

## PENGINTEGRASIAN APLIKASI ZEP QUIZ DALAM Mendukung Pembelajaran Interaktif di SMA Islam Al-Azhar 12 Makassar

### INTEGRATION OF THE ZEP QUIZ APP TO SUPPORT INTERACTIVE LEARNING AT SMA ISLAM AL-AZHAR 12 MAKASSAR

Iskandar<sup>1</sup>, Nur Aeni<sup>2\*</sup>, Amra Ariyani<sup>3</sup>, Asriati<sup>4</sup>, Rahmad Risan<sup>5</sup>, Asrul Ns<sup>6</sup>, Suci Shalsabila<sup>7</sup>, Winda Sudirman<sup>8</sup>, Rezky Ahmad Wirayuda<sup>9</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9</sup> Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia  
[nur\\_aeni@unm.ac.id](mailto:nur_aeni@unm.ac.id)

**Abstrak:** Proses pembelajaran di kelas masih cenderung konvensional dan monoton karena dominasi metode ceramah, yang menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif berpartisipasi dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran berbasis teknologi diperlukan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Kegiatan ini bertujuan untuk mengintegrasikan aplikasi Zep Quiz ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Metode implementasi dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu sosialisasi penggunaan aplikasi, pengenalan fitur Zep Quiz, implementasi pembelajaran berbasis aplikasi, praktik siswa, dan evaluasi pembelajaran. Kegiatan ini melibatkan siswa dari SMA Islam Al-Azhar 12 Makassar sebagai partisipan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif dan penyebaran kuesioner untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa, antusiasme, kepuasan, dan efektivitas penggunaan aplikasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa lebih aktif saat menggunakan aplikasi Zep Quiz dibandingkan dengan metode ceramah. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Zep Quiz dapat meningkatkan keterlibatan siswa di kelas sekaligus mendukung penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

**Kata Kunci:** Zep Quiz; Gamifikasi Pembelajaran; Media Pembelajaran Interaktif; Pembelajaran Digital; Keterlibatan Siswa; SMA Islam Al-Azhar 12 Makassar

**Abstract:** *The learning process in the classroom still tends to be conventional and monotonous due to the dominance of the lecture method, which places the teacher as the center of learning, so that students are less active in teaching and learning activities. Therefore, technology-based learning innovations are needed to create a more interactive and engaging learning environment. This activity aims to integrate the Zep Quiz application into the learning process to increase student engagement and interest in the subject matter. The implementation method is carried out in several stages, namely socialization of application use, introduction of Zep Quiz features, implementation of application-based learning, student practice, and learning evaluation. This activity involved students from SMA Islam Al-Azhar 12 Makassar as participants. Data collection was carried out through participant observation and distribution of questionnaires to determine the level of student engagement, enthusiasm, satisfaction, and effectiveness of application use. The results of the activity showed that more than 80% of students were more active when using the Zep Quiz application compared to the lecture method. Thus, the use of the Zep Quiz application can increase student engagement in the classroom while supporting the use of technology in a more innovative and interactive learning process.*

**Keywords:** *Zep Quiz; Gamification of Learning; Interactive Learning Media; Digital Learning; Student Engagement; SMA Islam Al-Azhar 12 Makassar*

## Article History:

Received	Revised	Published
02 April 2026	10 Mei 2026	15 Mei 2026

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat di era digital telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital dalam pendidikan menuntut para pendidik untuk mengadaptasi metode pembelajaran konvensional menuju pendekatan yang lebih inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) serta pengembangan kompetensi abad ke-21, yaitu kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Kemendikbud, 2022). Integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah kebutuhan strategis yang harus diwujudkan oleh setiap satuan pendidikan demi menjawab tantangan zaman.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di banyak Sekolah Menengah Atas masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Metode ceramah yang monoton kerap menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar dan menurunnya keterlibatan (*engagement*) siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi serupa juga terjadi di SMA Islam Al-Azhar 12 Makassar, di mana interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan agar tercipta suasana belajar yang lebih dinamis dan bermakna. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamari et al. (2016), rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa merupakan salah satu tantangan terbesar dalam pendidikan modern yang dapat diatasi melalui penerapan elemen-elemen gamifikasi dalam pembelajaran.

