

PELATIHAN ZEP QUIZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SDN 3 LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG

| Diterima: 30 September 2025 | Direview: 02 Oktober 2025 | Disetujui: 11 Januari 2026 |

**Fadhilah Khairani¹, Nindy Profithasari², Deviyanti Pangestu³, Agung Dian Putra⁴,
Hariyanto⁵**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung^{1,2,3,4,5}

E-mail: fadhilah.khairani@fkip.unila.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian ini merupakan bentuk pelatihan dan pendampingan kepada para guru dengan tujuan menambah wawasan dan keterampilan dalam membuat media evaluasi pembelajaran interaktif menggunakan *zep quiz*. Berbagai tantangan dialami guru dalam menerapkan media evaluasi pembelajaran interaktif salah satunya di SD Negeri 3 Labuhan Ratu yang masih membutuhkan variasi dalam media interaktif. Peserta dalam kegiatan ini melibatkan 26 orang guru di SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa penyajian informasi, diskusi, praktik, dan pendampingan yang menghendaki para peserta untuk memiliki wawasan teoritis dan praktis tentang penggunaan *zep quiz*. Kegiatan pelatihan dan pendampingan dimulai dari pembuatan akun sampai dengan pengelolaan output hasil evaluasi. Prosedur kegiatan antara lain: persiapan, pelaksanaan kegiatan, dan penutup. Kegiatan ini menggunakan angket terbuka dan tertutup yang diberikan kepada peserta pelatihan didukung dengan wawancara dan observasi. Hasilnya sebagian besar guru memberikan persepsi positif pada penggunaan *zep quiz* yang dilihat berdasarkan delapan aspek penilaian penggunaan media.

Kata kunci: evaluasi pembelajaran, media interaktif, sekolah dasar, *zep quiz*

ABSTRACT

This service is a form of training and mentoring for teachers with the aim of increasing their knowledge and skills in creating interactive learning evaluation media using Zep quiz. Teachers face various challenges in implementing interactive learning evaluation media, one of which is at SD Negeri 3 Labuhan Ratu, which still needs more variety in interactive media. The participants in this activity include 26 teachers from SD Negeri 3 Labuhan Ratu, Bandar Lampung. The methods used in this community service activity include information presentation, discussion, practice, and mentoring, which aim for participants to gain theoretical and practical insights into using Zep quiz. The training and mentoring activities start from account creation to managing the output of the evaluation results. The activity procedures include: preparation, activity implementation, and closing. This activity uses open and closed questionnaires administered to training participants, supported by interviews and observations. The results show that the majority of teachers have a positive perception of using Zep quiz, which is assessed based on eight aspects of media usage evaluation.

Keywords: learning evaluation, interactive media, elementary school, *zep quiz*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, ini menurut UU yang sama. Proses interaksi inilah yang akan menentukan capaian pembelajaran peserta didik akan memenuhi tujuan

pendidikan nasional atau tidaknya. Pengembangan peserta didik akan menjadi optimal jika pada proses pembelajaran termasuk evaluasi pembelajaran dapat menarik minat peserta didik. Salah satu contoh penelitiannya adalah dari (Azzahra, 2022) yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik di SD menggunakan *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah *platform* media pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik karena sudah disediakan template untuk membuatnya. *Platform* ini juga kurang lebih sama dengan yang dimiliki oleh *wordwall* yang mempunyai banyak template, perbedaannya adalah jika *wordwall* lebih cenderung berbasis permainan yang cenderung menarik bagi peserta didik. Namun, ada satu *platform* terbaru yang bisa digunakan dan menggabungkan prinsip dari *quizizz* dan *wordwall* tersebut, yaitu *Zep quiz*.

Zep quiz merupakan sebuah *platform* yang disediakan oleh *zep metaverse* yang bisa digunakan oleh pendidik sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran. *Platform* ini menyediakan banyak jenis latihan soal yang sudah tersedia dan juga dapat membuat latihan sendiri. *Platform* ini juga sudah mendukung kemampuan *Artificial Intelligence (AI)* yang akan memudahkan pendidik juga dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran, *platform* ini sangat interaktif karena peserta didik akan seperti bermain game untuk menjawab setiap soal sehingga dapat disebut menjadi sebuah media interaktif. Sukmawati (2021) menyatakan bahwa sebuah media dapat dikatakan interaktif ketika peserta didik tidak hanya memperhatikan objek, tapi juga dituntut berinteraksi dengan media pembelajaran yang digunakan.

