

ZEP QUIZ Upaya Memperkuat Praktik Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital di MTSN 2 Kota Tangerang

ZEP QUIZ An Effort to Strengthen Digital-Based Learning Evaluation Practices at MTSN 2 Tangerang City

**Hilda Mardiyana^{1*}, Neli Permatasari², Yudha Ningsih³, Julius Martunas Sihite⁴,
Ani Hoerunisa⁵**

¹⁻⁵Pendidikan MIPA, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

*Penulis korespondensi: sihite251@gmail.com¹

Article History:

Naskah Masuk: 10 November 2025;

Revisi: 30 November 2025;

Diterima: 25 Desember 2025;

Terbit: 30 Desember 2025;

Keywords: *Digital Evaluation; Educational Transformation; Hybrid Learning; Teacher Literacy; Zep Quiz*

Abstract. *Digital-based learning evaluation is an important effort to improve the effectiveness and efficiency of the assessment process. However, learning evaluation practices at MTsN 2 Kota Tangerang are still dominated by conventional methods and the limited use of simple digital applications. This community service activity aims to strengthen digital-based learning evaluation practices through training on the use of the Zep Quiz application for teachers. The activity employed a participatory and applicative approach, including observation, focus group discussions, training and mentoring, and program evaluation. The training was conducted in a hybrid format and focused on introducing, developing, and analyzing learning evaluations using Zep Quiz. The results indicate that teachers improved their understanding and skills in designing and operating digital-based learning evaluations independently. Teachers also demonstrated high enthusiasm and active participation throughout the activity. Although technical challenges such as varying levels of digital literacy and limited internet access were encountered, these issues were addressed through direct mentoring. Therefore, the Zep Quiz training was effective in strengthening digital-based learning evaluation practices at MTsN 2 Kota Tangerang.*

Abstrak

Evaluasi pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses penilaian hasil belajar. Namun, praktik evaluasi pembelajaran di MTsN 2 Kota Tangerang masih didominasi oleh metode konvensional dan pemanfaatan aplikasi digital sederhana. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat praktik evaluasi pembelajaran berbasis digital melalui pelatihan penggunaan aplikasi *Zep Quiz* bagi guru. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dan aplikatif yang meliputi tahap observasi, forum group discussion (FGD), pelatihan dan pendampingan, serta evaluasi kegiatan. Pelatihan dilaksanakan secara hybrid dan difokuskan pada pengenalan, pembuatan, serta analisis evaluasi pembelajaran menggunakan *Zep Quiz*. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam merancang serta mengoperasikan evaluasi pembelajaran berbasis digital secara mandiri. Guru juga menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Meskipun terdapat kendala teknis seperti perbedaan tingkat literasi digital dan keterbatasan jaringan internet, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan. Dengan demikian, pelatihan *Zep Quiz* efektif dalam memperkuat praktik evaluasi pembelajaran berbasis digital di MTsN 2 Kota Tangerang.

Kata Kunci: Evaluasi Digital; Literasi Guru; Pembelajaran Hybrid; Transformasi Pendidikan; Zep Quiz

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang terus mengalami perubahan seiring perkembangan zaman. Era digital telah membawa transformasi

signifikan dalam proses pembelajaran dan pengajaran (Bestari et al. 2023), termasuk dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Peserta didik abad ke-21 dikenal sebagai *digital natives* yang terbiasa hidup dalam lingkungan digital (Farida 2019) sehingga guru sebagai digital immigrants dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, khususnya pada aspek evaluasi hasil belajar. Evaluasi pembelajaran merupakan proses pengumpulan data dan informasi untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran (Phafiandita et al. 2022) dan memiliki peran penting dalam mengukur kompetensi peserta didik. Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 menegaskan bahwa penilaian hasil belajar harus dilakukan secara objektif, terpadu, dan berkesinambungan. Namun, praktik evaluasi di banyak madrasah masih bersifat manual dan membutuhkan waktu lama dalam pengolahan nilai, sehingga digitalisasi evaluasi menjadi strategi penting untuk mewujudkan efisiensi, akurasi, dan transparansi penilaian.

