poin, lencana, dan papan peringkat untuk secara efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik.



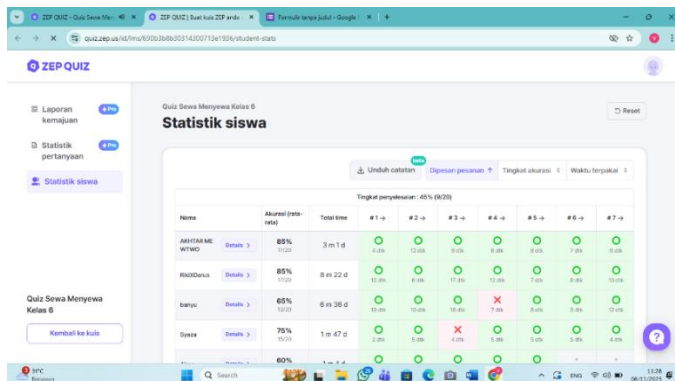
Gambar 2.2 Fitur Papan Peringkat

- 2). *Interactive Quizzes*, yang menyediakan kuis interaktif dengan berbagai format soal seperti pilihan ganda, benar salah, dan isian. Guru dapat memilih tipe soal yang akan dibuat dan dapat juga membuat soal campuran antara pilihan ganda, benar salah, dan isian.



Gambar 2.3 Fitur Format soal

3). Analisis Data yang komprehensif, Yang terdiri dari laporan kemajuan, Statistik soal dan Statistik Siswa. Analisis ini sangat berguna untuk membantu guru memantau kemajuan belajar peserta didik dan mengidentifikasi area spesifik dari materi yang memerlukan perbaikan atau perhatian lebih lanjut.



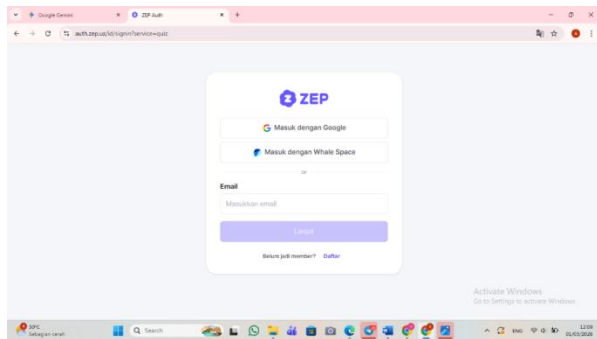
Gambar 2.4 Analisis data hasil belajar

Selain fitur-fiturnya yang inovatif, kelebihan *Zep Quiz* adalah Platform ini memudahkan guru untuk membuat kuis yang menarik dengan cepat, terutama dengan dukungan teknologi AI, yang secara signifikan mengurangi waktu persiapan. Lebih lanjut, *Zep Quiz* memastikan proses evaluasi yang efisien dengan menganalisis hasil kuis secara otomatis. Dengan media ini dapat mengoptimalkan pembelajaran dengan menyesuaikan jalur pembelajaran berdasarkan kemampuan masing-masing peserta didik.

Namun, terlepas dari banyak kelebihan, *Zep Quiz* juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Sebagai media digital, media ini memiliki keterbatasan mendasar karena ketergantungannya pada infrastruktur teknologi (perangkat dan koneksi internet yang stabil), dan aspek premium dapat menjadi kendala karena beberapa fitur lanjutan mungkin hanya tersedia dalam versi berbayar, sehingga membatasi akses penuh dan penggunaan fitur-fitur yang terbatas. Berikut Langkah-langkah pembuatan *Zep Quiz* sampai Quiz siap di bagikan :

1. Tahap Pendaftaran (Sign Up)

- a. Buka situs resmi *Zep Quiz* di browser kamu.
- b. Klik tombol Sign Up atau Daftar yang biasanya ada di pojok kanan atas.
- c. Pilih Metode Pendaftaran: Kamu bisa mendaftar cepat menggunakan akun *Google* atau memasukkan email secara manual.

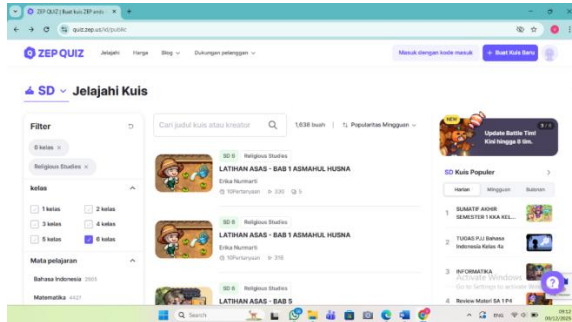


Gambar 2.5 Login Zep Quiz

- d. Tentukan Peran: Biasanya kamu akan diminta memilih apakah sebagai Teacher (Guru/Pembuat), Student (Siswa), atau Business. Pilih Teacher/Creator agar memiliki akses penuh untuk membuat kuis.
- e. Lengkapi profil singkat jika diminta, lalu klik Finish.

2. Membuat Kuis Baru

a. Klik tombol Create atau Create New Quiz.



Gambar 2.6 Tampilan Dashboard

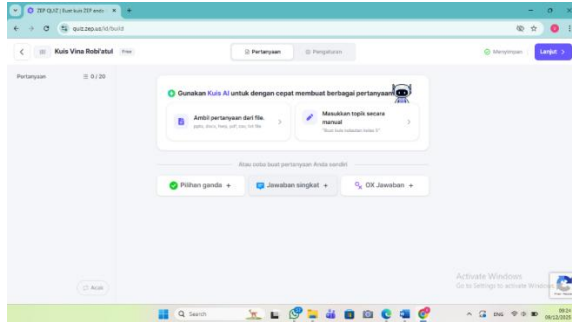
b. Beri Nama Kuis: Masukkan judul kuis kamu (contoh: "Quiz Zakat Kelas 6")

c. Pilih Kategori: Pilih subjek yang relevan agar kuis kamu mudah dikategorikan.

d. Klik Next atau Save untuk masuk ke editor pertanyaan.

3. Menyusun Pertanyaan

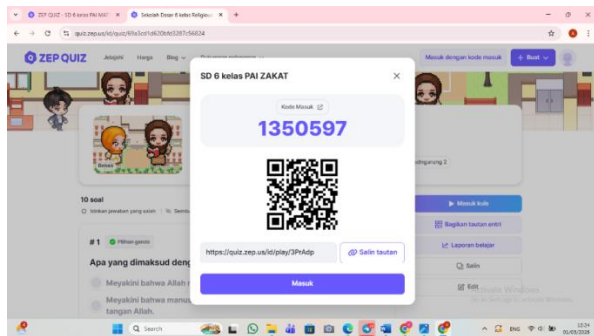
a. Pilih Jenis Pertanyaan: Umumnya tersedia pilihan Multiple Choice (Pilihan Ganda), True/False (Benar/Salah), atau Jawaban Singkat.



Gambar 2.7 Tampilan Jenis Pertanyaan

- b. Tulis Pertanyaan: Ketik pertanyaanmu di kolom yang tersedia.
 - c. Tambahkan Media: Agar lebih menarik, kamu bisa mengunggah gambar atau menyisipkan link video/audio sebagai pendukung soal.
 - d. Masukkan Jawaban: Ketik pilihan jawaban dan jangan lupa centang jawaban yang benar.
 - e. Atur Timer: Tentukan berapa lama waktu yang diberikan untuk menjawab setiap soal (misal: 20 detik atau 30 detik).
4. Pengaturan Akhir & Publikasi
- a. Quiz Settings: Kamu bisa menambahkan gambar sampul (cover image) untuk kuis kamu agar terlihat profesional.

- b. Review: Cek kembali semua soal. Pastikan tidak ada typo dan kunci jawaban sudah benar.
- c. Klik Publish/Save: Setelah yakin, klik tombol Publish. Kuis kamu sekarang sudah tersimpan di pustaka (Library).
- d. Kemudian, bagikan Join Code (Kode Bergabung) atau Link kepada peserta.



Gambar 2.8 Barcode untuk bergabung

3. Hasil Belajar

- a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar tersusun dari dua kata, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil merupakan hal yang diperoleh setelah melaksanakan aktivitas atau proses tertentu. Adapun belajar merupakan perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman masa lalu

maupun dari pembelajaran yang terencana.²⁴ Belajar merupakan bagian dari proses pendidikan untuk menghasilkan perubahan baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut Wina Sanjaya, belajar melibatkan aktivitas mental dan bukan sebatas untuk memperoleh wawasan.²⁵

Rusman menegaskan bahwa belajar adalah proses interaksi individu dengan berbagai situasi di lingkungan sekitarnya.²⁶ Merujuk pada berbagai definisi yang telah dijelaskan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses yang menyebabkan perubahan perilaku dengan melibatkan aktivitas mental, pengalaman serta interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya.

Setelah proses pembelajaran berakhir, peserta didik akan mendapatkan hasil belajar. Hasil belajar ini merupakan capaian yang telah diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar juga dimaknai sebagai hasil dari kegiatan

²⁴ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 7.

²⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 112.

²⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 1.

belajar mengajar.²⁷ Selain itu, hasil belajar juga diartikan sebagai pencapaian peserta didik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik setelah melalui kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pendapat Oemar Hamalik, hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang setelah ia memperoleh pembelajaran.²⁸

Selanjutnya, Nana Sudjana mengatakan bahwa hasil belajar merupakan keterampilan atau pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah tertentu.²⁹ Dari pengertian beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian berupa perubahan perilaku serta kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotorik yang didapatkan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

²⁷ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Gorontalo: Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, 25 November 2021), hlm. 289–302.

²⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 30.

²⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), hlm. 7.

Hasil belajar dianggap baik apabila peserta didik mampu mencapai KKTP. KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) merupakan standar yang digunakan sebagai tolak ukur hasil belajar peserta didik dan untuk menyatakan bahwa peserta didik telah mencapai ketuntasan. Melalui KKTP ini, peserta didik yang telah berhasil dapat melanjutkan kompetensi pembelajaran berikutnya. Adapun peserta didik yang belum mencapai kriteria minimal, dapat melakukan pendalaman materi melalui remedial.³⁰

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh setelah proses belajar, dimana dalam menggapai hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut dapat menjadi penghambat maupun pendukung belajar peserta didik.³¹

³⁰ Suparlan, "Implementasi Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD/MI", *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6.2 (2023), hlm. 90–101.

³¹ Budi Kurniawan, Ono Wiharna, dan Tatang Permana, "Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif", *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4.2 (2017), hlm. 156–62.

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah segala sesuatu yang berasal dari dalam diri peserta didik.³² Adapun yang termasuk kedalam faktor tersebut diantaranya:

a) Perhatian dalam belajar.

Perhatian merupakan melihat, mendengar, maupun teliti dalam suatu hal. Agar memperoleh hasil belajar yang maksimal, peserta didik perlu memiliki perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan guru. Apabila materi pelajaran tidak diperhatikan dengan baik, maka akan menimbulkan kebosanan peserta didik dalam belajar.³³

b) Minat belajar.

Minat memiliki peran penting dalam pembelajaran karena menentukan sikap untuk

³² Elvira Mulia, dkk, "Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhinya", *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7.2 (2021), hlm. 137–56.

³³ Wilda Dwi Angraini, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS SMA", *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5.8 (2016), hlm. 1–11.

mengerjakan sesuatu. Minat menjadikan seseorang selalu memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dikerjakan.³⁴ Dengan adanya minat yang tinggi, proses belajar tidak akan terasa membebani, sehingga peserta didik akan menjalankan kewajibannya dengan baik.³⁵

c) Motivasi belajar.

Motivasi merupakan usaha sadar yang mengarahkan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan tujuan mencapai hasil tertentu. Keberhasilan dalam pembelajaran dapat diketahui melalui motivasi maupun semangat peserta didik saat melaksanakan belajar mengajar.³⁶

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan di luar diri peserta

³⁴ Kurniawan, Wiharna, dan Permana, "Studi Analisis Faktor-Faktor ...", hlm. 157.

³⁵ Angraini, "Analisis Faktor-Faktor ...", hlm. 6.

³⁶ Angraini, "Analisis Faktor-Faktor ...", hlm. 7.

didik.³⁷ Faktor-faktor yang termasuk di dalamnya antara lain:

a) Metode mengajar.

Metode mengajar adalah strategi yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik menerima dan memahami materi pelajaran dengan baik. Ketika guru menggunakan metode mengajar yang tepat, maka peserta didik akan lebih mudah mencapai hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Akan tetapi jika guru menggunakan metode mengajar yang monoton, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.³⁸

b) Media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang ditujukan sebagai media penyampaian materi pelajaran dari guru

³⁷ Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa", *Sesiomadika*, 2.1 (2019), hlm. 659–63.

³⁸ Angraini, "Analisis Faktor-Faktor ...", hlm. 8-9.

kepada peserta didik. Media pembelajaran berkaitan erat dengan cara belajar peserta didik, karena media yang dipilih oleh guru dapat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan.³⁹

c) Interaksi peserta didik dengan lingkungan sosial.

Cara belajar peserta didik dapat terpengaruh oleh interaksinya dengan guru. Interaksi antar peserta didik pun dapat berpengaruh terhadap belajar. Apabila hubungan antar peserta didik kurang harmonis, hal ini dapat mempengaruhi kegiatan belajar, bahkan mengakibatkan menurunnya tingkat kehadiran peserta didik untuk belajar di sekolah.⁴⁰

c. Indikator Hasil Belajar

Ada beberapa indikator yang digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik. Benjamin S. Bloom sebagaimana dikutip oleh Ricardo

³⁹ Kurniawan, Wiharna, dan Permana, "Studi Analisis Faktor-Faktor ...", hlm. 158.

⁴⁰ Kurniawan, Wiharna, dan Permana, "Studi Analisis Faktor-Faktor ...", hlm. 158.

mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, dengan penjelasan sebagai berikut.⁴¹

1) Ranah kognitif.

Ranah ini mengacu pada perubahan perilaku yang berkaitan dengan kognisi. Proses belajar meliputi aktivitas yang dimulai dari penerimaan stimulus, penyimpanan informasi, hingga pengolahan oleh otak.⁴² Ranah kognitif berkaitan dengan pencapaian hasil belajar yang bersifat intelektual dan mencakup enam aspek, yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), evaluasi (*evaluation*), serta sintesis (*synthesis*).⁴³

2) Ranah afektif

Ranah afektif merupakan proses dimana peserta didik menyadari, menerima, dan menjadikan nilai sebagai bagian dari dirinya

⁴¹ Ricardo dan Rini Intansari Meilani, "Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.1 (2017), hlm. 79–92.

⁴² Nabillah dan Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil ...", hlm. 660.

⁴³ Mulia, dkk, "Kajian Konseptual Hasil Belajar ...", hlm. 142-143.

sehingga mempengaruhi sikap dan perilakunya.⁴⁴

Ranah afektif ini meliputi beberapa tingkat kemampuan, yaitu kemampuan menerima (*receiving*), kemampuan menanggapi atau menjawab (*responding*), menilai (*valuing*), mengelola (*managing*), serta menghayati (*characterizing*).⁴⁵

3) Ranah psikomotorik

Ranah ini berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dalam melakukan suatu tindakan setelah peserta didik mendapatkan pengalaman belajar tertentu. Ranah ini mencakup keterampilan dalam melaksanakan tugas yang melibatkan anggota badan serta berkaitan dengan gerak fisik (motorik). Adapun yang termasuk kategori pada ranah psikomotorik yaitu meniru, memanipulasi, pengalamiahan, serta artikulasi.⁴⁶

4. Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti

1). Pendidikan Agama Islam

⁴⁴ Ricardo and Meilani, "Impak Minat dan Motivasi Belajar ...", hlm. 85.

⁴⁵ Mulia, dkk, "Kajian Konseptual Hasil Belajar ...", hlm. 144.

⁴⁶ Mulia, dkk, "Kajian Konseptual Hasil Belajar ...", hlm. 145.

Secara etimologis, pendidikan berasal dari kata Yunani *pais* yang berarti seseorang, dan *again* yang berarti membimbing.⁴⁷ Jadi, pendidikan berarti bimbingan yang diberikan kepada seseorang. Secara umum, pendidikan adalah bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju pembentukan kepribadian inti mereka. Oleh karena itu, pendidikan dipandang sebagai aspek yang berperan fundamental dalam membentuk generasi muda agar memiliki kepribadian yang utama.⁴⁸ Dalam Islam, setidaknya tiga istilah digunakan untuk menggambarkan konsep pendidikan: *tarbiyah*, *ta'lim*, dan *ta'dib*. Namun, istilah yang saat ini digunakan di dunia Arab adalah *tarbiyah*.⁴⁹

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh generasi tua

⁴⁷ Abu Ahmadi and Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991). hlm 69

⁴⁸ Zuhairini, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Malang: UIN Press, 2004). hlm 1.

⁴⁹ Hery Nur Aly, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Logos, 1999). hlm 3.

untuk mentransfer pengalaman, pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan kepada generasi muda agar menjadi manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.⁵⁰ Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar untuk membimbing peserta didik secara sistematis dan pragmatis ke arah pengembangan kepribadiannya, agar mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.⁵¹ Dengan demikian, pengertian Pendidikan Agama Islam berdasarkan rumusan-rumusan di atas adalah pembentukan perubahan sikap dan tingkah laku sesuai dengan ajaran Islam.

2). Budi Pekerti

Budi pekerti berasal dari kata “budi” dan “pekerti”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, budi pekerti berarti alat batin yang menuntun pikiran dan perasaan dalam menimbang baik dan buruk. Kata budi juga diartikan sebagai tabeat

⁵⁰ Abdul Majid and Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi* (Bandung: Rmaja Rosydakarya, 2004). hlm 130.

⁵¹ Zuhairini, *"Metodologi Pembelajaran..."*, hlm 5.

atau karakter.⁵² Kata pekerti berarti perilaku atau perangai.⁵³ Definisi budi pekerti mengacu pada istilah bahasa Inggris, yang diterjemahkan sebagai moralitas. Moralitas memiliki beberapa arti, antara lain: (1) adat istiadat, (b) tata krama, (c) perilaku. Budi pekerti juga berarti perilaku.

Sedangkan, menurut rancangan kurikulum berbasis kompetensi (2001), budi pekerti memuat nilai-nilai perilaku manusia yang akan diukur baik dan buruknya melalui norma agama, hukum, tata krama, sopan santun, budaya, dan adat istiadat masyarakat. Pendidikan karakter akan mengidentifikasi perilaku positif yang diharapkan terwujud dalam tindakan, perkataan, pikiran, sikap, perasaan, dan kepribadian peserta didik.⁵⁴

Budi Pekerti sebenarnya berakar pada etika atau filsafat moral. Secara etimologis, kata etika berkaitan erat dengan moral. Etika berasal

⁵² Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Cet 4 (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008). hlm 215.

⁵³Departemen Pendidikan Nasional, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia...*”, hlm 1038.

⁵⁴ Nurul Zuriah, *Pendidikan Moral Dan Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008). hlm 17-20

dari kata Yunani *ethos*, yang berarti adat istiadat. Moral, di sisi lain, berasal dari kata Latin *mos*, yang juga berarti kebiasaan. Dalam kaitannya dengan pendidikan karakter, etika membahas kesadaran seseorang untuk membuat penilaian moral yang rasional dalam menentukan tindakan terbaik ketika menghadapi masalah kehidupan nyata. Pendidikan karakter adalah program sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan karakter peserta didik dengan menginternalisasi nilai-nilai dan keyakinan masyarakat sebagai kekuatan moral dalam kehidupan mereka melalui kejujuran, kepercayaan, disiplin, dan kerja sama, dengan menekankan keterampilan afektif tanpa mengabaikan ranah kognitif dan psikomotorik.⁵⁵

Karena karakter yang baik merupakan nilai kehidupan manusia yang sungguh-sungguh diimplementasikan, bukan sekadar kebiasaan, melainkan berdasarkan pemahaman dan kesadaran diri untuk menjadi baik. Karakter yang baik diperoleh melalui proses internalisasi dari apa yang dipelajari, yang membutuhkan waktu

⁵⁵ Nurul Zuriah, "*Pendidikan Moral Dan Budi Pekerti...*", hlm 17-20

untuk membentuk karakter yang baik dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, proses ini dapat ditanamkan melalui pendidikan formal yang direncanakan dan dirancang dengan cermat.⁵⁶

3). Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti merupakan program pendidikan terstruktur yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang esensial bagi pengamalan ajaran Islam secara holistik. Keduanya merupakan mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan dan diperkuat melalui kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler. Pendidikan ini berlandaskan akidah tauhid, yang menegaskan keesaan Allah SWT sebagai sumber utama nilai-nilai kehidupan, dan akhlak, sebagai perwujudan akidah tersebut, menjadi landasan bagi pengembangan karakter dan akhlak bangsa.

Secara regulasi, definisi pendidikan agama ditegaskan dalam Peraturan Pemerintah

⁵⁶ Nurul Zuriah, "*Pendidikan Moral Dan Budi Pekerti...*", hlm 38

Nomor 55 Tahun 2007, yang mendefinisikannya sebagai pendidikan yang bertujuan memberikan pengetahuan, membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan dalam mengamalkan ajaran agama, dan wajib diselenggarakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jalur dan jenjang pendidikan.⁵⁷ Sejalan dengan itu, PAI secara khusus didefinisikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengenal, memahami, menghayati, dan memiliki iman, taqwa, serta akhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Islam yang utamanya bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits. Oleh karena itu, PAI merupakan mata pelajaran wajib dan bagian integral dari pendidikan agama di sekolah. Dengan diberlakukannya Kurikulum 2013, nomenklatur mata pelajaran ini diubah menjadi "Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti".

⁵⁷ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007, Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, Bab I Ketentuan Umum, hlm. 2

Secara konseptual, PAI & BP menyatukan dua fokus yang berbeda: Pendidikan Agama Islam (PAI), yang menekankan pemahaman, keyakinan, dan pengamalan ajaran yang mencakup iman, syariat, dan akhlak. Istilah "Budi Pekerti" sendiri diartikan sebagai kesadaran yang dihasilkan dari perpaduan pikiran (budi) dan perasaan, yang kemudian diaktualisasikan dalam perilaku atau perbuatan (pekerti). Dengan demikian, PAI & BP menekankan pentingnya akhlak mulia sebagai wujud nyata keberhasilan pembelajaran iman dan syariat.

Jadi, Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti adalah upaya sadar, sistematis, dan terencana yang diwujudkan melalui mata pelajaran wajib di sekolah, yang bertujuan untuk membimbing peserta didik agar mampu mengenal, memahami, menghayati, mengimani, dan mengamalkan ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits.

b. Fungsi Pelaksanaan PAI

Menurut Abdul Majid pada bukunya Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, ada 7 Fungsi Pendidikan Agama Islam :

- 1). Pengembangan, Melanjutkan dan mengoptimalkan pembinaan iman dan taqwa yang ditanamkan oleh keluarga. Sekolah bertugas membimbing, mengajar, dan melatih anak-anak untuk memastikan nilai-nilai keimanan tersebut berkembang optimal sesuai dengan jenjang usia mereka.
- 2). Penanaman Nilai, Menanamkan nilai-nilai Islam sebagai pedoman mendasar bagi peserta didik untuk meraih kebahagiaan hakiki, baik di dunia maupun di akhirat.
- 3). Penyesuaian Mental, Membantu peserta didik agar mampu menyesuaikan diri secara mental terhadap lingkungan fisik dan sosialnya, serta memiliki kemampuan untuk mempengaruhi atau mengubah lingkungan tersebut agar sejalan dengan ajaran Islam.
- 4). Perbaikan, Berfungsi sebagai sarana untuk mengoreksi dan mengatasi kesalahan,

kekurangan, atau kelemahan peserta didik dalam hal keimanan, pemahaman, dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

- 5). Pencegahan, Berperan sebagai benteng untuk menangkal dan melindungi peserta didik dari pengaruh-pengaruh negatif dari lingkungan atau budaya luar yang berpotensi merugikan perkembangannya menuju terbentuknya kepribadian Indonesia seutuhnya.
- 6). Pengajaran, Memberikan pengajaran yang komprehensif tentang pengetahuan agama, yang mencakup aspek dunia nyata dan non-nyata, serta sistem dan fungsi ajaran tersebut.
- 7). Penyaluran, Memberikan wadah bagi para mahasiswa yang memiliki bakat atau minat khusus di bidang keislaman agar potensi tersebut dapat tersalurkan, dikembangkan secara optimal, dan memberikan manfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat luas.⁵⁸

⁵⁸ Abdul Majid, *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012). hlm 15-16.

c. Tujuan Pembelajaran PAI

Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah bertujuan untuk membina dan meningkatkan keimanan peserta didik melalui proses penanaman, pemeliharaan, penghayatan, pengamalan, dan penghayatan Islam. Tujuan akhirnya adalah membentuk peserta didik menjadi pribadi Muslim yang senantiasa berkembang dalam keimanan, ketakwaan, pengabdian sebagai warga negara, dan kesiapan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Menurut Muhaimin, Pendidikan Agama Islam (PAI) diarahkan untuk memastikan peserta didik tidak hanya memahami tetapi juga menghayati, meyakini, dan pada akhirnya mengamalkan ajaran Islam, sehingga menjadi umat Islam yang beriman, bertakwa kepada Allah SWT, dan berakhlak mulia. Penanaman nilai-nilai Islam ini dilakukan sebagai upaya meraih kesuksesan di dunia, yang selanjutnya akan membuahkan kebaikan di akhirat.

Tujuan PAI merupakan turunan langsung dari tujuan pendidikan nasional, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia

Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 6 Ayat (1) Peraturan ini menyatakan bahwa mata pelajaran agama dan akhlak mulia ditujukan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia.⁵⁹ Akhlak mulia sendiri dipandang mencakup etika, budi pekerti, atau moral sebagai wujud pendidikan agama. Oleh karena itu, tujuan utama PAI adalah membekali peserta didik dengan nilai-nilai keagamaan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari guna membentuk manusia yang berakhlak mulia.

d. Dasar – dasar Pelaksanaan PAI

Dasar-Dasar Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di sekolah memiliki fondasi yang kuat. Menurut Zuhairini yang dikutip oleh Abdul Majid, meliputi:⁶⁰

⁵⁹ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005, Standar Nasional Pendidikan, Bab III Standar Isi, hlm. 5

⁶⁰ Abdul Majid, "*Belajar Dan Pembelajaran...*", hlm 13-14

1). Dasar Yuridis/Hukum

Pelaksanaan Pendidikan Agama di sekolah memiliki landasan hukum yang kuat dan berfungsi sebagai pedoman formal, antara lain sebagai berikut:

a). Landasan Ideal (Filosofi): Landasan ini bersumber dari falsafah negara, yaitu Pancasila , khususnya sila pertama: Ketuhanan Yang Maha Esa.

b). Landasan Struktural (Konstitusional): Landasan ini bersumber dari Undang-Undang Dasar 1945, khususnya pada Bab XI Pasal 29, yang menegaskan dua hal utama :

Ayat 1 : Bahwa Negara berdasar atas Ketuhanan Yang Maha Esa.

Ayat 2 : Bahwa Negara menjamin kemerdekaan setiap warga negara untuk memeluk agamanya masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu.

c). Dasar Religius

Yang dimaksud dengan landasan Religius adalah landasan yang bersumber dari Ajaran Islam yakni, Al-Qur'an dan Hadist

(1). QS. Al-Alaq : 1-5

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ط

Bacalah Dengan (menyebut) nama Tuhanmu, Yang telah menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah: Dan Tuhanmu Maha Pemurah, Dia mengajar dengan kalam, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.⁶¹

(2). QS. Ali-Imron : 104

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ
عَنِ الْمُنْكَرِ ۚ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Hendaklah ada di antara kamu segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar. Mereka itulah orang-orang yang beruntung.⁶²

⁶¹ Qur'an Kemenag, Al-Qur'an Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia, 96 (Al-Alaq) : 1-5.

⁶² Qur'an Kemenag, Al-Qur'an Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia, 3 (Ali Imran) : 104.

(3). QS. An-Nahl : 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.⁶³

d). Dasar Psikologi

Landasan psikologis pelaksanaan Pendidikan Agama Islam (PAI) berkaitan erat dengan aspek psikologis kehidupan individu dan masyarakat. Manusia, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, pada hakikatnya menghadapi berbagai tantangan hidup yang seringkali menimbulkan keresahan, sehingga membutuhkan landasan hidup yang kokoh. Sebagaimana dijelaskan oleh Zuhairini dkk.,

⁶³ Qur'an Kemenag, Al-Qur'an Terjemahan Kementrian Agama Republik Indonesia, 16 (An-Nahl) : 125.

seluruh manusia di dunia memiliki kebutuhan universal akan agama, mereka memiliki rasa pengakuan yang mendalam akan keberadaan Tuhan Yang Maha Esa sebagai tempat berlindung dan pertolongan.⁶⁴

Kebutuhan alami ini mendorong manusia untuk senantiasa berusaha mendekatkan diri kepada Tuhan, meskipun cara beribadah dan beribadahnya berbeda-beda sesuai keyakinannya. Oleh karena itu, bagi umat Islam, Pendidikan Agama Islam sangatlah penting. PAI berfungsi untuk membimbing fitrah keagamaan mereka ke jalan yang benar, memastikan bahwa ibadah dan pengabdian mereka selaras dengan ajaran dan tuntunan Islam yang sejati.⁶⁵

e. Ruang Lingkup PAI

Materi Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Agama (PAI & BP) dikembangkan berdasarkan dua sumber utama: Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad (SAW). Lebih lanjut,

⁶⁴ Abdul Majid, "*Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan...*", hlm 14.

⁶⁵ Abdul Majid, "*Belajar Dan Pembelajaran...*", hlm 65.

materi ini diperkaya dengan hasil istimbat (pertimbangan) atau ijtihad para ulama untuk menjelaskan ajaran umum yang mendasar secara lebih rinci. Secara keseluruhan, PAI & BP bertujuan untuk menyelaraskan keseimbangan antara iman, Islam, dan Ihsan (akhlak mulia) dalam diri peserta didik, yang diwujudkan melalui empat dimensi utama hubungan:⁶⁶

- 1). Hubungan dengan Sang Pencipta: Membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia.
- 2). Hubungan dengan Diri Sendiri: Menumbuhkan sikap menghargai dan menghormati diri sendiri berdasarkan nilai-nilai iman dan taqwa.
- 3). Hubungan dengan Sesama Manusia: Menjaga kedamaian dan kerukunan, khususnya dalam hubungan antarumat beragama.
- 4). Hubungan dengan Lingkungan Alam: Menyesuaikan mentalitas Islam dengan lingkungan fisik dan sosial.

