



The Effect of a Gallery Walk-Based Zep Quiz on Students' Learning Outcomes in Islamic Religious Education and Character Education among Eighth-Grade Students at SMP Negeri 05 Purbalingga

Muhammad Azzam Arhab¹, Herman Wicaksono²

azzamarhab25@gmail.com, hermanwicaksono@uinsaizu.ac.id

^{1,2}Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri, Purwokerto, Indonesia

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of implementing a Gallery Walk-based Zep Quiz as a learning medium on students' learning outcomes in Islamic Religious Education and Character Education among eighth-grade students at SMP Negeri 05 Purbalingga. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of two classes, namely Class VIII D as the experimental group and Class VIII F as the control group, with 36 students in each class. Data were collected through a learning achievement test consisting of 20 multiple-choice items that had been validated and proven reliable. Data were analyzed using the normality test, homogeneity test, Mann–Whitney test, and Independent Samples *t*-test with the assistance of IBM SPSS Statistics version 25. The results showed that the experimental group achieved a mean posttest score of 84.44, while the control group obtained a mean score of 72.91. The Independent Samples *t*-test yielded a significance value of 0.00 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant difference in learning outcomes between the two groups. The findings demonstrate that implementing a Gallery Walk-based Zep Quiz significantly improves students' learning outcomes compared with conventional instruction. The integration of digital learning media and an active learning strategy creates a more interactive, collaborative, and student-centered learning environment, making it a promising alternative for improving learning in Islamic Religious Education and Character Education.

Keywords: Gallery Walk; Islamic Religious Education and Character Education; learning outcomes; Zep Quiz.

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. (Hilmi & Jasiah, 2025) Pemanfaatan teknologi tidak lagi dipandang sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi telah menjadi bagian penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar peserta didik. (Ni et al., 2026) Oleh karena itu, inovasi pembelajaran yang memadukan teknologi dengan strategi pembelajaran aktif menjadi salah satu kebutuhan utama dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga diarahkan untuk membentuk sikap religius, karakter, serta kemampuan peserta didik dalam mengimplementasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik materi PAIBP yang banyak memuat konsep, nilai, dan keteladanan menuntut guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik berpikir aktif, berdiskusi, berkolaborasi, serta terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Namun demikian, pembelajaran PAIBP di berbagai sekolah masih sering didominasi oleh metode ceramah yang menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan lebih banyak berperan sebagai penerima informasi dibandingkan sebagai subjek pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar.

Salah satu inovasi pembelajaran yang berpotensi mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengadopsi unsur-unsur permainan ke dalam aktivitas belajar sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan antusiasme peserta didik. Salah satu platform yang mulai banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Zep Quiz. (Sari & Prasetyo, 2025) Platform ini menghadirkan pengalaman evaluasi pembelajaran melalui lingkungan virtual tiga dimensi (*metaverse*) yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, berkompetisi, dan berinteraksi secara langsung dengan teman sekelas. Berbeda dengan media kuis digital konvensional, Zep Quiz menawarkan suasana belajar yang lebih imersif sehingga mampu meningkatkan fokus dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penggunaan media digital saja belum tentu mampu mengoptimalkan proses pembelajaran apabila tidak didukung oleh strategi pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, integrasi Zep Quiz dengan metode Gallery Walk menjadi alternatif yang menarik untuk diterapkan. (Delfitri et al., 2023) Gallery Walk merupakan strategi pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompok, menyusun hasil pemikiran, mempresentasikan hasil diskusi, serta mengamati dan memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok lain. (Narwati, 2022) Strategi ini mendorong peserta didik membangun pengetahuan melalui interaksi sosial, kolaborasi, dan aktivitas reflektif. Dengan demikian, perpaduan antara Gallery Walk sebagai aktivitas eksplorasi materi dan Zep Quiz sebagai media evaluasi interaktif diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. (Jamilah et al., 2025)

