

Pemanfaatan Media Zep Quis sebagai Inovasi Pembelajaran Karya Fiksi dan Nonfiksi bagi Siswa SMP Negeri 1 Ambarawa

Umi Kholidah¹, Faozan Aseka², Ayu Septiana³, Bestianingrum⁴, Hafit Rizki Meilani⁵, Safira Izzati Putri⁶

¹Universitas Muhammadiyah Pringsewu; kholidah@umpri.ac.id

²Universitas Muhammadiyah Pringsewu; faozan@student.umpri.ac.id

³Universitas Muhammadiyah Pringsewu; septiana@student.umpri.ac.id

⁴Universitas Muhammadiyah Pringsewu; bestia@student.umpri.ac.id

⁵Universitas Muhammadiyah Pringsewu; hafit@student.umpri.ac.id

⁶Universitas Muhammadiyah Pringsewu; izzati@student.umpri.ac.id

Article Info	Abstract
<p>Keywords: gamification; fiction and nonfiction texts; digital learning media; interactive learning; Zep Quiz</p> <p>Kata Kunci: gamifikasi; karya fiksi dan nonfiksi; media pembelajaran digital; pembelajaran interaktif; Zep Quiz</p>	<p><i>This community service activity was motivated by the need to utilize digital learning media that can create a more interactive and engaging Indonesian language learning process, particularly in teaching fiction and nonfiction texts to eighth-grade students at SMP Negeri 1 Ambarawa. Gamification-based learning media has emerged as an alternative approach to fostering students' engagement through enjoyable and participatory learning activities. This program aimed to implement Zep Quiz as an innovative digital learning medium in teaching fiction and nonfiction materials. The implementation employed participatory, educational, and practical approaches through several stages, including preparation, material presentation, question-and-answer sessions, the implementation of quizzes using Zep Quiz, discussion of quiz results, and reflection activities. The results indicated that students participated enthusiastically throughout the learning process, were actively engaged in each stage of the activities, and responded positively to the use of Zep Quiz as a learning medium. The gamification features incorporated in Zep Quiz, such as interactive quizzes, scoring systems, leaderboards, and immediate feedback, contributed to creating a more engaging, interactive, and enjoyable learning environment. Therefore, the utilization of Zep Quiz can serve as an alternative digital learning medium that supports active, participatory, and student-centered Indonesian language learning.</i></p> <p>Abstrak</p> <p>Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh perlunya pemanfaatan media pembelajaran digital yang mampu menciptakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan menarik pada materi karya fiksi dan nonfiksi di kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa. Pemanfaatan media berbasis gamifikasi menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan dan partisipatif. Kegiatan ini bertujuan menerapkan media pembelajaran Zep Quiz sebagai inovasi pembelajaran digital pada materi karya fiksi dan nonfiksi. Metode pelaksanaan dilakukan secara partisipatif, edukatif, dan aplikatif melalui tahapan persiapan, penyampaian materi, sesi tanya jawab, pelaksanaan kuis menggunakan Zep Quiz, diskusi hasil kuis, serta refleksi kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mengikuti pembelajaran dengan antusias, berpartisipasi aktif pada setiap tahapan kegiatan, serta memberikan respons positif terhadap penggunaan Zep Quiz sebagai media pembelajaran. Penerapan unsur gamifikasi melalui kuis interaktif, pemberian skor, papan peringkat, dan umpan balik secara langsung mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran Zep Quiz dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mendukung terciptanya pembelajaran Bahasa Indonesia yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik.</p>
 Lisensi: cc-by-sa	
Corresponding Author	Umi Kholidah Universitas Muhammadiyah Pringsewu; kholidah@umpri.ac.id
How to Cite (APA)	Kholidah, U., Aseka, F., Septiana, A., Bestianingrum, B., Meilani, H. R., & Putri, S. I. (2026). Pemanfaatan Media Zep Quis sebagai Inovasi Pembelajaran Karya Fiksi dan Nonfiksi bagi Siswa SMP Negeri 1 Ambarawa. <i>Intisari: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat</i> , 4(1), 41–48. https://doi.org/10.58227/intisari.v4i1.418

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama majunya sebuah bangsa. Bangsa yang besar adalah bangsa yang mengutamakan pendidikan sebagai pilar utama dalam menciptakan generasi yang unggul untuk mengisi berbagai sektor maupun sendi kehidupan. Agar mempunyai daya saing yang tinggi terhadap bangsa lain di dunia maka pemerintah berupaya melakukan berbagai macam terobosan terhadap pola pendidikan di Indonesia. Hal itu bisa kita lihat dari kurikulum yang dipergunakan, sarana prasarana yang terus ditingkatkan maupun pola pembelajaran yang relevan terhadap dinamika dan tuntutan jaman. Supaya belajar bisa berjalan dengan dinamis diperlukan adanya penataan dan pengelolaan yang profesional melalui Manajemen Pembelajaran (Prastawati & Mulyono, 2024).