Observasi yang dilakukan di SD yang akan dijadikan tempat pengabdian, pendidik masih belum optimal untuk menciptakan evaluasi pembelajaran untuk siswa SD. Apalagi siswa SD di lokasi memang diizinkan menggunakan smartphone saat-saat tertentu karena ada beberapa pertimbangan penting lainnya. Hal ini akan menjadi nilai lebih untuk menerapkan evaluasi pembelajaran interaktif menggunakan *zep quiz* tadi. *Platform* tersebut juga data digunakan melalui smartphone sehingga sangat tepat digunakan dan *platform* tersebut juga tidak berbayar sehingga akan bermanfaat bagi pendidik dalam mengembangkannya. Berdasarkan permasalahan dan solusi yang ada, para pendidik dan kepala sekolah SDN 3 Labuhan Ratu menghendaki pelatihan dan pendampingan pembuatan evaluasi pembelajaran menggunakan *zep quiz*. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah agar para peserta pelatihan memiliki wawasan, pemahaman serta dapat membuat evaluasi pembelajaran yang menarik untuk tingkat SD menggunakan *zep quiz*.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa penyajian informasi, diskusi, dan pendampingan yang menghendaki para peserta untuk memiliki wawasan teoritis dan praktis tentang media interaktif khususnya *zep quiz* sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk evaluasi. Adapun kegiatan pelatihan ini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu: Tahap awal, berkaitan dengan kegiatan persiapan pembentukan tim dan menentukan pokok masalah kegiatan pengabdian, menentukan kelompok sasaran, menentukan pokok materi pelatihan, menetapkan waktu, tempat kegiatan, serta survey lapangan. Tahap pelaksanaan, kegiatan diawali dengan *pretest* untuk mengetahui dengan pasti sejauh mana pemahaman peserta pelatihan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran secara bersama. Adapun metode kegiatan yang akan digunakan adalah diskusi dan praktik secara langsung. Tahap akhir, peserta membuat evaluasi pembelajaran menggunakan *zep quiz* hingga bisa share kuis yang sudah dibuatnya.

Pelaksanaan pengabdian dilaksanakan dari tanggal 10 s.d. 12 Juli 2025 dengan melibatkan 26 peserta pelatihan yang merupakan guru dan kepala sekolah SDN 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung serta satu mahasiswa. Hasil dari kegiatan ini diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* berupa angket tertutup dan terbuka, wawancara, dan observasi selama proses pelatihan dan pendampingan. Kegiatan ini akan memiliki kontribusi praktis terhadap guru-guru SD dalam upaya peningkatan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif untuk evaluasi. Oleh karena itu partisipasi dari kepala sekolah selaku pimpinan sangat diperlukan untuk mendukung terlaksananya kegiatan ini terutama dalam hal, kesedian menjadi mitra pengabdian, memberi izin kepada guru-guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan, memfasilitasi tempat pelaksanaan kegiatan, dan berkolaborasi dengan tim PkM dalam membina keberlanjutan hasil kegiatan ini.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan sesuai dengan metode yang telah direncanakan, mulai dari sosialisasi hingga evaluasi. Adapun hasil kegiatan ini adalah sebagai berikut:

Persiapan Kegiatan

Rincian tahap awal kegiatan pelatihan berupa kegiatan persiapan yang telah dilakukan antara lain pembentukan tim dan menentukan pokok masalah kegiatan pengabdian, menentukan kelompok sasaran, menentukan pokok materi pelatihan, menetapkan waktu, tempat kegiatan, serta survey lapangan. Pada saat proses survey lapangan diperoleh informasi bahwa di SD Negeri 3 Labuhan Ratu sudah menggunakan media pembelajaran interaktif walaupun belum optimal dimana hanya sebagian guru yang membuatnya dan sisanya masih menggunakan media berbasis cetak. Dengan berbagai persoalan yang ada, para pendidik dan kepala sekolah SDN 3 Labuhan Ratu menghendaki penyuluhan dan bimbingan tentang media pembelajaran interaktif yang mudah dan menarik melalui *platform zep quiz*. Ini termasuk pelatihan tentang cara membuat media pembelajaran interaktif khususnya untuk kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis AI yang menarik. Pelatihan dimulai dari membuat akun, membuat soal, sampai mengetahui cara melihat dan mengelola hasil evaluasi yang telah dibuat.