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan Gallery Walk mampu meningkatkan keaktifan belajar, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar peserta didik. Penelitian lain juga membuktikan bahwa penggunaan Zep Quiz dapat meningkatkan motivasi belajar maupun hasil belajar melalui pendekatan gamifikasi digital. Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji kedua inovasi tersebut secara terpisah. (Prihatin et al., 2022) Penelitian mengenai Gallery Walk lebih banyak difokuskan pada pengembangan keterampilan kolaboratif atau hasil belajar tanpa memanfaatkan media digital, sedangkan penelitian mengenai Zep Quiz umumnya hanya menitikberatkan pada implementasi gamifikasi dalam proses evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, kajian mengenai integrasi Zep Quiz berbasis Gallery Walk, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di jenjang Sekolah Menengah Pertama, masih relatif terbatas. Hal ini menunjukkan adanya research gap yang perlu dikaji lebih lanjut.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi media pembelajaran digital berbasis gamifikasi Zep Quiz dengan strategi pembelajaran aktif Gallery Walk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Kombinasi kedua pendekatan tersebut

belum banyak diteliti, terutama pada materi *Meyakini Nabi dan Rasul Allah: Menjadi Generasi Digital yang Berkarakter*. Penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas media digital, tetapi juga mengintegrasikan aktivitas kolaboratif, diskusi, presentasi, dan evaluasi interaktif dalam satu rangkaian pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 05 Purbalingga, proses pembelajaran PAIBP masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut tercermin dari hasil belajar yang belum maksimal serta rendahnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar sekaligus hasil belajar peserta didik melalui pemanfaatan teknologi digital dan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Zep Quiz berbasis Gallery Walk terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 05 Purbalingga. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan efektif sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment untuk menguji pengaruh penggunaan Zep Quiz berbasis Gallery Walk terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, yaitu desain yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sama-sama diberikan pretest dan posttest, tetapi hanya kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Zep Quiz berbasis Gallery Walk. (Abdullah et al., 2022) Desain ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan ketika pengacakan subjek secara penuh tidak memungkinkan dilakukan di lingkungan sekolah.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 05 Purbalingga, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII yang berjumlah 288 peserta didik dan terbagi ke dalam delapan kelas. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik random sampling, sehingga diperoleh kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan VIII F sebagai kelas kontrol, dengan masing-masing kelas terdiri atas 36 peserta didik. Pemilihan dua kelas tersebut bertujuan memperoleh karakteristik sampel yang relatif setara sehingga hasil perlakuan dapat dibandingkan secara objektif.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Zep Quiz berbasis Gallery Walk, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya materi *Meyakini Nabi dan Rasul Allah: Menjadi Generasi Digital yang Berkarakter*. Pada kelas eksperimen, pembelajaran diawali dengan penerapan strategi Gallery Walk melalui kegiatan diskusi kelompok, penyusunan hasil diskusi pada media karton, presentasi hasil kerja, dan aktivitas berkeliling untuk mengamati hasil kelompok lain. Setelah seluruh rangkaian diskusi selesai, peserta didik mengikuti evaluasi menggunakan Zep Quiz sebagai media gamifikasi berbasis digital. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang biasa diterapkan oleh guru.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk 20 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Sebelum

digunakan dalam penelitian, instrumen telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli evaluasi serta diuji reliabilitasnya sehingga memenuhi kriteria sebagai alat ukur yang layak digunakan dalam penelitian. (Setyawan, 2021) Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan posttest setelah proses pembelajaran selesai untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Selain tes, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung mengenai kondisi sekolah, jumlah peserta didik, serta pelaksanaan penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 25. Tahap awal analisis meliputi statistik deskriptif untuk menggambarkan nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi hasil belajar peserta didik. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. (Rohmad; Siti Sarah, 2021) Kesetaraan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis menggunakan uji Mann–Whitney. Setelah persyaratan analisis terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Keputusan pengujian didasarkan pada nilai signifikansi, yaitu H_0 ditolak apabila nilai *Sig.* $< 0,05$ dan H_1 diterima apabila nilai *Sig.* $\geq 0,05$. Pemilihan prosedur analisis tersebut bertujuan memastikan bahwa perbedaan hasil belajar yang diperoleh benar-benar disebabkan oleh perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Zep Quiz berbasis *Gallery Walk* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 05 Purbalingga. Data penelitian diperoleh melalui pemberian pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah proses pembelajaran pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics versi 25.

