

Implementasi Media Pembelajaran Animasi *Zep Quiz* Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Pada Minat Belajar Siswa Kelas VII F di SMP Negeri 1 Denpasar

Putu Eka Putri Jayanti¹, Heny Perbowosari², Putu Ayu Septiari Dewi³

¹⁻³Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Bali, Indonesia

Email: ekaaputrii1004@gmail.com¹, henysari74@uhnsugriwa.ac.id²,
ayusepti@uhnsugriwa.ac.id³

ABSTRACT

The development of digital technology has encouraged teachers to utilize interactive learning media in the classroom. One of the learning media that can be used is *Zep Quiz*, an animated and game-based learning platform capable of creating a more engaging learning atmosphere. This study aims to determine the implementation of animated learning media *Zep Quiz*, the obstacles and efforts in its implementation, and its implications for students' learning interest in Hindu Religious Education and Character subjects in class VII F of SMP Negeri 1 Denpasar. This study used a qualitative approach with purposive sampling technique. Data collection techniques were carried out through interviews, observations, documentation, and literature studies. The results showed that the implementation of *Zep Quiz* was carried out through planning, implementation, and evaluation stages integrated into the Teaching Module. The use of *Zep Quiz* was able to create interactive learning, increase student participation, and foster students' learning interest. Obstacles encountered included unstable internet networks, limited time in preparing media, and students being distracted by game elements. The efforts made by teachers included coordinating with the school IT team, preparing quiz templates, and providing learning guidance during activities. The use of *Zep Quiz* also had implications for the development of teacher creativity, more structured learning, and easier evaluation of student learning outcomes.

Keywords: *Zep Quiz*, Learning Media, Learning Interest, Hindu Religious Education

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Zep Quiz*, yaitu media pembelajaran berbasis animasi dan permainan yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran animasi *Zep Quiz*, kendala dan upaya dalam penerapannya, serta implikasinya terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VII F SMP Negeri 1 Denpasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik purposive sampling. Teknik

pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *media Zep Quiz* dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terintegrasi dalam Modul Ajar. Penggunaan *Zep Quiz* mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, meningkatkan partisipasi siswa, serta menumbuhkan minat belajar siswa. Kendala yang dihadapi berupa jaringan internet yang kurang stabil, keterbatasan waktu dalam menyiapkan media, dan distraksi siswa terhadap unsur permainan. Upaya yang dilakukan guru yaitu berkoordinasi dengan tim IT sekolah, menyiapkan template kuis, serta memberikan arahan pembelajaran selama kegiatan berlangsung. Penggunaan media *Zep Quiz* juga memberikan implikasi terhadap berkembangnya kreativitas guru, pembelajaran yang lebih terstruktur, serta memudahkan evaluasi hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Zep Quiz*, Media Pembelajaran, Minat Belajar, Pendidikan Agama Hindu.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini (Putri & Rahmawati, 2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, moral, dan pemahaman spiritual siswa. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan siswa yang kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan cenderung monoton dan berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang interaktif sehingga minat belajar siswa belum berkembang secara optimal.

Media pembelajaran animasi *Zep Quiz* hadir sebagai salah satu inovasi pembelajaran berbasis digital yang memadukan unsur visual, animasi, dan permainan interaktif. *Zep Quiz* memungkinkan siswa belajar sambil bermain melalui kuis yang menarik dan kompetitif. Menurut Sari dan Putra (2022), penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung sejalan dengan teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi aktif siswa akan memberikan pemahaman yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal (Dale, 1969). Oleh karena itu, penggunaan *Zep Quiz* diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 1 Denpasar, guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti telah menggunakan media animasi *Zep Quiz* pada pembelajaran kelas VII F. Penggunaan media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu guru dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara langsung. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran animasi *Zep Quiz*, kendala dan upaya dalam penerapannya, serta implikasinya terhadap minat belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian berfokus pada pemahaman secara mendalam mengenai implementasi media pembelajaran animasi *Zep Quiz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Subjek penelitian terdiri atas guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti serta siswa kelas VII F SMP Negeri 1 Denpasar. Teknik penentuan informan menggunakan purposive sampling, yaitu teknik penentuan informan berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2023).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mendalam terkait implementasi media *Zep Quiz* dalam pembelajaran. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil evaluasi siswa.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, serta studi kepustakaan sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian deskriptif agar memudahkan peneliti dalam memahami temuan terkait implementasi media pembelajaran animasi *Zep Quiz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Setelah data disajikan, peneliti melakukan penarikan kesimpulan dengan menafsirkan makna dari temuan penelitian berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis secara sistematis. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik sehingga hasil penelitian yang diperoleh lebih valid, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Media Pembelajaran Animasi *Zep Quiz*

