

Peningkatan Penggunaan Zep Quiz dan Media Pembelajaran Pada Guru Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Interaktif

Patri Janson Silaban¹, Adi Putra Suramana Gurusinga², Margaretha Situmorang³, Crista permadani Sipayung⁴, Santha Clara Br Tarigan⁵, Miranda Sihombing⁶, Ayu Berliana Banjarnahor⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Katolik Santo Thomas, Indonesia

Received : 2 Juli 2026, Revised : 9 Juli 2026, Published : 16 Juli 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Patri Janson Silaban

E-mail: patri.janson.silaban@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Sekolah Dasar dalam memanfaatkan media pembelajaran digital melalui penggunaan Zep Quiz sebagai sarana pembelajaran interaktif. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri X dengan melibatkan 25 guru sebagai peserta. Metode yang digunakan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap pelaksanaan mencakup penyampaian materi, demonstrasi penggunaan Zep Quiz, praktik pembuatan kuis pembelajaran, diskusi, dan tanya jawab. Evaluasi dilakukan melalui angket, observasi, dan wawancara untuk mengetahui tingkat pemahaman, keterampilan, serta respons peserta terhadap kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu memahami konsep media pembelajaran digital, mengoperasikan Zep Quiz, serta menyusun kuis pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu. Peserta juga memberikan respons positif dan menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, sosialisasi penggunaan Zep Quiz terbukti memberikan kontribusi dalam meningkatkan kompetensi digital guru serta mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci - zep quiz, media pembelajaran, guru sekolah dasar

Abstract

This community service activity aimed to improve the competence of elementary school teachers in utilizing digital learning media through the use of Zep Quiz as an interactive learning tool. The program was conducted at SD Negeri X and involved 25 teachers as participants. The implementation method consisted of three stages: preparation, implementation, and evaluation. The implementation stage included the delivery of learning materials, demonstrations on the use of Zep Quiz, hands-on practice in developing learning quizzes, discussions, and question-and-answer sessions. The evaluation was carried out through questionnaires, observations, and interviews to assess participants' understanding, skills, and responses to the program. The results showed that most teachers were able to understand the concept of digital learning media, operate Zep Quiz effectively, and develop learning quizzes according to the subjects they taught. The participants also gave positive feedback and demonstrated high enthusiasm throughout the activity. Therefore, the socialization of Zep Quiz significantly contributed to improving teachers' digital competencies and promoting more interactive, innovative, and engaging learning that enhances students' motivation and participation in the learning process.

Keywords - zep quiz, learning media, elementary school teachers

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

How To Cite : Silaban, P. J., Gurusinga, A. P. S., Situmorang, M., Sipayung, C. permadani, Tarigan, S. C. B., Sihombing, M., & Banjarnahor, A. B. (2026). Peningkatan Penggunaan Zep Quiz dan Media Pembelajaran Pada Guru Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(5), 3493 - 3497. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i5.4747>

Copyright ©2026 Patri Janson Silaban, Adi Putra Suramana Gurusinga, Margaretha Situmorang, Crista permadani Sipayung, Santha Clara Br Tarigan, Miranda Sihombing, Ayu Berliana Banjarnahor

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, motivasi belajar, serta keterlibatan peserta didik. Media pembelajaran digital memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Namun, berdasarkan hasil observasi di sekolah mitra, sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan platform pembelajaran digital menjadi salah satu kendala sehingga proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penugasan.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah **Zep Quiz**, yaitu platform kuis interaktif yang memungkinkan guru menyusun evaluasi pembelajaran secara menarik, memberikan umpan balik secara langsung, serta meningkatkan partisipasi siswa melalui fitur permainan dan papan peringkat. Penggunaan media ini diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Beberapa kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan media pembelajaran digital dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Guru yang memperoleh pelatihan mampu mengembangkan media pembelajaran secara mandiri dan lebih percaya diri dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi dan pelatihan merupakan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi digital guru sekaligus mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi penggunaan media pembelajaran **Zep Quiz** bagi guru Sekolah Dasar. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Zep Quiz sebagai media pembelajaran digital, sehingga guru mampu merancang pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan efektif serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

METODE

Di SD Negeri X, 25 guru Sekolah Dasar terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Kegiatan berlangsung dari 15–16 Mei 2026, dan berlangsung setiap hari dari 08.00–10.00 WIB. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan sosialisasi, demonstrasi, praktik, dan evaluasi. Ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Seminggu sebelum kegiatan, sekolah berkolaborasi dengan satu sama lain untuk menentukan jadwal, jumlah peserta, dan kebutuhan sarana dan prasarana. Selanjutnya, tim pelaksana membuat materi sosialisasi yang mencakup gagasan tentang media pembelajaran digital, penjelasan tentang platform Zep Quiz, dan instruksi untuk membuat kuis pembelajaran. Mereka juga menyiapkan perangkat pendukung seperti jaringan internet, proyektor, laptop, dan instruksi penggunaan Zep Quiz.

Untuk memenuhi tahap pelaksanaan, materi diberikan, praktik penggunaan Zep Quiz, diskusi, sesi tanya jawab, dan kuis pembelajaran secara mandiri digunakan. Pada akhir kegiatan, tahap evaluasi dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara untuk mengetahui seberapa banyak peserta memahami, memiliki keterampilan, dan menanggapi pelaksanaan sosialisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di SD Negeri 060921 Medan Sunggal, 25 guru Sekolah Dasar berpartisipasi dalam kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran Zep Quiz. Semua kegiatan, termasuk penyebaran materi, demonstrasi, praktik, diskusi, dan evaluasi, dilakukan dengan baik. Peserta mengikuti kegiatan secara aktif dari awal hingga akhir dan sangat antusias selama prosesnya pada saat presentasi.