Evaluasi pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan efisiensi pengumpulan data, mengurangi kesalahan koreksi, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui media yang interaktif. Era Society 5.0 menuntut transformasi evaluasi dari model konvensional menuju format digital yang adaptif dan mampu memberikan umpan balik secara langsung. Evaluasi digital berbasis teknologi dan gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Dalam konteks MTsN 2 Kota Tangerang, penguatan kompetensi guru dalam evaluasi digital menjadi kebutuhan penting. Evaluasi digital tidak hanya terbatas pada penggunaan platform umum, tetapi juga perlu memanfaatkan media yang lebih imersif dan kontekstual. Salah satu bentuk implementasi teknologi tersebut adalah penggunaan *Zep Quiz*, yaitu platform berbasis web yang dikembangkan oleh ZEP Co., Ltd. dari Korea Selatan pada tahun 2023. *Zep Quiz* dirancang untuk membantu guru menyusun kuis interaktif dengan berbagai bentuk soal dan dapat diakses melalui komputer maupun perangkat seluler, sehingga fleksibel digunakan dalam evaluasi pembelajaran.

Menurut (Feriansyah et al. 2025) *Zep Quiz* merupakan platform pembelajaran berbasis metaverse yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. *Zep Quiz* merupakan platform berbasis digital yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif secara real-time. Melalui *Zep Quiz* diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka. Penelitian yang dilakukan oleh (Wiseza et al. 2025) menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan pada kemampuan guru dalam merancang soal berbasis pembelajaran mendalam serta memanfaatkan fitur gamifikasi *Zeep Quiz* secara efektif. Salah satu kehandalan utama *Zep Quiz* adalah kemampuannya

menyajikan soal dalam berbagai format (pilihan ganda, benar-salah, isian singkat), disertai fitur visualisasi seperti gambar dan video, serta pengatur waktu untuk meningkatkan konsentrasi siswa. Guru dapat membuat soal dengan cepat, menyimpan bank soal, dan mengakses analisis hasil kuis secara otomatis, yang memudahkan proses evaluasi pembelajaran secara objektif dan efisien.

Menurut (Silaningsih et al. 2021) kehandalan adalah kemampuan penyedia layanan dalam menyampaikan jasa secara konsisten, tepat waktu, dan sesuai dengan standar serta janji yang telah disepakati. Berdasarkan observasi awal di MTsN 2 Kota Tangerang, ditemukan bahwa sebagian besar guru sudah menggunakan perangkat digital seperti laptop dan smartphone dalam pembelajaran, namun masih terbatas terhadap penggunaan aplikasi presentasi dan administrasi nilai. Pemanfaatan media digital khusus untuk evaluasi masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah upaya inovatif dalam bentuk pelatihan dan penerapan *Zep Quiz* (Zestful Evaluation Practice with Quiz Application) sebagai sarana untuk memperkuat praktik evaluasi pembelajaran berbasis digital di madrasah khususnya di MTsN 2 Kota Tangerang.