Implementasi media pembelajaran animasi *Zep Quiz* dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menyusun Modul Ajar, menentukan tujuan pembelajaran, serta merancang kuis interaktif yang disesuaikan dengan materi Sejarah Perkembangan Agama Hindu di Asia Tenggara.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu, media *Zep Quiz* dicantumkan secara langsung dalam Modul Ajar sebagai bagian dari kegiatan inti pembelajaran berbasis *Game-Based Learning*. Guru juga menyesuaikan isi kuis dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan interaktif.

Pada tahap pelaksanaan, guru memulai pembelajaran dengan memberikan penjelasan materi terlebih dahulu sebelum siswa mengakses *Zep Quiz* melalui kode QR atau tautan yang telah disediakan. Selama kegiatan berlangsung, guru memantau *leaderboard* secara real-time dan memberikan penguatan terhadap soal-soal yang banyak dijawab salah oleh siswa.



Gambar 1. Siswa mengerjakan Kuis dengan *Zep Quiz*

Penggunaan media *Zep Quiz* menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu siswa menyatakan bahwa penggunaan *Zep Quiz* membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan karena terdapat unsur permainan dan tantangan.

Dalam perspektif teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale, penggunaan media pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung akan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna bagi siswa (Dale, 1969). Melalui *Zep Quiz*, siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran melalui kuis interaktif.

Kendala dan Upaya dalam Implementasi Media *Zep Quiz*

Dalam pelaksanaannya, guru dan siswa mengalami beberapa kendala baik dari aspek teknis maupun pedagogis. Kendala utama yang dihadapi yaitu stabilitas jaringan internet yang kurang baik ketika digunakan secara bersamaan oleh banyak siswa. Selain itu, guru juga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menyiapkan media animasi dan menyusun soal kuis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu, kendala lainnya yaitu adanya siswa yang terlalu fokus pada unsur permainan sehingga perhatian terhadap materi pembelajaran menjadi berkurang.

Selain guru, siswa juga mengalami kendala dalam penggunaan media *Zep Quiz*. Siswa Indah menyatakan bahwa kendala yang dialami berupa jaringan internet yang kurang stabil dan kesulitan memahami cara penggunaan media pada tahap awal. Sementara itu, salah satu siswa mengungkapkan bahwa dirinya mengalami kesulitan membaca soal yang terlalu panjang ketika suasana kelas sangat aktif.



Gambar 2. Siswa Sedang Menjawab Soal

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru melakukan beberapa upaya seperti berkoordinasi dengan tim IT sekolah, menyarankan penggunaan hotspot mandiri, membuat template kuis agar lebih efisien, serta memberikan arahan yang jelas sebelum pembelajaran dimulai. Guru juga tetap membimbing siswa selama kegiatan berlangsung agar fokus pada tujuan pembelajaran.

Sementara itu, siswa berupaya mengatasi kesulitan dengan membaca ulang soal secara perlahan, berdiskusi dengan teman, dan bertanya kepada guru ketika mengalami kendala teknis maupun kesulitan memahami materi.

Implikasi Implementasi Media *Zep Quiz*

Penggunaan media pembelajaran animasi *Zep Quiz* memberikan implikasi terhadap guru maupun siswa. Dari sisi guru, penggunaan media ini mendorong berkembangnya kreativitas dalam menyusun soal dan merancang media pembelajaran yang lebih menarik. Guru juga menjadi lebih terarah dalam

merancang pembelajaran karena harus menyesuaikan materi dengan aktivitas kuis interaktif.