Salah satu solusi inovatif yang dapat diimplementasikan untuk menjawab tantangan rendahnya partisipasi aktif siswa adalah pemanfaatan aplikasi berbasis gamifikasi dalam pembelajaran, salah satunya adalah Zep Quiz. Zep Quiz merupakan platform kuis interaktif berbasis digital yang memungkinkan guru merancang soal evaluasi secara real-time dengan tampilan yang menarik dan kompetitif. Melalui fitur-fitur unggulannya seperti papan peringkat (*leaderboard*), soal berbasis waktu, serta umpan balik langsung, aplikasi ini mampu mendorong partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Subhash dan Cudney (2018) menegaskan bahwa gamifikasi dalam pendidikan terbukti secara empiris meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui mekanisme kompetisi sehat dan penghargaan berbasis kinerja.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA Islam Al-Azhar 12 Makassar, diperoleh fakta bahwa sekitar 75% siswa cenderung pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan kurang termotivasi mengikuti evaluasi formatif yang disajikan secara konvensional. Guru-guru di sekolah tersebut juga mengungkapkan kebutuhan akan media pembelajaran digital yang mudah digunakan namun tetap efektif untuk mendorong keterlibatan siswa. Selain itu, ketersediaan perangkat *smartphone* di kalangan siswa yang mencapai lebih dari 90% belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran interaktif. Kondisi

ini mencerminkan kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dan implementasinya dalam proses belajar mengajar yang perlu segera diatasi melalui program pengabdian yang terstruktur (Dichev & Dicheva, 2017).

Menanggapi persoalan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk mengintegrasikan aplikasi Zep Quiz sebagai media pembelajaran interaktif di SMA Islam Al-Azhar 12 Makassar melalui pelatihan dan pendampingan bagi guru serta implementasi langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi berbasis Zep Quiz; (2) meningkatkan kompetensi digital guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi; dan (3) menghasilkan modul panduan penggunaan Zep Quiz yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh guru SMA Islam Al-Azhar 12 Makassar dalam berbagai mata pelajaran.

## **Metode**

### **A. Desain Kegiatan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Zep Quiz sebagai media pembelajaran interaktif di SMA Islam Al-Azhar 12 Makassar. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi digital.

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dengan melibatkan guru dan siswa secara aktif dalam seluruh tahapan kegiatan. Sasaran utama kegiatan adalah guru dan siswa SMA Islam Al-Azhar 12 Makassar yang selama ini masih menerapkan pembelajaran konvensional berbasis ceramah.

Kegiatan dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu: (1) observasi awal, (2) sosialisasi dan workshop penggunaan Zep Quiz kepada guru, (3) implementasi penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran di kelas, dan (4) evaluasi kegiatan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, dokumentasi kegiatan, serta penyebaran angket kepada siswa dan guru untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan aplikasi Zep Quiz dalam meningkatkan interaksi pembelajaran.

### **B. Tahapan Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan empat tahap utama yang dijabarkan sebagai berikut.

**Tahap 1 — Observasi Awal.** Tahap observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran di SMA Islam Al-Azhar 12 Makassar. Observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital interaktif masih sangat terbatas..

**Tahap 2 — Sosialisasi dan Workshop Guru.** Tahap berikutnya berupa sosialisasi dan workshop penggunaan aplikasi Zep Quiz kepada guru-guru. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru dalam merancang pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Materi workshop meliputi:

1. pengenalan aplikasi Zep Quiz;
2. pembuatan akun dan ruang kuis;
3. penyusunan soal interaktif;
4. penggunaan fitur leaderboard dan evaluasi real-time; serta
5. strategi implementasi Zep Quiz dalam pembelajaran.

Workshop dilakukan secara langsung dengan metode demonstrasi dan praktik mandiri sehingga guru dapat memahami penggunaan aplikasi secara teknis maupun pedagogis.

**Tahap 3 — Implementasi di Kelas.** Setelah workshop, guru menerapkan aplikasi Zep Quiz dalam proses pembelajaran di kelas dengan pendampingan tim pelaksana. Siswa mengakses kuis menggunakan perangkat smartphone masing-masing. Pada tahap ini, siswa mengikuti pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dirancang sesuai materi pelajaran. Fitur gamifikasi seperti peringkat, skor, dan tantangan waktu digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Tahap 4 — Evaluasi Kegiatan.** Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Zep Quiz dalam mendukung pembelajaran interaktif. Evaluasi dilakukan melalui observasi keterlibatan siswa selama pembelajaran serta angket respons siswa dan guru.