Dalam melaksanakan hal tersebut, maka dirasa perlu untuk mengadakan kerjasama dengan institusi dalam hal ini Universitas Indraprasta PGRI Jakarta untuk melakukan kolaborasi dengan MTsN 2 Kota Tangerang. Tujuannya tidak lain adalah membantu para guru agar dapat meningkatkan kualitas pengetahuannya pada bidang kompetensinya dibidang pemanfaatan TIK di sekolah terutama upaya untuk memperkuat praktik evaluasi berbasis digital. Untuk itu dalam penguatan kompetensi tersebut perlu adanya presentasi dan diskusi, yang harus dilakukan oleh MTsN 2 Kota Tangerang agar para guru yang berada di MTsN 2 Kota Tangerang lebih mendalam pada kompetensi dibidang pemanfaatan TIK di sekolah. Permasalahan akan hal tersebut perlu dijawab dengan dilakukannya kegiatan Abdimas tentang mengembangkan pemahaman dan keterampilan para guru agar lebih mampu memanfaatkan Teknologi Informasi menjadi hal yang penting dilakukan pada saat ini. Kegiatan Abdimas dalam upaya penguatan praktik evaluasi pembelajaran berbasis digital di MTsN 2 Kota Tangerang ini perlu didampingi oleh kepala madrasah MTsN 2 Kota Tangerang dengan kegiatan pelatihan mengembangkan keterampilan proaktif dan kompetensi secara langsung. Hal ini dilakukan sebagai bagian dari upaya mengembangkan keterampilan pada kompetensi dibidang pemanfaatan TIK di sekolah. B. Permasalahan di sekolah Meskipun kesadaran akan pentingnya evaluasi digital telah meningkat, permasalahan dalam implementasinya di sekolah menengah masih sering dijumpai, termasuk di MTsN 2 Kota Tangerang. Berdasarkan pengamatan awal, masalah utama di MTsN 2 Kota Tangerang dapat diidentifikasi sebagai

berikut: Keterbatasan variasi teknik evaluasi digital, guru cenderung menggunakan teknik penilaian yang monoton seperti tes tertulis konvensional yang dipindahkan ke format digital sederhana, kurang memanfaatkan fitur interaktif dan gamifikasi yang tersedia pada aplikasi modern. Hal ini berisiko menghambat rasa kemerdekaan belajar siswa dan dapat menyebabkan siswa merasa tidak tertarik dan nyaman saat proses evaluasi. Selain itu, rendahnya pemanfaatan media imersif untuk evaluasi, sebagian besar guru belum mengintegrasikan media digital yang inovatif (seperti video animasi atau skenario berbasis avatar 3D) sebagai bagian dari instrumen evaluasi. Padahal, evaluasi holistik dalam pembelajaran digital dapat dicapai melalui penggunaan asesmen digital yang menguji keterampilan abad ke-21. Selanjutnya yaitu, kebutuhan pelatihan khusus integrasi platform, meskipun guru mungkin familiar dengan satu atau dua aplikasi, mereka masih membutuhkan pelatihan khusus mengenai integrasi dua platform digital berbeda seperti *Zepeto* dan *Quizizz*. *Zepeto* dapat digunakan untuk menciptakan konteks skenario atau studi kasus evaluasi yang lebih menarik, sementara *Quizizz* digunakan untuk pengambilan data dan penilaian secara otomatis.

Berdasarkan permasalahan di MTsN 2 Kota Tangerang, menunjukkan bahwa masih kurangnya guru dalam mengembangkan keterampilan dibidang pemanfaatan Teknologi Informasi di sekolah. Berdasarkan analisis situasi di atas, maka prioritas permasalahan yang akan coba ditangani melalui program Abdi Masyarakat adalah bagaimana memperkenalkan pengetahuan tentang mengembangkan keterampilan dalam membuat bahan evaluasi dan analisis terhadap nilai yang sudah didapatkan dengan memanfaatkan TIK di MTsN 2 Kota Tangerang, salah satunya menggunakan aplikasi yang inovatif berbasis TIK dengan *Zep Quiz*.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan aplikatif, dengan guru sebagai subjek utama kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena menempatkan mitra sebagai bagian aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari identifikasi permasalahan hingga praktik pemanfaatan teknologi evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan difokuskan pada penguatan kompetensi guru dalam merancang dan menerapkan evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi *Zep Quiz*.

