Community Education Engagement Journal
Vol. 08, No. 1, Oktober, 2026, pp. 96-112
e-ISSN: 2686-6129
https://journal.uir.ac.id/index.php/ecej

# Pelatihan Pemanfaatan *ZEP Quiz* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Guru SMPN 1 Simpang Alahan Mati

# *Training on the Use of ZEP Quiz as an Interactive Learning Evaluation Tool for Teachers at SMPN 1 Simpang Alahan Mati*

**Ennike Gusti Rahmi[1abcd*], Rini Silvina[2abcd], Sry Rita Puspitasari[3abc], Destaria Sudirman[2abcd], Itgo Hatchi[2abcd], Ika Anggraeni[2abcd]**

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia[1]
Program Studi Pendidikan Biologi, STKIP Ahlussunnah Bukittinggi, Bukittinggi, Sumatera Barat, Indonesia[2]
Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia[3]

Received 22 September 2026; Accepted 20 October 2026; 29 October 2026

**ABSTRAK**

**Latar Belakang:** Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk meningkatkan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam berbagai aktivitas pembelajaran, termasuk kegiatan evaluasi. Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati, pelaksanaan evaluasi pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, sedangkan penggunaan *platform* digital interaktif belum dimanfaatkan secara optimal. **Tujuan:** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan *ZEP Quiz* sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menerapkan konsep gamifikasi. Kegiatan dilaksanakan pada 27–30 April 2026 di SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati, Kabupaten Pasaman, dengan melibatkan 11 orang guru. **Metode:** Pelaksanaan kegiatan mencakup persiapan, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan *ZEP Quiz*, praktik dan pendampingan, simulasi penerapan, evaluasi, serta tindak lanjut. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner untuk mengukur respons peserta terhadap penguasaan materi narasumber, penggunaan media dan keterlibatan peserta, serta manfaat kegiatan. **Hasil:** Hasil evaluasi dari 11 responden menunjukkan respons yang sangat positif, yaitu 81,82% peserta sangat setuju terhadap penguasaan materi narasumber, 72,73% terhadap media dan keaktifan peserta, dan 90,91% terhadap manfaat pelatihan. **Kesimpulan:** Kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan *ZEP Quiz* sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif serta mendukung penguatan kompetensi digital guru.

**Kata Kunci:** Kompetensi Digital; Media Evaluasi; Pembelajaran Interaktif; Pelatihan Guru; *ZEP Quiz*;

**ABSTRACT**

***Background:*** *The development of digital technology in education encourages teachers to improve their ability to integrate technology into various learning activities, including evaluation activities. Based on initial observations at SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati, learning evaluations are still dominated by conventional methods, while the use of interactive digital platforms has not been utilized optimally.* ***Purpose:*** *This community service activity aims to increase teachers' knowledge and skills in using ZEP Quiz as an alternative interactive learning evaluation tool and to apply the concept of gamification. The activity was carried out on April 27–30, 2026, at SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati, Pasaman Regency, involving 11 teachers.* ***Method:*** *The activity implementation included preparation, material delivery, demonstration of ZEP Quiz usage, practice and mentoring, simulation of application, evaluation, and follow-up. The evaluation was conducted using a questionnaire to measure participants' responses to the speaker's mastery of the material, the use of media and participant engagement, as well as the benefits of the activity.* ***Results:*** *The evaluation results from 11 respondents show a very positive response: 81.82% of participants strongly agreed regarding the speaker's mastery of the material, 72.73% regarding the training media and participant engagement, and 90.91% regarding the benefits of the training.* ***Conclusion:*** *This activity contributes to improving teachers' understanding and skills in using ZEP Quiz as a medium for interactive learning evaluation and also supports strengthening teachers' digital competence.*

***Keywords:*** *Digital Competence; Evaluation Media; Interactive Learning; Teacher Training; ZEP Quiz;*

https://doi. org/10.25299/ceej.v7i1.30323

**Copyright © 2022,** Ennike Gusti Rahmi, Rini Silvina, Sry Rita Puspitasari, Destaria Sudirman, Itgo Hatchi, Ika Anggraeni

**Corresponding Author:**
Ennike Gusti Rahmi**,** Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia.
rahmiwijaya125@gmail.com

**How to Cite**: Rahmi, E. G., Silvina, R., Puspitasari, S. R., Sudirman, D., Hatchi, I., & Anggraeni, I. (2026). Pelatihan Pemanfaatan ZEP Quiz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Guru SMPN 1 Simpang Alahan Mati. *Community Education Engagement Journal, 8*(1), 96-112. https://doi. org/10.25299/ceej.v8i1.30323.

# PENDAHULUAN

## *Transformasi Digital dalam Pendidikan*

Hasil wawancara awal dengan guru di SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati, Kabupaten Pasaman, menjadi landasan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi digital. Penggalian informasi difokuskan pada pengalaman guru dalam melaksanakan penilaian, penggunaan media evaluasi, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan akan aplikasi yang praktis dan mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik. Identifikasi tersebut diperlukan agar program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan selaras dengan kondisi dan kebutuhan sekolah mitra. Sebagai tindak lanjut, pelatihan penggunaan aplikasi evaluasi digital dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun dan melaksanakan penilaian yang lebih bervariasi, interaktif, dan efektif. Penerapan teknologi digital dalam evaluasi diharapkan dapat membantu guru mengoptimalkan proses penilaian, sekaligus memanfaatkan hasil evaluasi sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Implementasi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik juga membutuhkan bentuk evaluasi yang mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik (Micchelys *et al*., 2025; Muhammadi *et al*., 2026; Rifansyah & Rawi, 2025). Penggunaan elemen permainan dalam evaluasi atau *game-based assessment* dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik (Fitri *et al*., 2025; Pratama & Mahmudah, 2026; Supuwiningsih, 2025). Gamifikasi memanfaatkan elemen-elemen permainan dalam konteks nonpermainan dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman pengguna dalam proses belajar (Mahbubi, 2025; *Riatmaja et al*., 2025; Srimuliyani, 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran perlu mempertimbangkan keterkaitan antara teknologi, pedagogi, dan konten (Rahmatiah *et al*., 2022; Silvester *et al*., 2024; Wardani, 2022). Koehler & Mishra (2009) melalui kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi yang efektif dalam pembelajaran perlu terintegrasi dengan pengetahuan pedagogis dan materi yang diajarkan.

## *Permasalahan Guru dalam Pemanfaatan Media Evaluasi Digital*

SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati merupakan salah satu sekolah yang berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode evaluasi konvensional, seperti tes tertulis dan lembar kerja berbasis kertas. Sebagian guru telah menggunakan *google form*, tetapi pemanfaatannya masih terbatas pada penyajian soal pilihan ganda tanpa unsur interaktivitas dan gamifikasi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media evaluasi digital yang lebih interaktif. Permasalahan lain yang ditemukan adalah keterbatasan pengalaman guru dalam menggunakan *platform* evaluasi berbasis gamifikasi serta kebutuhan pendampingan dalam menyusun soal, mengelola evaluasi, dan mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran.