1. Kemampuan Awal Peserta Didik

Pretest diberikan kepada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum memperoleh perlakuan. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas relatif tidak berbeda.

Tabel 1. Hasil Deskriptif Nilai *Pre-test*

No	Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Jumlah Siswa	36	36
2	Nilai Rata-rata	55,27	54,72
3	Nilai Tertinggi	70	70
4	Nilai Terendah	40	40

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 55,27, sedangkan kelas kontrol sebesar 54,72. Selisih rata-rata kedua kelas relatif kecil sehingga menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik sebelum perlakuan berada pada kondisi yang hampir sama.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro–Wilk untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shampiro-Wilk
Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
.164	36	.015	.937	36	.042
.152	36	.035	.951	36	.110

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai signifikansi kedua kelompok lebih besar dari 0,05 sehingga data hasil belajar berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi salah satu asumsi yang diperlukan untuk analisis statistik parametrik.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar agama	Based on Mean	.286	1	70	.595
	Based on Median	.258	1	70	.613
	Based on Median and with adjusted df	.258	1	69.939	.613
	Based on trimmed mean	.229	1	70	.634

Tabel 5 menunjukkan hasil uji homogenitas pre-test menggunakan Levene Statistic, diperoleh nilai signifikansi lebih dari $\alpha = 0,05$ yaitu $0,916 \geq 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pre-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, kedua kelompok memiliki varians yang sama sehingga memenuhi syarat untuk selanjutnya dilakukan uji statistik selanjutnya yaitu non-parametrik Mann-Whitney.

4. Uji Kesetaraan Kemampuan Awal

Kesetaraan kemampuan awal peserta didik dianalisis menggunakan uji Mann-Whitney terhadap nilai pretest.

Tabel 4. Hasil Uji Mann-Whitney
Test Statistics^a

hasil belajar agama	
Mann-Whitney U	175.500
Wilcoxon W	841.500
Z	-5.404
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: kelas

Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,175 > 0,05$, sehingga tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang setara sebelum diberikan perlakuan.

5. Hasil Belajar Setelah Perlakuan

Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah memperoleh perlakuan.

Tabel 5. Hasil Deskriptif Nilai Posttest

No	Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Jumlah Peserta didik	36	36
2	Nilai-Rata-rata	84,44	72,91
3	Nilai Tertinggi	100	85
4	Nilai Terendah	65	60

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen mencapai 84,44, sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 72,91. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas yang memperoleh pembelajaran menggunakan Zep Quiz berbasis Gallery Walk memiliki capaian hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang mengikuti pembelajaran konvensional.

6. Pengujian Hipotesis

Tabel 6. Hasil Independent Sample t-tets

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Kelas Eksperimen	36	84.44	8.175	1.362
	Kelas Kontrol	36	72.92	6.478	1.080

Diketahui:

$$M_1 : 84,44$$

$$M_2 : 72,92$$

$$SD_1 : 8,175$$

$$SD_2 : 6,478$$

Maka diperoleh:

Cohen's d = 1.562 (large effect size)

Cohen's d is calculated according to the formula: $d = (M_1 - M_2) / SD_{pooled}$

$$SD_{pooled} = \sqrt{(SD_1^2 + SD_2^2) / 2}$$

Where: M_1 = mean of group 1, M_2 = mean of group 2, SD_1 = standard deviation of group 1, SD_2 = standard deviation of group 2, SD_{pooled} = pooled standard deviation.