⁶⁶ Dino Yudia Permana and Fadriati, "Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Integratif Di Sekolah," *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 665–72, <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.4259>. hlm 72.

Keempat dimensi hubungan tersebut diimplementasikan melalui kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Pendidikan Agama Islam (BP), yang terstruktur dalam lima mata pelajaran utama:

- 1). Al-Qur'an dan Hadits: Berfokus pada kemampuan membaca, menulis, menerjemahkan, dan mengamalkan isinya dengan baik dan benar.
- 2). Aqidah: Menekankan kemampuan memahami, memelihara keimanan, menghayati, meneladani, dan mengamalkan sifat-sifat Allah SWT dan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3). Akhlak dan Karakter: Berfokus pada pengamalan perilaku terpuji dan menjauhi akhlak tercela.
- 4). Fiqih: Menekankan kemampuan memahami, meneladani, dan mengamalkan ibadah (muamalah) dan interaksi sosial (muamalah) dengan benar.
- 5). Sejarah Peradaban Islam: Bertujuan agar peserta didik mampu mengambil hikmah (ibrah) dari peristiwa sejarah, meneladani tokoh-tokoh Muslim yang berprestasi, dan berinteraksi dengan

fenomena sosial untuk melestarikan dan mengembangkan budaya dan peradaban Islam.

Materi Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah Zakat Fitrah dan Zakat Mal. Zakat Fitrah merupakan zakat jiwa yang wajib dikeluarkan oleh setiap Muslim pada bulan Ramadan sebagai pembersih diri dan bentuk kepedulian terhadap fakir miskin. Sementara itu, Zakat Mal adalah zakat harta yang wajib dikeluarkan atas kepemilikan harta benda tertentu (seperti emas, perak, atau hasil perniagaan) yang telah mencapai nisab dan haul guna mensucikan harta tersebut.

Dalam implementasi media *Zep Quiz*, pembahasan materi difokuskan pada pemahaman komprehensif meliputi : Ketentuan Zakat Fitrah dan Mal, Tata Cara Perhitungan Zakat Fitrah dan Mal, Mustahik Zakat (orang yang berhak menerima zakat sebagaimana diatur dalam Al-Qur'an), dan Hikmah Zakat.

Pemilihan materi ini dinilai relevan dengan penggunaan media *Zep Quiz* karena memiliki banyak komponen aturan dan hitungan yang memerlukan

tingkat ketelitian tinggi, sehingga visualisasi dan elemen interaktif dalam gim edukasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut secara lebih konkret dan menyenangkan.

B. Kajian Pustaka Relevan

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti mengumpulkan informasi dari penelitian sebelumnya dari data skripsi dan artikel jurnal sebagai bahan perbandingan untuk memahami kelebihan dan kekurangannya guna memperkuat landasan teori yang relevan dengan judul penelitian ini.

1. Penelitian oleh Afiyatul Maulidiyah, M. Baihaqi, Hisbullah Huda, Nur Sjamsuarini Pudji Astutik pada Jurnal JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) Tahun 2025 dengan Judul “Efektivitas Gamifikasi dengan *Zep Quiz* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab” yang bertujuan untuk mengkaji efektivitas gamifikasi melalui platform *Zep Quiz* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VIII-B MTsN 4 Sidoarjo. Dalam penelitian tersebut penulis menerapkan metode quasi-eksperimen tipe *one-group pretest–posttest* pada 30 siswa. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Penerapan *Zep Quiz* terbukti efektif secara signifikan, ditunjukkan dengan

peningkatan skor rata-rata dari 74,73 menjadi 89,67. Selain itu, penurunan standar deviasi dari 13,33 menjadi 10,93 menunjukkan distribusi hasil belajar yang merata.⁶⁷

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media *Zep Quiz* sebagai variabel independen (X) dan keduanya menerapkan pendekatan kuantitatif untuk menguji efektivitas media tersebut. Perbedaannya adalah, penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran Bahasa Arab dengan siswa SMP sebagai subjek, sedangkan penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan siswa SD sebagai subjek. Selain itu, terdapat juga perbedaan lokasi penelitian, di mana penelitian sebelumnya dilakukan di Sidoarjo, sedangkan penelitian ini dilakukan di SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng, Semarang.

2. Penelitian oleh Wulan Rahayu, Sutini, Agung Prasetyo, Desy Permana Putri pada Jurnal *Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Tahun 2025* dengan Judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair*

⁶⁷ Maulidiyah et al., “Efektivitas Gamifikasi Dengan *Zep Quiz* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab.”

Share Berbantuan Liveworksheet dan Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa“ yang bertujuan untuk mengkaji efektivitas model TPS yang dipadukan dengan media interaktif *Liveworksheet* dan *Zep Quiz* pada materi trigonometri, khususnya relasi sudut. Dalam penelitian tersebut penulis menerapkan metode kuantitatif, desain kuasi-eksperimental kuantitatif dengan kelompok kontrol post-test-only. Subjek penelitian meliputi siswa kelas X SMAN 2 Sidoarjo tahun ajaran 2024/2025. Kelas X-2 ditetapkan sebagai kelas perlakuan, sedangkan kelas X-11 ditetapkan sebagai kelas tanpa perlakuan. Hasil penelitian menyimpulkan Penerapan model TPS berbantuan *Liveworksheet* dan *Zep Quiz* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 89,3, jauh lebih tinggi daripada kelompok kontrol (69,9). Dengan nilai effect size (-937) yang tergolong besar.⁶⁸

⁶⁸ Wulan Rahayu et al., “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share Berbantuan Liveworksheet Dan Zep Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 09, no. 03 (2025). hlm 36.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media interaktif *Zep Quiz* sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan keduanya menerapkan metode kuantitatif dengan desain eksperimental. Perbedaannya adalah, penelitian sebelumnya mengintegrasikan *Zep Quiz* dengan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dan media *Liveworksheet* pada mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian ini secara khusus berfokus pada efektivitas media *Zep Quiz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Pembentukan Karakter. Selain itu, perbedaan signifikan terlihat pada subjek penelitian dan tingkat pendidikan, di mana penelitian sebelumnya melibatkan siswa SMA, sedangkan penelitian ini ditujukan pada siswa SD di SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng.

3. Penelitian oleh Citra Adinda, Drs. Emil El Faisal, M.Si, Susilawati, S.Pd pada Jurnal Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Tahun 2025 dengan Judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi *Zep Quiz*” yang bertujuan pada upaya meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas IX.7 SMPN 30 Palembang melalui

model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan aplikasi *Zep Quiz*. Dalam penelitian tersebut peneliti menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menyimpulkan Motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus. Persentase motivasi meningkat dari pra siklus (72%) menjadi Siklus I (80%), dan mencapai 87% pada Siklus II (kategori sangat baik). Peningkatan ini didukung oleh elemen kompetisi dan kerja sama dalam permainan *Zep Quiz*.⁶⁹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan aplikasi *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif. Namun, terdapat perbedaan pada variabel dependen dan metode penelitian yang digunakan. Penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan motivasi belajar melalui metode Penelitian Tindakan

⁶⁹ Citra Adinda, M.Si Drs. Emil El Faisal, and S.Pd Susilawati, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi *Zep Quiz*”, *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 268–76, <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27372>. hlm 76.

Kelas (PTK) dalam dua siklus, sedangkan penelitian menggunakan metode kuantitatif. Selain itu, penelitian sebelumnya menggabungkan *Zep Quiz* dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk siswa kelas IX SMP, sedangkan penelitian ini berfokus pada efektivitas media tersebut untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti untuk siswa kelas VI SD.

4. Penelitian Tesis oleh Agnes Nuraeni Muslim dari Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2025 dengan Judul “Pengaruh Penggunaan Canva dan *Zep Quiz* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) (Penelitian di Kelas X MAS Al Falaahiyah Sumedang). yang bertujuan untuk mengukur dampak penggunaan Canva dan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan siswa pada materi Sejarah Perkembangan Islam di kelas X MAS Al Falaahiyah Sumedang. dalam penelitian tersebut penulis menggunakan Pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif korelasional, menggunakan sampel 38 siswa,. Data dianalisis menggunakan uji regresi linier berganda.

Hasil penelitian menyimpulkan Penggunaan Canva dan *Zep Quiz* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan siswa, dengan kontribusi sebesar 51,4%. Penggunaan *Zep Quiz* dinilai sangat baik dengan skor rata-rata 4,41, dan keterlibatan siswa berada pada kategori tinggi.⁷⁰

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Perbedaannya adalah, penelitian sebelumnya menggunakan dua variabel independen, yaitu Canva dan *Zep Quiz*, untuk mengukur keterlibatan siswa dengan metode korelasional deskriptif, sedangkan penelitian ini hanya berfokus pada efektivitas *Zep Quiz* terhadap hasil belajar. Selain itu, terdapat pula perbedaan pada subjek penelitian dan tingkat pendidikan. penelitian sebelumnya dilakukan pada siswa MAS (Madrasah Aliyah/SMA) di Sumedang, sedangkan penelitian ini dilakukan pada

⁷⁰ Agnes Nuraeni Muslim, “Pengaruh Penggunaan Canva Dan *Zep Quiz* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa (Student Engagemen) Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) (Penelitian Di Kelas X MAS Al Falaahiyah Sumedang)” (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2025).

siswa SD di SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng, Semarang.

5. Penelitian Skripsi oleh Sayyidah Ayu Maziyyah dari Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2021 dengan Judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game Based Learning*) Jenis Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII pada era New Normal di SMP Negeri 1 Turen” yang bertujuan untuk mengetahui perbandingan sebelum diterapkan aplikasi *kahoot* dan setelah diterapkan aplikasi *kahoot* dan membuktikan efektivitas penggunaan aplikasi *kahoot* pada mata pembelajaran PAI Kelas VII di SMP Negeri 1 Turen. Dalam penelitian tersebut penulis menggunakan Pendekatan kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest Posttest* pada sampel 25 siswa kelas VII C. hasil dari penelitian menyimpulkan Penggunaan media *Kahoot* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai posttest (setelah penerapan *Kahoot*) sebesar 79 lebih besar dari nilai rata-rata pretest (sebelum penerapan *Kahoot*) sebesar 66,4. Hasil Korelasi Product

Moment ($r_{hitung}=0,848$) menunjukkan hubungan yang sangat kuat dan signifikan.⁷¹

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada fokus penelitian tentang efektivitas media pembelajaran berbasis game (*Digital Game Based Learning*) dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam, dan keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental. Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi *Zep Quiz*. Selain itu, perbedaan juga terdapat pada subjek dan lokasi penelitian, di mana penelitian sebelumnya dilakukan pada siswa kelas VII SMP di SMP Negeri 1 Turen, Malang, sedangkan penelitian ini ditujukan pada siswa kelas VI di SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng, Semarang.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam

⁷¹ Maziyyah, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen."

bentuk pertanyaan yang masih didasarkan pada teori relevan dan belum didukung oleh fakta empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan data. Dengan demikian, hipotesis dapat dipahami sebagai jawaban teoritis terhadap pertanyaan penelitian, tetapi belum didukung oleh bukti empiris.⁷² Adapun hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_1 : Penggunaan media *Zep Quiz* efektif terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP) pada siswa kelas VI SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng

H_0 : Penggunaan media *Zep Quiz* tidak efektif terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP) pada siswa kelas VI SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng.

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 64.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

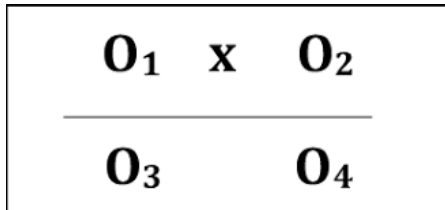
Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (*field research*). dimana peneliti secara langsung mendatangi lokasi penelitian untuk mengkaji secara mendalam terkait permasalahan yang menjadi fokus penelitian, yaitu tentang efektivitas media *Zep Quiz* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas VI SD Islam Al-Azhar 25 Semarang.

Adapun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif eksperimen. Sebagaimana dijelaskan Sugiyono, metode penelitian kuantitatif merupakan metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, di mana pendekatan ini digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu, yang relatif tetap, konkret, dapat diamati, dan diukur, serta hubungan antargejala bersifat kausal.⁷³ Sedangkan eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi terkendali. Penelitian eksperimen menggunakan percobaan yang dirancang khusus untuk

⁷³ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif...*”, hlm. 16

menghasilkan data yang diperlukan guna menjawab pertanyaan penelitian.⁷⁴

Jadi, pendekatan kuantitatif eksperimen adalah metode penelitian yang menggunakan data berbentuk angka atau data yang dapat dihitung, lalu adanya percobaan yang dirancang khusus untuk menguji pengaruh variabel terikat. Desain khusus yang diterapkan adalah *Non-equivalent Control Group Design*. *Non-equivalent Control Group Design* ini merupakan desain quasi-experimental yang paling sering digunakan, di mana desain ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.⁷⁵ Kelas kontrol adalah kelompok yang tidak diberi *treatment*, yaitu tidak menggunakan media *Zep Quiz*. Sedangkan kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi *treatment*, yaitu dengan menggunakan media *Zep Quiz*. Hal ini dapat digambarkan dalam desain seperti pada gambar.



Gambar 9. *Nonequivalent Control Group Design*⁷⁶

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Jakarta: Alfabeta, 2012), hlm.109.

⁷⁵ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif...*”, hlm. 120

⁷⁶ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif...*”, hlm. 120

Keterangan :

o_1 dan o_3 = tes awal untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum treatment dilakukan

o_2 dan o_4 = tes akhir untuk melihat kemampuan akhir siswa setelah treatment dilakukan

x = treatment (kelompok atas sebagai kelompok eksperimen yang diberi treatment yaitu dengan menggunakan media *Zep Quiz*) sedangkan kelompok bawah tanpa menggunakan media *Zep Quiz*.

Pada penelitian ini, penulis ingin mengetahui pengaruh dari penggunaan Media Pembelajaran *Zep Quiz* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PAI & Budi Pekerti. Selanjutnya membandingkan antara kelas yang mendapatkan perlakuan media *Zep Quiz* dengan kelas konvensional. Selanjutnya data yang diperoleh dari lapangan, dianalisis dengan menggunakan rumus SPSS untuk menarik kesimpulan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Al-Azhar 25 yang beralamatkan Jl. Wr. Supratman No.Kav. 31-32,

Gisikdrono, Kec. Semarang Barat, Kota Semarang, Jawa Tengah 50145.

Pemilihan SD Islam Al-Azhar 25 sebagai lokasi penelitian karena lingkungan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah tersebut masih kurang bervariasi, sehingga memberikan peluang inovasi yang signifikan. Selain itu, Media Zep Quiz belum pernah digunakan di lokasi tersebut. Oleh karena itu, sekolah ini merupakan lokasi yang ideal untuk mengamati dan mendemonstrasikan secara langsung apakah pengenalan media digital baru dan menarik seperti Zep Quiz dapat memberikan dampak atau pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2025/2026. Seluruh proses penelitian, mulai dari mendapatkan izin riset hingga mendapatkan surat keterangan selesai riset, berlangsung sekitar empat minggu, dari Senin, 5 Januari 2026, hingga Jumat, 30 Januari 2026. Rincian tahapan ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan
1.	Senin, 5-1-2026	09.00	Mengurus perizinan ke SD Islam Al-Azhar 25
2.	Selasa, 6-1-2026	07.15- 08.00	Pengerjaan soal Uji Coba ke kelas 6C
3.	Kamis, 8-1-2026	09.50- 10.20	Pengerjaan pretest Kelas Kontrol (6D)
		11.00- 11.35	Pengerjaan pretest kelas Eksperimen (6B)
5.	Rabu, 14-1-2026 & 21-1-2026	09.50- 11.00	Penelitian ke Kelas Eksperimen (6B)
6.	Kamis, 15-1-2026 & 22-1-2026	09.50- 11.00	Penelitian ke Kelas Kontrol (6D)
7.	Rabu,28-1- 2026	09.50- 11.00	Pengerjaan Posttest Kelas Eksperimen (6B)
8.	Kamis,29-1- 2026	09.50- 11.00	Pengerjaan Posttest Kelas Kontrol (6D)

C. Polpulasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian didefinisikan sebagai keseluruhan elemen yang membentuk area generalisasi temuan suatu studi. Menurut Cooper dan Schindler yang dikutip Sugiyono, populasi adalah *“the total collection of elements about which we wish to make some inference”*

atau kumpulan total elemen yang darinya peneliti ingin menarik kesimpulan.⁷⁷ Elemen populasi adalah subjek atau unit yang menjadi fokus pengukuran, yang bukan hanya jumlah orang, tetapi mencakup semua karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek yang diteliti, termasuk objek alami. Oleh karena itu, populasi didefinisikan sebagai area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI di SD Islam Al Azhar 25, Semarang. Total populasi ini terdiri dari 118 peserta didik yang tersebar di lima kelas paralel. Mengingat jumlah peserta didik yang relatif besar, dan keterbatasan waktu serta sumber daya yang dihadapi peneliti, diputuskan bahwa penelitian ini tidak dapat melibatkan seluruh populasi. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah mengambil sampel yang representatif. Pengambilan sampel ini bertujuan untuk memilih sebagian kecil populasi dengan karakteristik yang serupa, sehingga kesimpulan yang ditarik dari sampel tersebut

⁷⁷ Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif...*", hlm. 126

tetap valid dan dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi kelas enam.

2. Sampel Penelitian

Berdasarkan kondisi populasi yang terdiri 118 peserta didik yang tersebar di lima kelas paralel, dan keterbatasan waktu serta sumber daya peneliti, penelitian ini tidak melibatkan seluruh populasi. Oleh karena itu, peneliti perlu menentukan sampel yaitu sebagian kecil dari populasi yang dipilih secara representatif untuk mewakili keseluruhan karakteristik.⁷⁸ Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Cluster Sampling*. Teknik ini dipilih karena unit sampel yang diambil adalah kelompok yang terbentuk secara alami, yaitu kelas, bukan individu.

Dalam pelaksanaannya, dua kelas akan dipilih dari total lima kelas paralel yang akan dijadikan sampel. Sampel dalam penelitian ini kelas 6B dengan jumlah 25 anak ditetapkan sebagai Kelompok Eksperimen yang menerima intervensi *Zep Quiz*, dan kelas 6D dengan jumlah anak 25 sebagai Kelompok Kontrol dengan menggunakan media konvensional. *Cluster sampling* ini bertujuan untuk mewakili karakteristik dan populasi,

⁷⁸ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif...*”, hlm. 127

sehingga memungkinkan perbandingan efektivitas perlakuan yang valid.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Secara teoritis, variabel dapat didefinisikan sebagai karakteristik atau sifat individu atau objek yang nilainya dapat bervariasi dari satu ke yang lain.⁷⁹ Dalam konteks penelitian, variabel adalah segala sesuatu (atribut, konsep, atau aktivitas) yang secara sengaja ditentukan dan dipelajari oleh peneliti untuk memperoleh data dan informasi yang nantinya akan digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan.. Keberadaan variabel berfungsi sebagai penunjuk arah dalam proses pencarian dan pembahasan data atau informasi yang relevan. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama:

1. Variabel Bebas atau Independent Variabel (X).

Variabel ini, sering disebut stimulus, berfungsi memengaruhi, memunculkan, dan menyebabkan variabel terikat, sehingga keberadaannya tidak dipengaruhi oleh variabel lain.⁸⁰ Dalam Penelitian ini yang menjadi Variabel X adalah Media Pembelajaran *Zep Quiz*.

⁷⁹ Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif...*", hlm. 67

⁸⁰ Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif...*", hlm. 69

Untuk mengukur variabel X, yaitu Penggunaan Media Pembelajaran *Zep Quiz*, dalam penelitian ini akan didasarkan pada prinsip Media pembelajaran yang berkualitas yaitu VISUALS, sebuah akronim yang mewakili tujuh kriteria penting: *Visible* (Mudah dilihat), *Interesting* (Menarik), *Simple* (Sederhana), *Useful* (Isinya berguna), *Accurate* (Dapat dipertanggungjawabkan), *Legitimate* (Masuk akal), *Structured* (Terstruktur), sebagai berikut:⁸¹

- a. *Visible*: Tingkat kejelasan tampilan visual dan kemudahan pembacaan teks atau elemen media oleh siswa.
- b. *Interesting*: Sejauh mana desain atau fitur interaktif media tersebut berhasil memikat dan mempertahankan perhatian siswa.
- c. *Simple*: Kesederhanaan dalam penggunaan fitur-fitur media, baik oleh guru maupun siswa, agar proses belajar tidak terhambat.
- d. *Useful*: Manfaat dan relevansi isi yang terkandung dalam media dalam mendukung tercapainya tujuan dan pemahaman materi pelajaran.

⁸¹ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik", *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, (Vol. 8, No. 1, 2011), hlm. 24.

- e. *Accurate*: Ketepatan dan kebenaran isi materi yang disajikan melalui media, memastikan kesesuaian dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.
- f. *Legitimate*: Rasionalitas, kelogisan, dan kesesuaian penyajian materi dalam media dengan konteks dan tingkat perkembangan siswa.
- g. *Structured*: Keteraturan, alur yang logis, dan sistematika penyajian materi serta fitur interaksi yang ada pada media pembelajaran.

Data mengenai indikator Variabel X ini akan dikumpulkan melalui instrumen (seperti kuesioner atau lembar observasi) untuk menggambarkan kualitas *Zep Quiz* sebelum efektivitasnya diuji pada hasil pembelajaran.

2. Variabel Terikat atau Dependent Variabel (Y)

Variabel dependen ini adalah variabel output yang keberadaannya dipengaruhi dan disebabkan oleh variabel bebas (X). dalam penelitian ini variabel Y adalah hasil belajar. Hasil belajar dapat termanifestasikan dalam tiga aspek (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Menurut Benjamin S. Bloom sebagaimana dikutip oleh Ricardo

aspek hasil belajar tersebut dapat diukur dan diamati melalui indikator-indikator sebagai berikut.⁸²

- a. Ranah kognitif. Ranah ini mengacu pada perubahan perilaku yang berkaitan dengan kognisi.⁸³
- b. Ranah afektif. ranah afektif merupakan proses dimana siswa menyadari, menerima, dan menjadikan nilai sebagai bagian dari dirinya sehingga mempengaruhi sikap dan perilakunya.⁸⁴
- c. Ranah psikomotorik. ranah ini berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dalam melakukan suatu tindakan setelah siswa mendapatkan pengalaman belajar tertentu.⁸⁵

Hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada penelitian ini merujuk pada hasil belajar ranah kognitif yang diperoleh selama proses penelitian dari kelas eksperimen dan kelas kontrol,

⁸² Ricardo dan Meilani, "Impak Minat dan Motivasi Belajar...", hlm. 85.

⁸³ Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, 'Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa', *Sesiomadika*, 2.1 (2019), hlm. 660.

⁸⁴ Ricardo and Meilani, "Impak Minat dan Motivasi Belajar ...", hlm. 85.

⁸⁵ Elvira Mulia, dkk, "Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhinya", *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7.2 (2021), hlm. 145.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian, pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa teknik yang disesuaikan dengan jenis dan karakteristik masing-masing variabel:

1. Tes (*Pretest* dan *Posttest*)

Teknik ini digunakan sebagai instrumen utama untuk memperoleh data kuantitatif bagi Variabel Terikat (Y). Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti. Instrumen tes ini berbentuk tes tertulis yang dirancang berdasarkan indikator ranah kognitif (C2, C3, C4) dan materi PAI Kelas VI. Tes dilaksanakan dalam dua tahap:

- a. *Pretest* : Dilakukan sebelum intervensi (penggunaan *Zep Quiz*) untuk mengukur kemampuan awal peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- b. *Posttest* : Dilakukan setelah intervensi selesai untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik, yang hasilnya digunakan untuk menguji hipotesis dan menghitung nilai peningkatan (*N-Gain Score*).

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai Variabel Bebas (X). Efektivitas Media *Zep*

Quiz, khususnya untuk menilai keterlaksanaan perlakuan di kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan adalah Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran yang disusun berdasarkan indikator VISUALS (*Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, dan Structured*). Observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mencatat sejauh mana guru dan siswa melaksanakan setiap langkah Modul Ajar dan memanfaatkan fitur *Zep Quiz* secara optimal. Hasil observasi dapat dilihat pada lampiran 14. Data dari observasi ini penting untuk membuktikan bahwa intervensi telah dilakukan secara konsisten dan sesuai prosedur yang direncanakan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang berkaitan dengan sumber tertulis, mencakup berbagai jenis dokumen seperti catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulensi rapat, agenda, dan lain-lain.⁸⁶

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-data sekunder dan pendukung yang bersifat faktual, antara lain:

⁸⁶ Fitri dan Haryanti, "*Metodologi Penelitian ...*", hlm. 116.

- 1). Data Siswa: Daftar nama dan nilai awal siswa Kelas VI.
- 2). Data Guru dan Sekolah: Dokumen Modul Ajar, kurikulum, serta profil singkat SD Islam Al Azhar 25 Semarang.
- 3). Data Instrumen: Bukti validitas dan reliabilitas instrumen tes. Data dokumentasi ini berfungsi untuk memperkuat deskripsi subjek penelitian dan melengkapi kelengkapan data yang akan diolah.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, kemudian mengolah data yang diperoleh selama penelitian, yang awalnya masih berupa data mentah. Untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis sehingga menghasilkan suatu kesimpulan.⁸⁷

1. Uji Instrumen

Instrumen pada penelitian ini berbentuk pilihan ganda yang akan di uji coba terlebih dahulu, dengan tujuan untuk melihat hasil validitas soal, reliabilitas soal, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal. Tes diuji cobakan pada kelas yang sudah menerima materi

⁸⁷ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif...*”, hlm. 206

tersebut, sebagai syarat apakah soal tersebut layak untuk digunakan. Langkah-langkahnya adalah:

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas adalah bentuk penilaian untuk menentukan ketepatan dan akurasi suatu instrumen penelitian dalam menjalankan fungsinya. Suatu instrumen pengukuran dianggap memiliki validitas tinggi jika data yang dihasilkannya benar-benar akurat dan mampu mewakili variabel yang ingin diukur.⁸⁸ Untuk mengetahui valid atau tidaknya sebuah soal, maka perlu dilakukan perhitungan antara skor butir dan skor total. Selanjutnya, untuk mengetahuinya yaitu dengan menggunakan rumus *Product Moment Correlation*.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi tiap item

$\sum X$ = jumlah item skor

$\sum Y$ = jumlah total skor

⁸⁸Andi Arsi, “Langkah-Langkah Uji Validitas Dan Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan SPSS”, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad, 2021, hlm.1.

$\sum XY$ = jumlah perkalian antara skor item dan skor total

N = banyaknya Subjek yang diuji

Setelah r_{xy} diperoleh, kemudian hasil r_{tabel} dibandingkan dengan taraf signifikan 5%, apabila soal yang diuji valid, sehingga dapat digunakan.

Tabel 3.2 Interpretasi Indeks Korelasi “r” Product Moment

Besarnya “r” Product Moment	Interpretasi
$r_{xy} \leq 0,30$	Invalid
$r_{xy} \geq 0,30$	Valid

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah kemampuan suatu instrument untuk menghasilkan data yang dapat dipercaya dan akurat, sehingga mampu mengungkapkan informasi yang sebenarnya

dilapangan. Rumus yang digunakan pada uji reliabel yaitu koefisien Alfa Cronbach.⁸⁹

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = banyak butir yang valid

$\sum s_i^2$ = jumlah varian butir

s_t^2 = varian total

Perhitungan dari alpha diatas akan memberikan nilai $> 0,60$ yang interprestasi pada r_{11} mengacu pendapat Guilford:

$0,90 < r_{11} \leq 1,00$ = sangat tinggi

$0,70 < r_{11} \leq 0,90$ = tinggi

$0,40 < r_{11} \leq 0,70$ = cukup

$0,20 < r_{11} \leq 0,40$ = rendah

$r_{11} \leq 0,20$ = sangat rendah

2. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum menguji hipotesis, data harus memenuhi syarat statistik parametrik. Tahap ini meliputi:

a. Uji Normalitas

⁸⁹ Arsi, “Langkah-Langkah Uji Validitas Dan Realibilitas ...”, hlm. 5

Uji normalitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah distribusi data dari variabel penelitian mengikuti pola distribusi normal atau tidak. Uji Chi Square (Chi Kuadrat) digunakan untuk menguji normalitas data pada penelitian ini. Normalitas data dapat di uji dengan langkah-langkah berikut:⁹⁰

- 1). Merangkum data seluruh variabel yang akan diuji normalitasnya.
- 2). Menentukan jumlah kelas interval.
- 3). Menentukan panjang kelas interval.
- 4). Menyusun ke dalam tabel distribusi frekuensi yang sekaligus merupakan tabel penolong untuk menghitung harga Chi Kuadrat.
- 5). Menghitung frekuensi yang diharapkan (f_h) dengan cara mengalikan persentase luas tiap bidang kurva normal dengan jumlah anggota sampel.
- 6). Memasukkan harga-harga f_h ke dalam tabel kolom f_h , sekaligus menghitung harga-harga ($f_h - f_0$) dan $\frac{(f_h - f_0)^2}{f_h}$ dan menjumlahkannya. Harga

⁹⁰ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif...*”, hlm. 234

$\frac{(f_h - f_0)^2}{f_h}$ adalah merupakan harga Chi Kuadrat (χ^2) hitung.

- 7). Membandingkan harga Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat tabel bila harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil atau sama dengan harga Chi Kuadrat tabel ($\chi^2 \leq \chi^2_t$) maka distribusi data dinyatakan normal dan bila lebih besar ($\geq$) dinyatakan tidak normal.

Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa data skor hasil belajar dari kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) terdistribusi secara normal. Distribusi normal diperlukan agar hasil uji hipotesis (seperti T-Test) valid dan dapat dipercaya.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah distribusi varians data dari dua atau lebih kelompok sampel yang dibandingkan memiliki keragaman yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan Uji F untuk menguji kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan Rumus:⁹¹

⁹¹ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif...*”, hlm. 264

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa varians (penyebaran skor) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama (homogen). Uji ini krusial karena hasilnya akan menentukan rumus T-Test mana yang paling tepat untuk digunakan dalam pengujian hipotesis.

3. Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis penelitian. Uji hipotesis adalah prosedur yang digunakan untuk menentukan apakah suatu data mendukung atau menolak hipotesis penelitian.⁹² Hipotesis dalam penelitian ini akan dianalisis berdasarkan penjelasan berikut:

a. Uji Perbedaan Rata-Rata (T-Test)

Uji T-Test bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata kedua kelompok yang dibandingkan. untuk membandingkan rata-rata skor post-test antara

⁹² Ibnu Hajar , *Statistik untuk Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2017), hlm. 132.

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan Rumus t-test sampel related:⁹³

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left[\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right]}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$ = Rata -rata Kelompok Eksperimen

$\bar{X}_2$ = Rata – rata Kelompok Kontrol

s_1^2 = Varian Kelompok Eksperimen

s_2^2 = Varian Kelompok Kontrol

n_1 = Jumlah Kelompok Eksperimen

n_2 = Jumlah Kelompok Kontrol

Hasil uji ini akan menjawab apakah ada perbedaan signifikan pada Hasil Belajar PAI siswa kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.

b. Uji Efektivitas (*N-Gain Score*)

Uji Gain ternormalisasi atau N-gain bertujuan untuk memberi gambaran perubahan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:⁹⁴

$$N \text{ gain} = \frac{\text{Skor Posttes} - \text{Skor Pretes}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Posttes}}$$

⁹³ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif...*”, hlm. 263

⁹⁴ Rostina Sundayana, *Statistik Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm 151.

Dengan kategori interpretasi gain ternormalisasi yang dimodifikasi pada Tabel :

Tabel 3.3
Interpretasi N-Gain Score

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

Tabel tersebut mengukur perbandingan seberapa besar tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar yang dicapai berkat *Zep Quiz*.

N-Gain Score dihitung dari selisih skor *posttest* dan *pretest* yang kemudian dikategorikan menjadi peningkatan tinggi, sedang, atau rendah. Analisis ini memberikan gambaran konkret mengenai keberhasilan intervensi *Zep Quiz*.

Data dari Lembar Observasi (Variabel X) akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa perhitungan persentase, untuk mendeskripsikan dan mendukung interpretasi hasil kuantitatif yang diperoleh dari uji hipotesis.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Profil Sekolah Islam Al-Azhar 25

a. Sejarah SD Islam Al-Azhar 25 Semarang

Sejarah SD Islam Al-Azhar 25 di Semarang dimulai pada awal tahun 1990-an, ketika Semarang Barat berkembang menjadi zona penyangga perkotaan. Di daerah Puspogiwang, sebuah masjid umum dibangun, diprakarsai oleh masyarakat, dipelopori oleh Bapak Soetarto Hadiwinoto. Masjid tersebut kemudian menjadi pusat kegiatan keagamaan seperti kelompok studi agama dan TPQ (Pusat Pendidikan Agama Islam). Melihat tingginya minat masyarakat, keluarga besar Bapak Soetarto Hadiwinoto setuju untuk mendirikan sebuah taman kanak-kanak Islam di sebelah masjid sebagai wakaf untuk kepentingan masyarakat, aset yang tidak dapat dijual atau digadaikan.

Seiring pertumbuhan taman kanak-kanak tersebut, keluarga Bapak Soetarto Hadiwinoto mendirikan Yayasan Pendidikan Islam Al-Fikri (YPI), yang berfokus pada pendidikan. Untuk menyediakan

sekolah Islam berkualitas, YPI Al-Fikri bekerja sama dengan Yayasan Pesantren Al-Azhar (YPI) di Kebayoran Baru, Jakarta. Meskipun awalnya fasilitasnya terbatas, melalui semangat kemandirian, Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar 22 Semarang akhirnya didirikan di Jalan Puspogiwang pada tahun 1996 sebagai bagian dari keluarga besar Al-Azhar.

Pada tahun 2001, SD Islam Al-Azhar 25, Semarang, secara resmi didirikan di Aula Serbaguna Hj. Retno Wahyuningsih untuk menampung lulusan TK Islam Al-Azhar 22 dan TK. Kemitraan ini membagi tanggung jawab, dengan YPI Al-Azhar menangani aspek teknis pendidikan seperti kurikulum dan staf pengajar, sementara YPI Al-Fikri Semarang bertanggung jawab atas fasilitas dan infrastruktur pendidikan. Pendirian sekolah ini didorong oleh kebutuhan akan sekolah Islam modern dan berkualitas tinggi di pusat Semarang, mengingat lokasi SD Al-Azhar sebelumnya di Tembalang cukup jauh dari pusat kota.

Seiring berjalannya kegiatan pengajaran dan pembelajaran, pembangunan gedung dilakukan secara bertahap, dimulai di area WR Supratman, Lot 31-32,

Semarang. Karena tingginya minat masyarakat terhadap Al-Azhar, sebuah gedung baru yang lebih besar dan lebih memadai dibangun pada tahun 2000. Pada tahun ajaran 2001/2002, seluruh kegiatan pengajaran dan pembelajaran di SD Islam Al-Azhar 25 Semarang dilaksanakan di gedung baru berlantai dua yang dilengkapi fasilitas laboratorium komputer, perpustakaan, unit kesehatan, ruang musik, dan ruang kelas ber-AC.

b. Profil dan Struktur Pelaksana Sekolah

1. Profil Sekolah

1. Nama Sekolah : SD Islam Al-Azhar 25 Semarang
2. Legalitas Sekolah :
Ijin Pendirian : 050.7/1798-02
Sekolah
NPSN : 20337725
NSS : 102036314078
Alamat Sekolah : Jl. WR. Supratman kav. 31-32
Kelurahan : Gisikdrono
Kecamatan : Semarang Barat
Kode Pos : 50149
Kab/Kota : Semarang
No.Telp. : (024)7625117

- No. Fax : (024)7603553
E-mail : sdia_25@yahoo.com
Website : www.sdialazhar25.sch.id
3. Nama Yayasan : Yayasan Pendidikan Islam Al-Fikri
No.Telp : 024-7605327
4. Nama Kepala Sekolah : Siti Aisah, S.Pd.I.
5. Kategori Sekolah : Rintisan SSN
6. Status Akreditasi : Terakreditasi A (99) tahun 2023
7. Tahun didirikan : Th. 2001
8. Tingkat Kelulusan : 100%
9. Kepemilikan : Yayasan

c. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

1. Visi

Mewujudkan murid yang BISA (Briliant, Inovatif, Sehat dan ber-Akhlakul Karimah).

2. Misi

a). Briliant

- 1). Menanamkan dan melatih kemampuan literasi dan numerasi.
- 2). Membantu peserta didik menyiapkan diri pada Pendidikan yang lebih tinggi.

- 3). Menjadi sekolah unggulan di Semarang dan sekitarnya.
- 4). Membiasakan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.
- 5). Mewujudkan peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu.

b). Inovatif

- 1). Menciptakan kegiatan yang dapat memberi kesempatan murid berekspresi dan berinovasi.
- 2). Menciptakan lingkungan sekolah berbasis multimedia/Digital.
- 3). Menciptakan lingkungan komunikasi berbahasa Inggris.

c). Sehat

- 1) Membiasakan berperilaku hidup bersih dan sehat secara Islami.
- 2) Mewujudkan sikap peduli dalam melestarikan lingkungan hidup.
- 3) Meningkatkan kualitas Kesehatan peserta didik melalui kegiatan olahraga.

d). Ber-Akhlakul Karimah

- 1). Menanamkan Pendidikan agama sejak dini.
- 2). Membiasakan membaca, menulis, menghafal dan memahami Al-Qur'an.
- 3). Menanamkan nilai toleransi dalam kehidupan sehari-hari.
- 4). Membiasakan bersikap mandiri dalam kehidupan sehari-hari.

d. Tujuan Sekolah

1. Menghasilkan murid yang taat beribadah dan bersikap santun dalam tutur kata dan perilaku.
2. Menghasilkan murid yang sehat jasmani dan Rohani.
3. Menghasilkan murid yang aktif, inovatif, dan kreatif.
4. Menghasilkan murid yang unggul dalam pencapaian kompetensi.
5. Menghasilkan murid yang menguasai teknologi informasi dan komunikasi (Information Communication Technology).
6. Menghasilkan murid yang menguasai kemampuan berbahasa asing.

2. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini melibatkan satu variabel independen, yaitu penggunaan Media Pembelajaran *Zep Quiz* (X), dan satu variabel dependen, yaitu Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Y). Data untuk penelitian ini diperoleh melalui instrumen tes termasuk *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol dan eksperimen, menghasilkan deskripsi data sebagai berikut:

a. Deskripsi *Pretest*

Pretest dilaksanakan selama 30 menit. Kelas VI B bertindak sebagai kelas eksperimen, pada hari Kamis, 8 Januari 2026, pukul 11.00 hingga 11.35 WIB (Waktu Indonesia Barat) sebelum materi tentang zakat diajarkan. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata skor tes *Pretest* untuk siswa di kelas Eksperimen VI B adalah 64,16.

Sementara itu, di kelas VI D, kelas kontrol, tes *Pretest* diberikan pada hari yang sama pukul 09.50 hingga 10.25 WIB. Rata-rata skornya adalah 61,12. Oleh karena itu, perbedaan rata-rata skor tes pendahuluan antara kelas eksperimen dan kontrol

adalah 3,04. Dengan demikian, skor tes *pretest* untuk kelas eksperimen hampir sama dengan kelas kontrol.

b. Deskripsi *Posttest*

Posttest dilaksanakan selama 2 Jam Pelajaran (70 menit). Kelas VI B bertindak sebagai kelas eksperimen, pada hari Rabu, 28 Januari 2026, pukul 09.50 hingga 11.00 WIB. setelah materi tentang zakat diajarkan dengan media pembelajaran *Zep Quiz*. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata skor tes *Posttest* untuk siswa di kelas Eksperimen VI B adalah 89,60.

Sementara itu, di kelas VI D, kelas kontrol, tes *Posttest* diberikan pada hari Kamis, 29 Januari 2026 pukul 09.50 hingga 11.00 WIB. Rata-rata skornya adalah 81,12. Oleh karena itu, perbedaan rata-rata skor tes *posttest* antara kelas eksperimen dan kontrol adalah 8,48. Dengan demikian, skor tes *posttest* untuk kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol.

Tabel 4.4 Deskripsi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Kode Siswa	Kelas 6B (Eksperimen)		
	Pre Test	Post Test	Peningkatan
E-1	60	84	24
E-2	44	92	48
E-3	68	92	24
E-4	60	80	20
E-5	52	92	40

E-6	72	100	28
E-7	56	80	24
E-8	72	96	24
E-9	72	88	16
E-10	68	80	12
E-11	68	96	28
E-12	68	88	20
E-13	52	92	40
E-14	68	96	28
E-15	68	96	28
E-16	72	92	20
E-17	68	92	24
E-18	48	88	40
E-19	64	96	32
E-20	68	84	16
E-21	56	84	28
E-22	72	92	20
E-23	68	88	20
E-24	72	92	20
E-25	68	80	12

Tabel 4.5
Deskripsi Nilai *Pretest* dan
Posttest Kelas Kontrol

Kode Siswa	Kelas 6D (Kontrol)		
	Pre Test	Post Test	Peningkatan
K-1	44	68	24
K-2	72	76	4
K-3	40	80	40
K-4	68	88	20
K-5	40	56	16
K-6	44	76	32
K-7	68	80	12

K-8	60	76	16
K-9	68	92	24
K-10	68	92	24
K-11	68	88	20
K-12	68	84	16
K-13	56	92	36
K-14	68	72	4
K-15	68	92	24
K-16	60	80	20
K-17	60	72	12
K-18	72	76	4
K-19	56	88	32
K-20	60	92	32
K-21	68	84	16
K-22	72	92	20
K-23	64	88	24
K-24	52	76	24
K-25	64	68	4

3. Uji Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan di kelas Percobaan, kelas 6C di Sd Islam Al-Azhar 25 Semarang, dengan 25 siswa. Uji coba terdiri dari 35 soal pilihan ganda. Berikut adalah hasil analisis uji coba tersebut :

1). Uji Validitas

Uji validitas adalah pengujian yang berfungsi untuk menentukan apakah instrumen pengukuran

yang digunakan valid atau tidak valid.⁹⁵ Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen benar-benar mampu mengukur aspek-aspek yang dimaksudkan untuk diukur. Rumus Product Moment Correlation, seperti berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi tiap item

$\sum X$ = jumlah item skor

$\sum Y$ = jumlah total skor

$\sum XY$ = jumlah perkalian antara skor item dan skor total

N = banyaknya Subjek yang diuji

Setelah r_{xy} diperoleh, kemudian hasil r_{tabel} dibandingkan dengan taraf signifikan 5%, apabila nilai yang diperoleh bersifat positif dan nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal yang diuji dianggap valid.

⁹⁵ Nilda Miftahul Janna, “Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS”, https://www.academia.edu/74137057/Konsep_Uji_Validitas_Dan_Reliabilitas_Dengan_Menggunakan_SPSS Diakses pada hari Senin, 23 Juni 2025 pukul 03:39 WIB, hlm. 2.

Sebaliknya, jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal tersebut dinyatakan tidak valid.⁹⁶

Namun, pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26. Tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 0,05. Apabila tingkat signifikansi item $< 0,05$ maka alat ukur yang digunakan valid dengan Kriteria Koefisien Korelasi Product Moment, sebagai berikut :

Tabel 4.6
Kriteria Koefisien Korelasi Product Moment

No	r_{hitung}	Kategori
1.	$0,80 \leq r_{hitung} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
2.	$0,60 \leq r_{hitung} \leq 0,80$	Tinggi
3.	$0,40 \leq r_{hitung} \leq 0,60$	Cukup
4.	$0,20 \leq r_{hitung} \leq 0,40$	Rendah
5.	$0,00 \leq r_{hitung} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Hasil pengujian validitas instrumen dengan sampel sebanyak 25 dan tingkat signifikansi 5% disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.7
Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba

No	Pearson	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi
----	---------	------------	------------	--------------

⁹⁶ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif...*”, hlm. 250

Soal	Correlation			
1	0,501	0,011	Valid	Cukup
2	0,472	0,017	Valid	Cukup
3	0,712	0,000	Valid	Tinggi
4	-	-	Tidak Valid	
5	0,584	0,002	Valid	Cukup
6	0,235	0,259	Tidak Valid	Rendah
7	-0,017	0,935	Tidak Valid	Sangat rendah
8	0,287	0,165	Tidak Valid	Rendah
9	0,495	0,012	Valid	Cukup
10	0,420	0,037	Valid	Cukup
11	0,445	0,002	Valid	Cukup
12	0,024	0,909	Tidak Valid	Sangat rendah
13	0,670	0,000	Valid	Tinggi
14	0,431	0,032	Valid	Cukup
15	0,657	0,002	Valid	Tinggi
16	0,703	0,032	Valid	Tinggi
17	0,505	0,010	Valid	Cukup
18	0,445	0,026	Valid	Cukup
19	0,572	0,003	Valid	Cukup
20	0,181	0,386	Tidak Valid	Rendah
21	0,366	0,072	Tidak Valid	Rendah

22	0,409	0,042	Valid	Cukup
23	0,010	0,962	Tidak Valid	Sangat Rendah
24	0,574	0,086	Valid	Cukup
25	0,650	0,009	Valid	Tinggi
26	0,428	0,033	Valid	Cukup
27	0,476	0,037	Valid	Cukup
28	0,211	0,312	Tidak Valid	Rendah
29	0,586	0,002	Valid	Cukup
30	0,173	0,407	Tidak Valid	Rendah
31	0,548	0,005	Valid	Cukup
32	0,573	0,003	Valid	Cukup
33	0,466	0,072	Valid	Cukup
34	0,401	0,047	Valid	Cukup
35	0,648	0,005	Valid	Tinggi

*Butir soal nomor 4 tidak dapat dihitung korelasinya karena seluruh responden memberikan jawaban yang sama (konstan)

Berdasarkan hasil uji validitas pada 35 soal pilihan ganda, validitas setiap butir soal ditentukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} . Pada tingkat signifikansi 5% dengan total 25 siswa (N), nilai r_{tabel} diperoleh sebesar 0,396. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 25 soal yang

memiliki nilai $r_{hitung} \geq 0,396$, sehingga soal-soal tersebut dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Sebaliknya, terdapat 10 soal yang dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai $r_{hitung} < 0,396$ atau menunjukkan korelasi yang tidak signifikan. Sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian hanya berfokus pada soal-soal yang memenuhi persyaratan validitas dengan kategori minimal “Cukup”.

Dengan demikian, dari total 35 pertanyaan yang diuji, hanya 25 pertanyaan valid yang akan digunakan pada tahap penelitian selanjutnya, sedangkan pertanyaan yang tidak valid akan dihilangkan atau tidak digunakan.

Tabel 4.8
Jumlah Validitas Soal Uji Coba

Kriteria	Butir	Jumlah
Valid	1,2,3,5,9,10,11,13,14,15,16,17,18,19,22,24,25,26,27,29,30,31,32,33,34,35	25 soal

Tidak valid	4,6,7,8,12,20,21,23,28,30	10 soal
-------------	---------------------------	---------

2). Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah uji yang menunjukkan tingkat akurasi dan konsistensi hasil pengukuran. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang ketika digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.⁹⁷

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode Cronbach's Alpha. Rumus yang digunakan dalam metode ini adalah sebagai berikut:⁹⁸

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = banyak butir yang valid

$\sum s_i^2$ = jumlah varian butir

s^2 = varian total

⁹⁷ Livia Amanda, “Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang”, Jurnal Matematika UNAND, (Vol. 8, No. 1, 2019), hlm. 183.

⁹⁸ Arsi, “Langkah-Langkah Uji Validitas Dan Realibilitas ...”, hlm. 5

Perhitungan dari alpha diatas akan memberikan nilai $> 0,60$ yang interprestasi pada r_{11} mengacu pendapat Guilford:

Tabel 4.9
Kriteria Reliabilitas Butir Soal

No	Koefesien Reliabilitas	Kategori
1	$0,90 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
2	$0,70 < r_{11} \leq 0,90$	Tinggi
3	$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Cukup
4	$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
5	$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 26 menggunakan metode Cronbach's Alpha. Pengambilan keputusan untuk menentukan apakah instrumen tersebut reliabel atau tidak dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} . Pada tingkat signifikansi 5% dengan jumlah responden (N) sebanyak 25, nilai r_{tabel} yang diperoleh adalah 0,396.⁹⁹

Tabel 4.10
Hasil Reliabilitas butir soal

Cronbach's Alpha	N of Items
.722	36

⁹⁹ Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif...”, hlm. 186

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha nilai r_{11} diperoleh sebesar 0,722. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan pada tingkat signifikansi 5% dengan $N=25$, menghasilkan $r_{hitung} (0,722) > r_{tabel} (0,396)$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini reliabel. Nilai ini termasuk dalam kategori “Tinggi” karena berada dalam rentang interpretasi $0,70 < r_{11} \leq 0,90$. Hal ini menunjukkan bahwa pertanyaan yang digunakan memiliki tingkat konsistensi yang baik dan cukup akurat untuk digunakan sebagai instrumen pengukuran secara berulang dan kemungkinan akan menghasilkan jawaban yang tidak jauh berbeda dengan uji coba ini.

3). Tingkat Kesukaran

Menurut Saifudin Azwar, sebagaimana dikutip oleh Rajagukguk dan Naibaho, tingkat kesulitan adalah rasio antara jumlah peserta yang menjawab pertanyaan dengan benar dan jumlah total peserta tes. Semakin banyak peserta yang menjawab dengan benar, semakin tinggi indeks kesulitannya, artinya pertanyaan tersebut lebih mudah. Sementara

itu, semakin sedikit peserta yang menjawab dengan benar, semakin tinggi tingkat kesulitan pertanyaan tersebut.¹⁰⁰ Tingkat kesulitan butir soal tes hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Karakter ditentukan dengan menggunakan rumus berikut:¹⁰¹

$$TK = \frac{SA+SB}{IA+IB}$$

Keterangan :

TK = Tingkat Kesukaran

SA = Jumlah Skor Kelompok Atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

IB = Jumlah skor ideal kelompok bawah

Adapun kriteria tingkat kesukaran menurut wayan nurkanca sebagaimana dikutip oleh hanifah, sebagai berikut :¹⁰²

¹⁰⁰ Meyke Joice Tresia Rajagukguk dan Dorlan Naibaho, 'Mampu Memilih Soal Berdasarkan Tingkat Kesukaran', Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 01.4 (2023), hlm. 127–47.

¹⁰¹ Wall Fitri Arisandi, 'Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Mata Pelajaran Sejarah Kelas VII SMP Negeri 1 Bandar Dua Kabupaten Pidie J

¹⁰² Nani Hanifah, 'Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi', Sosio E-Kons, 6.1 (2014), hlm. 41–55.

Tabel 4. 11
Kriteria Tingkat Kesukaran

Interval Nilai Tingkat Kesukaran	Kriteria
$TK = 0,00$	Sukar sekali
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK < 1,00$	Mudah
$TK = 1,00$	Mudah sekali

Hasil uji tingkat kesukaran butir soal tes hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VI adalah sebagai berikut :

Tabel 4.12
Hasil Nilai Tingkat Kesukaran Butir Soal

Butir Soal	Nilai TK	Keterangan	Butir Soal	Nilai TK	Keterangan
1	0,60	Sedang	19	0,60	Sedang
2	0,60	Sedang	20	0,76	Mudah
3	0,56	Sedang	21	0,52	Sedang
4	1,00	Mudah sekali	22	0,28	Sukar
5	0,72	Sukar	23	0,56	Sedang
6	0,56	Sedang	24	0,72	Mudah
7	0,96	Mudah	25	0,68	Sedang

8	0,84	Mudah	26	0,80	Mudah
9	0,68	Sedang	27	0,84	Mudah
10	0,84	Mudah	28	0,84	Mudah
11	0,60	Sedang	29	0,56	Sedang
12	0,56	Sedang	30	0,60	Sedang
13	0,84	Mudah	31	0,88	Mudah
14	0,64	Sedang	32	0,76	Mudah
15	0,68	Sedang	33	0,92	Mudah
16	0,32	Sedang	34	0,84	Mudah
17	0,52	Sedang	35	0,88	Mudah
18	0,96	Mudah			

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 25 butir soal uji coba yang telah valid tidak memiliki tingkat kesukaran yang sangat sukar dan mudah sekali. Berikut adalah jumlah data berdasarkan interpretasi Tingkat kesukaran yang akan dijelaskan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.13
Jumlah Nilai Tingkat Kesukaran

Kriteria	Butir Soal	Jumlah
Sukar sekali	-	0
Sukar	5,22	2
Sedang	1,2,3,6,9,11,12,14,15,16,17,19,21,23,25,29,30	17 (5 tidak valid)

Mudah	7,8,10,13,18,20,24,26,27, 28,31,32,33,34,35	15 (4 tidak valid)
Mudah sekali	4	1

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat 34 pertanyaan (17 sedang dan 15 mudah) yang akan diuji daya diskriminatifnya (daya beda) sebelum digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Sementara itu, dua pertanyaan sukar sekali dan mudah sekali tidak dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

4). Daya Beda

Daya beda adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan siswa dengan kompetensi tinggi dari siswa dengan kompetensi rendah. Proses analisis daya pembeda dilakukan dengan memeriksa butir soal berdasarkan kekuatannya dalam membedakan kelompok siswa berkemampuan rendah dan tinggi, sebagaimana ditinjau dari persentase jawabannya.¹⁰³ Pemanfaatan daya pembeda ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas

¹⁰³ Mujiyanto Solichin, “Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes dan Validitas Ramalan dalam Evaluasi Pendidikan”, Dirasat: Jurnal Manajemen & Pendidikan Islam, (Vol. 2, No. 2, 2017), hlm. 197.

soal berdasarkan fakta lapangan (data empiris), sekaligus mengukur efektivitas setiap butir soal dalam memetakan perbedaan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Rumus untuk menghitungnya seperti berikut :¹⁰⁴

$$D = \frac{\text{Mean upper group} - \text{Mean lower group}}{\text{Full item score}}$$

Keterangan :

D = Indeks diskriminasi

Mean upper group = rata-rata kelompok atas

Mean lower group = jumlah varian butir

Full item score = skor maksimal

Adapun kriteria daya pembeda soal menurut Charles D. Hopkins sebagaimana dikutip oleh Hanifah ditentukan sebagai berikut.¹⁰⁵

Tabel 4.14
Kriteria Indeks Daya Beda Butir Soal

Interval Nilai Daya Pembeda	Kriteria
-1,00 - 0,00	Sangat jelek
0,01 - 0,20	Jelek
0,21 - 0,40	Cukup
0,41 - 0,70	Baik

¹⁰⁴ Aloisius Loka Son, “Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Butir Soal”, Gema Wiralodra, (Vol. 10, No. 1, 2019), hlm. 46.

¹⁰⁵ Nani Hanifah, “Perbandingan Tingkat Kesukaran...”, hlm. 46.

0,71 - 1,00	Baik Sekali
-------------	-------------

Hasil uji daya beda butir soal tes hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VI adalah sebagai berikut :

Tabel 4.15
Hasil Nilai Uji Daya Beda Butir Soal

Butir Soal	Nilai DP	Keterangan	Butir Soal	Nilai DP	Keterangan
1	0,432	Baik	19	0,510	Cukup
2	0,402	Baik	20	0,108	Jelek
3	0,665	Baik	21	0,287	Cukup
4	0,000	Sangat jelek	22	0,341	Cukup
5	0,529	Baik	23	-0,076	Jelek sekali
6	0,151	Jelek	24	0,299	Cukup
7	-0,051	Sangat jelek	25	0,446	Baik
8	0,196	Cukup	26	0,369	Cukup
9	0,430	Baik	27	0,246	Cukup
10	0,365	Cukup	28	0,148	Jelek
11	0,266	Cukup	29	0,524	Baik
12	-0,062	Sangat jelek	30	0,089	Jelek
13	0,445	Baik	31	0,506	Baik
14	0,359	Cukup	32	0,520	Baik
15	0,527	Baik	33	0,292	Cukup
16	0,361	Cukup	34	0,345	Cukup
17	0,436	Baik	35	0,506	Baik
18	0,417	Baik			

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 25 butir soal uji coba yang telah valid tidak

memiliki nilai daya beda yang lemah. Berikut adalah jumlah data berdasarkan interpretasi daya beda yang akan dijelaskan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.16
Jumlah Uji Daya Beda Butir Soal

Kriteria	Butir Soal	Jumlah
Baik sekali	-	0
Baik	1,2,3,5,9,13,15,17,18,25,29,31,32,35	14
Cukup	10,11,14,16,19,21,22,26,27,33,34	12 (1 tidak valid)
Jelek	6,8,20,28,30	5
Jelek sekali	4,7,12,23	4

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa dari 26 item yang diuji, 14 item memenuhi kriteria daya diskriminasi yang baik dan 12 item memenuhi kriteria daya diskriminasi cukup. Namun, item nomor 21 dinyatakan tidak valid karena, meskipun memenuhi kriteria daya diskriminasi yang memadai, hasil uji validitas menunjukkan statusnya tidak valid. Oleh karena itu, hanya 25 item yang memenuhi persyaratan untuk digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini.

4. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah prosedur dalam statistik yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah sebaran data mengikuti pola distribusi normal atau tidak.¹⁰⁶

Uji normalitas dilakukan untuk pengolahan data selanjutnya apakah menggunakan kaidah statistik parametrik atau statistik nonparametrik. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Mengingat ukuran sampel dalam penelitian ini hanya 25 siswa per kelas, uji Shapiro-Wilk digunakan sebagai uji normalitas. Pemilihan ini didasarkan pada keunggulan uji Shapiro-Wilk, yang dianggap lebih akurat dan spesifik dalam mengukur normalitas data untuk ukuran sampel kecil, yaitu kurang dari 50 responden.¹⁰⁷ Berikut hasil ujinya:

¹⁰⁶ Giatma Dwijuna Ahadi dan Neni Nur Laili Ersela Zain, "The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson Darling, and Shapiro-Wilk", *Eigen Mathematics Journal*, (Vol. 6, No. 1, 2023), hlm. 12.

¹⁰⁷ Sahid Raharjo, "Cara Uji Normalitas Shapiro-Wilk Dengan SPSS Lengkap," *SPSS Indonesia*, 2021, <https://www.spssindonesia.com/2015/05/cara-uji-normalitas-shapiro-wilk-dengan.html>.

Tabel 4.17
Hasil Uji Normalitas SPSS

Test Of Normality			
Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest Kontrol	0,841	25	0,001
Posttes Kontrol	0,910	25	0,030
Pretest Eksperimen	0,822	25	0,001
Posttest Eksperimen	0,912	25	0,034
*.This is a lower bound of the true significance			
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas menggunakan SPSS, indeks Shapiro-Wilk pada nilai signifikansi untuk pretest kelas kontrol adalah 0,001 dan nilai signifikansi posttest adalah 0,030. Sementara itu, pada kelas eksperimen, nilai signifikansi untuk pretest adalah 0,001 dan nilai signifikansi posttest adalah 0,034. Mengingat semua nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), maka ditolak H_0 dan H_1 diterima, yang berarti data pada kedua kelompok tidak terdistribusi normal. Karena asumsi normalitas tidak terpenuhi, pengujian tidak dilanjutkan untuk menguji homogenitas dan tidak menggunakan statistik parametrik. Sebagai gantinya,

pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik non-parametrik.

b. Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah varians data dari beberapa kelompok populasi sama (homogen) atau tidak. Hal ini bertujuan untuk menentukan apakah pengujian hipotesis dapat menggunakan statistik parametrik atau harus menggunakan statistik non-parametrik.¹⁰⁸ Berdasarkan apa yang telah dilakukan, berikut adalah hasil uji analisis homogenitas:

Tabel 4.18
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.824	3	96	.043
	Based on Median	1.593	3	96	.196
	Based on Median and with adjusted df	1.593	3	73.949	.198
	Based on trimmed mean	2.652	3	96	.053

Meskipun hasil uji normalitas sebelumnya menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi normal,

¹⁰⁸ Nurhaswinda et al., “Uji Normalitas Dan Homogenitas Dalam Analisis Statistik,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 12, no. 01 (2026). hlm 103.

peneliti tetap melakukan uji homogenitas menggunakan Uji Levene sebagai bagian dari tahap eksplorasi data. Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai signifikansi 0,043 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians antar kelompok bersifat tidak homogen. Oleh karena itu pengujian hipotesis tidak dapat dilanjutkan dengan uji parametrik (seperti ANOVA atau Uji T Independen). Sebagai gantinya, analisis data dilakukan menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U untuk menjaga validitas dan akurasi hasil penelitian..