Belajar merupakan sebuah proses perubahan perilaku dan pengetahuan yang terjadi pada individu sebagai hasil dari pengalaman atau interaksi dengan lingkungan sekitar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Woolfolk (dalam Ananda & Rohman, 2023) yang menyatakan belajar adalah suatu proses perubahan permanen pada pengetahuan atau perilaku yang diakibatkan oleh pengalaman. Syarat yang harus dipenuhi dalam definisi belajar tersebut yaitu: (1) perubahan itu harus diwujudkan oleh pengalaman yaitu interaksi individu dengan lingkungannya, (2) perubahan itu tidak disebabkan oleh kematangan seperti tubuh menjadi lebih tinggi atau rambut yang mulai berubah, dan (3) perubahan akibat sakit, kelelahan atau kelaparan bukan termasuk definisi belajar tersebut. Sedangkan pembelajaran adalah proses yang terjadi ketika individu secara aktif mengambil informasi dan mengolahnya menjadi pengetahuan atau keterampilan baru (Widyasari et al., 2025).

Transformasi digital telah memodifikasi proses belajar dan mengajar yang dulu sifatnya masih tradisional, menjadi proses belajar mengajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan berbasis teknologi. Media pembelajaran zaman dahulu yang masih bersifat konvensional seperti papan tulis, buku cetak, bahkan sampai pada sarana prasarana kelas, kini mulai bergeser ke arah media yang berbasis digital (Maula et al., 2025). Media pembelajaran yang berbasis digital ini tentu lebih memberikan kemudahan dalam segi fleksibilitas dan juga kemudahan untuk diakses. Saat ini, strategi pembelajaran selalu berubah untuk mengikuti perkembangan zaman dan kesulitan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Pengembangan strategi dan pendekatan instruksional ini merupakan inovasi yang dapat meningkatkan dan menawarkan alternatif proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk lebih efisien mengasimilasi informasi yang disampaikan guru. Gamifikasi adalah salah satu teknik tersebut (Ayu et al., 2024).

Salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah penerapan media gamifikasi Zep Quiz berbasis digital. Strategi ini memanfaatkan elemen permainan seperti tantangan dan skor dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah membuat siswa lebih antusias, termotivasi, dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar, sehingga mereka tidak hanya belajar untuk menyelesaikan tugas, tetapi juga belajar dengan semangat dan rasa ingin tahu. Media gamifikasi ini menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa merasa tertantang untuk memahami materi lebih dalam dan aktif berinteraksi selama pembelajaran berlangsung (Qomariyatul et al., 2026). Dengan demikian, Zep Quiz tidak hanya membantu siswa mengingat materi, tetapi juga menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif.

Aprilia et al. (2023) menguraikan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan gamifikasi dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan fokus pada peserta didik, yang mana hal ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses belajar. Selanjutnya, Putra et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan Zep Quiz dalam pengajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa melalui kuis yang bersifat interaktif. Penelitian yang dilakukan Gumilar & Logayah (2026) juga mengindikasikan

bahwa pemanfaatan Zep Quiz sebagai alat asesmen formatif dapat meningkatkan semangat siswa dan memudahkan guru dalam mendapatkan umpan balik mengenai pemahaman peserta didik. Temuan ini diperkuat Kuswantoro & Ilhami (2024) yang mengungkapkan bahwa penggunaan metode pembelajaran dengan Zep Quiz dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, bersemangat, dan terlibat dalam pembelajaran. Dari beragam penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Zep Quiz adalah salah satu inovasi dalam pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keaktifan siswa. Oleh sebab itu, penerapan Zep Quiz dalam materi fiksi dan nonfiksi di kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa sangat sesuai untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berfokus pada peserta didik.