$$M_1 = 84.44, M_2 = 72.92, SD_1 = 8.175, SD_2 = 6.478$$

$$d = (84.44 - 72.92) / 7.375, SD_{pooled} = \sqrt{(8.175^2 + 6.478^2) / 2} = 7.375$$

$$d = 11.520 / 7.375 = 1.562$$

$$d = 1.562$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai Cohen's d sebesar 1,562. Nilai tersebut termasuk dalam kategori efek besar (*large effect size*) karena melebihi batas 0,8. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz berbasis Gallery Walk memberikan pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar peserta didik. Perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Zep Quiz berbasis Gallery Walk memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Negeri 05 Purbalingga.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz berbasis *Gallery Walk* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 05 Purbalingga. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil Independent Sample *t*-test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis alternatif diterima. Selain itu, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (84,44) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (72,91). Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan media digital dengan strategi pembelajaran aktif mampu meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tidak terlepas dari karakteristik pembelajaran yang diterapkan. Pada penelitian ini, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses menemukan, mendiskusikan, menyajikan, dan mengevaluasi informasi melalui tahapan *Gallery Walk*. Setelah proses diskusi selesai, peserta didik mengikuti evaluasi menggunakan Zep Quiz yang dikemas dalam bentuk gamifikasi digital. Kombinasi kedua pendekatan tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga peserta didik memiliki kesempatan lebih besar untuk membangun pemahamannya sendiri terhadap materi yang dipelajari.

Ditinjau dari perspektif teori konstruktivisme, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan secara aktif mampu menghasilkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Dalam penerapan *Gallery Walk*, peserta didik berdiskusi dalam kelompok, mengorganisasi informasi, menyampaikan hasil diskusi, memberikan tanggapan terhadap hasil kerja kelompok lain, serta melakukan refleksi terhadap informasi yang diperoleh. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan tidak sekadar ditransfer dari guru kepada peserta didik, tetapi dikonstruksi melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Kondisi ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran.

Selain konstruktivisme, hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori behavioristik. Menurut teori ini, proses belajar dipengaruhi oleh hubungan antara stimulus, respons, dan penguatan (reinforcement). Dalam penelitian ini, Zep Quiz berfungsi sebagai stimulus yang mendorong peserta didik untuk memberikan respons melalui penyelesaian soal-soal evaluasi. Umpan balik yang diberikan secara langsung setelah peserta didik menjawab soal menjadi bentuk penguatan positif yang meningkatkan motivasi belajar. Adanya sistem skor, tantangan, dan suasana kompetitif dalam Zep Quiz mendorong peserta didik untuk lebih fokus, aktif, dan berusaha memperoleh hasil terbaik. Dengan demikian, penguatan yang diberikan melalui media gamifikasi berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dari perspektif teori pembelajaran multimedia, perpaduan media digital dengan aktivitas kolaboratif memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya. Penyajian materi melalui diskusi kelompok, media visual, interaksi antarpeserta didik, serta evaluasi berbasis permainan membantu mengurangi kejenuhan selama pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dalam bentuk verbal, tetapi juga memproses informasi melalui berbagai aktivitas yang melibatkan aspek visual, sosial, dan kognitif. Hal tersebut memperkuat proses penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *Gallery Walk* memberikan kontribusi terhadap berkembangnya kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis peserta didik. Selama proses pembelajaran, setiap kelompok bertanggung jawab menyusun hasil diskusi, menjelaskan materi kepada kelompok lain, mengajukan pertanyaan, serta