Berdasarkan persoalan yang ada, tim pengabdian melakukan tata laksana kegiatan pengabdian yaitu: penetapan tujuan kegiatan pelatihan yaitu untuk mengembangkan kemampuan guru dalam membuat media evaluasi pembelajaran interaktif yang menarik. Selanjutnya, menyusun materi pelatihan yang berkaitan dengan tujuan kegiatan. Selain itu, untuk kegiatan evaluasi pada saat pelatihan, tim pengabdian menyusun instrumen evaluasi yang terdiri dari soal pre-test dan post-test. Pre-test dan post-test diberikan untuk mengetahui pemahaman guru mengenai media evaluasi pembelajaran interaktif serta pendapat guru setelah melakukan pelatihan.

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 10-12 Juli 2025 bertempat di Kota Bandar Lampung tepatnya di SDN 3 Labuhan Ratu, kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 26 peserta yaitu guru dan kepala sekolah di sekolah tersebut. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini menggunakan metode presentasi, praktik, dan diskusi. Kegiatan pelatihan berlangsung sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Peserta mengikuti kegiatan pelatihan dengan penuh semangat, antusias, dan perhatian yang tinggi dari awal pelatihan sampai akhir kegiatan. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi para guru untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman baru tentang pembuatan media pembelajaran untuk evaluasi yang interaktif, mudah, dan menarik melalui *platform zep quiz*. Selanjutnya, untuk mengetahui dampak atau

pendapat pelatihan yang positif setelah kegiatan pelatihan dilakukan analisis berdasarkan hasil dari *pre-test* dan *posttest*. Proses analisis dilakukan dengan melihat *persentase* dan hasil wawancara serta observasi selama pelatihan yang didapatkan dari peserta pelatihan. Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan pada saat pelatihan berlangsung didokumentasikan pada gambar-gambar berikut.



Gambar 1. Kegiatan Pembukaan PkM



Gambar 2. Kegiatan *pre-test* dan *post-test* berbasis *zep quiz*



Gambar 3. Penyampaian materi oleh narasumber



Gambar 4. Pendampingan pembuatan media *zep quiz*



Gambar 5. Foto bersama

Hasil Kegiatan

Berdasarkan rencana pelatihan atau pengabdian yang telah disusun, untuk mengetahui keberhasilan dari kegiatan maka tim pengabdian telah membuat dan memberikan *pretest* dan *posttest*. Pre-test diberikan di awal sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan yang berfungsi untuk melihat pengetahuan awal peserta pelatihan mengenai media interaktif dan evaluasi pembelajaran, khususnya penggunaan *zep quiz*, sedangkan post-test diberikan di akhir kegiatan yang digunakan untuk melihat hasil penggunaan *zep quiz* yang diambil berdasarkan pengalaman peserta pelatihan.

Pretest dan *posttest* didapatkan melalui angket berupa tertutup yang berisikan pertanyaan iya atau tidak dan berupa terbuka yang berisikan pertanyaan uraian singkat mengenai pendapat dan pengetahuan awal. Hasil *pretest* dan *posttest* yang didapatkan selanjutnya dikategorikan dan disusun dalam bentuk tabel agar lebih teratur, mudah dipahami dan lebih cepat dimengerti. Adapun tabel kategori hasil *pretest* dan *posttest* peserta pelatihan berupa jawaban dari angket terbuka terlampir di lampiran dan yang berupa data kuantitatif dari angket tertutup disajikan pada tabel berikut. Pertama ada tabel pre-test yang melihat kondisi pengetahuan awal dari peserta pelatihan yang tersaji pada tabel berikut.