Indikator evaluasi meliputi:

1. tingkat partisipasi siswa;
2. antusiasme siswa selama pembelajaran;
3. kemudahan penggunaan aplikasi;
4. efektivitas media dalam meningkatkan interaksi kelas; dan
5. kepuasan guru terhadap implementasi aplikasi.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Pelaksanaan Workshop dan Respons Guru

Kegiatan workshop penggunaan aplikasi Zep Quiz berlangsung dengan lancar dan mendapatkan respons positif dari guru SMA Islam Al-Azhar 12 Makassar. Guru menunjukkan antusiasme tinggi dalam mempelajari media pembelajaran berbasis gamifikasi karena dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Sebagian besar guru menyatakan bahwa Zep Quiz mudah digunakan serta memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat menjadi alternatif media evaluasi pembelajaran yang inovatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Subhash dan Cudney (2018) yang menyatakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas belajar yang menyenangkan.

### B. Implementasi Zep Quiz dalam Pembelajaran

Implementasi aplikasi Zep Quiz dilakukan pada beberapa mata pelajaran dengan melibatkan siswa secara langsung. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dibandingkan saat pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Fitur leaderboard dan kuis berbasis waktu mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, siswa menjadi lebih fokus dan termotivasi karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa aktif berpartisipasi selama penggunaan Zep Quiz di kelas. Siswa juga menunjukkan peningkatan interaksi baik dengan guru maupun sesama siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Hamari et al. (2016) yang menjelaskan bahwa penerapan elemen gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan engagement dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

### C. Capaian Indikator Keberhasilan

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa dan guru, penggunaan aplikasi Zep Quiz dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran interaktif.

No	Indikator Evaluasi	Hasil
1	Keaktifan siswa selama pembelajaran	≥80% aktif
2	Antusiasme siswa terhadap pembelajaran	Sangat baik
3	Kemudahan penggunaan aplikasi	Baik
4	Interaksi guru dan siswa	Meningkat
5	Kepuasan guru terhadap media pembelajaran	Sangat baik

*Tabel 1. Capaian Indikator Keberhasilan Kegiatan*

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi Zep Quiz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Penggunaan media digital berbasis gamifikasi juga membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan real-time.

### D. Pembahasan

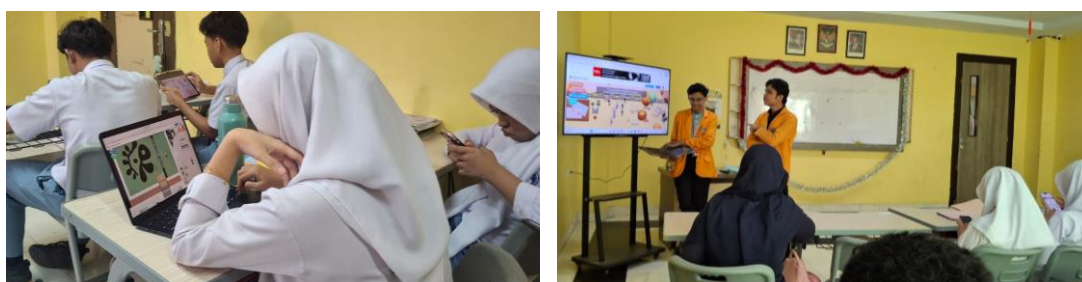
Pengintegrasian aplikasi Zep Quiz dalam pembelajaran menunjukkan bahwa teknologi berbasis gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah. Pembelajaran yang sebelumnya monoton menjadi lebih menarik karena siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas kuis interaktif.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan Zep Quiz juga membantu guru dalam mengembangkan kompetensi digital sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21. Hal ini sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Temuan kegiatan ini juga memperkuat hasil penelitian Dichev dan Dicheva (2017) yang menyatakan bahwa gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan engagement, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Proses Pelaksanaan Sosialisasi dan Workshop kepada Guru



Gambar 2. Sesi Praktik Langsung Penggunaan Zep Quiz di Kelas

## Kesimpulan

Kegiatan pengintegrasian aplikasi Zep Quiz sebagai media pembelajaran interaktif di SMA Islam Al-Azhar 12 Makassar berhasil dilaksanakan dengan baik melalui tahapan observasi, workshop guru, implementasi di kelas, dan evaluasi kegiatan.

Penggunaan aplikasi Zep Quiz terbukti mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa aktif selama pembelajaran menggunakan Zep Quiz dan guru memberikan respons positif terhadap efektivitas aplikasi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

Dengan demikian, aplikasi Zep Quiz dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung pembelajaran interaktif di sekolah menengah.

### **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, staf, dan siswa SMA Islam Al-Azhar 12 Makassar atas antusiasme dan partisipasi aktifnya dalam seluruh rangkaian kegiatan.

### **Referensi**

- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1–36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kemendikbud. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- 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, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>