### *Potensi ZEP Quiz sebagai Media Evaluasi Interaktif*

Salah satu *platform* yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung evaluasi pembelajaran interaktif adalah *ZEP Quiz*. *Platform* ini menyediakan ruang evaluasi berbasis virtual yang memungkinkan peserta mengikuti kuis menggunakan avatar digital (Mu'tamiroh & Burhanuddin, 2026; Tyas *et al*., 2026; Umarella *et al*., 2026). *ZEP Quiz* memiliki sejumlah fitur yang mendukung aktivitas evaluasi, seperti kuis secara waktu nyata, *leaderboard*, ruang virtual, dan sistem penilaian otomatis. Karakteristik tersebut memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan bentuk evaluasi yang lebih menarik dibandingkan dengan evaluasi konvensional. Peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan soal dan aktivitas yang diberikan. Penggunaan elemen permainan juga dapat menciptakan pengalaman evaluasi yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan peserta (Fitri *et al*., 2025; Hilmi & Jasiah, 2025; Raharjo *et al*., 2026).

Potensi *ZEP Quiz* sebagai media evaluasi didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu. Amelia & Triayomi (2026) dalam penelitian mengenai penggunaan *ZEP Quiz* untuk menilai keterampilan membaca pemahaman, ditemukan bahwa penggunaan *platform* tersebut mendukung motivasi, keterlibatan, dan kenyamanan peserta didik selama evaluasi. Meskipun nilai rata-rata kelompok yang menggunakan *ZEP Quiz* lebih tinggi daripada kelompok yang menggunakan tes berbasis kertas, perbedaannya tidak signifikan secara statistik. Pemanfaatan teknologi digital dalam asesmen juga dapat membantu guru memperoleh informasi mengenai pemahaman peserta didik secara lebih praktis. Saidah & Muhid (2025) menjelaskan bahwa teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang untuk mengembangkan paradigma asesmen baru yang dapat mendukung proses pembelajaran dan pengambilan keputusan pedagogis.

### *Permasalahan Mitra dan Solusi*

Hasil pengamatan awal dan diskusi dengan pihak sekolah, penilaian pembelajaran di SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati masih banyak menggunakan metode evaluasi konvensional, terutama ujian tertulis dan lembar kerja yang menggunakan kertas. Penggunaan kedua metode evaluasi tersebut belum sepenuhnya membuat pengalaman evaluasi menjadi lebih interaktif bagi siswa. Beberapa guru sudah menggunakan *google form* untuk melakukan evaluasi secara digital, tetapi penggunaannya masih hanya sebatas menyajikan soal pilihan ganda dan belum memanfaatkan aspek interaktif atau gamifikasi secara optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam penilaian pembelajaran belum sepenuhnya dijalankan sebagai cara untuk menciptakan kegiatan penilaian yang lebih beragam dan membuat peserta didik lebih terlibat secara aktif.

Berdasarkan situasi tersebut, ada empat masalah utama yang menjadi dasar pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pertama, penilaian pembelajaran masih terutama menggunakan ujian tulis dan lembar kerja berbasis kertas. Pemanfaatan media evaluasi digital, seperti *google form*, masih hanya digunakan untuk menampilkan soal dan belum memanfaatkan fitur interaktif berbasis permainan secara optimal. Guru perlu mengenali dan belajar cara menggunakan *ZEP Quiz* sebagai metode evaluasi alternatif yang berbasis gamifikasi. Keempat, guru perlu melakukan latihan langsung dan didampingi dalam membuat soal, mengelola kuis, serta menyesuaikan cara penggunaannya sesuai dengan kebutuhan pengevaluasian pada mata pelajaran yang diajarkan.

Solusi yang diberikan adalah pelatihan serta bantuan dalam menggunakan *ZEP Quiz* sebagai alat evaluasi pembelajaran yang interaktif. Kegiatan ini dibuat agar guru dapat memahami evaluasi digital, mengenali berbagai fitur dari *ZEP Quiz*, mencoba membuat dan mengatur kuis, serta melatih penggunaannya dalam proses belajar-mengajar. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan para guru bisa mendapatkan opsi media penilaian yang dapat menambah metode yang biasa mereka gunakan. Pelatihan ini bertujuan memberikan pengalaman nyata bagi guru dalam menggunakan fitur gamifikasi secara efektif, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sifat materi yang dinilai.

### *Tujuan Kegiatan*

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pelatihan pemanfaatan *ZEP Quiz* sebagai media evaluasi pembelajaran

interaktif serta respons guru SMPN 1 Simpang Alahan Mati terhadap kegiatan pelatihan tersebut.

## METODE

### *Lokasi dan Waktu Pelaksanaan*

Program pengabdian kepada masyarakat diselenggarakan di SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati, Kabupaten Pasaman, selama empat hari, yaitu 27–30 April 2026. Sekolah tersebut dipilih sebagai lokasi kegiatan berdasarkan hasil identifikasi awal yang memperlihatkan bahwa penggunaan teknologi digital sebagai sarana evaluasi pembelajaran oleh guru masih perlu dikembangkan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka di lingkungan sekolah dengan menggunakan perangkat digital yang mendukung proses penyampaian materi, praktik, dan penerapan *ZEP Quiz*.

### *Mitra atau Sasaran Kegiatan*

Sasaran kegiatan pengabdian adalah guru-guru SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati, Kabupaten Pasaman, yang berperan langsung dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Sebanyak 11 orang guru mengikuti kegiatan pelatihan dengan latar belakang mata pelajaran yang berbeda, meliputi: Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, IPA, IPS, Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), Seni Budaya, Informatika, dan Prakarya. Setiap bidang mata pelajaran diwakili oleh satu orang guru. Keberagaman latar belakang tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media evaluasi digital perlu mempertimbangkan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran pada masing-masing mata pelajaran. Oleh karena itu, pelatihan *ZEP Quiz* dilaksanakan untuk memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam menyusun evaluasi interaktif yang lebih variatif dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses penilaian pembelajaran. Guru menjadi kelompok sasaran karena kemampuan memanfaatkan teknologi digital diperlukan untuk menciptakan proses evaluasi yang lebih variatif, menarik, dan melibatkan peserta didik secara aktif. Melalui kegiatan ini, guru diharapkan mampu mengembangkan alternatif evaluasi pembelajaran yang selaras dengan tuntutan pembelajaran berbasis teknologi.

### *Metode atau Pendekatan Kegiatan*

Pelaksanaan pengabdian menerapkan model pelatihan yang dipadukan dengan praktik langsung dan pendampingan. Model tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman kepada peserta mulai dari memahami konsep hingga mencoba menggunakan *ZEP Quiz* secara mandiri. Materi yang diberikan mencakup pengenalan *platform*, manfaat dan potensinya sebagai media evaluasi, proses pembuatan akun, penggunaan fitur utama, penyusunan instrumen evaluasi, pengaturan kuis, serta pemanfaatan elemen gamifikasi untuk menciptakan evaluasi yang lebih menarik. Untuk mencapai tujuan tersebut, kegiatan dilakukan melalui beberapa metode, yaitu pemaparan materi secara interaktif, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik mandiri, pendampingan teknis, simulasi, dan diskusi. Peserta tidak hanya menerima penjelasan dari narasumber, tetapi juga diberi kesempatan untuk menghasilkan media evaluasi sederhana menggunakan *ZEP Quiz* berdasarkan kebutuhan pembelajaran masing-masing.

### *Tahapan Pelaksanaan Kegiatan*

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui lima tahapan utama, yaitu sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan. Tahap pertama dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan mitra melalui observasi dan komunikasi dengan pihak sekolah. Identifikasi diarahkan pada pola evaluasi yang selama ini digunakan guru serta tingkat pemanfaatan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, diketahui bahwa penggunaan evaluasi konvensional masih cukup dominan dan pemanfaatan *platform* evaluasi digital yang bersifat interaktif belum dilakukan secara maksimal.