Tabel 1. Data pengetahuan awal peserta pelatihan berdasarkan hasil *pretest*

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)
1	Penggunaan Media Interaktif di Kelas	96.15
2	Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran	100.00
3	Penggunaan Media Interaktif untuk Evaluasi Pembelajaran	100.00
4	Pengenalan Tentang <i>Zep quiz</i>	34.62
5	Penggunaan <i>Zep quiz</i>	11.54

Berdasarkan Tabel 1 tersebut diketahui semua peserta pelatihan sudah melakukan evaluasi pembelajaran di kelas dengan media interaktif sebagai medianya. Namun, ada sedikit perbedaan ketika pada aspek penilaian mengenai penggunaan media interaktif di kelas, dimana persentasenya tidak mencapai 100%. Hal ini terjadi dikarenakan berdasarkan wawancara lebih lanjut diketahui bahwa peserta pelatihan tersebut saat di kelas tidak selalu menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran. Lanjut mengenai pengetahuan *zep quiz*, tidak sampai 50% peserta pelatihan yang mengetahui tentang *zep quiz*,

kemudian yang sudah mengetahui *zep quiz* pun hanya 11,54% yang menggunakannya sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan data tersebut, kegiatan pelatihan ini tentunya secara data sangat tepat diberikan kepada peserta pelatihan untuk menambah wawasan yang baru. Namun, tentunya harus menggunakan pelatihan dan pendampingan yang tepat. Setelah tim pengabdian melakukan pelatihan dan pendampingan, selanjutnya dilakukan post-test untuk melihat bagaimana hasil dan pendapat dari peserta pelatihan. Ada delapan aspek penting yang diadaptasi dari (Kristanto, 2016) berdasarkan dasar pertimbangan pemilihan media berdasarkan alasan teoritis dan alasan praktis. Adapun data secara rinci ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Data pengetahuan akhir peserta pelatihan berdasarkan hasil posttest

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)
1	Kebergunaan	100.00
2	Kesulitan Pembuatan	50.00
3	Kemudahan Penggunaan	88.46
4	Fleksibilitas Mata Pelajaran	100.00
5	Lama Pembuatan	61.54
6	Kesesuaian Durasi di Kelas	100.00
7	Kemenarikan	100.00
8	Motivasi	100.00
	Rata-Rata	87,5

Tabel 2 didapatkan dari angket yang menggunakan skala guttman berupa angket sikap yang berisikan pilihan ya atau tidak (Sugiyono, 2013). Kemudian sebagai interpretasi dari skala sikap tersebut menggunakan adaptasi dari (Malik, 2018). Hasilnya, berdasarkan data di tabel 4 secara keseluruhan menunjukkan hasil yang positif pada peserta pelatihan karena hampir setengah aspek penilaian yang diukur mencapai nilai 100%, seperti: kebergunaan; fleksibilitas mata pelajaran; kesesuaian durasi di kelas; kemenarikan; dan motivasi yang semianya masuk ke dalam kategori seluruhnya. Kemudian mengenai kemudahan penggunaan tidak semua peserta pelatihan menganggap ini mudah dalam penggunaannya karena hanya mendapatkan persentase 88,46% (sebagian besar). Kemudian yang paling rendah yang dirasakan peserta pelatihan ada di proses pembuatannya mulai dari aspek kesulitan dan waktu pembuatan yang masing-masing secara berurutan mendapatkan nilai persentase sebesar 50%

(setengah) dan 61,54% (hampir sebagian besar). Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *zep quiz* berdampak positif pada sebagian besar peserta pelatihan.

Pembahasan

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sepenuhnya atau semua guru telah melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan media interaktif di kelas. Namun, jika disinkronisasi dengan jawaban peserta pelatihan tidak ada yang menjawab secara definisi istilah yang tepat. Media interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dan menguji pemahaman mereka (Kusuma, 2023). Sedangkan peserta pelatihan menjawab lebih ke arah penerapannya dan memang yang dicontohkan benar seperti media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang berbasis digital untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, namun yang harus diketahui bahwa media pembelajaran interaktif tidak selalu mengenai digitalisasi.