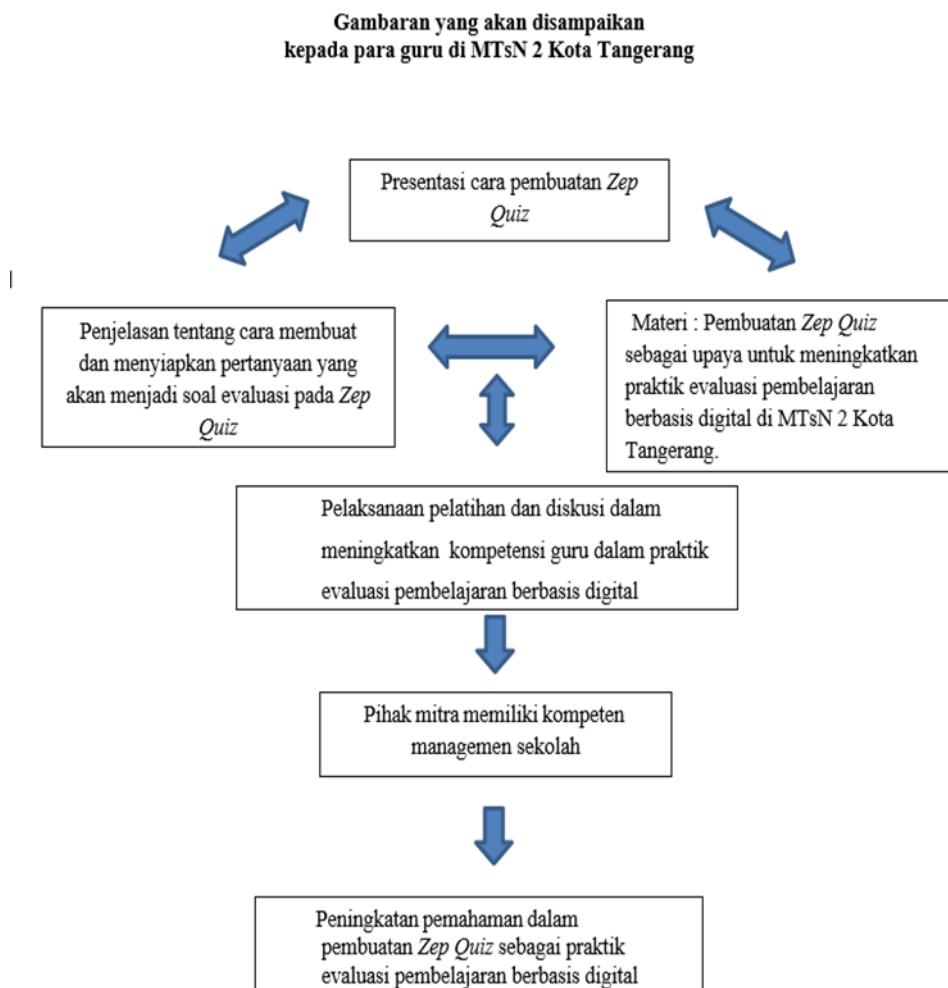
Tahap awal kegiatan diawali dengan observasi dan wawancara di MTsN 2 Kota Tangerang. Pengamatan (observasi) merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara peneliti atau kolaborator mencatat berbagai informasi berdasarkan fakta yang disaksikan secara langsung selama proses penelitian berlangsung (Hasibuan et al. 2023). Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi lingkungan

sekolah, sarana prasarana TIK, serta praktik evaluasi pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru. Wawancara dengan kepala madrasah dan beberapa guru dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan utama, kebutuhan mitra, serta kesiapan guru dalam mengadopsi evaluasi pembelajaran berbasis digital. Hasil observasi dan wawancara ini menjadi dasar perancangan materi pelatihan.

Tahap selanjutnya adalah presentasi dan diskusi, yang bertujuan memberikan pemahaman konseptual mengenai urgensi evaluasi pembelajaran berbasis digital serta pengenalan fitur dan manfaat aplikasi *Zep Quiz*. Pada tahap ini, tim abdimas menyampaikan materi melalui paparan terstruktur dan membuka ruang diskusi agar guru dapat menyampaikan pengalaman, kendala, serta harapan terkait praktik evaluasi pembelajaran di kelas. Diskusi ini membantu menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif antara tim abdimas dan mitra.