2. Perencanaan kegiatan. Hasil analisis kebutuhan selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menyusun program pelatihan. Tahap perencanaan mencakup penyusunan materi pelatihan, penyiapan bahan dan perangkat pendukung, penentuan jadwal, serta koordinasi teknis dengan pihak sekolah. Materi dan aktivitas pelatihan disusun dengan menekankan pada kebutuhan praktis guru dalam menggunakan *ZEP Quiz* untuk kegiatan evaluasi pembelajaran.
3. Implementasi pelatihan. Kegiatan diawali dengan pemberian pemahaman mengenai peran teknologi digital dalam mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Narasumber kemudian memperagakan langkah-langkah penggunaan *ZEP Quiz*, mulai dari akses dan pembuatan akun, pengenalan fitur, pembuatan soal, hingga pengaturan kuis. Setelah mengikuti demonstrasi, peserta melakukan praktik secara langsung dengan mengembangkan evaluasi sesuai bidang atau mata pelajaran yang diampu. Selama kegiatan praktik, tim memberikan pendampingan untuk membantu peserta mengatasi kendala teknis maupun kendala penggunaan fitur aplikasi.
4. Evaluasi. Setelah pelatihan selesai, dilakukan evaluasi untuk mengetahui tanggapan peserta terhadap proses dan manfaat kegiatan. Evaluasi menggunakan kuesioner yang memuat pernyataan mengenai penguasaan materi oleh narasumber, penggunaan media dan keaktifan peserta, serta manfaat pelatihan. Peserta memberikan penilaian berdasarkan tingkat persetujuan terhadap setiap pernyataan dalam instrumen.
5. Tindak lanjut. Sebagai bagian dari keberlanjutan program, peserta diarahkan untuk mengimplementasikan *ZEP Quiz* dalam kegiatan evaluasi pembelajaran di sekolah. Guru juga didorong untuk mengeksplorasi fitur yang tersedia dan mengembangkan variasi soal maupun aktivitas evaluasi yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran. Dengan demikian, keterampilan yang diperoleh selama pelatihan dapat terus diterapkan dan dikembangkan dalam praktik pembelajaran.

***Teknik Evaluasi Kegiatan***

Evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan menggunakan kuesioner respons peserta untuk mengetahui penilaian guru terhadap pelatihan pemanfaatan *ZEP Quiz* sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif. Penilaian meliputi tiga aspek utama, yakni penguasaan materi oleh narasumber, pemanfaatan media dan keaktifan peserta, serta manfaat yang diperoleh dari pelatihan. Masing-masing aspek diukur melalui sejumlah pernyataan yang disusun berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan. Kuesioner menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS), dengan pemberian skor masing-masing 1, 2, 3, dan 4. Pengisian kuesioner dilakukan setelah pelatihan berakhir untuk mengumpulkan tanggapan peserta berdasarkan pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan.

Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif melalui penghitungan persentase respons pada setiap aspek penilaian. Untuk aspek yang terdiri atas beberapa pernyataan, skor dari seluruh butir pada aspek tersebut dijumlahkan sebagai skor aktual. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan skor maksimal yang dapat dicapai, yang ditentukan berdasarkan jumlah responden, jumlah butir pernyataan, dan skor tertinggi pada skala Likert. Persentase respons peserta dihitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase respons peserta.
f = jumlah peserta yang memberikan respons pada kategori tertentu.
N = jumlah seluruh peserta yang memberikan respons.
100 = konstanta persentase.

Hasil persentase digunakan untuk menggambarkan tingkat respons dan kebermanfaatan kegiatan bagi peserta. Selain data kuesioner, ketercapaian kegiatan juga diperhatikan melalui pengamatan terhadap partisipasi guru selama proses penyampaian materi, demonstrasi, praktik, dan diskusi, termasuk kemampuan peserta dalam mencoba membuat media evaluasi menggunakan *ZEP Quiz*.

## HASIL

### *Pelaksanaan Pelatihan*

Kegiatan pelatihan diikuti oleh 11 guru SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas pembukaan, penyampaian materi, sosialisasi dan simulasi pembuatan serta penggunaan *ZEP Quiz*, kemudian evaluasi dan penutup. Kegiatan dirancang tidak hanya dalam bentuk penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman langsung kepada peserta. Setelah memperoleh pengenalan mengenai *ZEP Quiz*, peserta mengikuti demonstrasi penggunaan *platform*. Demonstrasi mencakup proses pembuatan akun, pengenalan menu, penyusunan pertanyaan, pengaturan kuis, dan penggunaan kuis sebagai media evaluasi. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu pemberian materi, demonstrasi penggunaan *ZEP Quiz*, praktik pembuatan kuis, pendampingan, dan simulasi penerapan *ZEP Quiz* dalam pembelajaran. Melalui kegiatan ini, guru memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan media evaluasi digital yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

1. **Pembukaan**

   Kegiatan diawali dengan pembukaan yang diikuti oleh seluruh peserta pelatihan. Tahap ini menjadi bagian awal untuk memperkenalkan tujuan kegiatan dan memberikan gambaran mengenai pelaksanaan pelatihan. Kegiatan dilanjutkan dengan sambutan dari perwakilan pihak sekolah sebagai bentuk dukungan terhadap pelaksanaan program. Dukungan sekolah menjadi salah satu faktor yang menunjang kelancaran kegiatan dan partisipasi guru dalam mengikuti rangkaian pelatihan. Sesi pembukaan kegiatan disajikan pada Gambar 1.




**Gambar 1.** Sesi Pembukaan Kegiatan

2. **Penyampaian Materi**

   Tahap penyampaian materi, peserta diperkenalkan dengan *ZEP Quiz* sebagai salah satu alternatif media evaluasi pembelajaran berbasis digital. Materi diarahkan pada pengenalan fungsi *platform*, fitur yang tersedia, serta peluang pemanfaatannya untuk menyelenggarakan evaluasi yang lebih interaktif. Penyampaian materi menjadi dasar bagi peserta sebelum mengikuti demonstrasi dan praktik penggunaan *platform*. Melalui tahapan ini, guru memperoleh pengetahuan awal mengenai cara

memanfaatkan *ZEP Quiz* sesuai dengan kebutuhan evaluasi pembelajaran. Tahapan penyampaian materi disajikan pada Gambar 2.




**Gambar 2.** Kegiatan Penyampaian Materi

3. **Sosialisasi dan Simulasi pembuatan dan cara penggunaan *ZEP Quiz***
   Peserta mengikuti demonstrasi dan simulasi penggunaan *ZEP Quiz*. Kegiatan ini mencakup pengenalan menu dan fitur *platform*, proses penyusunan pertanyaan, pengaturan kuis, serta simulasi penggunaan kuis sebagai media evaluasi. Tahap praktik memberikan kesempatan kepada guru untuk mengenali prosedur penggunaan *platform* secara langsung. Kegiatan ini diarahkan agar peserta tidak hanya memahami fungsi *ZEP Quiz* secara konseptual, tetapi juga mengenal langkah-langkah yang diperlukan untuk menyiapkan evaluasi digital. Kegiatan sosialisasi dan simulasi pembuatan dan cara penggunaan *ZEP Quiz* disajikan pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Kegiatan Sosialisasi dan Simulasi pembuatan dan Cara Penggunaan *ZEP Quiz*

4. **Evaluasi dan penutup**
   Tahap akhir kegiatan dilakukan melalui evaluasi menggunakan kuesioner respons peserta, kemudian dilanjutkan dengan penutupan. Evaluasi mencakup aspek

penguasaan materi narasumber, penggunaan media dan keaktifan peserta, serta manfaat pelatihan. Tahapan evaluasi dan penutup disajikan pada Gambar 4.