Selanjutnya mengenai penggunaan *zep quiz* yang menjadi program utama dari pelatihan ini. Hanya sebagian kecil peserta pelatihan yang mengetahui dan sudah menggunakan. Jika ditelisik berdasarkan masuknya *platform* tersebut di Indonesia, berdasarkan data pada *platform* tersebut, *zep quiz* baru masuk Indonesia di bulan Maret tahun 2025 dan pengabdian dilaksanakan di bulan Juli 2025 sehingga baru empat bulan peluncuran. *Zep quiz* merupakan salah satu media yang tepat digunakan pada pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi. Konten dari *zep quiz* yang menarik seperti bermain game menjadikannya tepat. Pendekatan gamifikasi juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, salah satunya kemampuan berpikir kritis. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Melina, 2023) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Zep quiz merupakan salah satu jenis media interaktif karena adanya elemen interaktif seperti teks, gambar, dan animasi yang membantu dalam visualisasi materi yang abstrak dan siswa dapat mengatur sendiri medianya seperti berhenti atau melanjutkan (Anim dkk., 2024). Interaktif dan kemenarikan ini yang menjadi dasar tim melakukan pengabdian untuk melakukan desiminasi pengetahuan di bidang media pembelajaran. Lebih lanjut lagi penerapannya pada evaluasi pembelajaran. Huljanah (2021) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa evaluasi merupakan kegiatan penting karena pendidik dapat meningkatkan kompetensinya dalam pengelolaan kelas yang baik dalam pemilihan metode pembelajaran, media, bahan ajar, dan lainnya yang dapat meningkatkan motivasi peserta

didik. Jika disinkronisasi dengan jawaban pada angket terbuka, peserta pelatihan cenderung menjawab tentang penilaian. Penilaian dan pengukuran memang masuk dalam kategori evaluasi, namun evaluasi tidak hanya sekedar penilaian namun sampai tahap tindak lanjut dari penilaian yang telah dilakukan (Rahman, 2019).

Konsep evaluasi pembelajaran yang belum tepat telah dipaparkan oleh tim pengabdian kepada peserta pelatihan sehingga akan menambahkan wawasan baru bagaimana arti sesungguhnya dari pelatihan tersebut. Namun, tetap yang patut diapresiasi adalah bahwa sebagian besar guru berdasarkan angket terbuka sudah melakukan proses penilaian baik menggunakan kertas, *google form*, ujian lisan, dan menggunakan *platform* online. Lebih lanjut lagi, guru yang menggunakan *platform* online menggunakan media interaktif berbasis digital sebagai media melakukan penilaian, seperti *quizizz*, *kahoot*, dan *wordwall*. Beberapa juga menggunakan *platform* lainnya seperti *educaplay* dan *bamboozle*. Lebih lanjut tim pengabdian melakukan wawancara kepada peserta pelatihan alasan mengapa memilih media interaktif tersebut. Jawaban peserta pelatihan sama, karena *platform* yang telah disebutkan memiliki template sehingga guru tidak perlu mengembangkan dari awal.

Hasil *pretest* yang telah dipaparkan sebelumnya didapatkan dari angket yang dikerjakan peserta pelatihan menggunakan *platform zep quiz*. Hal ini dilakukan agar peserta pelatihan dapat merasakan secara langsung dan menjadikan pengalamannya menggunakan *zep quiz*. Karena jika peserta pelatihan sudah mengetahui produk apa yang akan dibuat, ketika tim pengabdian akan melatih membuatnya, peserta pelatihan akan mudah melakukan elaborasi. Proses pelatihan pembuatan ini dapat dilakukan menggunakan telpon pintar dan secara langkah-langkah mudah untuk diterapkan. Berdasarkan observasi selama pelatihan dan pendampingan, semua guru dapat mengikuti setiap langkah dengan baik sampai jadi produk. Pada setiap aplikasi tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan pada outputnya, begitu juga dengan pelatihan ini yang telah tim pengabdian peroleh berdasarkan angket terbuka. Kemudian delapan aspek terkait persepsi peserta pelatihan terhadap pembuatan dan penggunaan *zep quiz* akan dipaparkan lebih detail berdasarkan observasi dan wawancara.