Tahap inti kegiatan adalah pelatihan dan pendampingan praktik, yang dilaksanakan secara hybrid, yaitu luring dan daring. Guru dilatih secara langsung untuk membuat akun *Zep Quiz*, menyusun berbagai bentuk soal evaluasi, mengoperasikan kuis digital, serta memanfaatkan fitur analisis hasil evaluasi. Pendampingan dilakukan secara intensif agar setiap peserta mampu mengoperasikan aplikasi secara mandiri dan memahami alur penggunaan *Zep Quiz* sebagai alat evaluasi pembelajaran. Untuk memastikan ketercapaian tujuan kegiatan, pelatihan dirancang dengan pendekatan *learning by doing*. Peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga langsung mempraktikkan setiap tahapan penggunaan *Zep Quiz*. Selama proses praktik, tim abdimas memberikan bimbingan langsung kepada peserta yang mengalami kendala teknis, khususnya bagi guru dengan tingkat literasi digital yang beragam. Pendekatan ini bertujuan agar seluruh peserta memiliki kesempatan yang sama dalam menguasai penggunaan aplikasi.

Tahap akhir kegiatan adalah evaluasi pelaksanaan program, yang dilakukan melalui pengamatan terhadap proses kegiatan, tingkat partisipasi peserta, serta kemampuan guru dalam menyusun dan mengoperasikan evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan *Zep Quiz*. Evaluasi ini digunakan untuk menilai efektivitas pelatihan dan menjadi dasar refleksi terhadap keberhasilan program pengabdian. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu mengimplementasikan *Zep Quiz* sebagai alternatif evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien.



Gambar 1. Diagram Alur Kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang berjudul *Zep Quiz* sebagai Upaya Memperkuat Praktik Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital di MTsN 2 Kota Tangerang dilaksanakan melalui beberapa tahapan kegiatan yang saling berkesinambungan. Setiap tahapan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan program, yaitu peningkatan kompetensi guru dalam praktik evaluasi pembelajaran berbasis digital.

Tahap Observasi Awal, tahap awal kegiatan diawali dengan observasi langsung di MTsN 2 Kota Tangerang. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran kondisi nyata terkait lingkungan sekolah, kesiapan sarana prasarana, serta praktik evaluasi pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah menggunakan perangkat digital seperti laptop dan smartphone dalam pembelajaran, namun pemanfaatannya

masih terbatas pada penyajian materi dan administrasi pembelajaran. Selain itu, praktik evaluasi pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan pemanfaatan aplikasi digital sederhana, sehingga proses pengolahan hasil belajar membutuhkan waktu yang relatif lama.

Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran belum berjalan secara optimal dan masih memerlukan penguatan kompetensi guru. Pada tahap ini, tim abdimas juga melakukan koordinasi awal dengan kepala madrasah untuk menyampaikan rencana kegiatan serta memperoleh dukungan dari pihak sekolah. Kepala madrasah menyatakan kesiapan dan dukungan penuh terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran di MTsN 2 Kota Tangerang.

Tahap *Forum Group Discussion (FGD)* Setelah observasi awal, kegiatan dilanjutkan dengan *Forum Group Discussion (FGD)* bersama kepala madrasah dan guru-guru MTsN 2 Kota Tangerang. FGD ini bertujuan untuk mendiskusikan permasalahan yang dihadapi guru dalam praktik evaluasi pembelajaran serta menggali kebutuhan pelatihan yang relevan dengan kondisi sekolah. Hasil FGD menunjukkan bahwa guru menyadari pentingnya evaluasi pembelajaran berbasis digital, namun masih mengalami keterbatasan dalam pemilihan dan penggunaan aplikasi yang sesuai. Guru juga mengungkapkan perlunya pelatihan yang bersifat praktis dan langsung dapat diterapkan dalam kegiatan evaluasi di kelas.

Temuan dari FGD ini menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan *Zep Quiz* yang disesuaikan dengan kebutuhan mitra.



Gambar 2. Tahap FGD.