5. Uji Hipotesis

a. Uji Non Parametrik (*Mann-Whitney U*)

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis yang menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak terdistribusi normal, pengujian hipotesis tidak dapat dilakukan menggunakan statistik parametrik (Uji T Sampel Independen). Sebagai alternatif pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistik non-parametrik. Menurut Sugiyono, statistik non-parametrik adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data tanpa tuntutan memenuhi

banyak asumsi atau persyaratan tertentu.¹⁰⁹ Berbeda dengan statistik parametrik yang mengharuskan data berdistribusi normal, statistik non-parametrik jauh lebih fleksibel karena dapat digunakan meskipun data yang dianalisis tidak mengikuti pola distribusi normal.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji Mann-Whitney U. Uji ini merupakan bagian dari statistik non-parametrik yang dirancang untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang independen (tidak saling berhubungan) ketika data tidak memenuhi syarat normalitas. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas kontrol menggunakan metode konvensional dan kelas eksperimen menggunakan Media Zep Quiz. Keputusan uji didasarkan pada nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil perhitungan menggunakan program SPSS adalah sebagai berikut:

¹⁰⁹ Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif...*", hlm. 209

Tabel 4.19
Hasil Uji Mann-Whitney U

Test Statistics	
Mann-Whitney U	44,000
Wilcoxon W	369,000
Z	-5,246
Asymp Sig (2-tailed)	0,000
Grouping Variabel:Kelas	

Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney U*, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa di kelas kontrol dan siswa di kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Media *Zep Quiz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Uji *N-Gain Score*

Untuk mengukur efektivitas media pembelajaran *Zep Quiz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti melakukan analisis menggunakan Uji *N-Gain Score*. Sejalan dengan pendapat Edward Corcoran yang

dikutip oleh Ibnu Dkk, Uji N-Gain Score digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa meningkat melalui perbedaan antara skor pretest dan posttest setelah proses pembelajaran diterapkan.¹¹⁰ Analisis ini bertujuan untuk mengamati efektivitas peningkatan skor pada setiap kelompok, sehingga dapat dilihat sejauh mana media Zep Quiz berkontribusi pada prestasi belajar siswa. Perhitungan N-Gain dilakukan menggunakan rumus Hake sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Adapun kriteria klasifikasi Perolehan N-Gain Score yang dikembangkan oleh Hake sebagaimana dikutip oleh Ibnu ditentukan sebagai berikut :

Tabel 4.20
Kriteria N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang

¹¹⁰ Ibnu Setyo Nugroho and Djoko Laras Budyo Taruno, “Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Macromedia Flash pada Kompetensi Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 2 Wonosari,” *Jurusan Pendidikan Teknik Elektro : E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta* 5, no. 3 (2015): 31–41.

$g < 0,3$	Rendah
-----------	--------

Namun, untuk menghitung nilai *N-Gain score*, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS agar hasilnya lebih akurat dan terhindar dari kesalahan hitung manual. Penghitungan ini dilakukan dengan cara memasukkan nilai *pretest* dan *posttest* ke dalam program, lalu diproses untuk melihat berapa besar peningkatan hasil belajar yang terjadi. Berikut adalah hasil Uji *N-Gain Score* :

Tabel 4.21
Hasil N-Gain Score

KELAS KONTROL		KELAS EKSPERIMEN	
KODE	N-Gain Score (%)	KODE	N-Gain Score (%)
K-1	42.86	E-1	60.00
K-2	14.29	E-2	85.71
K-3	66.67	E-3	75.00
K-4	62.50	E-4	50.00
K-5	26.67	E-5	83.33
K-6	57.14	E-6	100.00
K-7	37.50	E-7	54.55
K-8	40.00	E-8	85.71
K-9	75.00	E-9	57.14
K-10	75.00	E-10	37.50
K-11	62.50	E-11	87.50
K-12	50.00	E-12	62.50
K-13	81.82	E-13	83.33
K-14	12.50	E-14	87.50

K-15	75.00		E-15	87.50
K-16	50.00		E-16	71.43
K-17	30.00		E-17	75.00
K-18	14.29		E-18	76.92
K-19	72.73		E-19	88.89
K-20	80.00		E-20	50.00
K-21	50.00		E-21	63.64
K-22	71.43		E-22	71.43
K-23	66.67		E-23	62.50
K-24	50.00		E-24	71.43
K-25	11.11		E-25	37.50
Rata-rata	51,0263		Rata-rata	70,6407
Minimal	11,11		Minimal	37,5
Maksimal	81,82		Maksimal	100

Berdasarkan analisis data menggunakan SPSS, diperoleh nilai rata-rata (Mean) *N-gain score* untuk kelas kontrol adalah sebesar 51,02 sedangkan untuk kelas eksperimen yang menggunakan media *Zep Quiz* mencapai 70,64. Jika merujuk pada kriteria tafsiran efektivitas, hasil tersebut menunjukkan bahwa, Kelas Kontrol berada pada kategori Cukup Efektif (karena berada di rentang 40-55%). Sedangkan Kelas Eksperimen berada pada kategori Efektif (karena berada di rentang 56-75%). Dengan demikian, penggunaan media *Zep Quiz* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar

siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran yang digunakan di kelas kontrol.

B. Analisis Data

Setelah uji Prasyarat menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi normal, pengujian hipotesis tidak dapat dilakukan menggunakan statistik parametrik. Sebagai alternatif, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik non-parametrik. Menurut Sugiyono, statistik non-parametrik adalah metode analisis data yang tidak memerlukan pemenuhan banyak asumsi, seperti persyaratan bahwa data terdistribusi normal.¹¹¹ Dalam hal ini, peneliti menggunakan uji *Mann-Whitney U* untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney U* menggunakan aplikasi SPSS 26, nilai tanda Asymp. (2-tailed) adalah 0,000. Mengingat nilai signifikansi lebih kecil dari tingkat 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan Media *Zep Quiz* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Karakter siswa kelas VI. Arah hubungan positif ini dapat diartikan bahwa penggunaan media pembelajaran

¹¹¹ Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif...*", hlm 110

berbasis game interaktif dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afiyatul Maulidiyah, dkk. yang menunjukkan bahwa gamifikasi melalui platform Zep Quiz terbukti sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan materi oleh siswa. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif mampu memberikan distribusi hasil belajar yang lebih merata dan secara drastis meningkatkan nilai rata-rata.¹¹² Selain itu, penelitian dari Wulan Rahayu, dkk. juga mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa penerapan Zep Quiz sebagai media interaktif mampu secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.¹¹³

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan konsep Pembelajaran Berbasis Game Digital yang dikemukakan dalam penelitian Sayyidah Ayu Maziyyah, yang menekankan bahwa media pembelajaran berbasis game digital sangat efektif dalam

¹¹² Maulidiyah et al., “Efektivitas Gamifikasi Dengan Zep Quiz Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab.”

¹¹³ Wulan Rahayu et al., “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share Berbantuan Liveworksheet Dan Zep Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 09, no. 03 (2025): hlm 36.

meningkatkan hasil belajar, terutama dalam Pendidikan Agama Islam (PAI).¹¹⁴ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi media *Zep Quiz* di SD Islam Al Azhar 25 Semarang telah berhasil menciptakan lingkungan belajar konstruktivis. Melalui media ini, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga membangun pengetahuan mereka secara aktif dan mandiri, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar PAI dan Pembentukan Karakter yang lebih optimal.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini telah dilakukan dengan upaya maksimal, peneliti menyadari bahwa masih terdapat berbagai kekurangan dan keterbatasan dalam pelaksanaannya. Beberapa faktor yang membatasi kesempurnaan penelitian ini meliputi:

1. Keterbatasan tempat penelitian

Penelitian ini hanya berfokus pada satu lokasi, yaitu SD Negeri Al-Azhar 25, Semarang. Meskipun lokasinya terbatas, hasil yang diperoleh diharapkan tetap konsisten dan relevan dengan temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan di lembaga pendidikan lain.

2. Keterbatasan Waktu penelitian

¹¹⁴ Maziyyah, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen."

Peneliti memiliki alokasi waktu yang relatif terbatas untuk proses pengumpulan data dan penyusunan laporan. Namun, peneliti telah berupaya mengoptimalkan waktu yang tersedia untuk memastikan bahwa semua tahapan penelitian berjalan sesuai dengan standar dan prosedur akademik yang berlaku.

3. Keterbatasan kemampuan

Peneliti menyadari adanya keterbatasan wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian mendalam. Sebagai tindakan pencegahan, peneliti telah berupaya untuk berpegang teguh pada prinsip-prinsip ilmiah dan terus berkonsultasi secara intensif dengan dosen pembimbing untuk meminimalkan kesalahan dalam hasil akhir penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan hasil analisis terkait “Efektivitas Media Pembelajaran *Zep Quiz* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa kelas VI SD Islam Al-Azhar 25 Kalibanteng ”, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa Kelas VI pada kelas eksperimen setelah mengikuti pembelajaran melalui penerapan media *Zep Quiz* menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *posttest* sebesar 89,60, yang mengalami peningkatan signifikan dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 64,16. Penggunaan media interaktif ini terbukti mampu meningkatkan penguasaan materi siswa secara optimal dengan capaian nilai tertinggi mencapai 100.
2. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa Kelas VI pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) berada pada kategori cukup. Meskipun terdapat kenaikan dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 61,12 menjadi 81,12 pada *posttest*, capaian ini masih berada di bawah hasil kelas

eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa metode konvensional belum mampu mengoptimalkan keterlibatan dan hasil belajar siswa seefektif media digital interaktif.

3. Efektivitas ini divalidasi melalui uji statistik *Mann-Whitney U*, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dan didukung oleh rata-rata *N-Gain Score* kelas eksperimen sebesar 70,64, yang termasuk dalam kriteria “Efektif”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media berbasis game ini memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan prestasi akademik siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, Citra, M.Si Drs. Emil El Faisal, and S.Pd Susilawati. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi Zep Quiz." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025):268–76.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27372>.
- Ahmadi, Abu, and Nur Uhbiyati. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- Aly, Hery Nur. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos, 1999.
- Angraini, Wilda Dwi. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS SMA." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 5, no. 8 (2016): 1–11.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cetakan 4. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Fitri, Agus Zaenul, and Nik Haryanti. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, Dan Research and Development*. Malang: Malang: Madani Media, 2020.
- Hajar, Ibnu. , *Statistik Untuk Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*. Semarang: Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2017.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Husen, Fitria Afifah, and Fitria Wulandari. "Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Di Sekolah Dasar Pada Materi Perubahan Wujud Benda." *Jurnal Pendidikan MIPA* 15, no. September (2025): 940–47.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>

Pengaruh.

- Kurniawan, Budi, Ono Wiharna, and Tatang Permana. "Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif." *Journal of Mechanical Engineering Education* 4, no. 2 (2017): 156–62.
- Lumbantoruan, Yuni, and Dorlan Naibaho. "Media Pembelajaran." *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 4 (2023): 12477–84.
- Majid, Abdul. *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Majid, Abdul, and Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: Rmaja Rosydakarya, 2004.
- Martdana, Rafid Ari. "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sejarah : Analisis Literatur Terhadap Dampaknya Pada Motivasi Dan Keterlibatan Belajar Siswa." *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 327–35.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>
- Maulidiyah, Afiyatul, M Baihaqi, Hisbullah Huda, Nur Sjamsuarini, and Pudji Astutik. "Efektivitas Gamifikasi Dengan Zep Quiz Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab." *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 8, no. 10 (2025): 12038–44.
- Maziyyah, Sayyidah Ayu. "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen." UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021.
- Mu'min, Sitti Aisyah. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget." *Jurnal Al-Ta'dib* 6, no. 1 (2013): 89–99.

- Mulia, Elvira, Supratman Zakir, Cintia Rinjani, and Septi Annisa. “Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhinya.” *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2021): 137–56.
- Muslim, Agnes Nuraeni. “Pengaruh Penggunaan Canva Dan Zep Quiz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa (Student Engagemen) Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) (Penelitian Di Kelas X MAS Al Falaahiyah Sumedang).” UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2025.
- Muttaqin, Moch. Nurhidayatul, Mustajab, Mas’ud, and Hany Safitri. “Implementasi Media Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Pembelajaran Agama Islam Di Sekolah Dasar Jember.” *Attadib: Journal of Elementary Education* 8, no. 3 (2024). <https://doi.org/https://doi.org/10.37251/jber.v6i3.2075>.
- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.” *Sesiomadika* 2, no. 1 (2019): 659–63.
- Nasution. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta: Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Nugroho, Ibnu Setyo, and Djoko Laras Budyo Taruno. “Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Macromedia Flash pada Kompetensi Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 2 Wonosari.” *Jurusan Pendidikan Teknik Elektro : E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta* 5, no. 3 (2015): 31–41.
- Nurhaswinda, Nursantri Muslimah, Chania Eka Yuliani, Resti Amanda Putri, Vini Mayura, Adrian Rahmadhansyah, Dania Selvira, et al. “Uji Normalitas Dan Homogenitas Dalam Analisis Statistik.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 12, no. 01 (2026): 103.

- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Permana, Dino Yudia, and Fadriati. “Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Integratif Di Sekolah.” *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 665–72. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.4259>.
- Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al Quran.” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* VI, no. 2 (2018): 102.
- Pratiwi, Resdilla, Niki Habadi, and Risma Harahap. “Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning.” *Jurnal Pengabdian Sosial* 1, no. 7 (2024): 592–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.59837/7hza6b55>.
- Prayogi, Arditya, Riki Nasrullah, Bambang Kholiq Mutaqin, and Mohammad Syaifuddin. “Relevansi Penerapan Metode Ceramah Plus dalam Pembelajaran PAI di Era Digital.” *Almustofa: Journal of Islamic Studies and Research* 2, no. 1 (2024): 33–39.
- Raharjo, Sahid. “Cara Uji Normalitas Shapiro-Wilk Dengan SPSS Lengkap.” SPSS Indonesia, 2021. <https://www.spssindonesia.com/2015/05/cara-uji-normalitas-shapiro-wilk-dengan.html>.
- Rahayu, Wulan, Agung Prasetyo, Desy Permana Putri, Jl Ahmad, Yani No, Jemur Wonosari, Kec Wonocolo, and Jawa Timur. “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share Berbantuan Liveworksheet Dan Zep Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 09, no. 03 (2025): 1525–36.
- Rahmah, Maulidah, Wahab, and Syamsul Kurniawan. “Pengembangan Pembelajaran PAI Bagi Digital Natives :

- Merancang Indikator Pembelajaran Untuk Generasi – Z.” *Indonesian Research Journal on Education Web*: 5, no. 1 (2025): 192–201.
- Rahman, Sunarti. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, no. November (2021): 289–302.
- Ricardo, Ricardo, and Rini Intansari Meilani. “Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2017): 79–92.
- Rohani. *Media Pembelajaran*. Medan: FITK UINSU, 2020.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Jakarta: Kencana, 2020.
- Siregar, Rahmita Syahfitri, and Matang. “Indonesia Era Globalisasi : Peran dan Tantangan Generasi Kedua Digital Native.” *At Tawasul : Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 2, no. 2 (2023):101–9.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51192/ja.v2i2.470>.
- Solihin, Ernawati, and Agus Suroto. “Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Pembelajaran Berbasis Ceramah Interaktif Di SMP N.” *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif* 1, no. 3 (2024): 494–500.
- Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung: Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

- Kedua. Bandung: Alfabeta, 2022.
- . *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suparlan, Suparlan. “Implementasi Metode Bernyanyi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD/MI.” *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023): 90–101.
- Zuhairini. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang: UIN Press, 2004.
- Zuriah, Nurul. *Pendidikan Moral Dan Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba

NO	NAMA	KODE
1.	Arkananta Mahendra	UC-1
2.	Athifa Bestari Yudhawan	UC-2
3.	Calista Felcia	UC-3
4.	Dalilah Nuha Hananduhita	UC-4
5.	Daniswara Arjuna Wicaksono	UC-5
6.	Dastan Al Fabian Djohan	UC-6
7.	Deandra Ramadhani	UC-7
8.	Eliana Keiko	UC-8
9.	Fahri Darmawan Bangun	UC-9
10.	Faisal Bintang Ramadhan	UC-10
11.	Habibi Safa Al Kahfi	UC-11
12.	Habibie Elang Juantyo	UC-12
13.	Iriena Donna Harry Lovely	UC-13
14.	Muhammad Birrun Yazin	UC-14
15.	Maxthiago Balapradana Atmaja	UC-15
16.	Muhammad Davin Al Kaaf Ibna Syaif	UC-16
17.	Nabila Aulia Calista	UC-17
18.	Nadiya Maulida Husna Karim	UC-18
19.	Nazma Khairunnisa Dhira Wiharto	UC-19

20.	Raisya Shafiyya Aquilla	UC-20
21.	Raline Nikiezha Shania	UC-21
22.	Rey Sultan Alfariz	UC-22
23.	Sekar Hayfalana Alsita	UC-23
24.	Shaula Harits Maulana	UC-24
25.	Shofiyyah Oktaputri Gazav	UC-25

Lampiran 2 Kisi-kisi Soal Uji Coba

No	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Pengertian zakat	Peserta didik mampu menyebutkan arti zakat secara bahasa.	C1	1	1
		Peserta didik mampu menjelaskan pengertian zakat menurut istilah syara'.	C2	2,3,4	3
2	Macam - macam zakat	Peserta didik mampu membedakan karakteristik zakat fitrah dan zakat mal.	C2	5,6	2
		Peserta didik mampu mengelompokkan	C3	7,8	2

		harta yang wajib dikeluarkan zakat mal-nya.			
3	Syarat zakat	Peserta didik mampu menentukan syarat-syarat bagi orang yang wajib berzakat (Muzakki).	C2	9,10	2
		Peserta didik mampu menganalisis syarat sah harta yang akan dizakatkan (milik penuh, mencapai nisab).	C4	11,12	2
4	Rukun zakat	Peserta didik mampu mengidentifikasi rukun-rukun zakat agar pelaksanaannya sah.	C3	13,14	2
5	Ketentuan zakat fitrah	Peserta didik mampu menghitung besaran zakat fitrah jika dibayar dengan uang atau beras.	C3	15,16,17	3
		Peserta didik mampu	C2	18	1

		menentukan jenis makanan pokok yang boleh digunakan untuk zakat fitrah.			
6	Ketentuan zakat Mal	Peserta didik mampu menentukan nishab dan kadar zakat emas (85gr), perak (500gr), dan perniagaan (2,5%).	C3	19,20	2
		Peserta didik mampu menganalisis kadar zakat pertanian berdasarkan sistem pengairan (5% berbayar, 10% alami).	C4	21	1
		Peserta didik mampu menentukan nishab binatang ternak (Kambing: 40, Sapi: 30, Unta: 5).	C3	22,23	2
7	Mustahik zakat	Peserta didik mampu menentukan golongan	C3	24,25,26	3

		penerima zakat (asnaf) yang paling tepat.			
		Peserta didik mampu mendeteksi orang yang tidak berhak menerima zakat.	C4	27,28	2
8	Waktu zakat	Peserta didik mampu menentukan waktu afdhal dan waktu terlarang membayar zakat fitrah.	C2	29,30	2
9	Urgensi & dampak zakat	Diberikan sebuah kasus sosial, peserta didik dapat menilai (menimbang) dampak zakat terhadap pengentasan kemiskinan di lingkungan sekitar.	C5	31,32	2
10	Analisis Kasus Modern	Peserta didik mampu memutuskan solusi hukum zakat pada profesi modern (zakat profesi)	C5	33	1

		berdasarkan prinsip zakat mal.			
11	Implementasi zakat	Peserta didik dapat menyusun gagasan/rencana pengelolaan zakat yang efektif di lingkungan sekolah atau masjid.	C6	34	1
12	Optimalisasi zakat	Peserta didik mampu merancang brosur atau pesan ajakan yang memuat langkah-langkah praktis penghitungan zakat.	C6	35	1

Lampiran 3 Soal Uji Coba

INSTRUMEN UJI COBA TES HASIL BELAJAR PAI-BP KELAS VI

Nama :

Kelas :

No Absen :

Petunjuk Pengerjaan:

1. Isilah kolom identitas dengan jelas.
 2. Bacalah dan pahami pertanyaan di bawah dengan teliti.
 3. Jawaban yang anda berikan dalam instrumen ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai anda, jadi silahkan pilih jawaban dengan jujur tanpa ragu.
 4. Silahkan pilih jawaban pada huruf A,B.C, atau D pada jawaban yang paling tepat !
-

1. Secara bahasa, kata "Zakat" memiliki arti...
 - A. Memberikan harta
 - B. Suci, tumbuh, dan berkembang
 - C. Kewajiban ibadah
 - D. Menghilangkan hak milik
2. Pengertian zakat menurut istilah syara' adalah...
 - A. Memberikan sebagian kecil harta kepada orang lain dengan sukarela
 - B. Mengeluarkan sebagian harta tertentu untuk diberikan kepada golongan tertentu dengan syarat tertentu pula

- C. Membersihkan jiwa dari sifat kikir tanpa batas minimal harta
 - D. Menyumbangkan seluruh harta di jalan Allah demi kebaikan umat
3. Zakat merupakan rukun Islam yang berkaitan dengan harta. Hukum melaksanakan zakat bagi muslim yang mampu adalah...
- A. Sunnah Muakkad
 - B. Fardu Kifayah
 - C. Fardu Ain
 - D. Mubah
4. Fungsi utama zakat mal bagi orang yang mengeluarkannya adalah untuk...
- A. Menyucikan harta dan jiwa dari sifat kikir
 - B. Menghapus dosa kecil secara otomatis
 - C. Sebagai pengganti pajak negara
 - D. Menambah kekayaan dengan cepat
5. Perbedaan mendasar antara zakat fitrah dan zakat mal adalah...
- A. Zakat fitrah berkaitan dengan jiwa, zakat mal berkaitan dengan harta
 - B. Zakat fitrah wajib bagi orang kaya, zakat mal wajib bagi semua orang
 - C. Zakat fitrah dikeluarkan setiap bulan, zakat mal setahun sekali
 - D. Zakat fitrah berupa emas, zakat mal berupa beras

6. Manakah di bawah ini yang merupakan karakteristik khusus zakat fitrah?
- A. Dikeluarkan setelah mencapai nisab 85 gram emas
 - B. Wajib dikeluarkan oleh setiap individu muslim di bulan Ramadhan
 - C. Hanya wajib bagi mereka yang memiliki perkebunan
 - D. Besaran zakatnya adalah 2,5% dari total kekayaan
7. Di bawah ini yang termasuk jenis harta yang wajib dikeluarkan zakat mal-nya adalah...
- A. Kendaraan pribadi untuk transportasi harian
 - B. Rumah tinggal yang ditempati sendiri
 - C. Hasil pertanian, emas, perak, dan binatang ternak
 - D. Pakaian yang digunakan sehari-hari
8. Pak Ahmad memiliki simpanan emas seberat 100 gram yang sudah disimpan selama satu tahun. Pak Ahmad termasuk kelompok...
- A. Orang yang belum wajib zakat mal
 - B. Muzakki (orang yang wajib zakat)
 - C. Mustahik (penerima zakat)
 - D. Amil zakat
9. Seseorang diwajibkan membayar zakat (Muzakki) apabila memenuhi syarat berikut, kecuali...
- A. Beragama Islam
 - B. Merdeka (bukan budak)
 - C. Milik sendiri dan sudah mencapai nisab
 - D. Memiliki jabatan yang tinggi di pemerintahan

10. Syarat "Baligh dan Berakal" dalam zakat mal sering didiskusikan ulama, namun mayoritas ulama berpendapat bahwa harta anak kecil/orang gila tetap wajib dizakatkan oleh walinya. Hal ini karena...
- A. Zakat mal berkaitan dengan hak harta, bukan hanya beban ibadah fisik
 - B. Anak kecil harus belajar berbagi sejak dini
 - C. Orang gila tidak membutuhkan uang
 - D. Agar harta tersebut tidak habis dimakan inflasi
11. Seseorang memiliki tabungan Rp100 juta, namun ia memiliki utang yang jatuh tempo bulan ini sebesar Rp90 juta. Secara analisis syarat "milik penuh", apakah ia wajib zakat?
- A. Wajib, karena uang di rekeningnya masih banyak
 - B. Tidak wajib, karena setelah dipotong utang, hartanya jatuh di bawah nisab
 - C. Tetap wajib 2,5% dari 100 juta
 - D. Wajib, namun hanya setengahnya saja
12. Jika seseorang menemukan harta karun (Rikaz) di tanah pribadinya, ia wajib mengeluarkan zakat sebesar 20%. Mengapa syarat "haul" (satu tahun) tidak berlaku dalam kasus ini?
- A. Karena rikaz dianggap seperti rezeki nomplok yang tidak butuh perawatan
 - B. Karena rikaz bukan merupakan emas atau perak
 - C. Karena rikaz sulit ditemukan kembali
 - D. Karena sudah menjadi aturan mutlak tanpa alasan

13. Manakah yang termasuk rukun zakat agar zakat tersebut dianggap sah?
- A. Niat, adanya muzakki, adanya mustahik, dan ada harta yang dizakatkan
 - B. Shalat sunnah sebelum membayar zakat
 - C. Membayar hanya kepada sanak saudara terdekat
 - D. Mengucapkan ikrar di depan pejabat pemerintah
14. Niat dalam berzakat merupakan rukun yang penting. Kapan niat zakat fitrah sebaiknya dilakukan?
- A. Saat harta baru saja diperoleh
 - B. Saat menyerahkan zakat kepada amil atau mustahik
 - C. Setelah zakat selesai dibagikan oleh amil
 - D. Cukup dalam hati saat bekerja mencari uang
15. Jika harga beras yang biasa dikonsumsi adalah Rp12.000 per kg, berapakah uang yang harus dibayarkan Pak Budi untuk zakat fitrah dirinya, istri, dan 2 anaknya (total 4 orang)? (Asumsi 2,5 kg/jiwa)
- A. Rp30.000
 - B. Rp60.000
 - C. Rp120.000
 - D. Rp150.000
16. Satuan zakat fitrah jika menggunakan ukuran liter adalah...
- A. 2,5 liter per jiwa
 - B. 3,5 liter per jiwa
 - C. 5 liter per jiwa
 - D. 1 liter per jiwa

17. Ibu Aminah ingin membayar zakat fitrah untuk keluarganya dengan beras seberat 17,5 kg. Berapa jumlah anggota keluarga yang ditanggung Ibu Aminah?
- A. 5 orang
 - B. 6 orang
 - C. 7 orang
 - D. 8 orang
18. Bahan makanan yang boleh digunakan untuk zakat fitrah adalah...
- A. Makanan mewah yang paling mahal
 - B. Makanan pokok yang umum di daerah tersebut (beras, gandum, kurma)
 - C. Buah-buahan dan sayur-sayuran segar
 - D. Daging hewan ternak yang sudah dimasak
19. Nisab emas adalah 85 gram. Jika harga emas Rp1.000.000/gram, maka seseorang wajib zakat jika memiliki harta simpanan minimal sebesar...
- A. Rp8.500.000
 - B. Rp85.000.000
 - C. Rp50.000.000
 - D. Rp100.000.000
20. Kadar zakat untuk harta perniagaan (perdagangan) adalah sebesar...
- A. 10%
 - B. 5%
 - C. 2,5%
 - D. 20%

21. Pak Jaka memanen padi dengan hasil 2 ton. Sawahnya diairi dengan cara membeli air dari tangki karena musim kemarau panjang. Berapakah kadar zakat yang harus dikeluarkan?
- A. 10% (karena hasil banyat)
 - B. 5% (karena ada biaya pengairan)
 - C. 2,5% (disamakan dengan emas)
 - D. 20% (karena dianggap rikaz)
22. Berapakah jumlah kambing yang harus dizakatkan jika seseorang memiliki 120 ekor kambing?
- A. 1 ekor kambing
 - B. 2 ekor kambing
 - C. 3 ekor kambing
 - D. 4 ekor kambing
23. Ahmad memiliki sawah yang diairi dengan biaya sendiri, jika ahmad panen padi sebanyak 200 ton, maka berapa zakat yang dikeluarkan ahmad....
- A. 10 ton
 - B. 20 ton
 - C. 30 ton
 - D. 40 ton
24. Siapakah yang dimaksud dengan "Gharim" dalam golongan penerima zakat?
- A. Orang yang berjuang di jalan Allah
 - B. Orang yang baru masuk Islam
 - C. Orang yang terlilit hutang untuk kebutuhan pokok atau kemaslahatan
 - D. Orang yang tidak memiliki harta sama sekali

25. Petugas yang mengumpulkan dan mengelola zakat disebut...
- A. Muzakki
 - B. Amil
 - C. Muallaf
 - D. Fisabilillah
26. Golongan "Ibnu Sabil" adalah orang yang berhak menerima zakat karena...
- A. Sedang dalam perjalanan (musafir) dan kehabisan bekal untuk kebaikan
 - B. Tidak memiliki pekerjaan tetap
 - C. Menanggung banyak anak yatim
 - D. Cacat fisik sejak lahir
27. Manakah di bawah ini orang yang TIDAK berhak menerima zakat?
- A. Orang kafir dan keluarga dekat Rasulullah (Bani Hashim)
 - B. Orang yang sedang menuntut ilmu agama
 - C. Janda yang miskin
 - D. Orang yang berhutang untuk biaya rumah sakit
28. Mengapa orang kaya tidak boleh menerima zakat?
- A. Karena harta zakat bersifat kotoran harta untuk menyucikan muzakki
 - B. Karena akan mengurangi jumlah zakat yang dibagikan
 - C. Karena zakat bertujuan untuk pemerataan ekonomi kepada yang membutuhkan
 - D. Karena orang kaya biasanya sudah membayar pajak

29. Waktu yang paling utama (afdhal) untuk membayar zakat fitrah adalah...
- A. Di awal bulan Ramadhan
 - B. Setelah shalat Idul Fitri
 - C. Setelah terbit fajar tanggal 1 Syawal sebelum shalat Idul Fitri
 - D. Satu bulan sebelum Ramadhan
30. Membayar zakat fitrah setelah shalat Idul Fitri tanpa uzur syar'i hukumnya adalah...
- A. Tetap sah sebagai zakat fitrah
 - B. Berdosa dan dianggap sebagai sedekah biasa
 - C. Harus membayar dua kali lipat
 - D. Tidak perlu membayar lagi
31. Di sebuah daerah, zakat selalu dibagikan dalam bentuk uang Rp50.000 kepada warga miskin. Namun, kemiskinan tidak berkurang. Bagaimana penilaianmu terhadap hal ini?
- A. Sudah benar karena yang penting kewajiban gugur
 - B. Kurang efektif, sebaiknya sebagian zakat dikelola menjadi bantuan modal usaha (zakat produktif)
 - C. Sebaiknya uangnya dikumpulkan untuk membangun kantor amil yang megah
 - D. Pembagian zakat harus dihentikan karena tidak mengubah keadaan
32. Zakat dapat mengurangi kecemburuan sosial. Analisis manakah yang paling mendukung pernyataan tersebut?
- A. Orang miskin akan merasa diperhatikan sehingga mengurangi rasa benci kepada si kaya

- B. Orang kaya akan mendapatkan perlindungan keamanan dari orang miskin
- C. Orang miskin akan dipaksa bekerja oleh orang kaya
- D. Orang kaya akan mengambil kembali uangnya lewat perdagangan
33. Seorang Pilot memiliki gaji besar namun profesinya tidak ada di kitab fikih klasik. Berdasarkan analisis zakat profesi, langkah yang paling adil adalah...
- A. Tidak wajib zakat karena tidak ada dalilnya
- B. Wajib zakat 2,5% dari penghasilan jika mencapai nisab emas sebagai bentuk syukur dan keadilan
- C. Menunggu pensiun baru membayar zakat
- D. Hanya memberi sedekah jika merasa kasihan
34. Jika kamu diminta merancang sistem zakat di masjid sekolah, langkah mana yang paling menjamin transparansi?
- A. Mengumumkan total dana dan nama penerima di papan pengumuman/media sosial sekolah
- B. Menyimpan dana di brankas rahasia
- C. Membagikan zakat secara diam-diam di malam hari
- D. Hanya memberikan laporan kepada kepala sekolah saja
35. Kamu ingin membuat brosur ajakan zakat untuk remaja. Kalimat mana yang paling kreatif dan sesuai target?
- A. "Bayar zakat atau masuk neraka!"
- B. "Zakat: Cara Keren Sucikan Harta, Bantu Sesama, Bikin Hidup Lebih Berkah. Klik [Link] untuk Hitung Zakatmu!"
- C. "Pengumuman kewajiban zakat mal bagi siswa."
- D. "Daftar nisab emas menurut kementerian agama."