Selain itu, penggunaan *Zep Quiz* memudahkan guru dalam memantau hasil evaluasi belajar siswa secara langsung melalui fitur skor dan *leaderboard* yang tersedia dalam aplikasi. Guru dapat mengetahui bagian materi yang belum dipahami siswa sehingga dapat memberikan penguatan pembelajaran.

Dari sisi siswa, penggunaan *Zep Quiz* memberikan implikasi terhadap minat belajar. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan tertarik mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan, animasi, dan kompetisi sehat selama kegiatan berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmawati et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Analisa Penulis

Berdasarkan hasil temuan penelitian, penulis menganalisis bahwa implementasi media pembelajaran animasi *Zep Quiz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. Siswa kelas VII yang cenderung menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis teknologi terlihat lebih mudah terlibat dalam proses pembelajaran ketika materi disajikan melalui kuis animasi. Hal ini menunjukkan bahwa *Zep Quiz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media yang dapat membangun motivasi, perhatian, dan partisipasi aktif siswa. Namun, keberhasilan penggunaan media ini sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam merancang pembelajaran, mulai dari penyusunan Modul Ajar, pemilihan materi, penyusunan soal, hingga pengaturan alur kegiatan agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Selain memberikan dampak positif, penulis menganalisis bahwa penerapan *Zep Quiz* juga menghadapi kendala teknis dan pedagogis, seperti jaringan internet yang kurang stabil, kesiapan perangkat, serta kemampuan awal siswa dalam menggunakan media. Kendala tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital memerlukan dukungan sarana prasarana dan pendampingan yang memadai. Meskipun demikian, upaya guru dalam memberikan arahan sebelum pembelajaran, berkoordinasi dengan tim IT, serta membimbing siswa selama kegiatan berlangsung menunjukkan bahwa hambatan tersebut dapat diminimalkan. Dengan pengelolaan yang tepat, *Zep Quiz* berpotensi menjadi media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

PENUTUP

Implementasi media pembelajaran animasi *Zep Quiz* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VII F SMP Negeri 1 Denpasar

telah dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran secara sistematis sesuai dengan Modul Ajar. Penggunaan media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kendala yang dihadapi dalam implementasi media *Zep Quiz* meliputi jaringan internet yang kurang stabil, keterbatasan waktu dalam menyiapkan media, serta adanya distraksi siswa terhadap unsur permainan. Upaya yang dilakukan guru dan siswa yaitu melakukan koordinasi dengan tim IT sekolah, menggunakan hotspot mandiri, membuat template kuis, memberikan arahan pembelajaran, serta melakukan diskusi selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media animasi *Zep Quiz* memberikan implikasi terhadap berkembangnya kreativitas guru dalam menyusun soal, pembelajaran yang lebih terstruktur, tumbuhnya minat belajar siswa, serta memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Kontribusi penelitian ini adalah memberikan gambaran empiris mengenai pemanfaatan media pembelajaran animasi *Zep Quiz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, khususnya pada materi Sejarah Perkembangan Agama Hindu di Asia Tenggara. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan masukan bagi sekolah untuk mendukung penyediaan sarana prasarana digital, terutama jaringan internet dan perangkat pembelajaran, agar implementasi media berbasis game dapat berjalan lebih optimal. Secara akademis, penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang penggunaan media pembelajaran digital dalam pendidikan agama serta menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dale, E. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., . . . Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nisak, R. K., & Rofi'ah, S. (2023). Problematika Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basica*, 3(1), 41-50.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5 (2), 216-232.
- Putri, D., & Rahmawati, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 45-54.
- Rahmawati, D., et al. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game terhadap Keterlibatan Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 55-63.
- Sari, M., & Putra, A. (2022). Implementasi Game-Based Learning dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Modern*, 3(2), 77-86.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.