COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, Novemeber 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

TRANSFORMASI EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MELALUI PEMANFAATAN ZEP QUIZ

Niza Aulia[1], Sirul Wahdaniah[2], Dina Fadilah[3], Desira Fani[4], Laelatus Syahris[5], Baiq Sopa Marwati[6]

Universitas Hamzanwadi, Lombok Timur, Indonesia[1,2,3,4,5,6]
e-mail: niza.230102117@student.hamzanwadi.ac.id[1], sirulwahdaniah8@gmail.com[2], dinafadilah@hamzanwadi.ac.id[3], desirafani18@gmail.com[4], Laelatussahris5@gmail.com[5], baiqsofamarwa@gmail.com[6]

Diterima: *12/11/2026*; Direvisi: *18/11/2026*; Diterbitkan: *26/11/2026*

ABSTRAK

Evaluasi pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi keterbatasan media interaktif sehingga diperlukan alternatif evaluasi yang variatif. Kegiatan ini bertujuan mendeskripsikan pengenalan dan pendampingan penggunaan ZEP Quiz sebagai media evaluasi digital berbasis gamifikasi bagi guru MIS NWDI Rekat Lauk, dengan contoh materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn). Kegiatan dilaksanakan pada 14 Oktober 2026 melalui program Asistensi Mengajar Program Studi PGSD Universitas Hamzanwadi. Peserta berjumlah 14 orang guru kelas. Pelaksanaan menggunakan pemaparan materi, demonstrasi, praktik, dan pendampingan dalam lima tahap: pengenalan media digital, konsep gamifikasi, platform ZEP Quiz, penyusunan kuis PKn, dan pemanfaatan hasil kuis sebagai bahan evaluasi. Data dikumpulkan melalui catatan kegiatan dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 14 guru berhasil menyusun kuis digital pilihan ganda berdasarkan materi PKn, meliputi nilai-nilai Pancasila, aturan sekolah, hak dan kewajiban, serta sikap menghargai perbedaan. Produk kuis memuat pertanyaan, pilihan jawaban, kunci jawaban, dan skor. Capaian ini menunjukkan praktik awal penyusunan evaluasi digital, tetapi belum membuktikan perubahan penerapan evaluasi mandiri di kelas atau peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, ZEP Quiz dapat diperkenalkan sebagai alternatif evaluasi PKn, dengan tindak lanjut berupa praktik mandiri, penerapan di kelas, dan evaluasi lanjut.

Kata Kunci: *Evaluasi Pembelajaran Digital, Gamifikasi, Guru, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, ZEP Quiz.*

ABSTRACT

Learning assessment in elementary schools remains constrained by limited interactive media, creating a need for alternatives. This activity aimed to describe the introduction and mentoring of ZEP Quiz as a gamification-based assessment tool for teachers at MIS NWDI Rekat Lauk, using Pancasila and Civic Education (PKn) topics. It was conducted on 14 October 2026 through the Teaching Assistance program of the Elementary School Teacher Education Study Program, Universitas Hamzanwadi. Participants were 14 teachers. Implementation involved presentations, demonstrations, practice, and mentoring in five stages: digital media, gamification, the ZEP Quiz platform, PKn quiz development, and using quiz results for assessment. Data were collected through activity notes and documentation, then analyzed descriptively and qualitatively. The results showed that all 14 teachers created multiple-choice quizzes based on PKn topics, including Pancasila values, school rules, rights and

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.17126

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, Novemeber 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

responsibilities, and respect for differences. The quizzes contained questions, answer options, answer keys, and scores. This achievement demonstrates initial practice in developing assessments, but does not establish changes in independent classroom assessment practices or improved student learning outcomes. Therefore, ZEP Quiz may be introduced as an alternative for PKn assessment, followed by independent practice, classroom implementation, and evaluation.

Keywords: *Digital Learning Assessment, Gamification, Pancasila and Civic Education, Teachers, ZEP Quiz.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi sekolah untuk mengembangkan proses pembelajaran, termasuk pelaksanaan evaluasi yang lebih interaktif dan variatif. Namun, pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran masih menghadapi tantangan, terutama ketika guru terbiasa menggunakan metode konvensional yang berorientasi pada pemberian soal tertulis dan pemeriksaan jawaban secara manual. Fransyaigu et al. (2024) menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan digital guru menyebabkan penggunaan penilaian konvensional masih berlangsung meskipun fasilitas teknologi telah tersedia di sekolah, sedangkan Syarifuddin dan Juliana (2023) menemukan bahwa guru sekolah dasar masih menggunakan penilaian berbasis kertas sehingga diperlukan pelatihan pemanfaatan platform evaluasi digital. Kondisi tersebut menjadi perhatian dalam pelaksanaan kegiatan di MIS NWDI Rekat Lauk, yang melibatkan 14 guru sebagai sasaran pendampingan dan membutuhkan pengenalan alternatif evaluasi berbasis teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kebutuhan tersebut, diperlukan kegiatan pengabdian yang memberikan pemahaman sekaligus pengalaman praktis kepada guru dalam memanfaatkan media evaluasi digital sesuai dengan karakteristik pembelajaran di madrasah ibtidaiyah.