Penerapan Zep Quiz sebagai media dalam pembelajaran karya fiksi dan nonfiksi di kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Aktivitas belajar tidak lagi terfokus pada pengajaran oleh guru, melainkan melibatkan siswa secara langsung melalui kuis interaktif yang menuntut mereka untuk berpikir kritis, mengenali sifat-sifat karya, serta membedakan antara teks fiksi dan nonfiksi. Keterlibatan yang aktif ini menjadi tanda meningkatnya motivasi belajar dan juga memperkuat pemahaman terhadap konsep yang dipelajari (Zainuddin et al., 2020). Selain meningkatkan partisipasi, pemanfaatan Zep Quiz juga memberikan respons langsung kepada siswa setelah mereka menjawab setiap pertanyaan. Respons yang cepat ini membantu siswa untuk mengidentifikasi kesalahan dan segera memperbaiki pemahaman mereka tentang materi. Proses ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena siswa mendapat peluang untuk merefleksikan hasil belajar mereka sehingga pemahaman terhadap materi dapat berkembang (Bai & Huang, 2020)

Berdasarkan kajian pustaka dan hasil pelaksanaan kegiatan, pengabdian kepada masyarakat yang berjudul Pemanfaatan Media Pembelajaran Zep Quiz pada Pembelajaran Karya Fiksi dan Nonfiksi di SMP Negeri 1 Ambarawa bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi. Kegiatan ini difokuskan pada upaya meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa dalam mempelajari materi karya fiksi dan nonfiksi melalui penggunaan Zep Quiz sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, penggunaan Zep Quiz juga membantu siswa memahami perbedaan serta karakteristik karya fiksi dan nonfiksi melalui aktivitas kuis yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Di sisi lain, kegiatan ini memberikan alternatif bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan Zep Quiz diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Ambarawa.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara partisipatif, edukatif, dan aplikatif untuk meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran Zep Quiz pada materi karya fiksi dan nonfiksi di kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa. Pendekatan partisipatif diwujudkan melalui keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan edukatif dilakukan dengan memberikan pemahaman mengenai materi karya fiksi dan nonfiksi yang dipadukan dengan penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi. Sementara itu, pendekatan aplikatif dilaksanakan melalui praktik langsung penggunaan Zep Quiz sehingga siswa dapat belajar secara interaktif, menyenangkan, dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Tahap pertama adalah persiapan kegiatan. Tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait waktu, tempat, dan teknis pelaksanaan kegiatan. Selain itu, tim

menyiapkan materi pembelajaran, menyusun soal-soal kuis pada platform Zep Quiz yang disesuaikan dengan kompetensi materi karya fiksi dan nonfiksi, serta memastikan perangkat dan jaringan internet dapat digunakan dengan baik selama kegiatan berlangsung.

Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pengertian, ciri-ciri, struktur, serta perbedaan karya fiksi dan nonfiksi melalui penjelasan singkat dan diskusi interaktif. Setelah itu, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Zep Quiz dengan mengerjakan kuis yang telah disiapkan. Selama kegiatan berlangsung, siswa aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam setiap tantangan yang disajikan melalui media tersebut. Unsur gamifikasi seperti skor, peringkat, dan umpan balik langsung dimanfaatkan untuk meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap ketiga adalah pendampingan. Selama pelaksanaan kegiatan, tim memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media maupun memahami materi. Pendampingan dilakukan secara langsung agar setiap siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik serta memperoleh pengalaman belajar yang optimal. Tahap keempat adalah evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran, tingkat partisipasi dalam menjawab kuis, serta respons siswa terhadap penggunaan media Zep Quiz. Selain itu, dilakukan refleksi bersama siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil evaluasi dan refleksi digunakan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan kegiatan serta menjadi bahan rekomendasi dalam penerapan media pembelajaran digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Ambarawa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

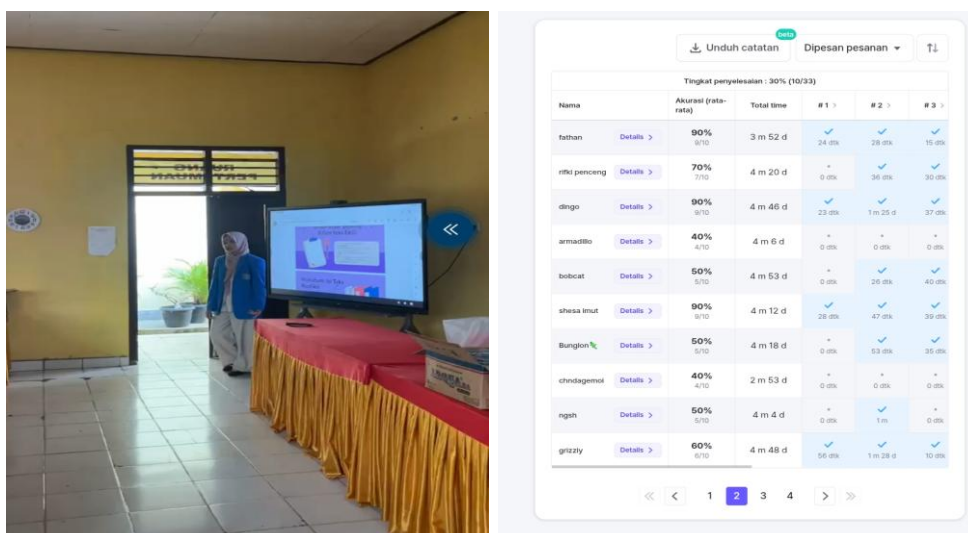
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pemanfaatan media pembelajaran Zep Quiz pada pembelajaran karya fiksi dan nonfiksi di kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, aktif berpartisipasi pada setiap sesi kuis, terlibat dalam diskusi, serta memberikan respons positif terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena siswa dapat berinteraksi secara langsung melalui kuis interaktif yang memadukan unsur permainan dengan materi pembelajaran. Secara umum, hasil kegiatan dapat disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kegiatan Pemanfaatan Media Pembelajaran Zep Quiz