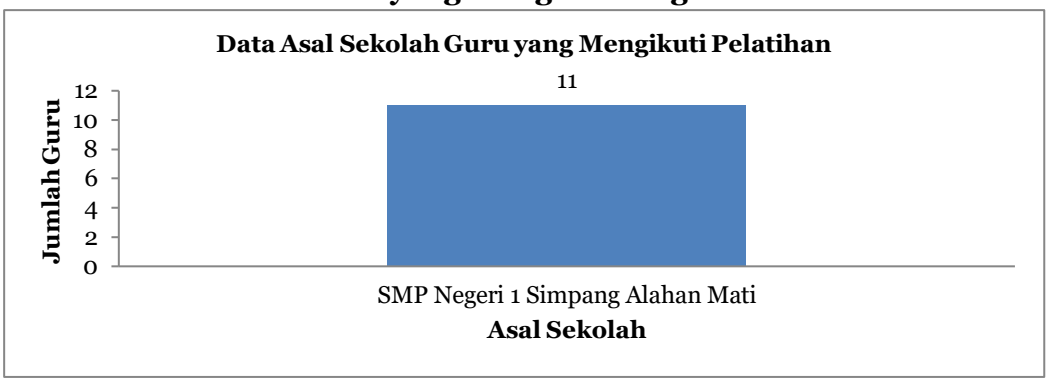


**Gambar 4.** Evaluasi dan Penutup

## Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner yang telah diisi oleh 11 responden setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan *ZEP Quiz* sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif bagi guru SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati adalah sebagai berikut.

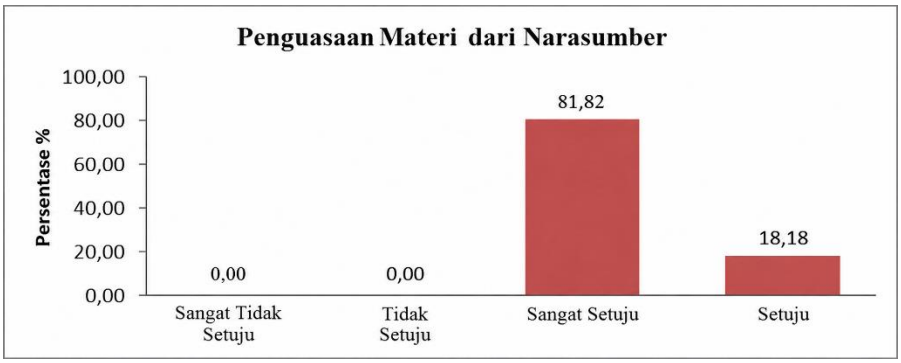
### 1. Data Asal Sekolah Guru yang Mengikuti Kegiatan Pelatihan




**Gambar 5.** Grafik Data Asal Sekolah Guru yang Mengikuti Kegiatan Pelatihan

Berdasarkan grafik di atas, peserta pelatihan pemanfaatan *ZEP Quiz* sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif bagi guru SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati berjumlah 11 orang dan seluruh peserta merupakan guru SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati. Kegiatan ini dilaksanakan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan *ZEP Quiz* sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif.

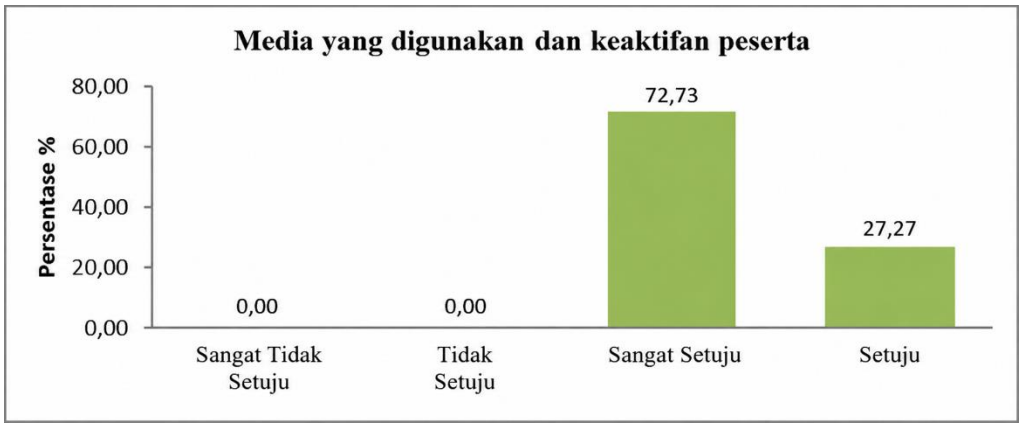
## 2. Hasil Kuesioner terkait dengan Penguasaan Materi dari Narasumber




**Gambar 6.** Grafik Hasil Kuesioner terkait dengan Penguasaan Materi dari Narasumber

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa respons peserta terhadap penguasaan materi oleh narasumber berada pada kategori positif. Sebanyak 81,82% peserta menyatakan sangat setuju dan 18,18% menyatakan setuju bahwa materi pelatihan mengenai pemanfaatan *ZEP Quiz* disampaikan secara jelas, menarik, dan mudah dipahami. Tidak terdapat peserta yang memilih kategori tidak setuju dan sangat tidak setuju pada aspek ini. Temuan tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta memberikan penilaian positif terhadap penyampaian materi oleh narasumber. Kejelasan penyampaian materi menjadi aspek penting dalam pelatihan berbasis teknologi karena membantu peserta memahami fungsi dan langkah penggunaan media sebelum menerapkannya dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

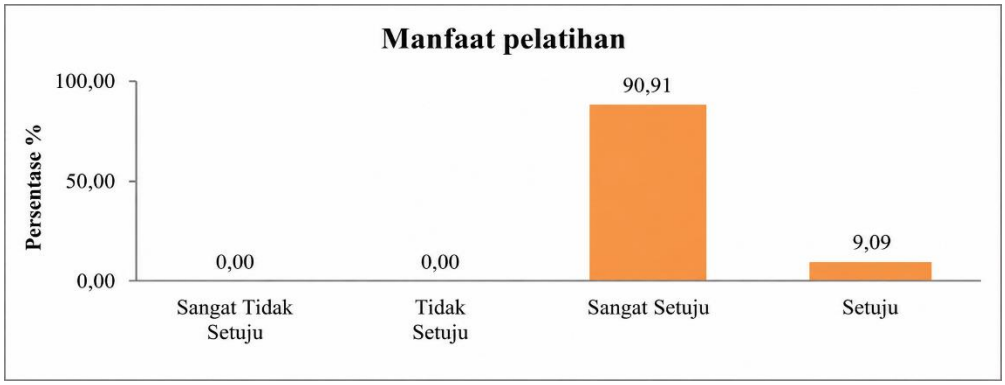
## 3. Hasil Kuesioner Terkait dengan Media yang Digunakan dan Keaktifan Peserta




**Gambar 7.** Grafik Hasil Kuesioner terkait dengan Media yang Digunakan dan Keaktifan Peserta

Aspek penggunaan media dan keaktifan peserta, sebanyak 72,73% peserta menyatakan sangat setuju dan 27,27% menyatakan setuju bahwa penggunaan *ZEP Quiz* mendukung keaktifan dan keterlibatan selama pelatihan. Tidak terdapat jawaban pada kategori tidak setuju dan sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh peserta memberikan respons positif terhadap penggunaan media tersebut selama kegiatan berlangsung. Karakteristik *ZEP Quiz* yang memungkinkan penyajian evaluasi dalam bentuk kuis interaktif memberikan kesempatan kepada peserta untuk terlibat secara langsung dalam simulasi penggunaan media. Dengan demikian, kegiatan tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi, tetapi juga memberikan pengalaman praktik kepada guru dalam mengenal pemanfaatan teknologi untuk evaluasi pembelajaran.

