

Pengembangan Literasi Digital Guru melalui Pemanfaatan Platform *Zep Quiz* dan *Socrative* di SMP Negeri 1 Tapa

Herman Didipu¹, Abdul Haris Odja², Miftahulzanna Kaani³, Sri Dewi Pertiwi Mursali⁴,
Nur'Ain H Rauf⁵, Maikel Abdul Rahman Edsal⁶, Ikamina Gombo⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

E-mail: herman.didipu@ung.ac.id

Article Info

Article history:

Received January 01, 2026

Revised January 09, 2026

Accepted January 10, 2026

Keywords:

Zep Quiz; Socrative; Digital Media; Teacher Training; Interactive Learning; Community Service.

ABSTRACT

Advances in digital technology require teachers to master technology-based learning media to create interactive, efficient, and 21st-century learning processes. However, initial observations at SMP Negeri 1 Tapa indicated that the majority of teachers (68%) still used conventional methods and had never received training in digital media utilization. To address this issue, the implementation team held training on the use of the Zep Quiz and Socrative digital platforms on December 15, 2025, attended by 24 subject teachers. The service method used a participatory approach that combined interactive lectures, simulations, demonstrations, and technical assistance. Evaluation was conducted through hands-on quiz-creation practice by participants. Results showed that 100% of teachers successfully created accounts and designed interactive quizzes, demonstrating increased conceptual understanding and high enthusiasm for the application of technology in assessment. This training not only improved teachers' digital literacy but also fostered the formation of a community of practice and school commitment to integrating these platforms into daily learning. This activity demonstrates the effectiveness of hands-on, experiential training in building teacher capacity in schools with limited digital infrastructure.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received January 01, 2026

Revised January 09, 2026

Accepted January 10, 2026

Keywords:

Zep Quiz; Socrative; Media Digital; Pelatihan Guru; Pembelajaran Interaktif; Pengabdian Kepada Masyarakat.

ABSTRACT

Kemajuan teknologi digital menuntut guru untuk menguasai media pembelajaran berbasis teknologi guna menciptakan proses belajar yang interaktif, efisien, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Namun, observasi awal di SMP Negeri 1 Tapa menunjukkan bahwa sebagian besar guru (68%) masih menggunakan metode konvensional dan belum pernah mengikuti pelatihan pemanfaatan media digital. Untuk menjawab persoalan tersebut, tim pelaksana menyelenggarakan pelatihan pemanfaatan platform digital *Zep Quiz* dan *Socrative* pada 15 Desember 2025, diikuti oleh 24 guru mata pelajaran. Metode pengabdian menggunakan pendekatan partisipatif yang menggabungkan ceramah interaktif, simulasi, demonstrasi, dan pendampingan teknis. Evaluasi dilakukan melalui praktik langsung pembuatan kuis oleh para peserta. Hasil menunjukkan bahwa 100% guru berhasil membuat akun dan merancang kuis interaktif, serta menunjukkan peningkatan pemahaman konseptual dan antusiasme tinggi terhadap penerapan teknologi dalam asesmen. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital guru, tetapi juga mendorong pembentukan komunitas praktik dan komitmen sekolah untuk mengintegrasikan platform tersebut dalam pembelajaran sehari-hari. Kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis pengalaman langsung efektif dalam membangun kapasitas guru di

lingkungan sekolah dengan infrastruktur digital terbatas.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Herman Didipu¹

Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

E-mail: herman.didipu@ung.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak besar terhadap praktik pendidikan, terutama dalam cara guru merancang dan melaksanakan pembelajaran. Pada era abad ke-21, guru tidak hanya dituntut menguasai materi, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi sebagai sarana pembelajaran dan asesmen yang interaktif. UNESCO (2023) menekankan bahwa teknologi dapat meningkatkan mutu pendidikan apabila dimanfaatkan secara tepat untuk mendukung proses pedagogis. Senada dengan itu, Ertmer dan Ottenbreit-Leftwich (2020) menjelaskan bahwa keberhasilan integrasi teknologi sangat dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan, keyakinan, serta kepercayaan diri guru dalam menggunakannya.