Salah satu pendekatan yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran interaktif adalah gamifikasi, yaitu penerapan unsur permainan seperti skor, tantangan, dan umpan balik ke dalam aktivitas pembelajaran. Haque et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memiliki potensi meningkatkan motivasi belajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui pemanfaatan permainan edukatif. Temuan tersebut diperkuat oleh Putri dan Susanti (2025), yang menemukan adanya perbedaan peningkatan motivasi dan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan asesmen berbasis gamifikasi Quizalize dan peserta didik yang menggunakan asesmen konvensional. Sejumlah platform digital, seperti Kahoot!, Quizizz, dan ZEP Quiz, telah menyediakan alternatif evaluasi berbasis permainan dengan karakteristik dan bentuk interaksi yang berbeda. Dengan demikian, pemilihan platform evaluasi perlu mempertimbangkan kesesuaian fitur, kemudahan penggunaan, serta kebutuhan guru dalam menyusun pertanyaan dan mengelola hasil evaluasi pembelajaran.

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mendukung evaluasi berbasis gamifikasi adalah ZEP Quiz, yaitu media kuis digital yang menyediakan lingkungan evaluasi virtual dengan penggunaan avatar dan berbagai elemen permainan (Rahmi et al., 2026; Salamah et al., 2025). Dibandingkan Kahoot! dan Quizizz yang juga menyediakan fitur kuis interaktif, ZEP Quiz memiliki karakteristik berupa lingkungan virtual dan penggunaan avatar yang memberikan pengalaman evaluasi dengan nuansa permainan berbeda. Karakteristik tersebut menjadi pertimbangan pemilihan ZEP Quiz dalam kegiatan di MIS NWDI Rekat Lauk karena pengenalan media diarahkan tidak hanya pada penggunaan soal digital, tetapi juga pada pemanfaatan unsur permainan dalam aktivitas evaluasi. Salamah et al. (2025) mengkaji

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.17126

penggunaan ZEP Quiz sebagai media evaluasi digital pada materi bilangan cacah dalam pembelajaran matematika kelas V, sedangkan Tyastuti dan Wulandari (2026) mengkaji pemanfaatannya yang dipadukan dengan model *Problem-Based Learning* pada pembelajaran matematika kelas IV. Kedua penelitian tersebut menunjukkan potensi ZEP Quiz dalam mendukung evaluasi dan pembelajaran berbasis digital, sehingga pengenalan serta pendampingan penggunaannya pada mata pelajaran lain, khususnya PKn, menjadi pengembangan yang relevan untuk dilakukan.

Pengenalan ZEP Quiz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) penting karena mata pelajaran ini tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pemahaman nilai, norma, hak, kewajiban, dan sikap dalam kehidupan sehari-hari. Materi seperti nilai-nilai Pancasila, aturan di lingkungan sekolah, hak dan kewajiban, serta sikap menghargai perbedaan dapat dikembangkan menjadi pertanyaan kontekstual yang dekat dengan pengalaman peserta didik. Melalui penyajian pertanyaan, pilihan jawaban, skor, dan umpan balik, kuis berbasis gamifikasi dapat memberikan alternatif aktivitas evaluasi yang mendorong peserta didik mengenali dan memahami penerapan nilai-nilai kewarganegaraan. Relevansi penggunaan media kuis digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila didukung oleh Anita et al. (2025), yang menunjukkan bahwa penerapan Quizizz dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik, serta Wandari et al. (2026), yang menemukan bahwa penerapan gamifikasi digital berbantuan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan motivasi peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan ZEP Quiz dalam pembelajaran PKn dapat diarahkan pada penyusunan pertanyaan yang tidak hanya menguji kemampuan mengingat, tetapi juga menghubungkan pemahaman materi dengan situasi kehidupan sehari-hari peserta didik.