No.	Fokus Kegiatan	Hasil Yang Ingin Dicapai	Makna Capaian
1.	Penyampaian materi karya fiksi dan nonfiksi	Siswa mengikuti penjelasan materi dengan baik serta aktif mengajukan dan menjawab pertanyaan	Terbangun interaksi yang lebih aktif selama pembelajaran.
2.	Pelaksanaan kuis menggunakan Zep Quiz	Siswa mengikuti kuis dengan antusias, aktif menjawab soal, dan berpartisipasi hingga kegiatan selesai.	Penggunaan gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
3.	Diskusi hasil kuis	Siswa berdiskusi mengenai jawaban yang benar, menyampaikan pendapat, serta menanggapi hasil diskusi bersama teman.	Terjadi interaksi, komunikasi, dan kolaborasi yang baik antarsiswa selama pembelajaran.
4.	Refleksi kegiatan	Siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Zep Quiz sebagai media pembelajaran.	Media pembelajaran dinilai menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan Tabel 1, hasil pertama menunjukkan bahwa penggunaan media Zep Quiz membantu siswa memahami konsep dasar karya fiksi dan nonfiksi dengan lebih baik. Pada awal kegiatan, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan karakteristik kedua jenis karya tersebut. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Zep Quiz, siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri, struktur, tujuan, serta contoh karya fiksi dan nonfiksi secara lebih tepat. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat membantu menyajikan materi secara menarik sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Hasil kedua menunjukkan adanya peningkatan minat, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Unsur gamifikasi yang terdapat pada Zep Quiz, seperti pemberian skor, papan peringkat (*leaderboard*), dan umpan balik secara langsung, membuat siswa lebih antusias untuk mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Siswa tampak lebih berani menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi dengan teman, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Hasil ketiga memperlihatkan bahwa diskusi setelah pelaksanaan kuis memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengklarifikasi jawaban yang kurang tepat. Melalui proses tersebut, siswa memperoleh umpan balik secara langsung sehingga dapat memahami letak kesalahan dan memperbaiki pemahamannya terhadap materi. Kegiatan ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, menyampaikan pendapat, serta menghargai pendapat teman dalam proses diskusi. Hasil keempat menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut siswa, pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan media digital membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Zep Quiz dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung terciptanya pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik di SMP Negeri 1 Ambarawa.



Gambar 1. Penyampaian Materi Karya Fiksi dan Nonfiksi serta Pelaksanaan Kuis

Pemanfaatan media pembelajaran digital juga memerlukan dukungan lingkungan belajar yang kondusif agar penggunaannya dapat berlangsung secara optimal. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga menjadi peserta yang aktif dalam