Meskipun demikian, pemanfaatan media digital di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Hasil pengamatan awal di SMP Negeri 1 Tapa menunjukkan bahwa sekitar 68% guru masih menerapkan pembelajaran konvensional dan belum pernah mengikuti pelatihan terkait penggunaan media digital. Situasi ini berdampak pada terbatasnya variasi metode pembelajaran serta minimnya penggunaan asesmen berbasis teknologi yang mampu memberikan umpan balik cepat kepada peserta didik. Padahal, Darling-Hammond et al. (2020) menegaskan bahwa pengembangan profesional guru yang efektif harus bersifat berkelanjutan dan berorientasi pada praktik agar mampu mendorong perubahan nyata dalam pembelajaran.

Kondisi tersebut menjadi tantangan bagi sekolah dalam menyesuaikan diri dengan tuntutan pembelajaran masa kini. literasi digital merupakan salah satu kompetensi kunci abad ke-21 yang harus dimiliki pendidik guna menyiapkan peserta didik menghadapi perkembangan zaman. Oleh sebab itu, diperlukan upaya terencana untuk meningkatkan kapasitas guru dalam menggunakan platform digital yang aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan platform *Zep Quiz* dan *Socrative* sebagai media pembelajaran dan asesmen interaktif. Penelitian Rahmawati dan Suryani (2022) menunjukkan bahwa *Zep Quiz* efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan gamifikasi. Sementara itu *Socrative* mendukung pelaksanaan asesmen formatif karena mampu memberikan umpan balik secara langsung dan membantu guru memantau pemahaman siswa secara real-time.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pelaksana melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan *Zep Quiz* dan *Socrative* bagi guru-guru di SMP Negeri 1 Tapa pada 15 Desember 2025. Kegiatan ini diikuti oleh 24 orang guru dari berbagai mata pelajaran dengan tujuan meningkatkan kompetensi mereka dalam merancang dan menerapkan asesmen digital interaktif. Hasil awal menunjukkan bahwa 100% peserta mampu membuat akun dan menyusun kuis interaktif, yang menandakan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung efektif dalam meningkatkan literasi digital guru.

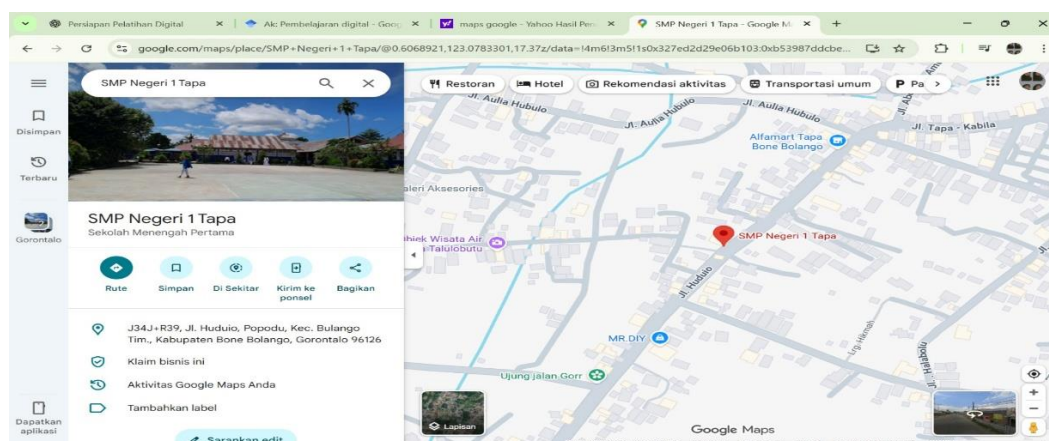
Dengan demikian, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan *Zep Quiz* dan *Socrative* sebagai media pembelajaran interaktif; (2) mendorong penerapan asesmen formatif berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar; serta (3) menumbuhkan kesiapan dan sikap positif guru terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran. Adapun manfaat yang diharapkan ialah meningkatnya kualitas proses pembelajaran, terbentuknya komunitas praktik guru berbasis teknologi, serta berkembangnya budaya pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif terhadap perkembangan digital di SMP Negeri 1 Tapa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan berbasis pelatihan langsung, yang dirancang untuk menjawab kebutuhan nyata guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran.