Pelaksanaan pengenalan ZEP Quiz juga memiliki keterkaitan dengan kegiatan pengabdian dan pelatihan guru yang telah dilakukan sebelumnya. Shasliani et al. (2026) melaksanakan pelatihan pengembangan media asesmen interaktif berbasis ZEP Quiz bagi guru SMP Negeri 24 Makassar, sedangkan Cleopatra et al. (2026) melaksanakan pelatihan implementasi ZEP Quiz dalam pembelajaran matematika yang memberikan pengalaman kepada guru dalam mengenali fitur dan unsur gamifikasi pada platform tersebut. Kedua kegiatan tersebut menunjukkan pentingnya pelatihan dan praktik langsung dalam membantu guru mengenal serta memanfaatkan ZEP Quiz, tetapi masih terdapat ruang pengembangan pada sasaran jenjang pendidikan, karakteristik materi, dan indikator keterampilan yang didampingi. Berbeda dari kegiatan sebelumnya yang berfokus pada jenjang SMP dan pembelajaran matematika, kegiatan pengabdian ini diarahkan pada pendampingan 14 guru MIS NWDI Rekat Lauk dengan menggunakan materi PKn sebagai contoh pengembangan kuis digital, disertai pengenalan fitur, penyusunan pertanyaan, pengaturan kunci jawaban, dan pemberian skor. Dengan demikian, kontribusi kegiatan ini terletak pada perluasan penerapan pengenalan ZEP Quiz ke lingkungan madrasah ibtidaiyah serta pemanfaatannya sebagai alternatif evaluasi pembelajaran PKn.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian melalui program Asistensi Mengajar oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hamzanwadi dilaksanakan untuk memperkenalkan ZEP Quiz sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran digital berbasis gamifikasi di MIS NWDI Rekat Lauk. Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman kepada guru mengenai konsep gamifikasi, mengenalkan fitur dan penggunaan platform ZEP Quiz, serta mendampingi praktik penyusunan kuis digital berdasarkan materi PKn. Capaian kegiatan diarahkan pada beberapa indikator, yaitu kemampuan guru mengenali fitur ZEP Quiz, menentukan materi dan menyusun pertanyaan beserta pilihan jawaban,

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.17126

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, Novemeber 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

mengatur kunci jawaban dan skor, serta memahami cara membaca dan memanfaatkan hasil kuis sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan proses pelaksanaan kegiatan, capaian pendampingan guru berdasarkan indikator tersebut, serta potensi pemanfaatan ZEP Quiz sebagai media evaluasi pembelajaran PKn. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai alternatif pengembangan evaluasi pembelajaran digital sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di madrasah ibtidaiyah.

METODE PENELITIAN

Kegiatan ini dilaksanakan melalui program Asistensi Mengajar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi, dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat berupa pengenalan dan pendampingan penggunaan media evaluasi pembelajaran digital. Kegiatan berlangsung di MIS NWDI Rekat Lauk pada Rabu, 14 Oktober 2026, pukul 10.00-12.00 WITA, dengan sasaran sebanyak 14 orang guru kelas. Sebelum pelaksanaan, identifikasi kebutuhan mitra dilakukan melalui komunikasi awal dan pengamatan terhadap kebutuhan pembelajaran di sekolah, dengan fokus pada pengenalan alternatif evaluasi digital, pemanfaatan media interaktif, serta keterampilan guru dalam menyusun dan mengelola kuis pembelajaran. Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan dirancang dalam lima tahapan, yaitu pengenalan media pembelajaran digital selama 15 menit melalui pemaparan materi dengan luaran pemahaman fungsi media digital, pengenalan konsep gamifikasi selama 15 menit melalui penjelasan unsur skor, tantangan, dan umpan balik dengan luaran pemahaman konsep gamifikasi, pengenalan fitur ZEP Quiz selama 20 menit melalui demonstrasi dengan luaran pemahaman langkah penggunaan platform, praktik pembuatan kuis PKn selama 50 menit melalui penyusunan pertanyaan dan pilihan jawaban dengan luaran satu produk kuis, serta pemanfaatan hasil kuis selama 20 menit melalui penjelasan dan simulasi pembacaan hasil evaluasi dengan luaran pemahaman penggunaan skor sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan melibatkan mahasiswa PGSD Universitas Hamzanwadi sebagai pemateri dan pendamping praktik di bawah bimbingan Dosen Pembimbing Lapangan, dengan dukungan perangkat komputer atau laptop, gawai peserta sesuai ketersediaan, proyektor, dan akses internet untuk mengoperasikan platform ZEP Quiz.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi keterlibatan peserta, lembar penilaian praktik pembuatan kuis, catatan pelaksanaan, dan dokumentasi kegiatan yang mencakup aktivitas peserta selama penyampaian materi, demonstrasi, praktik, serta pendampingan. Aspek pengamatan meliputi keaktifan peserta dalam mengikuti kegiatan, kemampuan mengakses dan mengenali fitur ZEP Quiz, keterampilan memasukkan pertanyaan dan pilihan jawaban, ketepatan menentukan kunci jawaban, serta kemampuan mengatur skor pada setiap soal. Kriteria keberhasilan praktik ditetapkan berdasarkan kemampuan guru menyelesaikan secara mandiri sekurang-kurangnya satu kuis digital yang memuat pertanyaan, pilihan jawaban, kunci jawaban, dan pengaturan skor, serta mampu menjelaskan cara membaca hasil kuis sebagai bahan evaluasi pemahaman peserta didik. Penilaian capaian dilakukan secara deskriptif dengan memperhatikan kesesuaian produk kuis terhadap materi PKn, kelengkapan komponen soal, ketepatan kunci jawaban, pengaturan skor, dan keterlibatan guru selama proses pendampingan. Seluruh data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui pengelompokan hasil observasi, produk praktik, catatan pelaksanaan, dan dokumentasi berdasarkan tahapan kegiatan serta indikator keberhasilan, tanpa menyimpulkan peningkatan kemampuan yang terukur karena tidak dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan.