Secara rata-rata penggunaan *zep quiz* masuk kategori sebagian besar. Artinya, sebagian besar guru berpendapat bahwa *platform* ini dalam pembuatan dan penggunaan berdampak positif kepadanya. Pertama, pada aspek kebergunaan yang masuk kategori semuanya. Artinya, semua guru berpendapat bahwa *zep quiz* berguna bagi guru. Ramli (2012) menyebutkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah meringankan beban guru.

Meringankan disini adalah membantu guru dalam proses pembelajaran dengan peserta didik yang langsung berkomunikasi dengan media pembelajaran yang dibuat. Pada saat pelatihan sedang berlangsung, peserta pelatihan menyampaikan bahwa *platform* ini membantu mereka mempercepat pembuatan soal evaluasi karena bisa dibantu *Artificial Intelligence* (AI). Sebuah proses yang membuat semuanya terlihat mudah, cepat, dan berguna bagi peserta pelatihan.

Kedua, aspek kesulitan pembuatan yang masuk kategori setengah. Artinya, setengah peserta pelatihan berpendapat bahwa pembuatan *zep quiz* masih terasa sulit. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, jika dikaitkan dengan pre-test bahwa hamper setengah peserta pelatihan belum pernah menggunakan *zep quiz* sehingga masih perlu mempelajari setiap tools yang ada. Selain itu, peserta pelatihan masih menggunakan telpon pintar saat pelatihan. *Platform* ini memang bisa dibuat menggunakan telpon pintar, namun tampilan menunya memang sedikit berbeda dengan yang menggunakan laptop sehingga itu yang membuat peserta pelatihan merasa kesulitan saat proses pembuatan. Lebih lanjut melalu kepala sekolah meminta kepada tim pengabdian untuk membuat tutorial dan sudah ditindaklanjuti oleh tim sebagai bagian dari proses pendampingan.

Ketiga, aspek kemudahan penggunaan yang masuk kategori Sebagian besar. Artinya, hampir semua peserta pelatihan berpendapat bahwa mudah menggunakannya. Wawancara yang dilakukan memberikan hasil bahwa peserta pelatihan merasa mudah dalam penggunaannya karena hanya perlu menggerakkan avatar yang ada pada *zep quiz*. Selanjutnya peserta pelatihan menyampaikan bahwa kunci kemudahannya adalah dengan pemberian contoh di awal, sehingga selanjutnya lebih mudah mengikuti pola permainan yang sudah dipelajari. Secara kompetensi berpikir komputasional, pembelajaran pol aini masuk ke dalam kategori pengenalan pola (Junaedi, 2024). Artinya kemudahan penggunaan ini dapat menambah kompetensi peserta didik di kemampuan berpikir komputasional dengan membuat diferensiasi atau pengembangan pada *zep quiz* dengan strategi pembelajaran yang disiapkan.

Keempat, aspek fleksibilitas mata pelajaran yang masuk kategori semuanya. Artinya, seluruh peserta pelatihan menyatakan bahwa *zep quiz* bisa digunakan untuk semua mata pelajaran. Peserta pelatihan yang terdiri dari semua guru mulai dari guru kelas sampai guru mata pelajaran semuanya sepakat bahwa *platform* ini bisa digunakan. Ini karena kemampuan AI yang terintegrasi dengan *platform* ini. Kemudian disediakannya rumus formula untuk mata pelajaran matematika yang sebagian *platform* lainnya tidak memiliki kemampuan ini

Kelima, aspek lama pembuatan yang masuk kategori hampir sebagian besar. Artinya, hampir semua peserta pelatihan masih berpendapat bahwa proses membuat soal evaluasi menggunakan *zep quiz* memakan waktu yang lama. Alasannya sama seperti yang telah dijelaskan di aspek kedua dalam kesulitan pembuatan. Seperti yang telah dikemukakan oleh Suhirman, dkk. (2025) menyebutkan bahwa salah satu tantang penggunaan media pembelajaran berbasis digital adalah kemampuan individu untuk mengikuti perkembangan teknologi. Selama masa observasi, tim melihat bahwa peserta pelatihan hanya perlu sering melakukan, karena selama masa pelatihan dan pendampingan tidak ada kendala terlalu berarti dari segi pembuatan, hanya belum terbiasa saja.