## 4. Hasil Kuesioner Terkait dengan Manfaat Pelatihan




**Gambar 8.** Grafik Hasil Kuesioner terkait dengan Manfaat Pelatihan

Hasil kuesioner pada aspek manfaat pelatihan memperlihatkan bahwa sebanyak 90,91% peserta memberikan jawaban sangat setuju dan 9,09% menyatakan setuju bahwa pelatihan pemanfaatan *ZEP Quiz* bermanfaat bagi guru, terutama dalam memperkenalkan penggunaan media digital untuk evaluasi pembelajaran. Sementara itu, tidak ada peserta yang memberikan jawaban tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Tingginya persentase jawaban sangat setuju mengindikasikan bahwa kegiatan pelatihan dipandang sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Melalui sosialisasi, demonstrasi, dan simulasi langsung, peserta memperoleh pengalaman awal dalam memanfaatkan *ZEP Quiz* sebagai alternatif media evaluasi yang interaktif. Namun, temuan tersebut masih mencerminkan persepsi peserta terhadap manfaat pelatihan dan belum dapat dijadikan dasar untuk menyimpulkan adanya peningkatan kompetensi guru. Oleh karena itu, pengukuran kompetensi secara lebih objektif perlu didukung oleh instrumen tambahan, seperti tes sebelum dan sesudah pelatihan atau penilaian terhadap kemampuan guru dalam merancang dan mengoperasikan kuis digital.

### *Hasil Respons Peserta*

Hasil kuesioner diperoleh dari 11 peserta setelah pelaksanaan kegiatan. Respons peserta menunjukkan hasil yang positif pada seluruh aspek yang dievaluasi.

**Tabel 1.** Respons Peserta terhadap Pelaksanaan Pelatihan

| Aspek yang Dievaluasi | Sangat Setuju | Setuju |
|---|---|---|
| Penguasaan materi narasumber | 81,82% | 18,18% |
| Media yang digunakan dan keaktifan peserta | 72,73% | 27,27% |
| Manfaat pelatihan | 90,91% | 9,09% |

Hasil evaluasi pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa pelaksanaan pelatihan pemanfaatan *ZEP Quiz* mendapatkan tanggapan yang baik dari peserta pada seluruh aspek penilaian. Manfaat kegiatan menjadi aspek yang paling menonjol, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa pelatihan dipandang memiliki relevansi dalam menunjang pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Selain itu, penilaian terhadap penguasaan materi oleh narasumber menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dapat dipahami dan diterima dengan baik oleh peserta. Di sisi lain, aspek penggunaan media dan keaktifan peserta masih memiliki peluang untuk ditingkatkan, khususnya melalui penguatan demonstrasi fitur, penambahan waktu praktik, serta pemberian kesempatan yang lebih luas bagi peserta untuk terlibat secara aktif. Temuan ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam merancang kegiatan pelatihan selanjutnya agar lebih optimal. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh hanya menggambarkan tanggapan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan dan belum dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan *ZEP Quiz*.

## PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan memperlihatkan bahwa pelatihan penggunaan *ZEP Quiz* memperoleh tanggapan yang baik dari guru peserta. Tingginya respons pada aspek penguasaan materi mengindikasikan bahwa informasi dan materi yang disampaikan selama pelatihan dapat diterima serta dipahami dengan baik oleh peserta. Penguasaan terhadap konsep dan fitur *platform* menjadi bagian penting karena merupakan landasan bagi guru untuk dapat merancang dan mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis digital secara mandiri. Tanggapan positif juga ditunjukkan pada aspek penggunaan media dan keterlibatan peserta selama kegiatan. *ZEP Quiz* menawarkan karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara konvensional karena memadukan aktivitas pengerjaan kuis dengan berbagai unsur permainan. Fitur seperti ruang virtual, avatar, kompetisi, dan aktivitas kuis menciptakan suasana evaluasi yang lebih dinamis dan interaktif.

Pemanfaatan elemen permainan dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk gamifikasi yang dapat mendorong keterlibatan serta meningkatkan motivasi pengguna dalam mengikuti aktivitas pembelajaran (Martdana & Atno, 2025; Srimuliyani, 2023). Penggunaan *ZEP Quiz* selama pelatihan juga memberikan kesempatan kepada guru untuk memperoleh pengalaman secara langsung sebagai pengguna. Pengalaman tersebut memungkinkan peserta memahami proses evaluasi digital tidak hanya dari sisi teknis penggunaan *platform*, tetapi juga dari perspektif pengalaman pengguna ketika mengikuti aktivitas evaluasi. Dengan demikian, guru dapat mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan dan keterlibatan peserta didik ketika nantinya mengimplementasikan *platform* dalam pembelajaran.

Aspek manfaat kegiatan, mayoritas peserta memberikan respons sangat positif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta menilai pelatihan memberikan manfaat yang nyata bagi pengembangan kemampuan mereka. Manfaat yang dirasakan terutama berkaitan dengan bertambahnya pengetahuan dan keterampilan dalam mengenal serta menggunakan media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Temuan tersebut mendukung pandangan bahwa pemanfaatan teknologi dalam asesmen dapat memperluas alternatif bagi guru dalam memperoleh informasi terkait proses dan hasil belajar peserta didik. Integrasi teknologi dalam asesmen juga dapat membantu guru memperoleh informasi secara lebih praktis yang selanjutnya dapat dimanfaatkan sebagai pertimbangan dalam menentukan tindakan pedagogis yang sesuai (Agustang *et al*., 2026; Indah, 2026).

Pelaksanaan pelatihan juga menunjukkan bahwa strategi peningkatan kompetensi guru yang mengutamakan aktivitas praktik memiliki nilai penting. Peserta tidak hanya memperoleh penjelasan konseptual mengenai penggunaan teknologi, tetapi juga diarahkan untuk mencoba membuat produk evaluasi secara langsung dan melakukan simulasi penggunaannya. Kegiatan tersebut membantu guru menghubungkan berbagai fitur yang tersedia pada *ZEP Quiz* dengan kebutuhan evaluasi dalam proses pembelajaran. Hasil kegiatan ini juga memiliki kesesuaian dengan temuan Raharjo *et al.* (2026) yang melaporkan bahwa pemanfaatan kuis interaktif secara *real-time* dapat mendukung pelaksanaan asesmen formatif dan membantu pemahaman peserta didik. Temuan lain dari Syahrudin *et al.* (2026) menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan dalam pengembangan asesmen digital dapat membantu meningkatkan kemampuan pendidik dalam menghasilkan media evaluasi berbasis teknologi.