Lampiran 4 Jawaban Kelas Uji Coba

NAMA	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	S26	S27	S28	S29	S30	S31	S32	S33	S34	S35	TOTAL	
KUNCI	B	B	C	A	A	B	C	B	D	A	B	A	A	B	C	B	C	B	B	C	B	C	B	C	C	B	A	A	C	C	B	B	A	B	A	B	35
UC-1	B	B	C	A	A	B	C	B	D	A	B	A	A	B	C	A	C	B	B	C	B	C	C	C	C	B	A	A	C	C	B	B	A	B	A	B	31
UC-2	A	A	A	A	A	D	C	B	D	A	B	A	A	C	C	B	A	B	C	C	C	D	C	D	B	A	A	C	A	C	B	B	B	D	B	18	
UC-3	A	A	C	A	D	B	C	A	D	A	C	B	A	A	C	B	C	B	B	C	B	A	D	C	B	A	A	C	C	B	B	A	B	A	B	27	
UC-4	A	A	B	A	A	D	C	B	D	A	B	A	A	D	C	A	B	B	A	C	C	D	D	C	B	A	A	C	C	A	B	A	B	A	B	23	
UC-5	B	B	C	A	A	D	C	B	D	A	B	A	A	B	C	B	C	B	B	C	C	A	B	D	B	A	A	C	C	A	B	A	B	A	B	31	
UC-6	A	B	D	A	B	D	C	B	C	A	D	D	B	C	B	D	C	C	A	B	B	D	B	C	C	A	B	B	A	B	A	C	B	D	C	12	
UC-7	B	B	C	A	A	B	C	B	D	A	B	A	A	B	C	B	C	B	A	C	C	B	C	C	B	A	A	C	C	C	B	B	A	B	A	C	31
UC-8	B	B	C	A	A	B	A	B	D	A	D	A	A	B	A	A	A	B	C	D	B	C	A	C	A	A	A	C	C	B	B	A	B	A	B	25	
UC-9	A	A	C	A	A	D	C	B	D	A	B	A	A	B	C	B	C	B	B	C	B	A	C	C	B	A	A	A	A	B	A	B	B	C	B	26	
UC-10	A	B	B	A	A	B	C	B	D	A	C	A	A	B	C	D	D	B	B	C	C	B	C	B	D	D	A	C	A	B	B	A	B	A	C	22	
UC-11	A	B	C	A	A	D	C	B	D	A	B	C	A	D	C	A	A	C	A	C	C	C	B	C	B	A	A	C	C	B	B	A	B	D	B	24	
UC-12	B	B	C	A	A	B	C	B	D	A	B	B	A	B	C	B	C	C	B	A	B	C	B	C	B	A	A	C	C	A	B	A	B	A	B	30	
UC-13	B	A	B	A	D	D	C	B	D	A	B	B	A	D	A	A	B	B	A	C	C	A	B	D	A	C	A	C	C	B	B	A	B	A	C	20	
UC-14	B	B	C	A	A	B	C	B	B	A	C	D	A	B	B	C	C	B	D	C	C	D	B	C	C	B	A	A	C	C	B	A	B	A	B	27	
UC-15	B	B	B	A	A	B	C	B	B	B	D	A	A	A	C	B	C	C	B	A	B	C	B	D	B	A	A	B	C	B	A	A	B	D	B	19	
UC-16	A	A	B	A	B	B	C	B	B	A	B	A	C	B	B	A	A	B	A	C	C	D	A	C	A	B	A	C	A	A	B	B	A	A	C	15	
UC-17	A	A	A	A	D	B	C	B	D	B	B	B	A	B	C	A	C	B	A	B	B	C	C	B	C	B	B	A	C	A	A	B	A	B	A	22	
UC-18	B	B	C	A	A	D	C	B	D	B	B	A	C	B	C	A	B	B	B	C	C	B	B	C	C	B	A	A	A	C	B	B	A	B	A	B	27
UC-19	B	B	A	A	A	B	C	A	D	A	C	D	A	B	C	B	C	B	B	C	B	C	B	C	B	A	A	C	C	B	B	A	B	A	B	30	
UC-20	B	A	A	A	C	A	C	A	D	A	B	B	A	C	C	A	C	B	B	C	B	B	B	B	C	B	A	A	A	A	B	B	A	B	A	24	
UC-21	C	A	B	A	C	B	C	B	D	A	B	A	A	D	C	B	B	B	A	B	C	B	B	B	A	A	A	C	A	B	B	A	B	A	C	21	
UC-22	B	B	C	A	A	B	C	B	D	A	D	D	A	B	B	D	B	B	B	C	C	B	B	D	B	A	A	C	C	A	B	A	B	A	B	26	
UC-23	B	B	C	A	A	A	C	B	D	A	C	A	A	B	C	A	C	B	B	C	C	B	A	C	C	C	A	A	C	C	B	B	A	B	A	C	29
UC-24	B	C	C	A	A	A	C	A	D	D	B	A	C	B	C	A	A	B	B	C	B	D	B	C	D	A	B	C	A	B	B	C	B	C	B	22	
UC-25	B	B	C	A	A	B	C	B	D	A	B	B	A	A	B	B	A	A	B	B	C	C	D	B	C	B	B	C	C	A	A	B	B	B	A	B	24

Lampiran 5 Modul Ajar Kelas Eksperimen

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

MODUL AJAR

Satuan Pendidikan	: SD Islam Al-Azhar 25
Kelas / Semester	: IV (Enam) / Genap
Alokasi Waktu	: 2 JP / 70 Menit
Hari/Tanggal	: Rabu, 14 Januari 2026
Elemen	: Fiqh (Zakat)
Fase	: C
Jumlah Murid	: 6B (25 Murid)

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاكِعِينَ

“Tegakkanlah salat, tunaikanlah zakat, dan rukuklah beserta orang-orang yang rukuk” (QS. Al-Baqarah : 43)

A. Profil Murid Al-Azhar (PMA)

Beradab : Memiliki akhlak yang mulia dan sopan santun

Cendekia : Cerdas, berwawasan luas, dan gemar mencari ilmu pengetahuan.

B. Muatan Adab : Religius dan Berakhlakul karimah

C. Capaian Pembelajaran

“Murid memahami dan menerapkan cara menunaikan zakat sebagai bentuk syukur dan ketaatan atas perintah Allah. Untuk

menumbuhkan empati dan kepedulian sosial kepada mustahik (penerima zakat) guna mempererat persaudaraan tanpa memandang perbedaan. Murid dapat membedakan dan menghitung ukuran zakat fitrah dan zakat mal yang perlu dikeluarkan. Murid juga dapat mengetahui manfaat dan hikmah berzakat, sehingga mampu bersikap dermawan dan amanah dalam kehidupan sehari-hari”.

D. Pengetahuan dasar murid : Murid harus memahami konsep dasar Zakat Fitrah dan Zakat Mal

E. Tujuan Pembelajaran

1. Murid mampu menjelaskan pengertian zakat fitrah dan zakat mal.
2. Murid mampu menyebutkan ketentuan zakat fitrah dan zakat mal.
3. Murid mampu menyebutkan waktu zakat fitrah dan zakat mal.
4. Murid mampu menyebutkan mustahiq zakat.
5. Murid mampu menjelaskan manfaat dan hikmah zakat fitrah dan zakat mal.

F. Pemahaman Bermakna

Setelah mengikuti pembelajaran ini, setiap murid diharapkan memiliki pemahaman yang mendalam dari definisi, ketentuan, mustahiq dan waktu pelaksanaannya baik zakat fitrah atau zakat

mal, sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan bertanggung jawab atas setiap perilaku mereka.

G. Pertanyaan Pemantik

1. Apakah kalian pernah melihat atau melakukan zakat ?
2. Zakat apa saja yang pernah kalian lihat atau lakukan ?
3. Kalian melakukan zakat sendiri atau diwakili oleh orang tua ?
4. Coba sebutkan waktu biasanya kalian melakukan zakat fitrah ?

H. Model Pembelajaran : PBL (Problem Based Learning)

I. Metode Pembelajaran : Ceramah, Studi Kasus, Game based learning

J. Sarana dan Prasarana

1. Laptop dan LCD Proyektor
2. Video Pembelajaran Tentang Zakat
3. Media Zep Quiz
4. Materi Power Point
5. Speaker

K. Target Peserta Didik : Peserta Didik Reguler Kelas IV

L. Langkah dan Kegiatan

Pertemuan I (70 Menit)

1. **Kegiatan Pendahuluan (10 menit)**
Literasi/numerasi dan motivasi

- Kelas dibuka dengan salam, absensi, dan menanyakan kabar.
- Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang murid (religius).
- Guru melakukan ice breaking untuk mengembalikan semangat murid
- Guru memberikan pertanyaan yang memancing murid untuk mengingat kembali materi yang mudah (apa, mengapa, bagaimana)
- Penyampaian manfaat/tujuan mempelajari materi pembelajaran
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 5 menit (literasi)
- Penyampaian rencana/ langkah-langkah kegiatan

2. Kegiatan Inti (50 menit)

Sintak 1 (Orientasi pada masalah)

- 1) Peserta didik diminta untuk mengakses platform zep quiz tentang materi zakat yang telah disiapkan oleh guru <https://quiz.zep.us/id/play/qn3Ydr>
- 2) Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan secara real time yang tersedia.
- 3) Guru melihat skor dan jawaban yang paling banyak

salah untuk memetakan sejauh mana siswa memahami konsep kepedulian sosial sebelum masuk ke teori zakat.

- 4) Kemudian Peserta didik beserta guru melakukan tanya jawab tentang pertanyaan yang sulit dan banyak yang menjawab salah.

Sintak 2 (Mengorganisasi peserta didik untuk belajar

)

- 1) Kemudian setelah mencoba menjawab di platform zep quiz, guru menjelaskan materi secara runtut dengan menggunakan media power point.
- 2) Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok berpasangan sesuai tempat duduk depan belakang.
- 3) Guru memastikan bahwa peserta didik telah duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
- 4) Ice Breaking
- 5) Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk memilih salah satu soal zep quiz yang telah dikerjakan tadi untuk didiskusikan.
- 6) Peserta didik diminta untuk mengerjakan berdasarkan kelompoknya masing-masing. Kemudian peserta didik mencatat jawaban awal secara kelompok.

Sintak 3 (Membimbing peneyelidikan individu ataupun kelompok)

- 1) Guru berkeliling untuk memastikan kegiatan diskusi berjalan dengan semestinya dan semua peserta didik ikut berperan aktif tanpa terkecuali.
- 2) Kemudian Setiap perwakilan kelompok maju kedepan mempresentasikan hasil yang di dapatkan.
- 3) Ice Breaking

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- 1) Guru melakukan refleksi secara lisan terhadap peserta didik
- 2) Guru menyampaikan materi yang akan kita pelajari selanjutnya
- 3) Guru mengajak seluruh peserta didik untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca do'a penutup majlis secara bersama-sama.
- 4) Guru mengucapkan salam.

M. Referensi

1. Buku PAI SD Kelas 6 , Masluin, M.Pd., PT Tanmiyah Al Azhar, Cet. Pertama, April 2024
2. <https://quiz.zep.us/id/play/qn3Ydr>
3. <https://youtu.be/ve11nzHYmDM?si=YoqqpbexmsnuzAk>

N. Lembar Kegiatan

Lembar Kerja Murid (terlampir)

Mengetahui,
Guru Pamong



Siti Aisah, S.Pd.I

Semarang,
Guru Praktikum



Vina Robiatul A

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

A. Materi Pembelajaran

161

ZAKAT MAL

a. Pengertian Zakat Mal

Menurut ajaran agama Islam, zakat mal adalah mengulangkan sebagian harta kepada yang berhak menerimanya untuk memajukan harta benda, dengan syarat-syarat tertentu. Allah SWT berfirman:

لَا تُؤْتُوا زَكَاتَكُمْ لِلطَّاهِرِينَ وَالدُّنْيَا لِلْغَنَى وَالْفَقْرُ لِلْغَنَى وَالْفَقْرُ لِلْغَنَى وَالْفَقْرُ لِلْغَنَى

"Janganlah zakat dan sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan mensucikan mereka dan berikanlah untuk mereka. Sebagaimana dia kamu itu (menjadi) Jentera mereka jika lagi mereka. Dan Allah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui." (QS. At Taubah [9]: 103)

b. Syarat Wajib Zakat Mal

Orang yang berkewajiban mengeluarkan zakat disebut mukallaf. Sedangkan syarat wajib zakat mal antara lain:

1. Beragama Islam
2. Merdeka
3. Pula sendiri
4. Mencapai nisab
5. Mencapai sethunan (haul)

c. Harta yang wajib dizakatkan

1. Emas, Perak, dan Uang (barang-barang berharga)
2. Harta perniagaan
3. Barang tambang dan rikar
4. Hasil pertanian (hasil bumi)
5. Binatang ternak

5. Binatang Ternak

Binatang ternak yang telah dibetukan (dibetapakan) untuk disapihkan ialah:

- Kambing atau domba: minimal 40 ekor, zakatnya 1 ekor kambing.
- Sapi atau kerbau: minimal 30 ekor, zakatnya 1 ekor sapi jantan.
- Unta: minimal 5 ekor, zakatnya 1 ekor unta.



a. Penerima Zakat

Orang-orang yang berhak dan pantas menerima zakat disebut Mustahik. Mustahik zakat jumlahnya ada delapan golongan (kelompok) yang disebut "Ashabus Samsaniyah". Delapan golongan tersebut adalah:



1. Fakir : orang yang tidak mempunyai harta dan usaha.
2. Miskin : orang yang mempunyai harta dan usaha, tetapi tidak mencukupi kebutuhan hidupnya.

3. Amil : orang yang bertugas mengelola zakat (menerima dan membagikan zakat) atau disebut juga panitia zakat.

4. Muallaf : orang yang baru masuk Islam (dan kondisi lainnya belum kuat).

5. Riqab : budak yang dipungut tuannya, ia boleh merdeka dirinya atau orang merdeka.

6. Gharam : orang yang diadukan hutang untuk dibebaskan.

7. Fisiabih : orang yang berjuang untuk menegakkan agama Islam.

8. Ibnu Sabil : orang yang kehabisan bekal dalam perjalanan menuju kebalikan.



B. Media Pembelajaran

Power Point

MEMAHAMI MAKNA ZAKAT

KELAS 6



TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Murid mampu menjelaskan pengertian zakat fitrah dan zakat mal.
2. Murid mampu menyebutkan ketentuan zakat fitrah dan zakat mal.
3. Murid mampu menyebutkan waktu zakat fitrah dan zakat mal.
4. Murid mampu menyebutkan mustahiq zakat.
5. Murid mampu menjelaskan manfaat dan hikmah zakat fitrah dan zakat mal.



PENGERTIAN

Zakat = Menyucikan/Membersihkan

Zakat adalah mengeluarkan sebagian harta kepada yang berhak menerimanya (mustahik), dengan syarat-syarat tertentu.



وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَبُوا فِي الْمَرْكَبِ
"Tegakkanlah salat, tunaikanlah zakat, dan rukuilah beserta orang-orang yang rukuk" (QS. Al-Baqarah : 43)

MACAM-MACAM ZAKAT

Zakat Fitrah

Zakat fitrah adalah zakat yang wajib dikeluarkan oleh setiap muslim pada bulan Ramadhan untuk mensucikan diri.

Zakat Mal

Zakat mal adalah zakat yang dikeluarkan untuk membersihkan harta yang dimiliki setelah mencapai syarat-syarat tertentu.



ZAKAT FITRAH

KETENTUAN ZAKAT FITRAH

Zakat Fitrah

Zakat fitrah adalah zakat yang wajib dikeluarkan oleh setiap muslim pada bulan Ramadhan untuk mensucikan diri dengan syarat-syarat tertentu.



Kewajiban Zakat Fitrah terdapat dalam QS. Al-A'la: 14-15

فَلَا تَقْبَلُوا لَهُ مِنْ شَيْءٍ أَنْ يَقُولَ إِنَّهُ بَرٌّ حَتَّىٰ تَبْلُغُوا الْحَدَّ الْمُنْقَضَ

"Seungguhnya beruntunglah orang yang membersihkan diri (dengan beriman) / dan dia ingat nama tuhanNya, lalu dia sembahyang (b)!"

A. Syarat Zakat Fitrah

1. Keragaman Islam
2. Mempunyai kelebihan makanan
3. Masih hidup ketika tarbiyah berakhir matahari pada akhir bulan Ramadhan

B. Rukun Zakat Fitrah

1. Niat
2. Muakki (Penerima zakat)
3. Mustahik (Penerima zakat)
4. Barang atau makanan pokok yang di berikan



C. Besarnya zakat fitrah

Makanan Pokok (gandum, kurma, beras, dll)
Satu shor = 3,5 Liter / 2,6 Kg

D. Mustahik Zakat Fitrah

Orang yang berhak menerima zakat Fitrah adalah Fakir Miskin



E. Waktu Zakat Fitrah

1. Waktu yang diperbolehkan mulai awal bulan Ramadhan sampai akhir bulan Ramadhan
2. Waktu yang wajib = sesudah terbenam matahari akhir bulan Ramadhan sampai menjelang sholat subuh (tanggal syawal)
3. Waktu yang utama (terbaik) = sesudah sholat subuh sampai menjelang sholat isat Fitri

Setelah Ramadhan berakhir

ZAKAT MAL

Zakat Mal

Zakat mal adalah mengeluarkan sebagian harta kepada yang berhak menerimanya untuk membersihkan harta benda, dengan syarat-syarat tertentu.



Kewajiban Zakat Mal terdapat dalam QS. At-Taubah : 103

خُذْ مِنْ نِيَاهِهِمْ صَدَقَةً فَادْفِنِيهَا وَلَا يَبْغِ الْفَقِيرُ

"Ambillah zakat dari harta mereka (guna) menyucikan dan membersihkan mereka, dan ditanamkan mereka karena sesungguhnya kamu adalah ketenteraman bagi mereka. Allah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui"

KETENTUAN ZAKAT MAL

A. Syarat Zakat Mal

1. Keragaman Islam
2. Merdeka
3. Milik sendiri
4. Mencapai nisab
5. Mencapai setahun



B. Harta yang wajib di zakatkan

1. Emas, Perak, Uang
2. Harta Perak/Uang (harta berharga)
3. Harta Perak/Uang
4. Harta Perak/Uang
5. Harta Perak/Uang

NISAB ZAKAT MAL

1. Emas, Perak, Uang

Zakatnya 2,5 % (1/40)

2. Harta Perak/Uang

Zakatnya 2,5 % (1/40)

3. Harta Tambang dan Rukaz

- Tambang = 2,5 % (1/40)
- Rukaz = 20 % (1/5)

4. Harta Pertanian

- Tanpa Biaya Pengaliran = 10 %
- Memiliki biaya pengaliran = 5 %

5. Binatang Ternak

- Kambing 40 ekor = 1 ekor
- Sapi / Kerbau 30 ekor = 1 ekor jantan
- Unta 5 ekor = 1 ekor

NISAB ZAKAT MAL

1 Emas, perak dan uang

- **Emas: 85 g, zakatnya 2,5% (1/40)**
- **Perak: 600 g, zakatnya 2,5% (1/40)**
- **Uang (barang berharga lainnya): seharga nisab emas, zakatnya 2,5% (1/40)**

contoh :

- Bu Siti memiliki emas batangan. Setelah ditimbang, total emasnya ada 100 gram. Karena sudah melewati batas minimal (Nisab) 85 gram, maka Bu Siti wajib berzakat.
- Perhitungannya: $100g \times 2,5\% = 2,5\text{ g}$
atau $100 : 40 = 2,5$
- Jika harga emas Rp1.000.000/gram, maka Bu Siti menyekelikan uang sebesar Rp2.500.000 untuk diberikan kepada fakir miskin.

Al-Ushul: Nisab Zakat
dari kitab Iqra' ke-10, bab 10, hal 10

NISAB ZAKAT MAL

2 Harta Perniagaan

- **Nisabnya seharga nisab emas = 85g**
- **85g = Rp 85.000.000**
- **Zakatnya 2,5% (1/40)**

contoh :

Pak Ahmad memiliki sebuah toko sembako. Di akhir tahun penjualannya, Pak Ahmad menghitung seluruh nilai barang dan modal yang berputar di tokonya untuk mengeluarkan zakat.

Syarat Perhitungan:

- Modal + Stok Barang: Nilai barang yang siap jual (dihitung harga beli/modal).
- Piutang: Uang Pak Ahmad yang masih ada di orang lain (yang yakin akan dibayar).
- Hutang: Dikurangi hutang usaha Pak Ahmad yang jatuh tempo.

Al-Ushul: Nisab Zakat
dari kitab Iqra' ke-10, bab 10, hal 10

CONTOH

Langkah 1: Menghitung Total Harta Perniagaan

Di akhir tahun, Pak Ahmad mencatat:

- Nilai Stok Barang di Rak: Rp80.000.000
- Uang Tunai di Kasir/bank: Rp30.000.000
- Piutang Pelanggan: Rp5.000.000
- Hutang Dagang (ke Supplier): Rp15.000.000

Total Harta Bersih:
 $(80 \text{ juta} + 30 \text{ juta} + 5 \text{ juta}) - 15 \text{ juta} = 100 \text{ juta}$

Langkah 2: Membandingkan dengan Nisab

Nisab zakat perdagangan sama dengan emas 85 gram.

- Jika harga emas saat itu adalah Rp1.000.000/gram, maka batas minimal (Nisab) adalah Rp85.000.000.
- Karena harta bersih Pak Ahmad (Rp100.000.000) sudah melebihi batas Rp85.000.000, maka Pak Ahmad wajib Zakat.

Al-Ushul: Nisab Zakat
dari kitab Iqra' ke-10, bab 10, hal 10

CONTOH

Langkah 3: Menghitung Zakatnya
Tarifnya adalah 2,5% atau 1/40

$Rp100.000.000 \times 2,5\% = Rp2.500.000$
atau $100.000.000 : 40 = 2.500.000$

Kesimpulan:
Pak Ahmad mengeluarkan uang sebesar Rp2.500.000 dari keuntungan usahanya untuk disalurkan kepada kaum dhuafa melalui masjid atau lembaga zakat.

Perlu Diingat:

- Yang dihitung: Hanya barang yang diperjualbelikan (stok).
- Yang TIDAK dihitung: Aset tetap seperti gedung toko, rak kayu, lemari es, atau mobil pengantar barang tidak perlu dihitung dalam zakat perniagaan.

Al-Ushul: Nisab Zakat
dari kitab Iqra' ke-10, bab 10, hal 10

NISAB ZAKAT MAL

contoh :

3 Barang Tambang & Rizak

- Barang Tambang Nisabnya sebesar Emas (85 g) zakatnya 2,5 % (1/40)
- Barang Rizak Nisabnya TIDAK ADA. Zakatnya 20 % (1/5)

Pak Jaka adalah seorang penambang emas rakyat. Setelah melakukan penggalian selama sebulan di lahan miliknya, ia berhasil mendapatkan bongkahan emas murni sebesar 100 gram.

- Analisis: Karena 100 gram sudah melebihi batas minimal (85 gram), Pak Jaka wajib membayar zakat.
- Perhitungan: $100g \times 2,5\% = 2,5g$
- jika $1g = 1.000.000$, maka $2,5g = 2.500.000$
- Kesimpulan: Pak Jaka segera menyerahkan 2,5 gram emas tersebut (atau 2.500.000) kepada yang berhak tepat setelah emas itu dibersihkan.

NISAB ZAKAT MAL

contoh :

4 Harta Pertanian

- Tanpa biaya Pengaliran = 10 %
- Memakai biaya pengaliran = 5%
- Nisabnya 800 Kg

Pak Heru memiliki sawah tadah hujan. Saat panen tiba, ia menghasilkan 1200 kg gabon. Karena hasilnya sudah melebihi nisab (800 kg), Pak Heru wajib mengeluarkan zakat.

Langkah Pengiraan:

1. Hasil Panen: 1200 kg
2. Nisab: 800 kg (i hasil panen $1200 > 800$, maka Wajib Zakat)
3. Tarif Zakat: 10% (karena hanya menggunakan air hujan)
4. Perhitungan: $1200 \times 10\% = 120kg$
- Hasil: Pak Heru memberikan 120 kg gabon kepada tohor miskin di desanya.

NISAB ZAKAT MAL

contoh :

4 Harta Pertanian

- Tanpa biaya Pengaliran = 10 %
- Memakai biaya pengaliran = 5%
- Nisabnya 830 Kg

Pak Ali menanam padi di lahan yang kering, ia harus menyirama mesin pompa air dan membeli solar setiap hari, agar sawahnya tidak kering. Saat panen, ia mendapatkan hasil 1000 kg gabon.

Langkah Pengiraan:

1. Hasil Panen: 1000 kg
2. Nisab: 830 kg (i hasil panen $1000 > 830$, maka Wajib Zakat)
3. Tarif Zakat: 5% (karena ada biaya bensin & sewa pompa)
4. Perhitungan: $1000 \times 5\% = 50kg$
- Hasil: Pak Ali menyerahkan 50 kg gabon untuk disalurkan.

NISAB ZAKAT MAL

contoh :

4 Harta Peternakan

- Kambing 40 ekor = 1 ekor
- Sapi / Kerbau 30 ekor = 1 ekor (jantan)
- Unta 5 ekor = 1 ekor

Zakat kambing / Domba

- Ketentuan: Nisab minimal adalah 40 ekor.
- Zakatnya 1 ekor kambing

Contoh: Kasus: Ibu Aminah memiliki peternakan kambing. Setelah satu tahun berjalan, jumlah kambingnya berkembang baik menjadi 45 ekor.

Langkah Pengiraan:

1. Jumlah kambing: 45 ekor
2. Cek Nisab: Karena $45 > 40$, maka Wajib Zakat.
3. Rumus: $40-50$ ekor kambing = zakatnya 1 ekor kambing.
4. Zakat yang Dibayar: Ibu Aminah menyerahkan 1 ekor kambing sebagai zakat.

NISAB ZAKAT MAL

contoh :

4 Harta Peterernakan

- Kambing 40 ekor = 1 ekor
- Sapi / Kerbau 30 Ekor = 1 ekor jantan
- Unta 5 Ekor = 1 ekor

Zakat Sapi / Kerbau

- Ketentuan: Nisab minimal adalah 30 ekor.
- Zakatnya: 1 ekor sapi/kerbau jantan atau betina usia 1 tahun (Tabi').

Contoh Kasus: Pak Umar memiliki peternakan sapi potong. Di akhir tahun, total sapi-sapi berjumlah 35 ekor.

Langkah Pengajaran:

- Jumlah Ternak: 35 ekor.
- Cek Nisab: Karena $35 > 30$, maka Wajib Zakat.
- Rumus: $30-39$ ekor sapi = zakatnya 1 ekor sapi jantan/betina (usia 1 tahun).
- Zakat yang Dibayar: Pak Umar mengeluarkan 1 ekor sapi berusia 1 tahun untuk dikekaskan.

NISAB ZAKAT MAL

contoh :

4 Harta Peterernakan

- Kambing 40 ekor = 1 ekor
- Sapi / Kerbau 30 Ekor = 1 ekor jantan
- Unta 5 Ekor = 1 ekor

Zakat Unta

- Ketentuan: Nisab minimal adalah 5 ekor.
- Zakatnya: 1 ekor unta

Contoh Kasus: Seorang peternak di Arab Saudi memiliki 7 ekor unta.