Keenam, aspek kesesuaian durasi di kelas yang masuk kategori semuanya. Artinya, semua peserta pelatihan berpendapat bahwa *platform* ini cukup waktunya jika digunakan di dalam kelas. Mulai dari pengondisian awal peserta didik sampai dengan proses permainannya. Saat pelatihanpun, peserta pelatihan tidak membutuhkan waktu yang lama saat memahami cara permainannya. Saat pre-test memang lebih lama dibanding saat post-test, hal ini dikarenakan memang para peserta pelatihan belum pernah menggunakannya.

Ketujuh, aspek kemenarikan yang masuk kategori semuanya. Artinya, semua guru berpendapat bahwa *zep quiz* menarik. Lebih lanjut berdasarkan hasil wawancara, kemenarikan disini adalah kemenarikan dari peserta pelatihan untuk membuat dan pendapat peserta pelatihan bahwa permainan seperti ini akan menarik perhatian peserta didik saat di kelas. Salah satu kriteria dalam pemilihan media pembelajaran adalah kemenarikan media jika digunakan pada proses pembelajaran (Kusuma, 2023). Artinya, jika ini sudah menarik bagi peserta pelatihan, artinya kegiatan ini akan bermanfaat karena *platform* ini akan digunakan.

Kedelapan, aspek motivasi yang masuk kategori semuanya. Artinya, semua guru berpendapat bahwa *zep quiz* menarik motivasi peserta pelatihan dalam membuat media pembelajaran interaktif. Lebih lanjut lagi berdasarkan wawancara dengan peserta pelatihan, mereka berharap juga bahwa *platform* ini akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan pemberian pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik. Pagarra (2022) dalam bukunya menyebutkan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah dalam menggugah emosi dan motivasi peserta didik. Artinya, setiap media pembelajaran yang dibuat harus bisa meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada angket posttest juga diberikan sebuah angket terbuka kepada peserta pelatihan mengenai kelebihan dan kelemahan dari *zep quiz*. Seperti yang telah dikemukakan oleh Surur (2021) bahwa dalam memilih media pembelajaran ada beberapa aspek yang harus dipertimbangkan seperti: kelayakan praktis, teknis, dan biaya; kemampuan guru; ketersediaan sarana dan prasarana; sikap inovatif dari guru; dan pemanfaatan media. Seperti kelemahan yang disebutkan oleh peserta pelatihan seperti sarana prasarana yang ada di sekolah sehingga akan sulit jika menerapkan ini saat proses pembelajaran seperti belum adanya koneksi internet yang stabil dan dukungan perangkat teknologinya. Kelemahan selanjutnya adalah penerapannya yang belum tepat jika digunakan di kelas rendah. Peserta pelatihan menyampaikan bahwa kelas rendah membutuhkan proses pengaturan di kelas yang cukup lama dan tidak semuanya terbiasa menggunakan telpon pintar.

Kelebihan *zep quiz* berdasarkan jawaban angket adalah *platform* ini menarik, memudahkan membuat soal, menyenangkan, terdapat peta game yang menarik, dan memudahkan dalam evaluasi pembelajaran. Pendapat ini dikemukakan oleh peserta pelatihan setelah mereka merasakan sendiri mulai dari membuat sampai memainkannya. *Zep quiz* yang sejatinya baru muncul di Indonesia sudah mulai banyak digunakan di banyak jenjang sekolah terutama sekolah dasar yang merupakan jenjang sekolah dari peserta pelatihan. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Husen, 2025) yang menggunakan *zep quiz* pada pemahaman konsep siswa di materi perubahan wujud benda di sekolah dasar. Kemudian ada kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Istiqomah, dkk (2025) yang melakukan pendampingan penggunaan media interaktif *zep quiz* kepada guru. Artinya, *platform* ini sudah mulai dikenalkan ke banyak kegiatan baik langsung ke guru maupun peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media evaluasi pembelajaran menggunakan *platform zep quiz* di SDN 3 Labuhan Ratu menunjukkan dampak positif. Secara rata-rata sebagian besar guru memberikan persepsi positif berdasarkan delapan aspek penilaian, yaitu: kebergunaan; kesulitan pembuatan; kemudahan penggunaan; fleksibilitas mata pelajaran; lama pembuatan; kesuaian durasi di kelas; kemenarikan; dan motivasi. *Platform zep quiz* berdasarkan hasil angket dari peserta pelatihan masih memiliki kelemahan berupa dukungan sarana prasarana dan kelebihan berupa kemenarikan. Namun, berdasarkan keseluruhan persepsi peserta pelatihan, kegiatan yang telah dilakukan