Pelatihan pemanfaatan *ZEP Quiz* tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek teknis penggunaan *platform*, tetapi juga memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan praktik evaluasi yang lebih interaktif dan menarik. *ZEP Quiz* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media untuk pelaksanaan evaluasi formatif maupun kegiatan penguatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara lebih aktif. Meskipun memberikan hasil yang positif, temuan kegiatan ini perlu dipertimbangkan berdasarkan instrumen evaluasi yang digunakan. Data yang diperoleh berasal dari respons peserta melalui kuesioner, sehingga hasil yang ditampilkan lebih menggambarkan persepsi, penerimaan, dan penilaian guru terhadap pelaksanaan pelatihan. Kegiatan ini belum menggunakan pengukuran kemampuan melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Oleh sebab itu, program lanjutan disarankan menggunakan instrumen evaluasi yang lebih

objektif dan terukur, seperti *pretest-posttest* atau penilaian produk, sehingga perubahan kompetensi digital guru setelah mengikuti pelatihan dapat diketahui secara lebih akurat.

### *Interpretasi Hasil Kegiatan*

Evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan *ZEP Quiz* memperlihatkan bahwa 11 guru SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati memberikan tanggapan yang cenderung positif. Penilaian peserta mencakup tiga komponen, yakni kemampuan narasumber dalam menyampaikan materi, penggunaan media selama kegiatan dan keterlibatan peserta, serta kebermanfaatan pelatihan. Berdasarkan proporsi jawaban sangat setuju, aspek manfaat pelatihan menempati urutan tertinggi dengan capaian 90,91%, disusul aspek penguasaan materi narasumber sebesar 81,82% dan aspek penggunaan media serta keaktifan peserta sebesar 72,73%. Hasil ini memperlihatkan bahwa kebermanfaatan kegiatan merupakan aspek yang paling diapresiasi oleh peserta. Sementara itu, penggunaan media dan keterlibatan peserta menjadi aspek yang masih perlu mendapat perhatian dalam pengembangan kegiatan berikutnya.

Respons yang tinggi terhadap manfaat pelatihan mencerminkan bahwa kegiatan tersebut dipandang sesuai dengan kebutuhan guru untuk memperoleh alternatif dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis digital. Pengenalan fitur dan praktik penggunaan *ZEP Quiz* memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami cara memanfaatkan *platform* tersebut dalam merancang evaluasi yang lebih variatif. Selain itu, penilaian positif terhadap penyampaian materi menunjukkan bahwa penjelasan narasumber dapat diterima dengan baik. Pemahaman mengenai fungsi dan cara kerja *platform* menjadi bekal awal bagi guru untuk mempertimbangkan kesesuaiannya dengan tujuan dan kebutuhan evaluasi pembelajaran.

Aspek penggunaan media dan keaktifan peserta memiliki persentase jawaban sangat setuju paling rendah dibandingkan dengan aspek lainnya. Kondisi ini dapat dijadikan dasar untuk memperbaiki rancangan pelatihan, misalnya dengan menyediakan waktu yang lebih memadai untuk praktik individual, memperjelas demonstrasi penggunaan fitur, dan memberikan bantuan teknis sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta. Langkah tersebut penting untuk mengakomodasi kemungkinan adanya perbedaan pengalaman dan kesiapan guru dalam menggunakan teknologi digital. Dengan adanya kesempatan praktik yang lebih intensif, peserta diharapkan dapat mengeksplorasi *platform* secara langsung, bukan hanya memahami penggunaannya melalui pemaparan materi.

Hasil kuesioner memperlihatkan bahwa kegiatan pelatihan memperoleh penerimaan yang baik dari peserta. Kendati demikian, interpretasi terhadap temuan tersebut perlu mempertimbangkan metode evaluasi yang digunakan. Data yang dikumpulkan setelah pelatihan hanya memberikan gambaran mengenai penilaian guru terhadap proses dan manfaat kegiatan, sehingga belum cukup untuk memastikan adanya peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital. Untuk memperoleh bukti yang lebih kuat, kegiatan selanjutnya dapat dilengkapi dengan pengukuran sebelum dan sesudah pelatihan, evaluasi terhadap produk kuis yang disusun oleh guru, serta pengamatan penerapan *ZEP Quiz* dalam pembelajaran. Pendekatan tersebut dapat memberikan informasi yang lebih komprehensif mengenai penguasaan keterampilan dan penerapan hasil pelatihan dalam praktik pendidikan.

### *Perbandingan dengan Penelitian/Kegiatan PkM Sebelumnya*

Hasil kegiatan ini memiliki keterkaitan dengan berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian yang memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari pengembangan evaluasi pembelajaran. Hilmi & Jasiah (2025) menjelaskan bahwa penerapan unsur permainan dalam pembelajaran dapat mendukung keterlibatan peserta dalam aktivitas belajar. Dalam konteks pelatihan ini, karakteristik *ZEP Quiz* yang menggabungkan aktivitas kuis dengan unsur permainan memberikan pengalaman yang berbeda dari bentuk evaluasi yang dilakukan secara konvensional. Melalui pengalaman tersebut, guru dapat mengenali potensi gamifikasi sebagai salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Temuan kegiatan ini juga memiliki kesesuaian dengan Raharjo *et al.* (2026) yang melaporkan bahwa pemanfaatan kuis interaktif secara *real-time* dapat mendukung

pelaksanaan asesmen formatif. Media evaluasi berbasis digital memberikan peluang untuk melaksanakan evaluasi secara lebih dinamis sekaligus menghadirkan interaksi yang lebih menarik bagi pengguna. Hal tersebut relevan dengan pelatihan *ZEP Quiz* karena guru tidak hanya diperkenalkan pada penggunaan soal digital, tetapi juga pada bentuk evaluasi yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil kegiatan juga sejalan dengan Syahrudin *et al.* (2026) yang menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan dalam pengembangan asesmen digital dapat membantu pendidik meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi untuk keperluan evaluasi. Kesamaan tersebut terlihat pada pola pelaksanaan kegiatan yang memadukan penyampaian materi dengan demonstrasi, praktik, pendampingan, dan simulasi. Keterlibatan peserta dalam praktik menjadi bagian penting karena guru dapat langsung mencoba teknologi dan menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran yang dihadapi di sekolah. Selanjutnya, Saidah & Muhid (2025) mengemukakan bahwa teknologi digital memberikan peluang bagi pengembangan praktik asesmen yang lebih beragam serta dapat mendukung proses pengumpulan informasi mengenai pembelajaran peserta didik. Dalam kegiatan PkM ini, *ZEP Quiz* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu pilihan media digital untuk memperkaya bentuk evaluasi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Walaupun terdapat kesamaan dengan temuan penelitian maupun kegiatan sebelumnya, pelaksanaan PkM ini memiliki fokus yang berbeda karena diarahkan pada pelatihan dan pendampingan guru dalam mengenal serta menggunakan *ZEP Quiz*. Kegiatan ini tidak dirancang untuk menguji pengaruh atau efektivitas *ZEP Quiz* terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, hasil yang diperoleh lebih tepat dipahami sebagai gambaran mengenai penerimaan peserta, persepsi terhadap manfaat pelatihan, serta pengalaman guru dalam menggunakan media evaluasi digital setelah mengikuti kegiatan.