Langkah Pengajaran:

- Jumlah Ternak: 7 ekor.
- Cek Nisab: Karena $7 > 5$, maka Wajib Zakat.
- Rumus: Setiap 5 ekor unta = zakatnya 1 ekor unta.
- Zakat yang Dibayar: Peternak tersebut menyerahkan 1 ekor unta

166

MUSTAHIK ZAKAT

1 Fakir	5 Rigab
2 Miskin	6 Gharim
3 Amil	7 Sabillillah
4 Muallaf	8 Dhu Sabil

HIKMAH ZAKAT



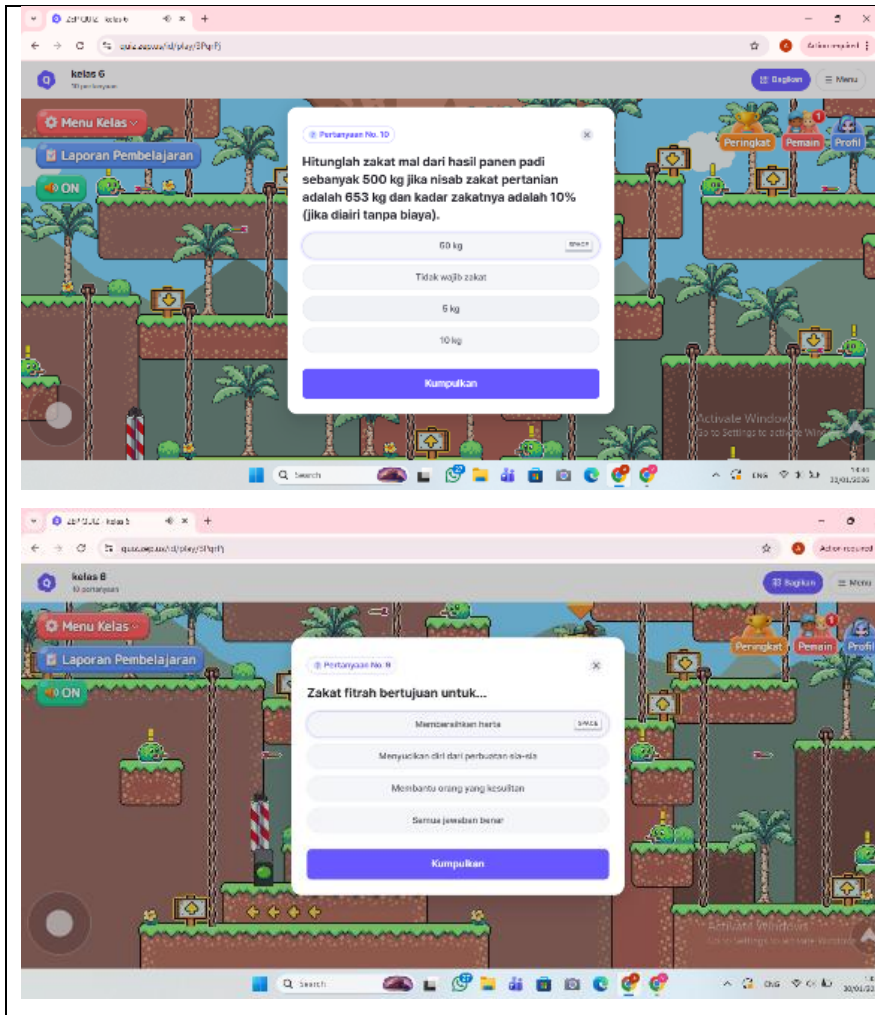
1. Membersihkan harta dari sifat kikir
2. Membuka pintu rezeki
3. Mengurangi kemiskinan
4. Menghapus dosa
5. Melatih kerendahan hati

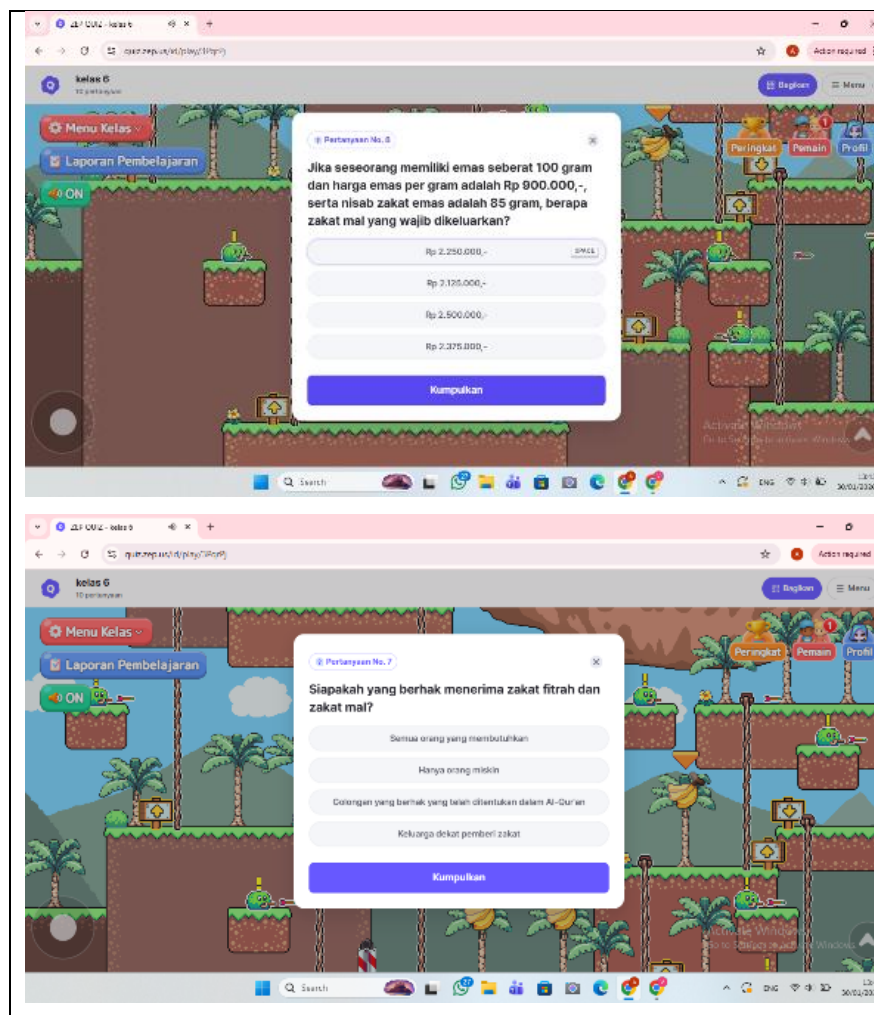
TUGAS

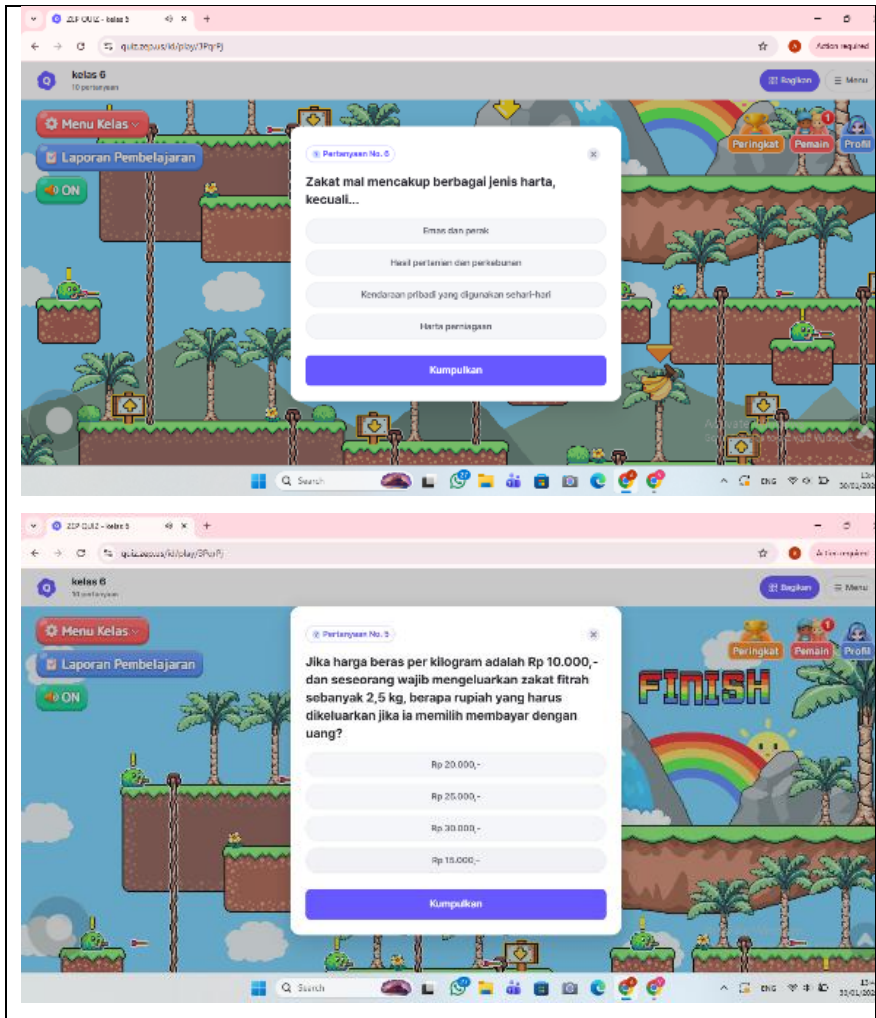


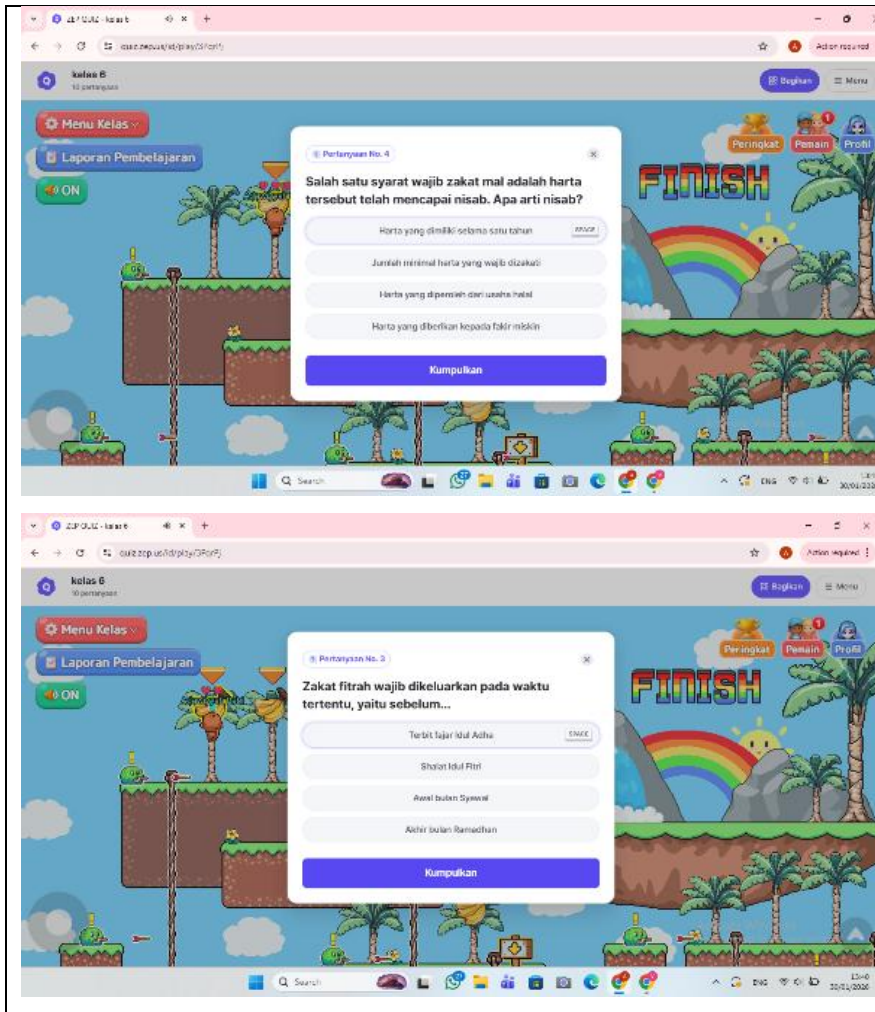
Buatlah sebuah kelompok, lalu hitunglah jumlah zakat yang dikeluarkan oleh keluarga masing-masing.

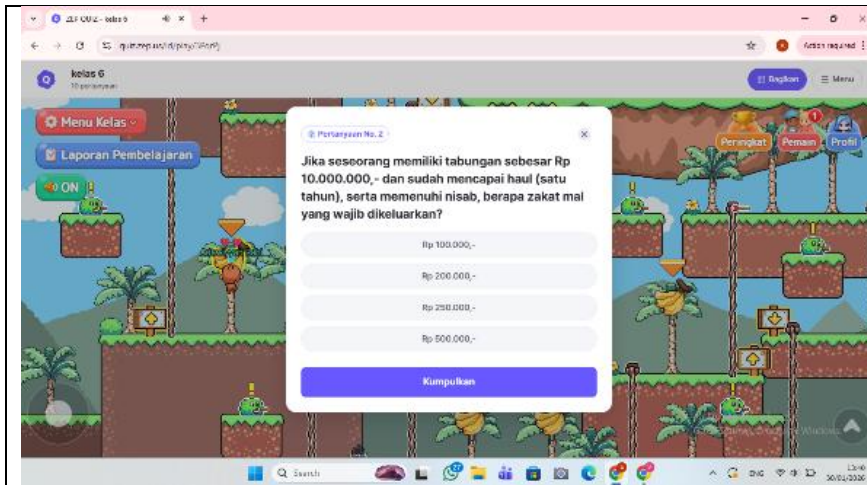
C. Zep Quiz











D. Instrumen Penilaian

1. Sikap

a. Sikap Spiritual

Bentuk Penilaian : Non Tes

Instrumen Penilaian : Penilaian Diri

Nama Peserta Didik :

No	Indikator	TP	KD	SR	SL
1	Saya berusaha menumbuhkan semangat yang tinggi dalam menuntut ilmu dimanapun saya berada.				
2	Saya meyakini bahwa ilmu pengetahuan itu				

	bersumber dari Allah SWT.				
3	Saya selalu menerapkan adab yang baik dimanapun saya berada.				

Rubrik Penilaian :

- TP (Tidak Pernah) jika sama sekali tidak menunjukkan usaha yang sungguh-sungguh dalam menerapkan indikator sikap yang dimaksud. (skor 1)
- KD (Terkadang) jika menunjukkan sudah ada usaha yang sungguh-sungguh dalam menerapkan indikator sikap, tetapi masih sedikit dan belum konsisten. (skor 2)
- SR (Sering) jika menunjukkan ada usaha yang sungguh-sungguh dalam menerapkan indikator sikap yang cukup sering dan mulai berkala/konsisten. (skor 3)
- SL (Selalu) jika menunjukkan adanya usaha yang sungguh-sungguh dalam menerapkan indikator sikap tersebut secara terus-menerus dan konsisten. (skor 2)

- Pedoman Pen-Skoran :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \quad \text{Nilai} =$$

b. Sikap Sosial

Bentuk Penilaian : Non Tes

Instrumen Penilaian : Sikap Sosial

Nama Peserta Didik :

No	Indikator	TP	KD	SR	SL
1	Saya membiasakan adab yang baik dalam berinteraksi dengan sesama manusia, hewan dan tumbuhan dalam kehidupan sehari-hari.				

Rubrik Penilaian :

- TP (Tidak Pernah) jika sama sekali tidak menunjukkan usaha yang sungguh-sungguh dalam menerapkan indikator sikap yang dimaksud. (skor 1)
- KD (Terkadang) jika menunjukkan sudah ada usaha yang sungguh-sungguh dalam menerapkan

indikator sikap, tetapi masih sedikit dan belum konsisten. (skor 2)

- SR (Sering) jika menunjukkan ada usaha yang sungguh-sungguh dalam menerapkan indikator sikap yang cukup sering dan mulai berkala/konsisten. (skor 3)
- SL (Selalu) jika menunjukkan adanya usaha yang sungguh-sungguh dalam menerapkan indikator sikap tersebut secara terus-menerus dan konsisten. (skor 2)
- Pedoman Pen-Skoran :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \quad \text{Nilai} =$$

2. Pengetahuan

a. LKPD Kelompok

1) Soal (Terlampir)

2) Rubrik Penilaian

Kelompok	Aspek Penilaian			Juml
	1	2	3	
1				

	2					
	3					
	4					
	5					

E. Rencana Tindak Lanjut

1. Pengayaan diberikan pada Peserta didik yang memiliki gaya tangkap dalam pemahaman materi lebih dari yang lain, untuk memperkuat daya serapnya terhadap materi yang dipelajari.

Tugas Pelajarilah : Bab 5

2. Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target, maka guru memberikan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik tersebut.

Materi Remedial : Materi yang dipelajari sebelumnya

Lampiran 6 Modul Ajar Kelas Kontrol

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

MODUL AJAR

Satuan Pendidikan	: SD Islam Al-Azhar 25
Kelas / Semester	: IV (Enam) / Genap
Alokasi Waktu	: 3 JP / 70 Menit
Hari/Tanggal	: Kamis, 15 Januari 2026
Elemen	: Fiqh (Zakat)
Fase	: C
Jumlah Murid	: 6D (25 Murid)

فَدَّ أَفْلَحَ مَنْ تَزَكَّى ١٤ وَذَكَرَ اسْمَ رَبِّهِ فَصَلَّى ١٥

“Sesungguhnya beruntunglah orang yang membersihkan diri (dengan beriman) (14) dan dia ingat nama Tuhannya, lalu dia sembahyang (15)”

A. Profil Murid Al-Azhar (PMA)

Beradab : Memiliki akhlak yang mulia dan sopan santun.
Cendekia : Cerdas, berwawasan luas, dan gemar mencari ilmu pengetahuan

B. Muatan Adab : Religius dan Berakhlakul karimah

C. Capaian Pembelajaran

“Murid memahami dan menerapkan cara menunaikan zakat sebagai bentuk syukur dan ketaatan atas perintah Allah. Untuk menumbuhkan empati dan kepedulian sosial kepada mustahik (penerima zakat) guna mempererat persaudaraan tanpa memandang perbedaan. Murid dapat membedakan dan menghitung ukuran zakat fitrah dan zakat mal yang perlu dikeluarkan. Murid juga dapat mengetahui manfaat dan hikmah berzakat, sehingga mampu bersikap dermawan dan amanah dalam kehidupan sehari-hari”.

D. Pengetahuan dasar murid : Murid harus memahami konsep dasar Zakat Fitrah dan Zakat Mal

E. Tujuan Pembelajaran

1. Murid mampu menjelaskan pengertian zakat fitrah dan zakat mal.
2. Murid mampu menyebutkan ketentuan zakat fitrah dan zakat mal.
3. Murid mampu menyebutkan waktu zakat fitrah dan zakat mal.
4. Murid mampu menyebutkan mustahiq zakat.

Murid mampu menjelaskan manfaat dan hikmah zakat fitrah dan zakat mal

F. Pemahaman Bermakna

Setelah mengikuti pembelajaran ini, setiap murid diharapkan memiliki pemahaman yang mendalam dari definisi, ketentuan, mustahiq dan waktu pelaksanaannya baik zakat fitrah atau zakat mal, sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan bertanggung jawab atas setiap perilaku mereka

G. Pertanyaan Pemantik

1. Apakah kalian pernah melihat atau melakukan zakat ?
2. Zakat apa saja yang pernah kalian lihat atau lakukan ?
3. Kalian melakukan zakat sendiri atau diwakili oleh orang tua ?
4. Coba sebutkan waktu biasanya kalian melakukan zakat fitrah ?

H. Model Pembelajaran : PBL (Problem Based Learning)

I. Metode Pembelajaran : Ceramah, Studi Kasus, Diskusi Kelompok.

J. Sarana dan Prasarana

1. Laptop dan LCD Proyektor
2. Video Pembelajaran Tentang Zakat
3. Materi Power Point
4. Speaker
5. Lembar LKPD

K. Target Peserta Didik : Peserta Didik Reguler Kelas IV

L. Langkah dan Kegiatan

Pertemuan I (70 Menit)

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Literasi/numerasi dan motivasi

- Kelas dibuka dengan salam, absensi, dan menanyakan kabar.
- Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang murid (religius).
- Guru melakukan ice breaking untuk mengembalikan semangat murid
- Guru memberikan pertanyaan yang memancing murid untuk mengingat kembali materi yang mudah (apa, mengapa, bagaimana)
- Penyampaian manfaat/tujuan mempelajari materi pembelajaran
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 5 menit (literasi)
- Penyampaian rencana/ langkah-langkah kegiatan

2. Kegiatan Inti (50 menit)

Sintak 1 (Orientasi pada masalah)

- 1) Peserta didik diminta untuk menyimak penjelasan materi melalui video yang telah disiapkan oleh guru
<https://youtu.be/ve11nzHYmDM?si=Y0qqqbexmsn>

[uzAk](#)

- 2) Peserta didik diminta untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dalam penjelasan materi yang disajikan lewat video tersebut
- 3) Peserta didik beserta guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah disimak

Sintak 2 (Mengorganisasi peserta didik untuk belajar

)

- 4) Guru menjelaskan materi secara runtut dengan menggunakan media power point.
- 5) Kemudian guru menyampaikan kepada peserta didik, supaya peserta didik lebih memahami materi pada pertemuan ini, peserta didik mempersiapkan diri untuk belajar kelompok
- 6) Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok berpasangan sesuai tempat duduk depan belakang untuk persiapan Diskusi Kelompok
- 7) Guru memastikan bahwa peserta didik telah duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
- 8) Ice Breaking
- 9) Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk maju ke depan untuk mengambil LKPD yang telah disiapkan oleh guru untuk didiskusikan.

- 10) Peserta didik diminta untuk membaca dan mencermati setiap perintah dan langkah-langkah yang harus dikerjakan di LKPD berdasarkan kelompoknya masing-masing. Kemudian peserta didik mencatat jawaban awal secara kelompok.

Sintak 3 (Membimbing peneyelidikan individu ataupun kelompok)

- 11) Guru berkeliling untuk memastikan kegiatan diskusi berjalan dengan semestinya dan semua peserta didik ikut berperan aktif tanpa terkecuali.

- 12) Kemudian Setiap perwakilan kelompok maju kedepan mempresentasikan hasil diskusi.

- 13) Ice Breaking

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- 1) Guru melakukan refleksi secara lisan terhadap peserta didik
- 2) Guru menyampaikan materi yang akan kita pelajari selanjutnya adalah presentasi dari diskusi yang dilakukan
- 3) Guru mengajak seluruh peserta didik untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca do'a penutup majlis secara bersama-sama.
- 4) Guru mengucapkan salam

M. Referensi

1. Buku PAI SD Kelas 6 , Masluin, M.Pd., PT Tanmiyah Al Azhar, Cet. Pertama, April 2024
2. <https://youtu.be/ve11nzHYmDM?si=YqqqqpbexmsnuzAk>

N. Lembar Kegiatan

Lembar Kerja Murid (terlampir)

Mengetahui,

Semarang,

Guru Pamong

Guru Praktikum



Siti Aisah, S.Pd.I



Vina Robiatul A

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

LAMPIRAN-LAMPIRAN

A. Materi Pembelajaran

BAB 7 ZAKAT, INFAQ, SHADAQAH

Tujuan Pembelajaran

1. Mampu mengartikan pengertian zakat, infaq, dan shadaqah.
2. Mampu menyebutkan ketentuan zakat, infaq, dan shadaqah.
3. Mampu menyebutkan mustahik zakat, infaq, dan shadaqah.
4. Mampu memaparkan waktu, tempat, infaq, dan shadaqah.
5. Mampu mengartikan manfaat dan hukum zakat, infaq, dan shadaqah.
6. Mampu mempraktikkan zakat, infaq, dan shadaqah.

Peta Konsep

Tupik

1. Pengertian zakat, infaq, dan shadaqah.
2. Ketentuan zakat, infaq, dan shadaqah.
3. Mustahik zakat, infaq, dan shadaqah.
4. Waktu pelaksanaan zakat, infaq, dan shadaqah.
5. Manfaat dan hukum zakat, infaq, dan shadaqah.
6. Praktik berzakat, berinfak, dan bershadaqah.

Adabiah

Sembilan adab dalam ber-shadaqah:

- a. Hendaknya memberikan shadaqah sebelum ada permintaan.
- b. Tidak diketahui orang lain ketika memberikan shadaqah.
- c. Mengapa berinfak setelah memberikan shadaqah.
- d. Berinfak harus terhadap orang yang meminta shadaqah.
- e. Perantara shadaqah tidak dibayar kecuali ada alasan tertentu yang mendasar.
- f. Hendaknya berinfak dengan suka hati ketika menerima ber-shadaqah.
- g. Menghindari sikap bodoh.
- h. Memberikan apa yang diminta, atau memisalkan dengan perasaan yang baik.
- i. Setan membela kepada anak cucu Adam untuk berinfak lebih dari mereka sendiri shadaqah yang telah diberikan dengan kelopak tangan. Bahkan seseorang ini sebaliknya tidak usah dikhawatirkan.

Filosofi dan Prinsip

1. Apa saja yang telah diperbuat oleh orang-orang kaya dengan berzakat harta?
2. Mengapa di dunia ini terdapat perbedaan antara kehidupan orang kaya dan orang miskin?
3. Apakah peran agama dalam terdapat tuntutan tentang bagaimana mengelola harta kekayaan? Sebutkan contohnya!

Aktivitas Kelompok

1. Guru mengundng narasumber khusus dari Lembaga Amil Zakat (LAZ) distrik/dinas dan LAZ A. KIDUL untuk memimpin diskusi/program.
2. Diskusi di dalam kelompok tentang hasil materi pengertian ZIS dan narasumber, tentukan secara bergantian untuk mempersiapkan pemahaman tentang konsep ZIS tersebut!
3. Hartanya meliputi: pengertian ZIS, ketentuan ZIS, mustahik ZIS, waktu-memenuhi ZIS, manfaat dan hukum ZIS.
4. Praktikkan kegiatan ZIS secara berpasangan; turunkan uang zakat, uang infaq, dan uang shadaqah (dalam empaty yang berbeda), lalu serahkan dengan ikhlas yang jelas kepada narasumber (LAZ) untuk dipelajari kepada mustahik, atau jika memungkinkan dapat langsung diberikan kepada mustahik pada event-event tertentu di sekolah!
5. Buatlah laporan hasil kerja kelompok tersebut!

Sebelum Lebih Lanjut

Ta'bah adalah orang yang sangat miskin. Saat memulakan shalat berjamaah di masjid, Ta'bah selalu pulang lebih awal dengan ketuban-butan. Karena ia ingin ia pergi hanya satu, dan Ta'bah harus berjalan memakainya dengan yang satu tercapainya. Hari harus berlalu, akhirnya Ta'bah berhenti kepada Rasulullah SAW. Ta'bah lalu berkata: "Ya Rasulullah, berikan kepadaku jalan untuk menjadi kaya." Rasul menjawab: "Ta'bah, terimalah dengan tawakal rezeki yang ada, serta berputuslah pada Allah akan membantamu."

Ta'bah berakhlak mengimani dirinya untuk menjadi hawari, kemudian Rasulullah memberikan modal sebagai modal untuk dipadai modal usaha. Dengan itu dan Allah, Ta'bah berakhlak baik hingga bertumbuh ratusan. Kemudian Rasulullah pun keluar dari rumah. Mula saat itu dari dan pikiran Ta'bah disalahkan oleh hawa nafsu. Sana hawari berakhlak berakhlak, Ta'bah takut akan kerugian yang akan memusnahkan semua membantunya tupe dengan Islam. Shalat berjamaah ini ia tinggalkan karena takut mengurusi teman dan kebun miliknya.

Dalam waktu yang sangat singkat akhirnya Ta'bah terkenal sebagai hawari. Teman yang banyak serta kebun yang subur telah dimilikinya. Sampai datanglah waktu untuk berzakat turun kepada Rasulullah SAW. Rasulullah pun memarahkan Al bin Abu Thalhah untuk mengah zakat kepada Ta'bah.

Rasulullah berkata: "Ya Ta'bah, kamu sangat mampu membantu hawari yang miskinnya mengeluarkan zakat, tagihlah kekayaan." (Ali pun langsung bergeser ditang kepada Ta'bah untuk mengah zakat kepadanya).

Al berkata: "Rasulullah mengatakan bahwa engkau harus membantu sebagian dari kekayaanmu untuk fa'ir miskin."

Ta'bah pun menjawab: "Taat apa? Zakat atau fa'ir miskin? Maaf Al, orang-orang miskin itu adalah pemalas. Kalau aku hanya duduk dengan berakhlak, mana mungkin bisa mengumpulkan kekayaan sebanyak ini?"

A. ZAKAT

1. Pengertian Zakat

Zakat artinya menyucikan atau membersihkan. Menurut istilah agama Islam, zakat adalah mengeluarkan sebagian harta kepada yang berhak memilikinya (mustahik), dengan syarat-syarat tertentu. Tujuan berzakat adalah untuk menyucikan harta dan jiwa.

Mengeluarkan zakat termasuk rukun Islam kelima, hukumnya wajib, akan tetapi berakhlak.

وَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ الْإِسْلَامَ الْكَلَامَ وَالْأَوَّلَىٰ نِعْمَ الْوَكِيلُ

"Dirikanlah shalat dan berakhlak zakat, dan rukunlah bersama orang-orang yang rukun." (QS. Al-Baqarah [2]: 43)

Zakat secara bahasa artinya tumbuh, suci, dan berakhlak. Zakat wajib dikeluarkan oleh orang yang mampu, memiliki kelebihan harta, diberikan kepada fa'ir miskin, untuk menyucikan jiwa, memurnikan zakat, mengagah derajat, dan menaruh berakhlak pada harta yang kita miliki.

2. Macam-macam Zakat

- a. Zakat Fitrah (zakat jiwa) yaitu zakat yang dikeluarkan untuk menyucikan jiwa dan member nafkah fa'ir miskin.
- b. Zakat Mal (zakat harta) yaitu zakat yang dikeluarkan untuk membersihkan harta benda yang dimiliki oleh muslim setelah mencapai syarat-syarat tertentu.