Tahap Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan Pelaksanaan pelatihan *Zep Quiz* dilaksanakan secara hybrid pada hari Kamis, 20 November 2025, bertempat di MTsN 2 Kota Tangerang. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru MTsN 2 Kota Tangerang dan dipandu oleh tim abdimas yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI. Kegiatan diawali dengan pembukaan resmi dan sambutan dari ketua tim abdimas, dosen pembimbing, serta kepala madrasah. Selanjutnya, pelatihan dilaksanakan melalui beberapa sesi materi, yaitu

pengenalan dan manfaat *Zep Quiz*, tahapan pembuatan kuis digital, analisis butir soal, serta kelebihan dan keterbatasan aplikasi *Zep Quiz* dalam evaluasi pembelajaran.

Pada sesi praktik, guru-guru dilatih secara langsung untuk membuat akun *Zep Quiz*, menyusun soal evaluasi, mengoperasikan kuis, serta melihat dan menganalisis hasil evaluasi siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengikuti setiap tahapan dengan baik dan berhasil membuat instrumen evaluasi digital secara mandiri. Guru tampak antusias dan aktif bertanya selama proses pelatihan, terutama terkait pemanfaatan fitur analisis hasil kuis.



Gambar 3. Pelaksanaan dan Pendampingan Pelatihan *Zep Quiz*.

Tahap Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan, tahap evaluasi dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan pelatihan selesai. Evaluasi difokuskan pada dua aspek, yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil kegiatan. Evaluasi proses menunjukkan bahwa kegiatan berjalan sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan dan tingkat partisipasi peserta tergolong tinggi. Guru tidak hanya hadir secara fisik maupun daring, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi dan praktik. Evaluasi hasil menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru. Sebagian besar guru mampu mengoperasikan *Zep Quiz* sebagai alat evaluasi pembelajaran, mulai dari penyusunan soal hingga analisis hasil kuis. Meskipun terdapat kendala teknis seperti variasi literasi digital dan keterbatasan jaringan internet, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan langsung dari tim abdimas. Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan *Zep Quiz* berhasil mencapai tujuan program, yaitu memperkuat praktik evaluasi pembelajaran berbasis digital di MTsN 2 Kota Tangerang.

4. DISKUSI

Hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan *Zep Quiz* mampu menjawab permasalahan utama yang dihadapi guru MTsN 2 Kota Tangerang terkait keterbatasan praktik evaluasi pembelajaran berbasis digital. Sebelum kegiatan dilaksanakan, evaluasi pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan pemanfaatan aplikasi digital sederhana, sehingga proses penilaian kurang efisien dan minim umpan balik. Temuan ini sejalan dengan tujuan kegiatan sebagaimana dinyatakan dalam abstrak, yaitu memperkuat praktik evaluasi pembelajaran berbasis digital melalui peningkatan kompetensi guru.

Peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang serta mengoperasikan evaluasi digital menggunakan *Zep Quiz* menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang bersifat praktis dan aplikatif efektif dalam mendukung transformasi praktik evaluasi pembelajaran. Hasil ini mengonfirmasi bahwa pelatihan berbasis learning by doing memberikan pengalaman langsung kepada guru, sehingga memudahkan mereka dalam mengadopsi teknologi baru. Kemampuan guru dalam menyusun soal, mengelola kuis, dan menganalisis hasil evaluasi secara mandiri menunjukkan adanya perubahan positif dalam praktik evaluasi pembelajaran di sekolah mitra.