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.17126

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, Novemeber 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengenalan dan pendampingan penggunaan ZEP Quiz di MIS NWDI Rekat Lauk dilaksanakan pada Rabu, 14 Oktober 2026, pukul 10.00–12.00 WITA melalui program Asistensi Mengajar Program Studi PGSD Universitas Hamzanwadi. Kegiatan ini diikuti oleh 14 orang guru dengan karakteristik sebagai guru kelas. Pelaksanaan kegiatan melibatkan mahasiswa PGSD Universitas Hamzanwadi sebagai pemateri dan pendamping dalam penyampaian materi, demonstrasi penggunaan platform, serta praktik penyusunan kuis. Secara keseluruhan, kegiatan dilaksanakan melalui lima tahapan, mulai dari pengenalan media pembelajaran digital hingga pemanfaatan hasil kuis sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Rincian tahapan pelaksanaan dan hasil kegiatan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan dan Hasil Kegiatan Pengenalan ZEP Quiz

No.	Tahapan kegiatan	Aktivitas dan hasil kegiatan
1	Pengenalan media pembelajaran digital	Guru memperoleh penjelasan mengenai fungsi media digital sebagai alternatif dalam penyampaian materi dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran.
2	Pengenalan konsep gamifikasi	Guru diperkenalkan pada unsur permainan berupa skor, tantangan, dan umpan balik yang dapat diterapkan dalam evaluasi pembelajaran.
3	Pengenalan platform ZEP Quiz	Guru mengenal fitur dasar ZEP Quiz, meliputi penyusunan pertanyaan, pilihan jawaban, penentuan kunci jawaban, dan pengaturan skor.
4	Praktik pembuatan kuis PKn	Guru memperoleh pendampingan mengenai penyusunan soal pilihan ganda berdasarkan materi nilai-nilai Pancasila, aturan sekolah, hak dan kewajiban, serta sikap menghargai perbedaan.
5	Pemanfaatan hasil kuis	Guru memperoleh penjelasan mengenai penggunaan hasil kuis sebagai salah satu bahan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Sumber: Catatan dan dokumentasi kegiatan pengabdian, 14 Oktober 2026.

Tabel 1 menunjukkan bahwa kegiatan pengenalan ZEP Quiz dilaksanakan secara bertahap, mulai dari pemberian pemahaman dasar hingga pengenalan penerapan platform dalam evaluasi pembelajaran. Setiap tahapan diarahkan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan media digital dan unsur gamifikasi dalam kegiatan evaluasi. Tahap pengenalan platform dan praktik penyusunan kuis menjadi bagian penting karena memperlihatkan penerapan fitur ZEP Quiz berdasarkan materi PKn. Selain itu, peserta memperoleh penjelasan mengenai pemanfaatan hasil kuis sebagai salah satu bahan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini mencakup pengenalan konsep, demonstrasi penggunaan platform, dan pendampingan awal penyusunan evaluasi digital.

Pada tahap pertama, peserta memperoleh penjelasan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran digital sebagai alternatif dalam pelaksanaan evaluasi di sekolah. Penyampaian materi mencakup pemanfaatan teknologi untuk menyajikan pertanyaan dan mendukung kegiatan evaluasi pembelajaran. Selanjutnya, peserta diperkenalkan pada konsep gamifikasi melalui unsur skor, tantangan, dan umpan balik yang dapat diterapkan dalam

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.17126

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, Novemeber 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

aktivitas menjawab soal. Unsur-unsur tersebut dijelaskan sebagai bagian dari pengembangan evaluasi yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Dokumentasi penyampaian materi pada tahap pengenalan media digital dan gamifikasi ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian materi oleh pemateri

Gambar 1 memperlihatkan kegiatan penyampaian materi oleh pemateri kepada guru MIS NWDI Rekat Lauk. Penyampaian materi menjadi tahap awal untuk memberikan informasi mengenai penggunaan media digital dan konsep gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran. Materi tersebut menjadi dasar bagi peserta sebelum mengikuti demonstrasi dan praktik penggunaan ZEP Quiz. Melalui kegiatan ini, peserta memperoleh pengenalan awal mengenai fungsi media digital dan unsur permainan yang dapat diterapkan dalam evaluasi pembelajaran.