Gambar 1.

Kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran Zep Quiz di SD Negeri 060921 Medan Sunggal.

Peserta belajar tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran digital untuk membuat pembelajaran interaktif selama sesi penyampaian materi. Melalui demonstrasi dan praktik, guru juga dididik untuk membuat akun, membuat soal, mengatur kuis, dan menggunakan Zep Quiz sebagai media evaluasi pembelajaran. Tim pelaksana mendampingi langsung kegiatan praktik, sehingga setiap peserta dapat mencoba menggunakan fitur Zep Quiz dan menyusun kuis yang sesuai dengan mata pelajaran yang mereka pelajari.



Gambar 2.

Dokumentasi foto bersama tim pelaksana dan peserta setelah kegiatan sosialisasi selesai.

Tabel 1.
Hasil Kemampuan Guru Menggunakan Zep Quiz

No	Indikator	Jumlah Guru	Presentase
1	Mampu membuat akun Zep Quiz	25	100%
2	Mampu membuat kuis secara mandiri	22	88%
3	Memerlukan pendampingan	3	12%
4	Memberikan respons positif terhadap kegiatan	25	100%

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menyatakan materi mudah dipahami, sesuai dengan kebutuhan guru, dan bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta berencana menerapkan Zep Quiz pada berbagai mata pelajaran sebagai media evaluasi dan penguatan materi.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sosialisasi penggunaan Zep Quiz memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan peserta dalam mengoperasikan platform, menyusun kuis pembelajaran, serta memahami strategi penerapannya dalam proses belajar mengajar. Kegiatan praktik secara langsung memberikan pengalaman nyata kepada guru sehingga mereka lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Penggunaan Zep Quiz juga mampu meningkatkan motivasi guru untuk berinovasi dalam menyusun kegiatan pembelajaran. Fitur kuis interaktif, papan peringkat, dan umpan balik langsung memberikan alternatif evaluasi yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Zep Quiz sebagai media pembelajaran digital. Keberhasilan tersebut terlihat dari tingginya tingkat partisipasi peserta, kemampuan guru dalam membuat kuis pembelajaran secara mandiri, serta respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan agar kompetensi digital guru terus berkembang dan mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi penggunaan media pembelajaran **Zep Quiz** bagi guru Sekolah Dasar telah terlaksana dengan baik dan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan ini mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik, serta pendampingan secara langsung. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengoperasikan Zep Quiz, menyusun kuis pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu, dan memahami strategi penerapannya dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta memberikan respons positif terhadap kegiatan dan menunjukkan kesiapan untuk mengimplementasikan Zep Quiz sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan kompetensi digital guru serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil kegiatan, disarankan agar sekolah terus mendukung pemanfaatan media pembelajaran digital melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta penyelenggaraan

pelatihan lanjutan bagi guru. Guru juga diharapkan dapat mengembangkan dan menerapkan Zep Quiz maupun media pembelajaran digital lainnya secara berkelanjutan agar kualitas pembelajaran semakin meningkat dan sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Universitas Katolik Santo Thomas atas dukungan dan fasilitas yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SD Negeri 060921 Medan Sunggal beserta seluruh guru yang telah memberikan izin, dukungan, dan berpartisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan. Apresiasi turut diberikan kepada seluruh anggota tim pelaksana yang telah bekerja sama dalam menyelesaikan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyah, P., Desiningrum, N., & Pratiwi, D. E. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Zep Quiz untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS kelas V-B SDN Dukuh Kupang V Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40466>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Rev. ed.). PT RajaGrafindo Persada.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Kencana.
- Muawaroh, S. (2026). Gamifikasi pembelajaran PAI berbasis ZEP Quiz: Analisis literatur terhadap peningkatan minat belajar siswa di era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2).
- Shasliani, S., Sakmawati, S., Hasni, H., Balkis, S., & Ibrahim, I. (2026). PKM pelatihan pengembangan media asesmen interaktif ZEP Quiz bagi guru di UPT SPF SMP Negeri 24 Makassar. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 98–103. <https://doi.org/10.35580/jgyjh094>
- Tyas, I. C., Azizah, H. A., & Syukron, A. (2026). Pendampingan implementasi ZEP Quiz berbasis gamifikasi sebagai media evaluasi materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 7 Jember. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6988>
- Wahyuni, S., Pratiwi, D. N., & Astutik, J. (2026). Development of a digital literacy assessment instrument for junior high school students using ZEP Quiz media in ecoprint batik learning. *Indonesian Science Education Journal*, 7(2). <https://doi.org/10.62159/isej.v7i2.1922>
- Widyaningrum, D., Smaragdina, A. A., Rizky, D. D., Ardiansyah, Y. E., & Prasasti, F. A. M. (2025). Meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan ZEP Quiz pada pembelajaran informatika di SMP. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28792>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Yaqin, F. A., Azza, A. A., & Amalia, N. F. (2026). Pemanfaatan ZEP Quiz sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran IPAS kelas VI di SD Islam Darut Tauhid. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45736>
- Zep. (2025). *Zep Quiz: Interactive quiz-based learning platform*. <https://zep.us>