bermanfaat bagi guru dalam meningkatkan pengetahuan dan wawasan guru-guru di SDN 3 Labuhan Ratu. Melalui pelatihan, guru-guru mampu membuat media pembelajaran interaktif baru berbasis *zep quiz* yang menarik dan bisa disesuaikan dengan strategi pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA (12pt)

- Anim, dkk. 2024. *Pembelajaran Matematika SD*. Padang Pariaman. Lingkar Edukasi Indoneisa.
- Azzahra, Marsya Dara dan Puri Pramudiani. 2022. Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 06 Nomor 03 Tahun 2022*. Hal. 3202-3213. DOI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>.
- Hartati, Farida Retno. 2024. Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Literatur Review. Jurnal Educatio Volume 10 Nomor 4 Tahun 2024*. Hal. 1306-1314. DOI: <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- Hendra, dkk. 2023. *Media Pembelajaran Digital*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hidayat, Syarip, Seni Aprilia, dan Ana Fauziyaturrosyidah. 2021. Metode Gamification Sebagai Solusi Fenomena Learning Loss Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19: A Literature Review. *Collase: Creative of Learning Students Elementary Education*. Hal 741-753. DOI: <https://doi.org/10.22460/collase.v4i5.8815>
- Huljannah, Miftha. 2021. Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Educator: Directory of Elementary Education Journa Volume 2 Nomor 21 Tahun 2021*. Hal. 164-180. DOI: <https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.157>.
- Husen, Fitria Afifah dan Fitria Wulandari. 2025. Pengaruh Media Game Edukasi *Zep quiz* terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pendidikan MIPA Volume 15 Nomor 3 Tahun 2025*. Hal. 940-947. DOI: <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>.
- Istiqomah, Oktavia, dkk. 2025. Pendampingan Penggunaan Media Interaktif *Zep quiz* Kepada Guru SDN Palrejo. *Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial Volume 2 Nomor 3 Tahun 2025*. Hal 1-10. DOI: <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>.
- Junaedi, Yusup, dkk. 2024. Analisis Computational Thinking Skills Siswa SMA Melalui Pembelajaran Berdeferensiasi. Wilangan: *Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika Volume 5 Nomor 4 Tahun 2024*. Hal 306-314. DOI: <https://dx.doi.org/10.62870/wjirpm.v5i4.30195>.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.

- Kusuma, Jaka Wijaya, dkk. 2023. *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Malik, Adam dan Minan Chusni. 2018. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Sleman: Deepublish.
- Meilina. 2024. Pendekatan Gamification Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Preschool: Studi Kuasi Eksperimental. *El-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar Volume 7 Nomor 2 Tahun 2023*. Hal. 247-256. DOI: <https://doi.org/10.52266>.
- Pagarra, Hamzah, dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Penerbit UNM.
- Pratama, Maulidya Putri. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA Volume 06 Nomor 01 Tahun 2024*. Hal. 311-318. DOI: <https://doi.org/10.29100/.v6i1.4454>.
- Hrp, Nurlina Ariani., dkk. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Rahman, Arief Aulia dan Cut Eva Nasryah. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Ponorogo. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin. IAIN Antasari Press.
- Suhirman, dkk. 2025. *Media Pembelajaran*. Padang Pariaman. Lingkar Edukasi Indonesia.
- Sukmawati, Fatma., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Tahta Media Grup.
- Surur, Agus Miftakus. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran; Teori, Aplikasi, dan Publikasi*. Yogyakarta. K-Media.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Qadir, Abdul. 2017. *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media.