Pada tahap pengenalan platform, peserta diperlihatkan fitur-fitur ZEP Quiz yang dapat digunakan untuk menyusun kuis digital sesuai materi pembelajaran. Demonstrasi dilakukan dengan menjelaskan tahapan pembuatan pertanyaan, penyediaan pilihan jawaban, penentuan kunci jawaban, serta pengaturan skor pada setiap soal. Setelah demonstrasi, peserta diarahkan untuk mengenali proses penyusunan kuis PKn dengan memilih materi yang sesuai, seperti nilai-nilai Pancasila, aturan sekolah, hak dan kewajiban, serta sikap menghargai perbedaan. Proses pengenalan fitur dan pendampingan praktik tersebut dilaksanakan dengan bimbingan pemateri dan mahasiswa sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Pembimbingan praktik oleh pemateri dan mahasiswa kepada guru

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.17126

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, Novemeber 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

Gambar 2 menunjukkan kegiatan pendampingan penggunaan media digital oleh pemateri dan mahasiswa kepada guru MIS NWDI Rekat Lauk. Pendampingan diarahkan pada pengenalan langkah-langkah penyusunan kuis menggunakan platform ZEP Quiz, mulai dari menentukan materi, memasukkan pertanyaan, menyusun pilihan jawaban, menentukan kunci jawaban, hingga mengatur skor pada setiap soal. Pemateri dan mahasiswa memberikan arahan secara langsung agar peserta dapat memahami fungsi setiap fitur serta tahapan penggunaannya dalam menyusun evaluasi pembelajaran digital. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengenal proses penyusunan soal evaluasi berdasarkan materi PKn yang telah ditentukan. Melalui pendampingan tersebut, peserta memperoleh pengalaman awal mengenai pengembangan evaluasi digital yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pengenalan ZEP Quiz juga diarahkan pada penyusunan pertanyaan berdasarkan materi PKn yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sekolah dasar. Materi yang diperkenalkan meliputi nilai-nilai Pancasila, aturan di lingkungan sekolah, hak dan kewajiban, serta sikap menghargai perbedaan. Pertanyaan yang dikembangkan diarahkan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, menggunakan bahasa sederhana, dan memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, peserta memperoleh penjelasan mengenai pentingnya menentukan pilihan jawaban dan kunci jawaban secara tepat agar kuis dapat digunakan sebagai instrumen evaluasi. Hasil kuis selanjutnya dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bahan untuk mengidentifikasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Pada akhir kegiatan, pemateri memberikan penegasan mengenai tahapan penggunaan ZEP Quiz dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan kuis digital untuk pembelajaran PKn. Ketersediaan perangkat digital, akses internet, dan kesiapan guru menjadi aspek pendukung yang perlu diperhatikan apabila platform tersebut akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Aspek-aspek tersebut merupakan kebutuhan pendukung penerapan ZEP Quiz secara berkelanjutan di lingkungan madrasah. Kegiatan kemudian ditutup dengan dokumentasi bersama pemateri dan dewan guru MIS NWDI Rekat Lauk sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Dokumentasi bersama pemateri dan dewan guru

Gambar 3 memperlihatkan dokumentasi bersama antara pemateri, mahasiswa, dan dewan guru setelah pelaksanaan kegiatan pengenalan ZEP Quiz. Dokumentasi tersebut menjadi bukti pelaksanaan kegiatan pengabdian di MIS NWDI Rekat Lauk pada 14 Oktober 2026. Kegiatan ini telah memberikan pengenalan mengenai penggunaan platform evaluasi digital berbasis gamifikasi kepada guru. Dokumentasi pelaksanaan juga menjadi salah satu sumber data untuk mendeskripsikan rangkaian kegiatan pengabdian.

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.17126

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, Novemeber 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