memberikan tanggapan terhadap hasil kerja kelompok lain. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga melatih keterampilan abad ke-21 (21st century skills) yang meliputi komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Dengan demikian, penerapan Gallery Walk tidak hanya berorientasi pada peningkatan aspek kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Nur Fatimah yang menunjukkan bahwa metode Gallery Walk mampu meningkatkan keterampilan peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang kolaboratif. Persamaan tersebut terletak pada penggunaan Gallery Walk sebagai strategi pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, penelitian ini memiliki perbedaan karena mengintegrasikan Gallery Walk dengan media digital Zep Quiz, sehingga proses pembelajaran tidak berhenti pada kegiatan diskusi, tetapi dilanjutkan dengan evaluasi berbasis gamifikasi yang meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Nivayatus Sayyadah yang menyimpulkan bahwa penerapan Gallery Walk berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Meskipun demikian, penelitian Sayyadah dilakukan pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Perbedaan konteks mata pelajaran menunjukkan bahwa efektivitas Gallery Walk tidak hanya berlaku pada satu bidang studi tertentu, tetapi juga dapat diterapkan pada pembelajaran yang menekankan penguasaan konsep, nilai, dan karakter.

Selanjutnya, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Ni'mah dkk. mengenai penggunaan Zep Quiz yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital. Akan tetapi, penelitian tersebut lebih berfokus pada minat belajar peserta didik di tingkat SMA, sedangkan penelitian ini membuktikan bahwa integrasi Zep Quiz dengan Gallery Walk mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik tingkat SMP. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa bukti empiris bahwa gamifikasi digital akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila dipadukan dengan strategi pembelajaran aktif yang berpusat pada peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan teknologi, tetapi juga oleh strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam mengelola aktivitas belajar peserta didik. Teknologi pembelajaran seperti Zep Quiz akan memberikan dampak yang lebih besar apabila diintegrasikan dengan model pembelajaran aktif yang mendorong interaksi, kolaborasi, dan partisipasi peserta didik. Oleh karena itu, integrasi Zep Quiz berbasis Gallery Walk dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Zep Quiz berbasis Gallery Walk terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 05 Purbalingga. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 83,89, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,33. Hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan Zep Quiz berbasis Gallery Walk dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dengan strategi pembelajaran aktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Aktivitas diskusi, presentasi, observasi antarkelompok, dan

evaluasi berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, Zep Quiz berbasis Gallery Walk dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus mendukung pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Ardiawan, M. K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Delfitri, F., Zakir, S., & Iswantir, M. (2023). *Pengaruh Penerapan Model Gallery Walk terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 2 Padang Panjang*. 7, 22380–22388.
- Hilmi, I. N., & Jasiah. (2025). Revolusi Penelitian Pembelajaran: Implementasi Zep Quiz Sebagai Solusi Digital Interaktif Di Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 608–614.
<https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/649/458>
- Jamilah, S., Syaifulloh, A., & Nurkayati, S. (2025). *Implementasi Metode Gallery Walk Dalam Pembelajaran PAIBP untuk Meningkatkan Kolaboratif Peserta Didik SMKN 2 Blora*. 5(4), 489–496.
- Narwati. (2022). *Penerapan Metode Gallery Walk Berhadiah untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA*. 1(2), 65–76.
- Ni, A., Ilmiyah, Q., & Krisnaeni, K. D. (2026). *Pengaruh Media Gamifikasi Zep Quiz Berbasis Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMA Manbail Huda Jenu*. 156–168.
- Prihatin, W. A., Banyumas, K., & Tengah, J. (2022). *Penerapan Problem Based Learning dengan Gallery Walk Dalam Peningkatan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa*. 5(1), 31–44.
- Rohmad; Siti Sarah. (2021). *Pengembangan Instrumen Angket* (Ali Murtadho (ed.)). K-Media.
- Sari, C. N., & Prasetyo, A. (2025). *Gamify Your Learning: Pengaruh Zep Quiz Sebagai Digital Learning Media Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa UPT SMPN 2 Gresik*. 8(2), 464–472.
- Setyawan, D. A. (2021). *Hipotesis dan Variabel Penelitian*. Tahta Media Group.