### *Faktor Pendukung dan Kendala Kegiatan*

Pelaksanaan pelatihan didukung oleh sejumlah faktor yang berkontribusi terhadap kelancaran kegiatan. Salah satunya ialah kebutuhan guru akan variasi media evaluasi yang dapat menunjang pembelajaran berbasis teknologi digital. Praktik evaluasi yang masih banyak mengandalkan metode konvensional menjadi salah satu pertimbangan dalam penyelenggaraan pelatihan ini. Di samping itu, dukungan pihak sekolah dan keterlibatan 11 guru SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati turut menunjang pelaksanaan kegiatan agar berjalan secara terarah dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

Penerapan metode pelatihan yang mengintegrasikan pemaparan materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan simulasi juga menjadi unsur pendukung kegiatan. Kombinasi metode tersebut memungkinkan guru mempelajari penggunaan *ZEP Quiz* secara bertahap melalui penjelasan dan pengalaman praktik. Peserta tidak hanya memperoleh informasi mengenai fungsi dan fitur *platform*, tetapi juga berkesempatan mencoba menyusun evaluasi pembelajaran digital. Respons positif pada aspek manfaat pelatihan, dengan persentase jawaban sangat setuju sebesar 90,91%, menunjukkan bahwa kegiatan dinilai bermanfaat oleh sebagian besar peserta.

Keterlibatan dan antusiasme guru selama pelatihan mendukung terciptanya suasana belajar yang interaktif. Kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, bertukar pendapat, dan mencoba menyusun evaluasi sesuai dengan karakteristik mata pelajaran membantu peserta memahami kemungkinan penerapan *ZEP Quiz* dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, proses pelatihan tidak hanya berfokus pada pengenalan *platform*, tetapi juga pada relevansinya dengan kebutuhan evaluasi di sekolah. Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan juga menghadapi beberapa kendala. Perbedaan pengalaman dan kemampuan dalam menggunakan teknologi digital menyebabkan kebutuhan pendampingan setiap peserta tidak sepenuhnya sama. Beberapa guru memerlukan bantuan tambahan ketika mempelajari fitur *platform*, menyusun pertanyaan, mengatur kuis, dan menyesuaikan bentuk evaluasi dengan tujuan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pendampingan yang mempertimbangkan tingkat kesiapan digital peserta.

Keterbatasan waktu pelatihan juga membatasi kesempatan guru untuk mengeksplorasi fitur *ZEP Quiz* secara lebih menyeluruh. Oleh sebab itu, kegiatan tindak lanjut diperlukan untuk mendukung guru dalam menerapkan *platform* tersebut pada pembelajaran yang

sebenarnya. Pendampingan lanjutan dapat diarahkan pada peninjauan kualitas soal, kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran, serta penerapan kuis kepada peserta didik. Evaluasi terhadap produk yang dikembangkan dan pengalaman penerapannya juga dapat menjadi bahan untuk menilai kebermanfaatan pelatihan secara lebih lanjut. Melalui upaya tersebut, pemanfaatan *ZEP Quiz* diharapkan dapat berlanjut dari pengalaman pelatihan menuju praktik evaluasi digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

## KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan penggunaan *ZEP Quiz* sebagai media evaluasi pembelajaran bagi guru SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati berjalan dengan lancar dan mendapatkan tanggapan yang baik dari peserta. Kegiatan ini memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam memanfaatkan *ZEP Quiz* untuk mendukung evaluasi pembelajaran berbasis digital. Berdasarkan hasil evaluasi, persentase respons sangat setuju pada aspek penguasaan materi narasumber sebesar 81,82%, aspek media dan keaktifan peserta sebesar 72,73%, serta aspek manfaat pelatihan mencapai 90,91%.

Capaian tersebut menggambarkan bahwa peserta dapat mengikuti materi dengan baik, berpartisipasi dalam kegiatan praktik, dan memperoleh manfaat dari pengenalan *ZEP Quiz* sebagai salah satu pilihan media evaluasi yang interaktif dan beragam. Namun, hasil evaluasi yang diperoleh masih menggambarkan respons dan persepsi peserta sehingga belum dapat dijadikan dasar untuk menyatakan adanya peningkatan kompetensi digital guru secara objektif. Hal ini disebabkan belum dilakukannya pengukuran kemampuan peserta melalui perbandingan sebelum dan setelah pelatihan. Untuk itu, diperlukan kegiatan lanjutan melalui pendampingan penerapan *ZEP Quiz* dalam proses pembelajaran serta penilaian terhadap produk evaluasi yang dihasilkan oleh guru. Pendampingan tersebut diharapkan dapat mendukung keberlanjutan pemanfaatan keterampilan yang telah diperoleh peserta dalam praktik evaluasi pembelajaran di sekolah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

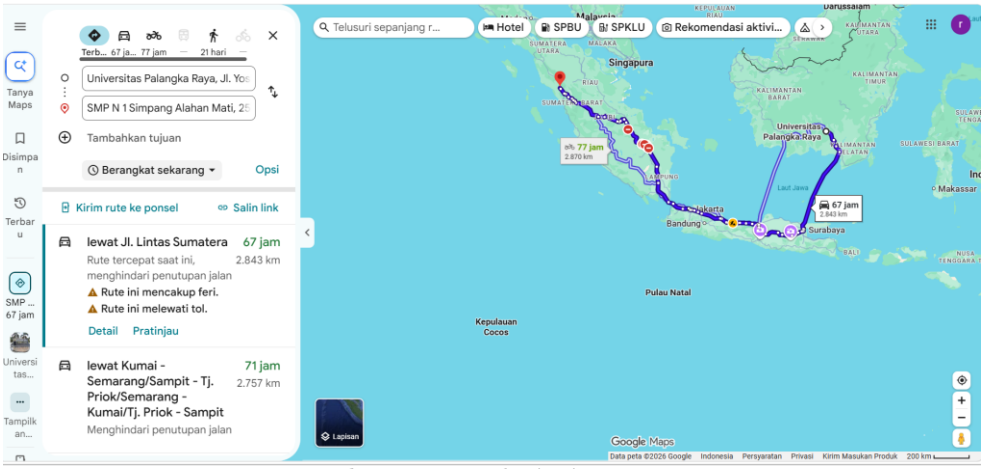
Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati atas izin, dukungan, serta fasilitas yang diberikan selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat berlangsung. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh guru yang mengikuti pelatihan atas keterlibatan dan partisipasi aktif dalam setiap rangkaian kegiatan, baik pada tahap penyampaian materi, demonstrasi, praktik, pendampingan, maupun simulasi penggunaan *ZEP Quiz*. Penghargaan turut diberikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan lancar.

## KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan penyusunan artikel ini tidak terdapat konflik kepentingan yang dapat memengaruhi objektivitas hasil kegiatan. Pelaksanaan kegiatan dan penyusunan artikel dilakukan secara independen serta tidak dipengaruhi oleh kepentingan pribadi, profesional, maupun finansial dari pihak tertentu.

## PETA LOKASI MITRA SASARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui kerja sama antara Universitas Palangka Raya sebagai institusi pelaksana dengan SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati sebagai mitra kegiatan. Universitas Palangka Raya berlokasi di Jl. Yos Sudarso, Kota Palangka Raya, Provinsi Kalimantan Tengah. Sementara itu, SMP Negeri 1 Simpang Alahan Mati berlokasi di Jl. Kumpulan–Padang Sawah Km. 12, Nagari Simpang, Kecamatan Simpang Alahan Mati, Kabupaten Pasaman, Provinsi Sumatera Barat.