Berdasarkan keseluruhan tahapan kegiatan, pengenalan ZEP Quiz memberikan gambaran kepada guru mengenai alternatif media evaluasi digital berbasis gamifikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn. Capaian kegiatan yang dapat diidentifikasi meliputi terlaksananya pengenalan konsep gamifikasi, demonstrasi fitur platform, serta pendampingan penyusunan kuis berdasarkan materi PKn. Kegiatan ini juga memperkenalkan komponen penyusunan evaluasi digital yang mencakup pertanyaan, pilihan jawaban, kunci jawaban, dan pengaturan skor. Namun, catatan dan dokumentasi kegiatan yang tersedia belum memuat rekapitulasi jumlah guru yang berhasil menyelesaikan kuis secara mandiri. Oleh karena itu, hasil kegiatan ini lebih tepat dipahami sebagai gambaran capaian pengenalan dan pendampingan awal penggunaan ZEP Quiz, bukan sebagai bukti peningkatan keterampilan seluruh guru maupun hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Hasil kegiatan pengenalan dan pendampingan ZEP Quiz di MIS NWDI Rekat Lauk menunjukkan bahwa guru telah memperoleh pengenalan awal mengenai pemanfaatan media evaluasi digital berbasis gamifikasi. Hal tersebut terlihat dari terlaksananya penyampaian materi tentang media pembelajaran digital, pengenalan unsur gamifikasi berupa skor, tantangan, dan umpan balik, serta demonstrasi fitur ZEP Quiz. Kegiatan juga mencakup pendampingan mengenai tahapan penyusunan kuis, mulai dari menentukan materi PKn, memasukkan pertanyaan, menyusun pilihan jawaban, menentukan kunci jawaban, hingga mengatur skor. Rangkaian tersebut menunjukkan bahwa aspek yang berhasil dicapai dalam kegiatan ini adalah pemberian pemahaman awal dan pengalaman praktik terbimbing mengenai penggunaan platform, bukan penguasaan keterampilan secara mandiri yang telah terukur. Capaian tersebut sejalan dengan kegiatan Rahmi et al. (2026), yang menunjukkan bahwa pelatihan ZEP Quiz melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik, dan pendampingan dapat mendukung pemahaman guru dalam memanfaatkan platform sebagai media evaluasi pembelajaran.

Aspek yang belum dapat dipastikan dari kegiatan ini adalah kemampuan seluruh guru dalam menyelesaikan pembuatan kuis secara mandiri setelah pendampingan. Catatan dan dokumentasi kegiatan menunjukkan adanya proses demonstrasi serta pembimbingan praktik, tetapi belum tersedia data terperinci mengenai jumlah guru yang berhasil menghasilkan kuis secara mandiri maupun kualitas produk yang disusun. Selain itu, kegiatan belum dilengkapi pengukuran sebelum dan sesudah pelatihan sehingga perubahan pemahaman atau keterampilan guru tidak dapat dinyatakan secara kuantitatif. Kondisi tersebut menjadi pembeda penting dengan kegiatan Umarella et al. (2026), yang menggunakan pengukuran *pretest* dan *posttest* untuk menggambarkan perubahan pemahaman peserta setelah pelatihan ZEP Quiz. Dengan demikian, keberhasilan kegiatan di MIS NWDI Rekat Lauk lebih tepat dimaknai sebagai capaian pengenalan dan pendampingan awal yang masih membutuhkan tindak lanjut untuk memastikan kemampuan guru dalam mengoperasikan platform secara mandiri.

Kontribusi kegiatan ini terletak pada penerapan pengenalan dan pendampingan ZEP Quiz menggunakan contoh materi PKn pada jenjang madrasah ibtidaiyah. Materi yang digunakan, yaitu nilai-nilai Pancasila, aturan sekolah, hak dan kewajiban, serta sikap menghargai perbedaan, memberikan konteks bahwa kuis berbasis gamifikasi dapat dikembangkan untuk membahas persoalan kewarganegaraan yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Hal tersebut melengkapi kegiatan terdahulu yang menggunakan ZEP Quiz dalam konteks pembelajaran matematika maupun pelatihan guru pada jenjang pendidikan yang berbeda (Salamah et al., 2025; Tyastuti & Wulandari, 2026; Cleopatra et al., 2026). Kegiatan

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.17126

ini juga memiliki kesamaan dengan pendampingan ZEP Quiz oleh Tyas et al. (2026), tetapi memberikan penekanan pada pemilihan materi PKn dan pengenalan penyusunan pertanyaan yang berkaitan dengan penerapan nilai kewarganegaraan. Oleh karena itu, kontribusi kegiatan bukan terletak pada pembuktian efektivitas ZEP Quiz terhadap hasil belajar, melainkan pada perluasan konteks pengenalan platform dan pemberian contoh awal pengembangan evaluasi digital untuk pembelajaran PKn di madrasah ibtidaiyah.

Penggunaan ZEP Quiz dalam pembelajaran PKn memiliki potensi untuk menyajikan pertanyaan kontekstual melalui pilihan jawaban, skor, tantangan, dan umpan balik. Guru dapat mengembangkan pertanyaan mengenai penerapan nilai Pancasila, kepatuhan terhadap aturan sekolah, pelaksanaan hak dan kewajiban, serta perilaku menghargai perbedaan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, keterbatasan platform ini perlu diperhatikan karena evaluasi berbasis kuis digital lebih mudah digunakan untuk memeriksa jawaban yang telah ditentukan dibandingkan menilai sikap, pembiasaan, dan perilaku kewarganegaraan peserta didik secara langsung. Uyun et al. (2023) menegaskan pentingnya instrumen penilaian tersendiri untuk mengukur sikap dan karakter Profil Pelajar Pancasila, sedangkan Ambar et al. (2024) menunjukkan bahwa penilaian Pendidikan Pancasila perlu memperhatikan proses dan hasil belajar. Dengan demikian, ZEP Quiz sebaiknya digunakan sebagai pelengkap evaluasi pengetahuan dan pemahaman konsep PKn, sedangkan penilaian sikap dan penerapan nilai tetap perlu didukung melalui observasi, penugasan, diskusi, dan instrumen penilaian yang sesuai.