setiap tahapan pembelajaran melalui kegiatan tanya jawab, pelaksanaan kuis interaktif, diskusi, dan refleksi. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Zep Quiz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang mendukung terciptanya suasana belajar yang berpusat pada peserta didik. Secara keseluruhan, kegiatan pemanfaatan media pembelajaran Zep Quiz pada pembelajaran karya fiksi dan nonfiksi di kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, aktif berpartisipasi pada sesi tanya jawab, mengikuti kuis hingga selesai, berdiskusi mengenai jawaban yang diperoleh, serta memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media Zep Quiz. Capaian tersebut memperlihatkan bahwa penerapan media pembelajaran digital dapat mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi karya fiksi dan nonfiksi. Dengan demikian, kegiatan pemanfaatan media pembelajaran Zep Quiz memberikan kontribusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa. Penggunaan unsur gamifikasi melalui kuis interaktif, pemberian skor, dan umpan balik secara langsung mampu mendorong partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, Zep Quiz dapat dipertimbangkan sebagai salah satu media pembelajaran digital yang relevan untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi karya fiksi dan nonfiksi, guna mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pemanfaatan media pembelajaran Zep Quiz pada pembelajaran karya fiksi dan nonfiksi di kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selama kegiatan berlangsung, siswa memperlihatkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, mulai dari penyampaian materi, sesi tanya jawab, pelaksanaan kuis interaktif, diskusi hasil kuis, hingga kegiatan refleksi. Kehadiran unsur gamifikasi, seperti tantangan, perolehan skor, papan peringkat, dan umpan balik secara langsung, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung terciptanya pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam mempelajari materi karya fiksi dan nonfiksi melalui media pembelajaran digital yang memadukan unsur permainan dengan proses belajar. Respons positif yang diberikan siswa selama kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz diterima dengan baik sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pemanfaatan Zep Quiz dapat dipertimbangkan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang relevan untuk diterapkan pada materi Bahasa Indonesia maupun materi lainnya yang memiliki karakteristik serupa. Ke depan, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi diharapkan dapat terus dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan

peserta didik serta perkembangan teknologi pendidikan, sehingga mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan bermakna di lingkungan sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya Bapak Sodikin, S.Pd.I. selaku Kepala SMP Negeri 1 Ambarawa yang telah memberikan izin, dukungan, serta memfasilitasi pelaksanaan kegiatan. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Semoga kerja sama yang telah terjalin dapat terus berlanjut dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah.

REFERENSI

- Ananda, R., & Rohman, F. (2023). Belajar dan Pembelajaran. In *Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)*.
- Aprilia, T., Ardiansyah, A. R., & Riyanti, H. (2023). The Feasibility of Interactive Multimedia and Online Quiz Based Gamification on Learning Management System (LMS) Thematic Learning Courses. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(1), 120–133. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i1.55533>
- Astuti, S. D., Umsyani, R. A., Wulandari, R. I., Baco, R. H., & Shafariana, S. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva bagi Guru SMA Negeri 5 Takalar. *Intisari: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 53–62. <https://doi.org/10.58227/intisari.v3i2.328>
- Bai, S. H., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100–322. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>
- Fajar Ayu, A., Puspitasari, A., Hidayati, N., & Fitra Andikos, A. (2024). Model Pembelajaran Gamifikasi: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi. *ISEDU: Islamic Education Journal*, 2(2), 81–85. <https://doi.org/10.59966/isedu.v2i2.1270>
- Gumilar, A., & Logayah, D. S. (2026). Penerapan Asesmen Formatif Digital Berbasis Gamifikasi Zep Quiz Pada Materi Literasi Finansial Kelas Ix Smpn 1 Cilimus. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(1), 127–140. <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i1.9047>
- Kuswanto1, T. Z. R. P., & Ilhami, F. B. (2024). *Penerapan Model Tgt (Teams Game Tournament) Berbantuan Zep Quiz Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Pada Pembelajaran Ipa Titania. 2*, 306–312.
- Putra, R. W. P., Karimullah, I. W., & Mustofa, M. (2025). Zep Quiz in Action: Empowering Students' Vocabulary through Gamified Learning. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(2). <https://doi.org/10.24256/ideas.v13i2.8057>.
- Prastawati, T. T., & Mulyono, R. (2024). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 2, 378–392.
- Qomariyatul, A. N., Krisnaeni, I. K. D., & Supriyadi, I. (2026). View of Pengaruh Media Gamifikasi Zep Quiz Berbasis Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMA Manbail Huda Jenu (1). *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 4.
- Rohmatul Maula, A., Wasilatin Ni'mah, F., & Aulia Divana, P. (2025). Transformasi Media Pembelajaran di Era Digital: Peluang dan Tantangan. *Karimah Tauhid*, 4(8), 5491–5500. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i8.20254>
- Satriani, I., Abidin, A., Dewi, A. C., Fitri, S., & Herdiani, R. (2025). Pelatihan Penulisan dan Literasi Media Digital Berbasis Canva bagi Guru di SMP Amannagappa Makassar. *Intisari: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 47–52. <https://doi.org/10.58227/intisari.v3i2.318>
- Widyasari, Lilianda, I., & Lynalda, E. (2025). Implementasi Penggunaan Zep Quiz Sebagai Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Kelas Vii-D Di Smpn 1 Sukomoro. 4(3), 128–133.

<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>