ZAKAT FITRAH

Zakat Fitrah yaitu mengeluarkan sebagian harta berupa makanan pokok kepada fa'ir miskin dengan syarat-syarat tertentu. Hukumnya wajib atas setiap orang Islam, laki-laki maupun perempuan, dewasa maupun anak-anak, bebas maupun merdeka. Karena kewajiban zakat karena pada setiap orang, maka zakat Fitrah disebut juga **zakat jiwa**. Ketentuan zakat Fitrah berakhlak dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 14-15:

فَدَأَىٰ مِنْ بَرَكَاتِهِ ۖ وَكَذَٰلِكَ يُزَكِّيهِ اللَّهُ الَّذِي لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ ۚ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

"Seungguhnya beruntunglah orang yang menyucikan diri dan yang menyucikan nama Tuhan yang itu mengampuni kesalahan"

(QS. Al Baqarah [2]: 110)

Pada malam terakhir bulan Ramadhan, di tengah kesibukan kita mengaji, melaksanakan shalat Fardhu, hal yang tidak boleh ditinggalkan adalah menunaikan zakat Fardhu.

Jika kita seorang muslim, memiliki kelebihan makanan pokok pada saat akhir Ramadhan, maka kita wajib mengeluarkan zakat Fardhu. Hal ini kita lakukan agar tidak ada orang yang kelaparan saat pelaksanaan Idul Fitri.

Ketentuan Zakat Fardhu

a. Syarat zakat Fardhu

Orang yang mempunyai kelebihan makanan zakat fardhu adalah yang memenuhi persyaratan sebagai berikut:

1. Beragama Islam.
2. Mempunyai kelebihan makanan.
3. Masih hidup sewaktu berbulan-bulan puasa pada akhir bulan Ramadhan.

Dalam sebuah keluarga, maka kepala keluarga bertanggungjawab mengeluarkan zakat fardhu atas semua orang yang menjadi tanggungan, seperti istri, anak-anak, ayah, ibu, mertua serta pembantu. Adapun orang yang wajib mengeluarkan zakat disebut muzaki.

b. Rukun zakat fardhu

Rukun zakat fardhu adalah segala sesuatu yang harus ada dalam pelaksanaan zakat fardhu. Adapun rukun zakat fardhu adalah sebagai berikut:

1. Niat untuk menunaikan zakat fardhu dengan ikhlas, semata-mata karena Allah SWT.

lebih 3,5 liter atau 2,6 kilogram beras atau jagung atau gandum atau makanan pokok lainnya yang dimakan oleh masyarakat Indonesia.

d. Mutaqin zakat fardhu

Orang yang berhak menerima zakat disebut mutaqin. Orang yang berhak menerima zakat fardhu adalah golongan fakir miskin sebagaimana sabda Rasulullah SAW:

قَرْنِمْ زَكَاةً لَهُ حَالِي اللَّهُ وَزَكَاةً لَأَطْعَمَ طَعْمَهُ
إِنصَابِ مِنْ دَلْفِهِ وَطَعْمًا لِلْمَسَاكِينِ ۖ قَدْ أَكْثَرُ
قُلُوبُ الْمَلَائِكَةِ زَكَاةً لِمَنْزِلَةِ مَنْ أَكْثَرُ بَقْدِ الْمَلَائِكَةِ
فَهِيَ زَكَاةٌ مِنَ الْمَلَائِكَةِ

قوله ابو داود في صحيحه رحمه الله

"Rasulullah SAW telah menjelaskan untuk mengeluarkan zakat fardhu sebagai penyuci bagi orang yang berpuasa dari urusan dosa dan dosa juga, juga untuk memberi makan kepada orang-orang miskin. Maka barang siapa yang menunaikan zakat fardhu sebelum shalat id, maka itu adalah zakat yang diterima, sedangkan siapa yang menunaikannya setelah shalat id, maka hanya bernilai shadaqah biasa."

(H.R. Abu Dawud, Ibnu Majah dan dishahihkan oleh Imam Hakim)

e. Waktu berzakat fardhu

Atas SAW memberikan kamulan kepada kita tentang waktu menunaikan zakat. Ada beberapa waktu yang dapat kita pilih untuk menunaikan zakat fardhu. Waktu-waktu tersebut yaitu:

1. Waktu yang diperbolehkan, yaitu mulai awal bulan Ramadhan sampai akhir bulan Ramadhan.
2. Waktu yang wajib, yaitu sesudah terbitnya matahari akhir bulan Ramadhan sampai menjelang shalat subuh (tanggal 1 Syawal).
3. Waktu yang utama (terbaik), yaitu sesudah shalat subuh sampai menjelang shalat Idul Fitri.

Hendaknya zakat fardhu diberikan pada waktu yang utama. Alan tetapi kita harus hati-hati, jangan sampai menunaikan zakat fardhu melewati waktu yang utama, yaitu sesudah pelaksanaan shalat Idul Fitri. Karena zakat fardhu yang dikeluarkan melewati waktu yang utama akan dihitung sebagai shadaqah biasa. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Rasulullah SAW dalam hadits riwayat Abu Dawud dan Ibnu Majah tersebut di atas.

FADZAKIR

Zakat fardhu dikeluarkan saat bulan Ramadhan. Besaran zakat fardhu yang harus dikeluarkan adalah 1 sha = 3,5 liter = 2,6 kg.

Muzaki adalah orang yang wajib mengeluarkan zakat. Mutaqin adalah orang yang berhak menerima zakat.

ZAKAT HAJI

a. Pengertian Zakat Haji

Menurut istilah agama Islam, zakat haji adalah mengeluarkan sebagian harta benda yang berhak memilikinya untuk menyucikan haji benda, dengan syarat-syarat tertentu.

Atas SAW berfirman:

لَٰكِنِ الْمُؤْمِنُونَ ذُلَّةٌ لِّطُغْيَانِهِمْ وَذُلَّتْهُم بِهِ وَأَنصَابُ عَلَيْهِمْ
إِنْ سَأَلْتَهُمْ لَنُحِلِّقَ بِهِنَّ وَأَنصَابُ عَلَيْهِمْ

"Ambillah zakat dari sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan mensucikan mereka dan berilah untuk mereka. Seungguhnya dia kamu itu (merupakan) kesempitan jiwa bagi mereka. Dan Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengentuhkan." (QS. Al Taubah [9]: 103)

b. Syarat Wajib Zakat Haji

Orang yang berkewajiban mengeluarkan zakat disebut muzaki. Sedangkan syarat wajib zakat haji antara lain:

1. Beragama Islam
2. Merdeka
3. Mili sendiri
4. Menepi riab
5. Menepi satuhan (haji)

c. Harta yang wajib dizakatkan

1. Emas, Perak, dan Uang (barang-barang berharga)
2. Harta perniagaan
3. Barang tambang dan alat
4. Hasil pertanian (hasil bumi)
5. Binatang ternak

5. Binatang Ternak

Binatang ternak yang telah ditentukan (ditetapkan) untuk dizakatkan ialah:

- Kambing atau domba: minimal 40 ekor, zakatnya 1 ekor kambing.
- Sapi atau kerbau: minimal 30 ekor, zakatnya 1 ekor sapi jantan.
- Unta: minimal 5 ekor, zakatnya 1 ekor unta.

a. Penerima Zakat

Orang-orang yang berhak dan pantas menerima zakat disebut Mutaqin. Mutaqin zakat jumlahnya ada delapan golongan (kaidah) yang disebut "Matahari Sembilan". Adapun golongan tersebut adalah:

1. Fakir : orang yang tidak mempunyai harta dan usaha,
2. Miskin : orang yang mempunyai harta dan usaha, tetapi tidak mencukupi kebutuhan hidupnya.

3. Amil : orang yang bertugas mengelola zakat (menerima dan membagikan zakat) atau disebut juga panitia zakat.

4. Mustaf : orang yang baru masuk Islam (dan kondisi mereka belum kuat).

5. Riab : budak yang dipertjanjikan tuannya, ia boleh memulus dirinya atau orang merdeka.

6. Gharm : orang yang berutang untuk menagalkan agama Islam.

7. Fiabilah : orang yang khabisan bekal dalam perjalanan menuju Mekkah.

8. Ibnu Sabil : orang yang khabisan bekal dalam perjalanan menuju Mekkah.

B. INFIAQ

1. Pengertian Infiaq

Infiaq berasal dari kata bahasa Arab: "infiaq" yang berarti mengeluarkan sesuatu (harta) untuk kepentingan sesuatu. Menurut pengertian istilah Islam, infiaq berarti mengeluarkan sebagian dari harta atau pendapatan (penghasilan) untuk suatu kepentingan yang diperbolehkan Islam. Jika zakat ada niatnya, infiaq tidak mengenai zakat.

B. Media Pembelajaran

Power Point

185



**MEMAHAMI MAKNA
ZAKAT**

KELAS 6

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Murid mampu menjelaskan pengertian zakat fitrah dan zakat mal.
2. Murid mampu menyebutkan ketentuan zakat fitrah dan zakat mal.
3. Murid mampu menyebutkan waktu zakat fitrah dan zakat mal.
4. Murid mampu menyebutkan mustahiq zakat.
5. Murid mampu menjelaskan manfaat dan hikmah zakat fitrah dan zakat mal.



Decorative footer with lanterns and children.

PENGERTIAN

Zakat = Menyucikan/Membersihkan

Zakat adalah mengeluarkan sebagian harta kepada yang berhak menerimanya (mustahik), dengan syarat-syarat tertentu.



وَأَذِّنْ لِقَابِ اللَّهِ وَالْيَا أَرْكَبُ وَأَرْكَبُكَ نِعَ الرَّكْبِ
"Tegakkanlah shalat, tunaikanlah zakat, dan rukuklah beserta orang-orang yang rukuk" (QS. Al-Baqarah : 43)

MACAM-MACAM ZAKAT

Zakat Fitrah

Zakat fitrah adalah zakat yang wajib dibayarkan oleh setiap muslim pada bulan Ramadhan untuk memusnahkan diri.

Zakat Mal

Zakat mal adalah zakat yang dibayarkan untuk memusnahkan harta yang dimiliki seseorang, termasuk seperti tanah, rumah, dan lain-lain.



ZAKAT FITRAH

KETENTUAN ZAKAT FITRAH

Zakat Fitrah

Zakat fitrah adalah zakat yang wajib dibayarkan oleh setiap muslim pada bulan Ramadhan untuk memusnahkan diri dengan syarat-syarat tertentu.

Kewajiban Zakat Fitrah ditetapkan dalam QS. Al-A'la: 16-18

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانْكَبْ لِرَبِّكَ الْوَكِيلِ

"Seusungguhnya beribadahlah yang wajib membersihkan diri (dengan zakat) (16) dan apabila engkau selesai, kembalilah kepada Tuhanmu (17)."



A. Syarat Zakat Fitrah

1. Beragama Islam
2. Mampu membayar zakat
3. Tidak dalam keadaan gila atau tidak berakal

B. Ukuran Zakat Fitrah

1. 1 Sakh
2. 2 Mudd (pendek zakat)
3. 3 Mudd (pendek zakat)
4. 4 Mudd (pendek zakat)



C. Benda-benda Zakat Fitrah

Makanan pokok (gandum, beras, dll)
Satu sha' = 3,5 liter / 2,6 kg

D. Waktu Zakat Fitrah

Orang yang berhak menerima zakat fitrah adalah fakir miskin.



E. Waktu Zakat Fitrah

1. Waktu yang diperbolehkan mulai awal bulan Ramadhan sampai akhir bulan Ramadhan
2. Waktu yang wajib = sesudah terbitnya matahari dan sebelum matahari terbenam (syarat wajib)
3. Waktu yang utama (terbaik) = sesudah shalat subuh sampai menjelang shalat asubuh

Zakat Mal

Zakat mal adalah zakat yang wajib dibayarkan oleh setiap muslim pada bulan Ramadhan untuk memusnahkan diri dengan syarat-syarat tertentu.

Kewajiban Zakat Mal ditetapkan dalam QS. Al-Baqarah: 110

وَمَا مِنْ دِينٍ إِلَّا يَخْرُجُ مِنْهُ زَكَاةٌ يُرِيدُ تَطْهِيرَ النَّفْسِ وَالْأَرْكَانِ

"Tidaklah agama yang tidak mengeluarkan zakat (mal) untuk membersihkan jiwa dan anggota-anggotanya. Dan zakat itu adalah kewajiban bagi setiap agama. Maka hendaklah kamu mengeluarkan zakat (mal) yang kamu peroleh."



KETENTUAN ZAKAT MAL

A. Syarat Zakat Mal

1. Islam
2. Baligh
3. Suci
4. Bebas dari hutang
5. Memiliki kelebihan

B. Harta yang wajib di zakatkan

1. Emas, Perak, Uang
2. Harta Peranggakan
3. Barang Tambang dan Gasa
4. Harta Pertanian
5. Harta Perdagangan

NISAB ZAKAT MAL

1. Emas, Perak, Uang

Zakatnya 2,5 % (1/40)

2. Harta Peranggakan

Zakatnya 2,5 % (1/40)

3. Barang Tambang dan Gasa

- Tambang = 2,5 % (1/40)
- Rikaz = 20 % (1/5)

4. Harta Pertanian

- Tanpa biaya pengiran = 10 %
- Dengan biaya pengiran = 5 %

5. Harta Perdagangan

- Kering 40 okar = 1 okar
- Tegal / Perikanan 35 Rasi = 1 okar
- Urea 5 Rasi = 1 okar

NISAB ZAKAT MAL

1. Emas, Perak dan Uang

- Emas : 85 g, zakatnya 2,5 % (1/40)
- Perak : 600 g, zakatnya 2,5 % (1/40)
- Uang (barang berharga lainnya) : setinggi nisab emas, zakatnya 2,5 % (1/40)

contoh :

- Bu Siti memiliki emas batangan. Setelah ditimbang, total emasnya ada 100 gram. Karena sudah melewati batas minimal (nisab) 85 gram, maka Bu Siti wajib berzakat.
- Perhitungan: $100g \times 2,5\% = 25g$
- atau $100 : 40 = 25$
- Jika harga emas Rp2.000.000/gram, maka Bu Siti menyakikan uang sebesar Rp2.500.000 untuk dibelikan kepada fakir miskin.

NISAB ZAKAT MAL

2. Harta Peranggakan

- Nisabnya setinggi nisab emas = 85g
- 85g = Rp85.000.000
- Zakatnya 2,5 % (1/40)

contoh :

Pak Ahmad memiliki sebuah toko sembako. Di akhir tahun perhitungannya, Pak Ahmad menghitung seluruh nilai barang dan modal yang terdapat di tokonya untuk mengeluarkan zakat.

Syarat Perhitungan:

- Modal = Dikurangi Nilai barang yang siap jual (seluruh harga beli/ modal).
- Pulang Utang Pak Ahmad yang masih ada di orang lain (yang yakin akan dibayar).
- Hutang dikurangi hutang usaha Pak Ahmad yang jatuh tempo.

CONTOH

Langkah 1: Menghitung Total Harga Penjualan

Di akhir tahun, Pak Ahmad mencatat:

• Harga jual barang di awal:

Rp10.000.000

• Uang tunai di Kasir/Kasir:

Rp20.000.000

• Piutang dagang Rp15.000.000

• Hutang Dagang (ke Supplier):

Rp5.000.000

Total Harga Bersih:

(Rp10.000.000 + Rp20.000.000 + Rp15.000.000) - Rp5.000.000 =

Rp40.000.000

Langkah 2: Membandingkan dengan Harga

Harga zakat perdagangan sama dengan emas 85 gram.

• Jika harga emas saat itu adalah

Rp1.000.000/gram, maka batas

minimal (nisab) adalah Rp85.000.000

• Karena harga bersih Pak Ahmad

(Rp40.000.000) sudah melebihi batas

Rp85.000.000, maka Pak Ahmad wajib

zakat.

Dr. Nur Hafidza
Dosen Pengajar Zakat & Pajak

CONTOH

Langkah 3:

Menghitung Zakatnya

Tertanya adalah 2,5% atau 1/40

Rp40.000.000 x 2,5% = Rp10.000.000

atau Rp40.000.000 : 40 = Rp10.000.000

Kesimpulan:

Pak Ahmad menyetor uang sebesar

Rp10.000.000 dari keuntungan usahanya untuk disalurkan kepada

kaum di rumah melalui masjid atau

lembaga zakat.

Perlu Dingat!

• Yang dihitung: Harga barang yang

dipertukarkan (jual).

• Yang tidak dihitung: Aset tetap seperti

gedung toko, rak kayu, lemari es, atau

mobil pengantar barang tidak perlu

dihitung dalam aset perdagangan.

Dr. Nur Hafidza
Dosen Pengajar Zakat & Pajak

NISAB ZAKAT MAL

contoh :

Barang Tambang & Emas

• Barang Tambang Nisabnya

setengah kantar (50 kg)

zakatnya 3,5 % (1/40)

• Barang Emas Nisabnya

85 gram, Zakatnya 2,5 %

(1/40)

Pak Joko adalah seorang penambang emas rakyat. Setelah melakukan pengujian selama setahun di lokasi miliknya, ia berhasil mendapatkan

barang tambang emas murni sekitar 100 gram.

• Analisis: Karena 100 gram sudah melebihi batas

minimal (85 gram), Pak Joko wajib membayar

zakat.

• Perhitungan: $100 \text{ g} \times 2,5\% = 2,5 \text{ g}$

• Jika 1g = 1.000.000, maka 2,5g = 2.500.000

• Kesimpulan: Pak Joko segera menyerahkan 2,5

gram emas tersebut (atau 2.500.000) kepada

yang berhak tepat setelah emas itu diberikan.

Dr. Nur Hafidza
Dosen Pengajar Zakat & Pajak

NISAB ZAKAT MAL

contoh :

Barang Perikanan

• Tanpa Biaya Pengaliran =

10 %

• Dengan Biaya Pengaliran

= 5%

• Nisabnya 800 kg

Pak Irena memiliki sebuah kolam ikan. Saat panen tiba, ia menghasilkan 1.200 kg ikan. Karena hasilnya sudah

melebihi nisab (800 kg), Pak Irena wajib mengeluarkan

zakat.

Langkah pengaliran:

1. Nisab Panen: 800 kg

2. Nisab: 800 kg / 10% = 80 kg, maka Nisab

Zakat: 800 kg

3. Total Ikan Bersih (jika biaya pengaliran di

abaikan)

4. Perhitungan: $1.200 \times 10\% = 120 \text{ kg}$

• Hasil: Pak Irena menyerahkan 120 kg ikan kepada

yang berhak di atasnya.

Dr. Nur Hafidza
Dosen Pengajar Zakat & Pajak

NISAB ZAKAT MAL

contoh :

1. Harta Perhiasan

- Tanpa Biaya Pengaliran = 10 %
- Mengalir biaya pengaliran = 5%
- Nisabnya 530 kg

Pak Al mempunyai gada di dalam yang kering, ia harus menyimpan masih sampai air dan mengambil saat airnya habis agar airnya tidak kering. Saat panen ia menjualnya hasil 100 kg gada.

1. Hasil Panen 1000 kg
2. Nisab 100 kg di dari panen $1000 \div 100$, maka wajib zakat
3. Hasil zakat 5% (Denda ada biaya bensin & sewa pompa)
4. Hasilnya $1000 \times 5\% = 50$ kg
- Hasil Pak Al mempunyai 10 kg gada untuk diberikan

NISAB ZAKAT MAL

contoh :

1. Harta Perhiasan

- Kambing 40 ekor = 1 ekor
- Sapi / kerbau 30 ekor = 1 ekor jantan
- Unta 5 ekor = 1 ekor

Zakat Kambing / Domba

- Kambing, biri minimal adalah 40 ekor
- Nisabnya 1 ekor kambing

Contoh Kasus: Abu memiliki peternakan kambing, setelah satu tahun berjalan, jumlah kambingnya berkembang dari 40 menjadi 85 ekor.

1. Jumlah kambing 40 ekor
2. Zakat Kambing 10 = 10, maka wajib zakat
3. Jumlah 40-50 ekor kambing = zakatnya 1 ekor kambing
4. Zakat yang dibayar Abu adalah menyerahkan 1 ekor kambing sebagai zakat

NISAB ZAKAT MAL

contoh :

1. Harta Perhiasan

- Kambing 40 ekor = 1 ekor
- Sapi / kerbau 30 ekor = 1 ekor jantan
- Unta 5 ekor = 1 ekor

Zakat Sapi / Kerbau

- Kambing biri minimal adalah 40 ekor
- Zakatnya 1 ekor sapi/kerbau jantan atau betina satu tahun (habis)

Contoh Kasus: Pak Umar memiliki peternakan sapi potong. Di akhir tahun, total sapiya berjumlah 35 ekor.

1. Jumlah kambing 40 ekor
2. Zakat Kambing 10 = 10, maka wajib zakat
3. Jumlah 30-39 ekor sapi = zakatnya 1 ekor sapi jantan/betina (satu tahun)
4. Zakat yang dibayar Pak Umar menyerahkan 1 ekor sapi betina 1 tahun untuk dikorbankan

NISAB ZAKAT MAL

contoh :

1. Harta Perhiasan

- Kambing 40 ekor = 1 ekor
- Sapi / kerbau 30 ekor = 1 ekor jantan
- Unta 5 ekor = 1 ekor

Zakat Unta

- Kambing biri minimal adalah 5 ekor
- Zakatnya 1 ekor unta

Contoh Kasus: Seorang peternak di Arab Saudi memiliki 7 ekor unta.

1. Jumlah kambing 7 ekor
2. Zakat Kambing 10 = 10, maka wajib zakat
3. Jumlah setiap 5 ekor unta = zakatnya 1 ekor unta
4. Zakat yang dibayar peternak tersebut menyerahkan 1 ekor unta



C. Instrumen Penilaian

3. Sikap

c. Sikap Spiritual

Bentuk Penilaian : Non Tes

Instrumen Penilaian : Penilaian Diri

Nama Peserta Didik :

No	Indikator	TP	KD	SR	SL
----	-----------	----	----	----	----

1	Saya berusaha menumbuhkan semangat yang tinggi dalam menuntut ilmu dimanapun saya berada.				
2	Saya meyakini bahwa ilmu pengetahuan itu bersumber dari Allah SWT.				
3	Saya selalu menerapkan adab yang baik dimanapun saya berada.				

Rubrik Penilaian :

- TP (Tidak Pernah) jika sama sekali tidak menunjukkan usaha yang sungguh-sungguh dalam menerapkan indikator sikap yang dimaksud. (skor 1)
- KD (Terkadang) jika menunjukkan sudah ada usaha yang sungguh-sungguh dalam menerapkan indikator sikap, tetapi masih sedikit dan belum konsisten. (skor 2)
- SR (Sering) jika menunjukkan ada usaha yang sungguh-sungguh dalam menerapkan indikator

sikap yang cukup sering dan mulai berkala/konsisten. (skor 3)

- SL (Selalu) jika menunjukkan adanya usaha yang sungguh-sungguh dalam menerapkan indikator sikap tersebut secara terus-menerus dan konsisten. (skor 2)
- Pedoman Pen-Skoran :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \quad \text{Nilai} =$$

d. Sikap Sosial

Bentuk Penilaian : Non Tes

Instrumen Penilaian : Sikap Sosial

Nama Peserta Didik :

No	Indikator	TP	KD	SR	SL
1	Saya membiasakan adab yang baik dalam berinteraksi dengan sesama manusia, hewan dan tumbuhan dalam kehidupan sehari-hari.				

Rubrik Penilaian :

- TP (Tidak Pernah) jika sama sekali tidak menunjukkan usaha yang sungguh-sungguh dalam menerapkan indikator sikap yang dimaksud. (skor 1)
- KD (Terkadang) jika menunjukkan sudah ada usaha yang sungguh-sungguh dalam menerapkan indikator sikap, tetapi masih sedikit dan belum konsisten. (skor 2)
- SR (Sering) jika menunjukkan ada usaha yang sungguh-sungguh dalam menerapkan indikator sikap yang cukup sering dan mulai berkala/konsisten. (skor 3)
- SL (Selalu) jika menunjukkan adanya usaha yang sungguh-sungguh dalam menerapkan indikator sikap tersebut secara terus-menerus dan konsisten. (skor 2)
- Pedoman Pen-Skoran :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \quad \text{Nilai} =$$

4. Pengetahuan

a. LKPD Kelompok

3) Soal (Terlampir)

4) Rubrik Penilaian

Kelompok	Aspek Penilaian			Juml
	1	2	3	
1				
2				
3				
4				
5				

D. Rencana Tindak Lanjut

3. Pengayaan diberikan pada Peserta didik yang memiliki gaya tangkap dalam pemahaman materi lebih dari yang lain, untuk memperkuat daya serapnya terhadap materi yang dipelajari.

Tugas Pelajarilah : Bab 5

4. Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target, maka guru memberikan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik tersebut.

Materi Remedial : Materi yang dipelajari sebelumnya

--

Lampiran 7 Daftar Nama Kelas Eksperimen

NO	NAMA	KODE
1.	Adiba Zahra Pamarisya Sugiri	E-1
2.	Aira Fitria Wibisono	E-2
3.	Chintya Putri Ayu Dewi	E-3
4.	Danendra Razqa Ilviano	E-4
5.	Darus Sunnah Septiawan	E-5
6.	Faeyza Albarrizqy	E-6
7.	Faizal Al Khalifi Kurniawan	E-7
8.	Jerriello Nizam Ratyadias Tirta Jannataka	E-8
9.	Habibie Nur Wahid	E-9
10.	Jihan Alesha Rizky Utomo	E-10
11.	Khayla Ameera Salsabila AR	E-11
12.	Mochamad Rasya Virendra Athaya	E-12
13.	Muhammad Haris Putra	E-13
14.	Muhammad Iqbal Alfarisi	E-14
15.	Myecha Adeva Nofa	E-15
16.	Naafisah Damayanti Kajuwatu	E-16
17.	Nararya Dwi Rizkiananta	E-17
18.	Nasyid Akhtar Utomo	E-18
19.	Nata Zada Arsatya	E-19

20.	Nimas Gayatri Cahyaningtyas	E-20
21.	Reisha Lovelia Al-Husna	E-21
22.	Sheila Putri Wirayudha	E-22
23.	Syaza Rifai Azzaleah	E-23
24.	Vanessa Arlia Putri	E-24
25.	Zavier Banyu Santoso	E-25

Lampiran 8 Daftar Nama Kelas Kontrol

NO	NAMA	KODE
1.	Ahmad Rohid Jalaluddin	K-1
2.	Aida Huriyah Syahla	K-2
3.	Alviana Lenita Marine	K-3
4.	Aqila Ceisya Nugraha	K-4
5.	Arganta Kienan Gavril	K-5
6.	Athar Daffa Ghaizan	K-6
7.	Aufar Azkalifi Nuha	K-7
8.	Averey Raziq Prasetya	K-8
9.	Avicenna Zaki Wibowo	K-9
10.	Belvana Maheswari Alexa Amur	K-10
11.	Daniswara Nagari Bhagawanta	K-11
12.	Fadhil Ahza Handono	K-12
13.	Habibie Almaili Tsaqib Haryadhie	K-13
14.	Kanaya Putri Iska Azzahra	K-14
15.	Keenan Malika Nismara	K-15
16.	Kikandrya Kinanty Ramadhani	K-16
17.	Ksatria Raya Wibawa	K-17
18.	Marsya Puspa Andriani	K-18
19.	Muhammad Fatih Alvaro	K-19
20.	Muhammad Perdana Zafiro	K-20

21.	Quinn Athifa Rifnata	K-21
22.	Raisha Kirana Setiawan	K-22
23.	Ratu Fatih Zahra Al Fahmi	K-23
24.	Seven Alifian Yuzarsif	K-24
25.	Shakira Elysia Ayudya Dhevanti	K-25

Lampiran 9 Soal Pretest dan Posttest

INSTRUMEN PRETEST DAN POSTTEST HASIL BELAJAR PAI-BP KELAS VI

Nama :

Kelas :

No Absen :

Petunjuk Pengerjaan:

1. Isilah kolom identitas dengan jelas.
 2. Bacalah dan pahami pertanyaan di bawah dengan teliti.
 3. Jawaban yang anda berikan dalam instrumen ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai anda, jadi silahkan pilih jawaban dengan jujur tanpa ragu.
 4. Silahkan pilih jawaban pada huruf A,B.C, atau D pada jawaban yang paling tepat !
-

1. Secara bahasa, kata "Zakat" memiliki arti...
 - A. Memberikan harta
 - B. Suci, tumbuh, dan berkembang
 - C. Kewajiban ibadah
 - D. Menghilangkan hak milik
2. Pengertian zakat menurut istilah syara' adalah...
 - A. Memberikan sebagian kecil harta kepada orang lain dengan sukarela
 - B. Mengeluarkan sebagian harta tertentu untuk diberikan kepada golongan tertentu dengan syarat tertentu pula

- C. Membersihkan jiwa dari sifat kikir tanpa batas minimal harta
 - D. Menyumbangkan seluruh harta di jalan Allah demi kebaikan umat
3. Zakat merupakan rukun Islam yang berkaitan dengan harta. Hukum melaksanakan zakat bagi muslim yang mampu adalah...
- A. Sunnah Muakkad
 - B. Fardu Kifayah
 - C. Fardu Ain
 - D. Mubah
4. Perbedaan mendasar antara zakat fitrah dan zakat mal adalah...
- A. Zakat fitrah berkaitan dengan jiwa, zakat mal berkaitan dengan harta
 - B. Zakat fitrah wajib bagi orang kaya, zakat mal wajib bagi semua orang
 - C. Zakat fitrah dikeluarkan setiap bulan, zakat mal setahun sekali
 - D. Zakat fitrah berupa emas, zakat mal berupa beras
5. Seseorang diwajibkan membayar zakat (Muzakki) apabila memenuhi syarat berikut, kecuali...
- A. Beragama Islam
 - B. Merdeka (bukan budak)
 - C. Milik sendiri dan sudah mencapai nisab
 - D. Memiliki jabatan yang tinggi di pemerintahan