Penerapan ZEP Quiz secara berkelanjutan juga perlu mempertimbangkan kesiapan infrastruktur sekolah, terutama ketersediaan perangkat digital, akses internet, dan kemampuan teknis guru maupun peserta didik. Dalam kegiatan di MIS NWDI Rekat Lauk, aspek perangkat dan konektivitas telah diidentifikasi sebagai kebutuhan pendukung penerapan selanjutnya, tetapi belum tersedia hasil pemeriksaan khusus yang dapat memastikan tingkat kesiapan fasilitas sekolah. Oleh sebab itu, sebelum digunakan dalam evaluasi kelas, sekolah perlu memeriksa ketersediaan perangkat yang dapat digunakan bersama, kestabilan jaringan internet, serta kemungkinan akses peserta didik terhadap perangkat selama kegiatan berlangsung. Apabila terjadi gangguan jaringan atau keterbatasan perangkat, guru dapat menyiapkan alternatif berupa soal cetak, lembar kerja, atau kuis lisan dan diskusi kelompok dengan materi serta tujuan penilaian yang sama. Penyiapan alternatif tersebut penting agar proses evaluasi tetap berlangsung dan tidak sepenuhnya bergantung pada kelancaran penggunaan platform digital.

Berdasarkan temuan tersebut, pendampingan lanjutan perlu diarahkan pada penguatan keterampilan guru dari tahap mengenal fitur menuju kemampuan merancang, mengelola, dan menggunakan ZEP Quiz secara mandiri. Pendampingan dapat dilakukan melalui praktik individual, penyusunan kuis berdasarkan tujuan pembelajaran PKn, pemeriksaan kesesuaian pertanyaan dan pilihan jawaban, serta simulasi pelaksanaan evaluasi sebelum diterapkan kepada peserta didik. Setelah guru menyelesaikan kuis, kegiatan berikutnya perlu mencakup praktik membaca hasil evaluasi dan menggunakan informasi tersebut untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran. Pendekatan praktik dan pendampingan berkelanjutan sejalan dengan Terttiaavini et al. (2026) serta Tyastuti et al. (2026), yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pengembangan kompetensi guru menggunakan teknologi pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pengabdian di MIS NWDI Rekat Lauk dapat menjadi tahap awal pengembangan evaluasi digital, sedangkan keberlanjutan manfaatnya memerlukan praktik mandiri, dukungan fasilitas sekolah, dan evaluasi penerapan ZEP Quiz dalam pembelajaran PKn.

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.17126

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, Novemeber 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

KESIMPULAN

Kegiatan pengenalan dan pendampingan penggunaan ZEP Quiz di MIS NWDI Rekat Lauk telah dilaksanakan dengan melibatkan 14 orang guru melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik, dan pendampingan. Kegiatan ini memberikan pengenalan mengenai konsep gamifikasi serta fitur ZEP Quiz yang meliputi penyusunan pertanyaan, pilihan jawaban, penentuan kunci jawaban, dan pengaturan skor. Dalam pelaksanaannya, sebanyak 14 guru berhasil menyusun kuis digital berdasarkan materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn), dengan produk berupa kuis pilihan ganda yang memuat pertanyaan, pilihan jawaban, kunci jawaban, dan skor. Materi kuis diarahkan pada nilai-nilai Pancasila, aturan sekolah, hak dan kewajiban, serta sikap menghargai perbedaan. Capaian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan telah memberikan pengalaman awal kepada guru dalam mengenal dan mempraktikkan penyusunan evaluasi digital berbasis gamifikasi.

Meskipun demikian, kegiatan ini masih berada pada tahap pengenalan dan pendampingan awal sehingga belum membuktikan adanya perubahan praktik evaluasi pembelajaran guru secara mandiri di kelas. Kegiatan ini juga belum mengukur peningkatan keterampilan guru sebelum dan sesudah pendampingan maupun respons peserta didik terhadap penggunaan ZEP Quiz dalam pembelajaran nyata. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan perlu diarahkan pada praktik mandiri agar guru mampu menyusun dan mengelola kuis tanpa pendampingan langsung. Guru juga perlu menerapkan ZEP Quiz dalam proses pembelajaran PKn secara nyata dengan memperhatikan kesiapan perangkat, akses internet, dan alternatif evaluasi apabila terjadi kendala teknis. Selain itu, evaluasi lanjutan perlu dilakukan untuk mengetahui keterampilan guru dalam mengoperasikan platform, kualitas kuis yang dihasilkan, serta respons dan pemahaman peserta didik setelah mengikuti evaluasi berbasis ZEP Quiz.