Pemanfaatan fitur interaktif dan analisis otomatis pada *Zep Quiz* memberikan nilai tambah dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Evaluasi yang sebelumnya memerlukan waktu lama dalam pengolahan hasil kini dapat dilakukan secara lebih efisien dan real-time. Kondisi ini mendukung prinsip evaluasi pembelajaran yang berkelanjutan, di mana hasil penilaian dapat segera dimanfaatkan guru sebagai dasar refleksi dan perbaikan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *Zep Quiz* tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana pendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

Antusiasme guru selama pelatihan dan praktik menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis digital dengan pendekatan interaktif memiliki tingkat penerimaan yang baik di lingkungan madrasah. Meskipun demikian, hasil kegiatan juga menunjukkan adanya kendala teknis, seperti variasi tingkat literasi digital guru dan keterbatasan jaringan internet. Namun, kendala tersebut dapat diminimalkan melalui pendampingan langsung dan kerja sama yang baik antara tim abdimas dan pihak sekolah. Hal ini menegaskan pentingnya dukungan institusi dan pendampingan berkelanjutan dalam implementasi inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, diskusi ini menunjukkan bahwa kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui pelatihan *Zep Quiz* selaras dengan tujuan awal kegiatan dan memberikan

dampak nyata terhadap penguatan praktik evaluasi pembelajaran berbasis digital. Temuan ini menguatkan bahwa peningkatan kompetensi digital guru merupakan faktor kunci dalam keberhasilan implementasi evaluasi pembelajaran yang efektif, efisien, dan relevan dengan tuntutan pendidikan di era digital.

5. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui pelatihan penggunaan *Zep Quiz* di MTsN 2 Kota Tangerang berhasil memperkuat praktik evaluasi pembelajaran berbasis digital. Pelatihan yang dilaksanakan secara partisipatif dan aplikatif mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan guru dalam merancang, mengoperasikan, dan menganalisis evaluasi pembelajaran secara digital. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu mengadopsi *Zep Quiz* sebagai alternatif evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien dibandingkan metode konvensional. Pemanfaatan fitur kuis digital dan analisis otomatis membantu guru memperoleh hasil evaluasi secara lebih cepat dan akurat, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai dasar refleksi dan perbaikan pembelajaran.

Meskipun terdapat kendala teknis seperti perbedaan tingkat literasi digital dan keterbatasan jaringan internet, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan yang intensif dan dukungan pihak sekolah. Dengan demikian, pelatihan *Zep Quiz* dapat dijadikan model kegiatan pengabdian yang relevan untuk meningkatkan kompetensi digital guru dan mendukung implementasi evaluasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan madrasah.

DAFTAR REFERENSI

- Anderson, T., & Dron, J. (2014). Teaching and learning in the digital age: Pedagogical approaches. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 15(1), 1–23. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v15i1.1706>
- Bestari, P., Putri, A., Sari, D., & Nugroho, R. (2023). Peran supervisi pendidikan dalam meningkatkan mutu pendidikan di era digital. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 5(2), 2385–2389. <https://doi.org/10.59188/jcs.v3i7.791>
- Branch, R. M. (2018). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Farida, E. (2019). Media pembelajaran teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa pada abad ke-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 457–476.
- Feriansyah, Z., & Titaley, A. (2025). Pengembangan latihan soal membaca pemahaman bahasa Jerman melalui media ZEP Quiz. *Laterne: Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*, 14(2), 12–23.
- Hasibuan, P., Siregar, A., & Ramadhan, M. (2023). Analisis pengukuran temperatur udara dengan metode observasi. *ABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15.

- Hattie, J. (2012). *Visible learning for teachers: Maximizing impact on learning*. Routledge.
- Kemdikbud Republik Indonesia. (2020). *Panduan pembelajaran jarak jauh*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Phafiandita, A. N., Prasetyo, D., & Rahmawati, L. (2022). Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- Prensky, M. (2010). Teaching digital natives: Partnering for real learning. *Educational Technology*, 50(4), 15–23.
- Silaningsih, E., Kurniawan, D., & Pramesti, R. (2021). Peningkatan kepuasan konsumen melalui kualitas layanan: Bukti fisik, kehandalan, daya tanggap, jaminan, empati, dan kepuasan konsumen. *Jurnal Visionida*, 7(1), 44–56.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Wiseza, C., Hartono, B., & Lestari, S. (2025). Peningkatan kompetensi guru melalui workshop pembelajaran mendalam berbasis ZEP Quiz di sekolah dasar negeri. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(2), 256–268.