**Gambar 9.** Peta Lokasi Mitra Sasaran

## DAFTAR PUSTAKA


Agustang, A. D. M. P., Massuanna, M. W., Rijal, M., & Sulaiman, H. (2026). Distribusi kendali pedagogis antara guru dan kecerdasan buatan generatif: Kajian integratif-kritis atas perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *12*(03), 349–371. https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i03.18350.

Amelia, A., & Triayomi, R. (2026). Pengembangan media gamifikasi berbasis ZEP quiz untuk meningkatkan literasi membaca siswa Sekolah Dasar. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, *18*(2), 80–85. https://doi.org/10.30599/kzyyk895.

Hilmi, I. N., & Jasiah, J. (2025). Revolusi penilaian pembelajaran: Implementasi ZEP quiz sebagai solusi digital interaktif di era pendidikan 4.0. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, *3*(1), 608–614. Retrieved from: https://www.journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/649

Koehler, M., & Mishra, P. (2009). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)?. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, *9*(1), 60–70. Waynesville, NC USA: Society for Information Technology & Teacher Education. Retrieved October 27, 2026 from https://www.learntechlib.org/primary/p/29544/.

Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *2*(1), 1–9. https://doi.org/10.71242/wf9q5253.

Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam pembelajaran sejarah: Analisis literatur terhadap dampaknya pada motivasi dan keterlibatan belajar siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *4*(2), 327–335. https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148.

Micchelys, H., Yasaroh, F. S., Gustina, S. A., Febrina, G., & Zaharuddin, Z. (2025). Penerapan evaluasi pembelajaran berbasis kahoot dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pelajaran PAI di SMA Negeri 04 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, *23*(4), 190–198. https://doi.org/10.36835/jipi.v23i4.236.

Mu'tamiroh, S. R., & Burhanuddin, H. (2026). Gamifikasi pembelajaran PAI berbasis ZEP Quiz: Analisis literatur terhadap peningkatan minat belajar siswa di era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(02), 179–194. https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44874.

Muhammadi, M., Meizatri, R., Yolanda, E., & Anggria, V. D. (2026). Implementasi evaluasi pembelajaran berbasis digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Digital*, *6*(1), 72–84. https://doi.org/10.54065/jld.6.1.2026.1133.

Pratama, A. D., & Mahmudah, I. (2026). Pendampingan penggunaan game edukasi wayground sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif pada siswa kelas III di MI Muslimat NU Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, *4*(4), 1198–1206. https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i4.4433.

Raharjo, S. D. D., Erlinaningtyas, S., & Sunarno, W. (2026). Kajian tranformasi gamified

assesment via ZEP quiz: Inovasi instrumen formatif untuk pendidikan berkualitas. *Proceedings National Conference Sinesia*, *2*(1), 688–704. https://doi.org/10.69836/ncrcs-sinesia.v2i1.149.

Rahmatiah, R., Sarjan, M., Muliadi, A., Azizi, A., Hamidi, H., Fauzi, I., Yamin, M., Muttaqin, M. Z. H., Ardiansyah, B., & Rasyidi, M. (2022). Kerangka kerja TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) dalam perspektif filsafat ilmu untuk menyongsong pendidikan masa depan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(4), 2232–2241. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.1069.

Riatmaja, D. S., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Widoyo, H., & Nurcahyo, N. (2025). Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. *Edu Research*, *6*(1), 461–470. https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.547.

Rifansyah, A., & Rawi, A. (2025). Startegi pembelajaran efektif: Desain, implementasi, dan evaluasi dalam konteks pendidikan abad 21. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(02), 574–582. Retrieved from: https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/830.

Saidah, A., & Muhid, A. (2025). Transformasi evaluasi pendidikan di era digital: Integrasi asesmen autentik dan learning analytics. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, *7*(4), 3142–3155. https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.608.

Silvester, S., Sumarni, M. L., & Saputro, T. V. D. (2024). Pengaruh kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) terhadap keterampilan guru dalam mengimplemtasikan pembelajaran berbasis digital. *Journal of Education Research*, *5*(4), 4958–4965. https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1697.

Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, *1*(1), 29–35. https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2.

Supuwiningsih, N. N. (2025). *Edugame: Rahasia sukses pembelajaran kreatif dan menyenangkan dengan game based learning*. PT. Media Penerbit Indonesia.

Syahrudin, H., Matsum, J. H., Asriati, N., Kuswanti, H., Thoharudin, M., Fitriana, D., & Astari, Z. (2026). Pelatihan asesmen digital bagi guru SMP untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran. *Komunita: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *5*(1), 108–117. https://doi.org/10.60004/komunita.v5i1.405.

Tyas, I. C., Azizah, H. A., & Syukron, A. (2026). Pendampingan implementasi ZEP quiz berbasis gamifikasi sebagai media evaluasi materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas 7 di SMP Negeri 7 Jember: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, *4*(4), 27821–27828. https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6988.

Umarella, M. I. S., Kilikily, C. C., Souhoka, R., Wattimury, I., Latuconsina, S. H., & Sugiarto, S. (2026). Pelatihan pengembangan kuis gamifikasi berbasis etnopedagogi menggunakan ZEP quiz bagi guru SMP Negeri 2 Tiakur. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, *5*(3), 2843–2850. https://doi.org/10.59025/r6grnj84.

Wardani, H. K. (2022). Technology Pedagogy Content Knowledge (TPACK) (analisis konsep & model pembelajaran). *BASA Journal of Language & Literature*, *2*(1), 32–47. https://doi.org/10.33474/basa.v2i1.15529.

| Informasi Penulis | |
|---|---|
| **Ennike Gusti Rahmi 1**<br>https://orcid.org/0009-0006-7764-1107<br>Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Kota Palangka Raya, Provinsi Kalimantan Tengah, Indonesia<br>E-mail: rahmiwijaya125@gmail.com | **Rini Silvina 2**<br>https://orcid.org/0009-0004-4905-3688<br>Program Studi Pendidikan Biologi, STKIP Ahlussunnah Bukittinggi, Kota Bukittinggi, Provinsi Sumatera Barat, Indonesia<br>E-mail: rinisilvina@gmail.com |
| **Sry Rita Puspitasari 3**<br>Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Kota Palangka Raya, Provinsi Kalimantan Tengah, Indonesia<br>E-mail: sryrita@upr.ac.id | **Destaria Sudirman 4**<br>https://orcid.org/0009-0001-4340-4406<br>Program Studi Pendidikan Biologi, STKIP Ahlussunnah Bukittinggi, Kota Bukittinggi, Provinsi Sumatera Barat, Indonesia<br>E-mail: rhiasudirman@gmail.com |
| **Itgo Hatchi 5**<br>https://orcid.org/0009-0000-7573-0794<br>Program Studi Pendidikan Biologi, STKIP Ahlussunnah Bukittinggi, Kota Bukittinggi, Provinsi Sumatera Barat, Indonesia<br>E-mail: hatchiitgo@gmail.com | **Ika Anggraeni 6**<br>Program Studi Pendidikan Biologi, STKIP Ahlussunnah Bukittinggi, Kota Bukittinggi, Provinsi Sumatera Barat, Indonesia<br>E-mail: ikanggraeni110589@gmail.com |