DAFTAR PUSTAKA

Ambar, A., Wijianto, W., & Winarno, W. (2024). Kompetensi pedagogik guru Pendidikan Pancasila dalam melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar yang berpusat pada peserta didik di SMA Negeri 1 Kartasura. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal, 4*(1), 1–10. https://doi.org/10.47200/aossagcj.v4i1.2365

Anfa'ana, A., & Putra, G. M. C. (2026). Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis ZEP Quiz untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas IV SD Negeri Jatirunggo 01 Kabupaten Semarang. *Journal of Classroom Action Research, 8*(Special Issue), 548–559. https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/14618

Anita, I., Rohartati, S., Nugraha, H. S., Setiawan, R., & Widyaningsih, N. (2025). Penerapan media Quizizz untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 12*(2), 131–141. https://doi.org/10.32493/jurnalpkn.v12i2.51324

Billa, A. S., & Malasari, P. N. (2025). Pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar matematika siswa di Indonesia: Studi meta-analisis. *MATHEdunesa, 14*(1), 30–38. https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v14n1.p30-38

Cleopatra, M., Dja'far, H. I., Pamungkas, A. D., Nurjanah, C., Gandriani, G., Permatasari, N. R., & Zantika, Z. (2026). Pelatihan JEMPOL (Jelajah Edukasi Pembelajaran Online): Implementasi ZEP Quiz dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS, 4*(5), 1149–1160. https://doi.org/10.59407/jpki2.v4i5.4793

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.17126

Fransyaigu, R., Aprilia, R., Mahyuny, S. R., & Maisarah. (2024). Inovasi instrumen penilaian digital untuk meningkatkan digital skill guru sekolah dasar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 6*(1). https://doi.org/10.20527/btjpm.v6i1.9907

Haque, M. I. Z. U., Fachrezi, M. A., & Hadiapurwa, A. (2024). Gamifikasi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif, 7*(1), 58–70. https://doi.org/10.21009/JPI.071.07

Ledoh, C. C., Sirampun, E., Satar, S., & Listiani, H. (2026). Pelatihan pembuatan media kuis interaktif menggunakan platform Quizizz untuk guru-guru dalam pembelajaran digital. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 10*(1). https://doi.org/10.31764/jmm.v10i1.36858

Putri, I. A., & Susanti, D. (2025). Perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa pengguna asesmen berbasis gamifikasi Quizalize dan asesmen konvensional. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 5*(12), 9. https://doi.org/10.17977/um065.v5.i12.2025.9

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

Salamah, A. S., Gianova, A., Nabila, D. P., Putri, R. S., Sabili, T. H., & Putri, H. E. (2025). Media evaluasi digital ZEP Quiz terhadap hasil belajar matematika materi bilangan cacah siswa kelas V SDN 6. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 8*(4), 8814–8822. https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i4.53961

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

Suryadharma, I. P., Linawati, & Wirastuti, N. M. A. E. D. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran online dapat meningkatkan motivasi intrinsik. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer, 7*(4). https://doi.org/10.36002/jutik.v7i4.1531

Syarifuddin, & Juliana. (2023). Pelatihan digitalized assessment berbasis Kahoot dan Quizizz di SD Inpres 10/73 Arallae. *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2*(1), 65–71. https://doi.org/10.47435/pendimas.v2i1.2177

Terttiaavini, T., Saputra, T. S., Lesfandra, L., & Ghazali, K. (2026). Pelatihan smart teaching untuk meningkatkan kompetensi guru SMK dalam pembelajaran berbasis teknologi digital. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 10*(3), 3097–3105. https://doi.org/10.31764/jpmb.v10i3.39753

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://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/6988

Tyastuti, H. W., & Wulandari, R. (2026). Pengaruh media ZEP Quiz dalam pembelajaran matematika dengan model PBL terhadap hasil belajar kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(3), 437–447. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/57691

Tyastuti, I. F., Umam, N. K., & Shiyamsyah, F. S. F. (2026). Pengaruh pelatihan kolaboratif terhadap kompetensi guru sekolah dasar dalam pembuatan media pembelajaran digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(3). https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/61695

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.17126

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://syadani.onlinelibrary.id/index.php/JS/article/view/962

Uyun, M. F., Haryono, H., & Hudallah, N. (2023). Pengembangan instrumen penilaian pendidikan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa SD berbasis Android. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan, 17*(3). https://doi.org/10.35931/aq.v17i3.2132

Wandari, A., Mudrika, A., Pratiwi, W., Pauziah, A., Nurkhasanah, S., Sahilah, & Juairiyah. (2026). Penerapan gamifikasi digital berbantuan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran, 6*(1), 85–92. https://doi.org/10.51574/jrip.v6i1.4036

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.17126