6. Syarat "Baligh dan Berakal" dalam zakat mal sering didiskusikan ulama, namun mayoritas ulama berpendapat bahwa harta anak kecil/orang gila tetap wajib dizakatkan oleh walinya. Hal ini karena...
- A. Zakat mal berkaitan dengan hak harta, bukan hanya beban ibadah fisik
 - B. Anak kecil harus belajar berbagi sejak dini
 - C. Orang gila tidak membutuhkan uang
 - D. Agar harta tersebut tidak habis dimakan inflasi
7. Seseorang memiliki tabungan Rp100 juta, namun ia memiliki utang yang jatuh tempo bulan ini sebesar Rp90 juta. Secara analisis syarat "milik penuh", apakah ia wajib zakat?
- A. Wajib, karena uang di rekeningnya masih banyak
 - B. Tidak wajib, karena setelah dipotong utang, hartanya jatuh di bawah nisab
 - C. Tetap wajib 2,5% dari 100 juta
 - D. Wajib, namun hanya setengahnya saja
8. Manakah yang termasuk rukun zakat agar zakat tersebut dianggap sah?
- A. Niat, adanya muzakki, adanya mustahik, dan ada harta yang dizakatkan
 - B. Shalat sunnah sebelum membayar zakat
 - C. Membayar hanya kepada sanak saudara terdekat
 - D. Mengucapkan ikrar di depan pejabat pemerintah
9. Niat dalam berzakat merupakan rukun yang penting. Kapan niat zakat fitrah sebaiknya dilakukan?
- A. Saat harta baru saja diperoleh

- B. Saat menyerahkan zakat kepada amil atau mustahik
 - C. Setelah zakat selesai dibagikan oleh amil
 - D. Cukup dalam hati saat bekerja mencari uang
10. Jika harga beras yang biasa dikonsumsi adalah Rp12.000 per kg, berapakah uang yang harus dibayarkan Pak Budi untuk zakat fitrah dirinya, istri, dan 2 anaknya (total 4 orang)? (Asumsi 2,5 kg/jiwa)
- A. Rp30.000
 - B. Rp60.000
 - C. Rp120.000
 - D. Rp150.000
11. Satuan zakat fitrah jika menggunakan ukuran liter adalah...
- A. 2,5 liter per jiwa
 - B. 3,5 liter per jiwa
 - C. 5 liter per jiwa
 - D. 1 liter per jiwa
12. Ibu Aminah ingin membayar zakat fitrah untuk keluarganya dengan beras seberat 17,5 kg. Berapa jumlah anggota keluarga yang ditanggung Ibu Aminah?
- A. 5 orang
 - B. 6 orang
 - C. 7 orang
 - D. 8 orang
13. Bahan makanan yang boleh digunakan untuk zakat fitrah adalah...
- A. Makanan mewah yang paling mahal

- B. Makanan pokok yang umum di daerah tersebut (beras, gandum, kurma)
 - C. Buah-buahan dan sayur-sayuran segar
 - D. Daging hewan ternak yang sudah dimasak
14. Nisab emas adalah 85 gram. Jika harga emas Rp1.000.000/gram, maka seseorang wajib zakat jika memiliki harta simpanan minimal sebesar...
- A. Rp8.500.000
 - B. Rp85.000.000
 - C. Rp50.000.000
 - D. Rp100.000.000
15. Berapakah jumlah kambing yang harus dizakatkan jika seseorang memiliki 120 ekor kambing?
- A. 1 ekor kambing
 - B. 2 ekor kambing
 - C. 3 ekor kambing
 - D. 4 ekor kambing
16. Petugas yang mengumpulkan dan mengelola zakat disebut...
- A. Muzakki
 - B. Amil
 - C. Mualaf
 - D. Fisabilillah
17. Golongan "Ibnu Sabil" adalah orang yang berhak menerima zakat karena...
- A. Sedang dalam perjalanan (musafir) dan kehabisan bekal untuk kebaikan

- B. Tidak memiliki pekerjaan tetap
 - C. Menanggung banyak anak yatim
 - D. Cacat fisik sejak lahir
18. Manakah di bawah ini orang yang TIDAK berhak menerima zakat?
- A. Orang kafir dan keluarga dekat Rasulullah (Bani Hashim)
 - B. Orang yang sedang menuntut ilmu agama
 - C. Janda yang miskin
 - D. Orang yang berhutang untuk biaya rumah sakit
19. Waktu yang paling utama (afdhal) untuk membayar zakat fitrah adalah...
- A. Di awal bulan Ramadhan
 - B. Setelah shalat Idul Fitri
 - C. Setelah terbit fajar tanggal 1 Syawal sebelum shalat Idul Fitri
 - D. Satu bulan sebelum Ramadhan
20. Di sebuah daerah, zakat selalu dibagikan dalam bentuk uang Rp50.000 kepada warga miskin. Namun, kemiskinan tidak berkurang. Bagaimana penilaianmu terhadap hal ini?
- A. Sudah benar karena yang penting kewajiban gugur
 - B. Kurang efektif, sebaiknya sebagian zakat dikelola menjadi bantuan modal usaha (zakat produktif)
 - C. Sebaiknya uangnya dikumpulkan untuk membangun kantor amil yang megah
 - D. Pembagian zakat harus dihentikan karena tidak mengubah keadaan

21. Zakat dapat mengurangi kecemburuan sosial. Analisis manakah yang paling mendukung pernyataan tersebut?
- A. Orang miskin akan merasa diperhatikan sehingga mengurangi rasa benci kepada si kaya
 - B. Orang kaya akan mendapatkan perlindungan keamanan dari orang miskin
 - C. Orang miskin akan dipaksa bekerja oleh orang kaya
 - D. Orang kaya akan mengambil kembali uangnya lewat perdagangan
22. Seorang Pilot memiliki gaji besar namun profesinya tidak ada di kitab fikih klasik. Berdasarkan analisis zakat profesi, langkah yang paling adil adalah...
- A. Tidak wajib zakat karena tidak ada dalilnya
 - B. Wajib zakat 2,5% dari penghasilan jika mencapai nisab emas sebagai bentuk syukur dan keadilan
 - C. Menunggu pensiun baru membayar zakat
 - D. Hanya memberi sedekah jika merasa kasihan
23. Jika kamu diminta merancang sistem zakat di masjid sekolah, langkah mana yang paling menjamin transparansi?
- A. Mengumumkan total dana dan nama penerima di papan pengumuman/media sosial sekolah
 - B. Menyimpan dana di brankas rahasia
 - C. Membagikan zakat secara diam-diam di malam hari
 - D. Hanya memberikan laporan kepada kepala sekolah saja
24. Kamu ingin membuat brosur ajakan zakat untuk remaja. Kalimat mana yang paling kreatif dan sesuai target?
- A. "Bayar zakat atau masuk neraka!"

- B. "Zakat: Cara Keren Sucikan Harta, Bantu Sesama, Bikin Hidup Lebih Berkah. Klik [Link] untuk Hitung Zakatmu!"
- C. "Pengumuman kewajiban zakat mal bagi siswa."
- D. "Daftar nisab emas menurut kementerian agama."

25. Ahmad memiliki sawah yang diairi dengan biaya sendiri, jika ahmad panen padi sebanyak 200 ton, maka berapa zakat yang dikeluarkan ahmad....

- A. 10 ton
- B. 20 ton
- C. 30 ton
- D. 40 ton

Lampiran 10 Jawaban Pretest Kelas Eksperimen

NAMA	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	TOTAL	NILAI	
KUNCI	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	C	B	A	A	C	B	A	B	A	B	A	25	100	
E-1	A	B	B	C	C	A	B	B	B	C	B	C	B	B	A	B	A	B	C	B	D	B	B	B	D	15	60	
E-2	B	A	C	B	D	A	B	C	A	B	A	C	B	D	C	B	A	C	B	A	A	A	D	D	C	11	44	
E-3	C	B	C	A	D	B	A	A	C	C	B	C	B	B	A	B	A	A	C	C	A	B	B	A	A	17	68	
E-4	D	D	C	A	D	A	A	A	B	C	A	C	D	B	A	B	A	D	A	B	C	B	D	B	A	15	60	
E-5	B	A	D	A	D	A	C	A	B	A	A	C	C	B	A	D	A	C	A	A	B	A	B	D	B	13	52	
E-6	B	B	A	A	D	B	B	B	C	C	C	B	B	B	C	B	A	A	C	B	A	B	D	B	A	18	72	
E-7	A	B	C	D	D	A	C	A	B	C	A	B	B	B	D	A	A	A	A	A	B	A	B	B	C	C	14	56
E-8	B	B	D	A	B	A	C	A	B	C	B	C	B	B	D	A	A	A	C	B	A	B	A	C	D	18	72	
E-9	D	B	C	A	B	A	C	A	B	A	B	C	B	B	D	A	A	A	C	B	A	B	A	B	C	18	72	
E-10	B	B	B	A	D	A	C	A	B	C	A	C	B	B	B	A	A	B	C	B	A	B	D	B	D	17	68	
E-11	B	B	B	A	D	A	C	A	B	C	A	C	B	B	A	B	C	A	C	B	C	B	C	B	B	17	68	
E-12	D	A	C	A	D	A	C	A	B	C	B	A	B	B	C	B	A	A	A	A	B	A	B	B	D	C	17	68
E-13	B	A	C	A	D	A	C	B	B	B	A	C	C	C	A	A	B	A	C	C	A	B	B	A	B	B	13	52
E-14	B	B	C	C	B	B	B	A	B	C	B	C	C	B	A	B	A	A	A	B	A	C	A	B	C	17	68	
E-15	B	B	C	A	D	A	B	A	A	C	B	C	C	B	C	A	C	D	C	A	B	B	A	D	D	17	68	
E-16	B	B	C	A	D	B	B	A	B	C	A	B	C	C	B	B	A	A	C	B	A	B	A	C	A	18	72	
E-17	A	B	C	A	D	A	A	A	B	C	B	C	B	B	A	C	A	A	B	B	A	D	D	D	A	17	68	
E-18	B	A	B	C	D	A	A	A	B	C	A	C	D	D	B	B	B	D	C	B	B	B	D	B	C	12	48	
E-19	B	B	C	A	D	D	C	A	B	A	A	C	B	D	D	B	A	C	A	B	A	B	A	B	D	16	64	
E-20	B	A	B	C	B	B	B	A	B	C	A	C	B	B	B	B	A	A	C	B	A	B	A	B	B	17	68	
E-21	B	A	B	A	B	C	B	A	B	B	A	B	B	A	B	B	A	A	C	A	A	B	A	B	D	14	56	
E-22	B	B	C	A	C	A	B	A	B	C	A	C	B	B	D	B	C	A	A	A	A	B	A	B	B	18	72	
E-23	B	B	C	A	D	A	D	A	C	B	B	C	B	B	A	A	A	B	C	B	A	B	D	B	C	17	68	
E-24	B	B	B	A	D	A	C	A	B	C	A	C	B	B	A	B	B	A	C	B	B	B	A	B	D	18	72	
E-25	A	B	C	A	D	A	A	A	B	D	B	C	B	B	A	B	A	A	C	B	A	B	A	B	C	17	68	
RATA-RATA																										16,04	64,16	

Lampiran 11 Jawaban Posttest Kelas Eksperimen

NAMA	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	TOTAL	SKOR	
KUNCI	B	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	C	B	A	A	C	B	A	B	A	B	A	25	100
E-1	B	B	A	C	A	D	A	B	A	B	C	A	C	B	B	A	B	A	A	C	B	A	B	A	B	B	21	84
E-2	B	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	B	B	A	A	A	A	B	A	B	A	B	23	92
E-3	B	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	A	C	B	B	B	B	A	A	C	B	A	B	A	B	A	23	92
E-4	D	D	D	C	A	D	A	A	A	B	C	A	C	B	B	C	B	A	A	A	B	A	B	A	B	A	20	80
E-5	B	B	B	C	A	D	A	C	A	B	C	B	C	B	B	C	B	A	A	C	B	A	B	A	B	B	23	92
E-6	B	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	C	B	A	A	C	B	A	B	A	B	A	25	100
E-7	B	B	B	C	A	C	A	C	A	B	A	C	C	B	B	C	B	A	A	A	A	B	A	B	A	B	20	80
E-8	B	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	A	B	A	A	C	B	A	B	A	B	A	24	96
E-9	B	B	B	C	A	C	A	B	A	B	C	A	C	B	B	D	B	A	A	C	B	A	B	A	B	A	22	88
E-10	B	B	B	B	D	D	A	C	A	B	C	A	C	B	B	C	B	A	A	C	B	A	B	A	B	B	20	80
E-11	B	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	A	C	B	B	C	B	A	A	C	B	A	B	A	B	A	24	96
E-12	B	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	A	C	B	B	B	A	B	A	A	C	C	A	B	A	B	22	88
E-13	B	B	B	C	A	D	A	C	A	B	C	B	C	B	B	C	C	B	A	A	A	A	B	A	B	A	23	92
E-14	B	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	B	B	A	A	C	B	A	B	A	B	A	24	96
E-15	B	B	C	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	C	B	A	A	C	B	A	B	A	B	A	24	96
E-16	B	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	A	B	A	A	C	B	A	B	A	B	B	23	92
E-17	B	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	B	A	B	A	A	C	B	A	B	A	B	23	92
E-18	B	B	A	B	A	D	A	C	A	B	C	B	C	B	B	C	C	B	A	A	C	B	A	B	A	B	22	88
E-19	B	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	B	B	A	A	C	B	A	B	A	B	A	24	96
E-20	B	B	C	B	B	C	D	A	B	A	B	C	A	C	B	B	C	B	A	A	C	B	A	B	A	B	21	84
E-21	B	A	B	A	D	A	D	A	A	B	C	A	C	B	B	C	C	B	A	A	C	B	A	B	A	B	21	84
E-22	B	B	B	C	A	D	A	C	A	B	C	A	C	B	B	C	C	B	A	A	C	B	A	B	A	B	23	92
E-23	B	B	B	C	A	D	A	B	A	B	A	B	A	C	B	B	A	B	A	A	C	B	A	B	A	B	22	88
E-24	B	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	A	C	B	B	B	B	A	A	A	C	B	A	B	A	B	23	92
E-25	A	B	B	C	C	C	A	A	B	B	B	B	C	B	B	C	B	A	A	C	B	A	B	A	B	A	20	80
RATA-RATA																										22,4	89,6	

Lampiran 12 Jawaban Pretest Kelas Kontrol

NAMA	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	TOTAL	SKOR	
KUNCI	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	C	B	A	A	C	B	A	B	A	B	A	25	100	
K-1	B	A	C	A	C	A	A	A	A	B	C	C	C	B	A	D	B	A	C	B	B	B	B	A	B	11	44	
K-2	A	B	C	A	D	A	B	A	B	C	D	A	A	A	B	B	A	A	B	B	A	B	A	B	A	18	72	
K-3	A	B	B	A	C	A	C	B	B	A	B	B	B	D	C	A	A	C	B	A	A	A	A	C	D	10	40	
K-4	A	A	A	D	D	A	B	A	B	C	D	B	B	B	B	B	A	A	C	B	A	B	A	B	B	17	68	
K-5	B	C	C	D	D	D	C	A	C	D	B	A	B	D	C	B	C	C	A	C	C	C	C	A	C	A	10	40
K-6	A	A	B	C	D	A	A	A	D	B	B	A	B	B	D	A	D	B	C	B	A	B	A	B	B	11	44	
K-7	B	B	C	A	B	A	B	A	B	C	B	B	B	C	C	C	A	A	C	B	A	D	C	D	C	17	68	
K-8	A	B	C	A	D	A	B	A	B	C	A	C	B	B	B	B	A	A	A	C	B	A	B	A	B	15	60	
K-9	A	C	B	A	D	A	D	A	B	C	A	C	B	B	D	B	B	A	A	B	A	B	A	B	A	17	68	
K-10	B	D	A	A	B	A	B	A	B	C	A	B	B	B	D	C	A	A	C	B	B	A	B	A	B	C	17	68
K-11	A	A	B	A	D	A	B	A	B	C	A	C	B	B	D	B	B	A	A	B	A	B	A	B	D	17	68	
K-12	B	B	A	D	D	A	C	A	B	B	A	C	A	A	C	B	A	A	C	B	A	B	A	D	A	17	68	
K-13	B	B	A	D	A	D	A	B	A	B	B	D	A	C	B	D	D	A	A	A	A	B	B	B	B	C	14	56
K-14	B	B	B	A	D	B	A	A	B	B	A	C	B	B	B	B	A	A	C	B	B	B	A	B	c	17	68	
K-15	A	B	C	A	D	A	B	A	B	B	B	A	B	D	C	B	A	A	C	C	A	B	D	A	B	17	68	
K-16	A	A	B	A	D	A	B	C	B	C	D	A	B	A	B	A	A	A	C	B	A	B	A	B	D	15	60	
K-17	A	A	A	C	B	A	D	A	B	C	A	B	B	B	C	B	B	B	C	B	A	B	A	B	A	15	60	
K-18	B	B	C	A	D	B	B	A	B	C	A	C	B	C	B	B	A	A	C	C	A	B	A	A	B	18	72	
K-19	A	A	A	A	D	A	C	A	D	A	A	A	B	B	C	B	B	B	C	B	B	A	B	A	B	B	14	56
K-20	A	B	B	C	D	A	C	A	B	B	A	A	B	B	B	A	A	A	C	B	A	B	A	B	B	15	60	
K-21	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	A	C	B	D	B	A	A	A	B	B	A	C	B	A	A	17	68	
K-22	A	B	C	B	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	B	A	A	A	C	D	B	B	A	B	D	18	72	
K-23	C	B	A	A	D	A	C	A	B	C	C	C	B	A	B	B	C	A	A	B	A	B	A	B	C	16	64	
K-24	A	A	B	C	D	A	A	A	B	B	A	C	B	B	D	A	D	B	C	B	A	B	A	B	C	13	52	
K-25	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	D	C	C	B	B	A	A	A	B	A	D	C	C	C	16	64	
RATA-RATA																									15,28	61,12		

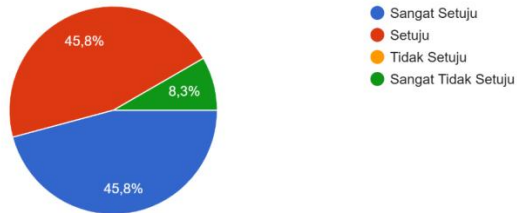
Lampiran 13 Jawaban Posttest Kelas Kontrol

NAMA	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	TOTAL	SKOR
KUNCI	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	C	B	A	A	C	B	A	B	A	B	A	25	100
K-1	B	A	B	B	D	A	C	A	B	C	A	B	B	A	B	B	A	A	C	B	A	B	A	B	A	17	68
K-2	B	B	C	A	D	A	B	A	B	B	A	A	B	A	B	B	A	A	C	B	A	B	A	B	B	19	76
K-3	A	B	C	A	D	A	B	A	C	B	B	C	B	B	A	B	A	A	C	B	A	B	A	B	B	20	80
K-4	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	A	C	B	A	A	A	B	A	B	A	B	B	22	88
K-5	A	B	B	A	D	B	C	B	C	D	C	C	B	B	D	A	A	A	C	B	A	B	A	B	B	14	56
K-6	A	B	B	A	D	A	C	A	B	B	B	C	B	B	C	A	A	A	C	B	A	B	A	B	B	19	76
K-7	B	A	C	A	D	A	B	A	B	C	A	C	B	B	A	B	A	B	D	B	A	B	A	B	A	20	80
K-8	A	B	C	A	D	A	B	A	B	C	A	C	B	B	B	B	A	A	A	B	B	B	A	B	B	19	76
K-9	A	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	C	B	A	A	C	B	A	B	A	B	C	23	92
K-10	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	A	B	A	A	C	B	A	B	A	B	B	23	92
K-11	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	A	B	B	C	C	B	A	B	A	B	A	22	88
K-12	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	A	C	B	B	A	B	A	A	C	C	B	A	B	A	B	21	84
K-13	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	A	B	A	A	C	B	A	B	A	B	B	23	92
K-14	B	B	B	A	D	B	B	A	B	A	B	C	B	B	A	B	A	B	C	B	B	B	A	B	B	18	72
K-15	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	C	B	A	B	C	C	B	A	B	A	B	23	92
K-16	B	B	C	A	D	A	B	A	B	B	A	A	B	B	B	B	A	A	C	B	A	B	A	B	B	20	80
K-17	B	B	A	C	D	B	C	A	C	C	B	A	B	B	C	B	A	A	C	B	A	B	A	B	C	18	72
K-18	B	B	A	A	D	B	C	A	B	C	B	B	B	B	A	B	A	A	C	B	A	B	A	B	C	19	76
K-19	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	A	C	B	B	A	B	A	A	C	B	A	B	A	B	C	22	88
K-20	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	A	B	A	A	C	B	A	B	A	B	B	23	92
K-21	B	B	C	A	D	A	C	A	B	C	B	C	B	D	C	B	A	C	C	B	A	B	A	B	B	21	84
K-22	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	C	A	A	A	C	B	B	B	A	B	A	23	92
K-23	B	B	C	A	D	A	B	A	B	C	B	C	B	B	A	B	A	C	D	B	A	B	A	B	A	22	88
K-24	B	B	B	A	D	B	C	A	B	C	B	A	B	B	C	B	B	A	C	B	A	B	A	B	C	19	76
K-25	B	B	A	A	D	B	C	A	B	B	B	A	B	A	A	B	A	A	C	B	A	B	A	B	B	17	68
RATA-RATA																									20,28	81,12	

Lampiran 14 Jawaban Kuisiner Media Zep Quiz

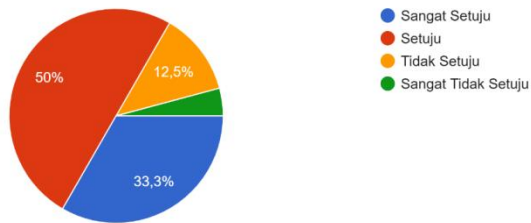
Apakah teks atau tulisan yang muncul di layar ZEP Quiz dapat dibaca dengan jelas tanpa kesulitan?

24 jawaban



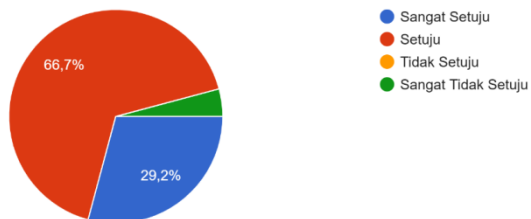
Apakah gambar atau ilustrasi dalam ZEP Quiz memiliki kualitas yang jernih dan tidak pecah (blur)?

24 jawaban



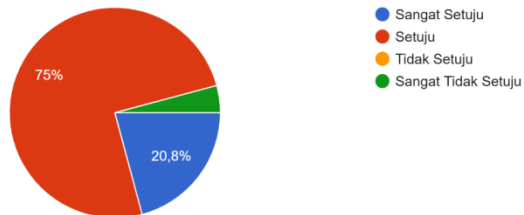
Apakah tampilan grafis dan fitur poin/peringkat dalam kuis ini berhasil membuat Anda merasa tertarik dan bersemangat untuk belajar?

24 jawaban



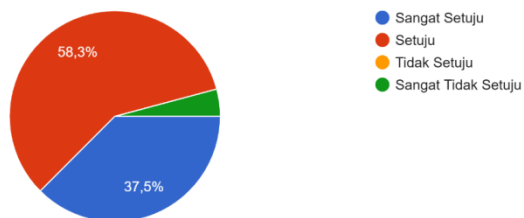
Apakah menu-menu dan tombol navigasi dalam aplikasi ini terasa sangat sederhana dan mudah untuk Anda operasikan?

24 jawaban



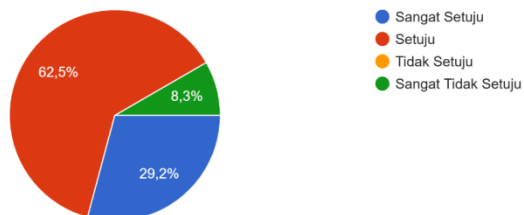
Apakah petunjuk cara bermain dan instruksi pengerjaan soal dalam kuis ini sudah disampaikan dengan bahasa yang mudah diikuti?

24 jawaban



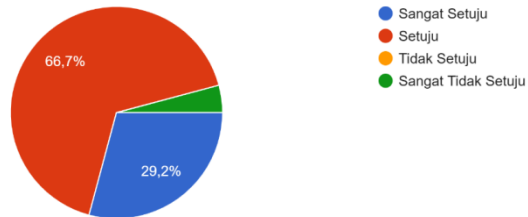
Apakah penggunaan media ZEP Quiz ini benar-benar membantu Anda dalam memahami dan mengingat materi zakat dengan lebih baik?

24 jawaban



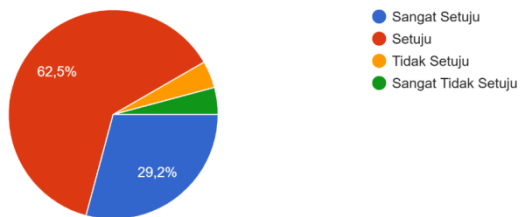
Apakah bahasa yang digunakan dan tingkat kesulitan soal-soal kuis sudah sesuai dengan kemampuan Anda?

24 jawaban



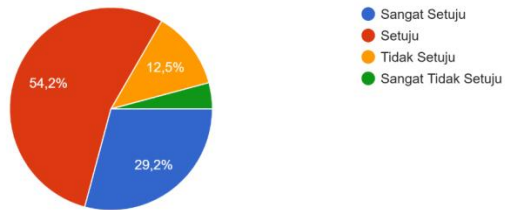
Apakah Penjelasan materi zakat di dalam media ini disajikan dengan alasan yang logis dan masuk akal?

24 jawaban



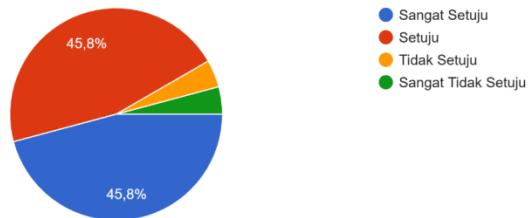
Apakah sistematika penyajian materi dalam media ini sudah tersusun secara rapi ?

24 jawaban



Apakah alur permainan dari awal hingga kuis berakhir sudah berjalan secara berurutan dan terstruktur dengan baik?

24 jawaban



Lampiran 15 Dokumentasi



Lampiran 16 Surat Ijin Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://litk.walisongo.ac.id>

Nomor : 0012 /Un.10.3/K/KM.00.11/1 /2026 Semarang, 05 Januari 2026
Lamp : -
Hal : Surat Izin Penelitian/ Riset

Kepada Yth.
Kepala SD Islam Al Azhar 25
di Jl. Wr. Supratman No.Kav. 31-32, Gisikdrono, Kec. Semarang Barat, Kota Semarang,
Jawa Tengah 50145

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat, dalam rangka memenuhi tugas akhir pada Mahasiswa S1 Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Vina Robi'atul Adawiyah
NIM : 2203016004
Semester : 7
Judul Skripsi : EFEKTIFITAS ZEP QUIZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS VI SD ISLAM AL AZHAR 25 KALIBANTENG

Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Nur Asiyah, M.Si

Untuk melaksanakan penelitian/riset di SD Islam Al Azhar 25 yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset/ penelitian dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas pada tanggal 05 Januari 2026 sampai dengan .

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Kabag T.U.



Tembusan Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Lampiran 17 Surat Keterangan Riset Selesai



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL FIKRI
Bekerjasama
YAYASAN PESANTREN ISLAM AL AZHAR JAKARTA
SD ISLAM AL AZHAR 25
Terakreditasi A

Jl. WR. Supratman Kav. 31-32 Semarang ☎ (024) 7625117 ☎ (024) 7603553 ☎ 50149
www.sdialazhar25.sch.id ✉ sdia_25@yahoo.com 📍 Sdi Al Azhar X-Banteng
@Sdi_alazhar_25_semarang 📍 SD ISLAM AL AZHAR 25 KALIBANTENG SEMARANG



AL-FIKRI
Second to none
(in muslim education)

SURAT KETERANGAN
No: 394/S.Ket/SDIA.25/II/1447.2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Aisah, S.Pd
Jabatan : Kepala SD Islam Al Azhar 25 Semarang

Menerangkan bahwa :

Nama : Vina Robi'atul Adawiyah
NIM : 2203016004
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Univ : UIN Walisongo Semarang

Benar-benar telah melaksanakan penelitian dan pengumpulan data di SD Islam Al Azhar 25, dengan judul skripsi : "Efektifitas ZEP Quiz sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VI SD Islam Al Azhar 25 Kalibanteng" pada tanggal 5 – 30 Januari 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 3 Februari 2026
SD ISLAM AL AZHAR 25 SEMARANG
Kepala Sekolah

Siti Aisah, S.Pd.I



Lampiran 18 Surat Keterangan Penunjukan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jl. Prof. Hamka (Kampus 2), Ngaliyan, Semarang 50185, Indonesia

Phone : +62 24 7601295
Fax : +62 24 7615387
Email :
s1.pai@walisongo.ac.id
Website:
<http://fik.walisongo.ac.id/>

Nomor : 2070/Un.10.3/JI/DA.08.05/05/2025 Semarang, 02 Juni 2025
Lamp. : -
Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada

Yth. Ibu. Pembimbing Dr. Hj. Nur Asiyah, M.Si.
di Semarang

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan riset skripsi di Jurusan Pendidikan Agama Islam, kami menyetujui rancangan yang akan ditulis oleh:

1. Nama lengkap : Vina Robi'atul Adawiyyah
2. NIM : 2203016004
3. Semester ke- : Semester 6
4. Program Studi : Pendidikan Agama Islam
5. Judul : *"Pengaruh Program Tahfidz Terhadap Konsep Diri Akademik Siswa di SMP Islam Al-Miftah Kendal"*

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kesediaan Ibu sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi dimaksud. Ibu memiliki kewenangan untuk memberikan arahan, bimbingan, koreksi dan perubahan judul yang diperlukan untuk kesempurnaan penulisan hasil riset skripsi tersebut.

Kemudian atas perhatian dan kerja samanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

A.n. Dekan
Ketua Jurusan PAI,


Dr. Fihris, M.Ag.

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama : Vina Robi'atul Adawiyyah
2. Tempat & Tgl. Lahir : Kendal, 08 Mei 2003
3. Alamat : Kebonharjo RT 01 RW 01 Patebon
Rumah Kendal
Hp : 083842815517
Email : vinarobiatuladawiyyah@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang
 - b. Mts Nurul Ihsan
 - c. SMA Negeri 1 Kendal
 - d. UIN Walisongo Semarang
2. Pendidikan Non-Formal
 - a. TPQ NU Himmatul Ummah 07
 - b. Madrasah Diniyah Hidayatul Mubtadi'in
 - c. Pondok Tahfidh Putri Anak-anak Yanaabii'ul Qur'an
 - d. Pondok Pesantren Putri Al-Miftah

Semarang, 1 April 2026

Penulis,



Vina Robi'atul Adawiyyah

NIM: 2203016004