1. Tempat dan Waktu Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tapa, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo, pada hari Senin, 15 Desember 2025, pukul 13.00–16.00 Wita.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan

2. Khalayak Sasaran

Sasaran kegiatan adalah seluruh guru di SMP Negeri 1 Tapa, berjumlah 24 orang, yang mengampu berbagai mata pelajaran.

3. Metode Pengabdian

Kegiatan mengikuti empat tahapan:

- (1) Persiapan (koordinasi, identifikasi kebutuhan, penyusunan materi);
- (2) Pelaksanaan (pelatihan langsung di sekolah);
- (3) Penyusunan laporan; dan
- (4) Publikasi dalam bentuk artikel ilmiah.

4. Metode Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan menggunakan pendekatan partisipatif yang menggabungkan ceramah interaktif, demonstrasi, simulasi peran, dan pendampingan teknis. Peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga secara aktif terlibat dalam pengalaman belajar melalui simulasi (sebagai siswa) dan praktik langsung (sebagai guru). Pendekatan ini mengacu pada

model *experiential learning cycle* (Kolb, 2015), yang terbukti efektif dalam pelatihan teknologi untuk guru (Darling-Hammond et al., 2020).

5. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan diukur melalui peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan *Zep Quiz* dan *Socrative*, yang dioperasionalkan dalam bentuk:

- Kemampuan membuat akun dan mengelola kelas virtual;
- Kemampuan menyusun minimal satu kuis interaktif;
- Kemampuan menginterpretasikan hasil respons siswa secara *real-time*.

6. Metode Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui praktik langsung (*hands-on practice*). Setiap peserta diminta membuat satu kuis menggunakan salah satu platform yang telah dilatihkan, lalu membagikan tautan kuis tersebut untuk diuji coba. Evaluasi ini mengukur kompetensi aktual, bukan hanya persepsi (Darling-Hammond et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pembukaan resmi oleh Wakil Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Tapa yang menyampaikan dukungan terhadap kegiatan pelatihan serta menekankan pentingnya penguasaan media digital oleh guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Selanjutnya, ketua tim pelaksana menyampaikan tujuan, ruang lingkup, dan alur kegiatan pelatihan.

Penyampaian Materi dan Simulasi

Penyampain materi pertama oleh ketua tim bapak Dr. Herman Didipu, M.Pd. mengenai Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran berfungsi sebagai landasan teoretis bagi peserta. Pada sesi ini, guru memperoleh pemahaman mengenai konsep media digital, perannya dalam pembelajaran, serta relevansinya dengan peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Diskusi yang berlangsung menunjukkan bahwa guru mulai menyadari pentingnya pemanfaatan media digital tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang efektif.



Gambar 2. Sambutan Wakil Kepala Sekolah dan Materi Pertama dari Ketua Tim

Selanjutnya penyampain materi kedua yang diawali dengan simulasi, para guru diminta berperan sebagai siswa dengan memindai *barcode* yang telah disediakan untuk bergabung dalam kuis. Kegiatan ini bertujuan memberikan pengalaman langsung kepada guru mengenai cara kerja *Zep Quiz* dari sudut pandang peserta didik, sehingga mereka dapat memahami alur penggunaan, tampilan aplikasi, serta bentuk interaksi yang muncul selama kuis berlangsung. Melalui pengalaman tersebut, guru diharapkan mampu melihat potensi *Zep*

Quiz sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa.

Setelah itu, fasilitator membimbing peserta dalam proses pembuatan akun *Zep Quiz*, dilanjutkan dengan pengenalan fitur-fitur utama yang tersedia pada platform. Guru kemudian diarahkan untuk menyusun kuis secara mandiri sesuai dengan mata pelajaran masing-masing, mulai dari merancang butir soal, mengatur durasi pengerjaan, memilih tipe pertanyaan, hingga menyesuaikan pengaturan tampilan kuis. Pada tahap ini, guru juga melakukan uji coba kuis yang telah dibuat untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Pada akhir sesi, para guru diberi kesempatan menjalankan kuis hasil rancangan mereka kepada sesama peserta, sehingga tercipta proses berbagi praktik baik dan pemberian umpan balik. Kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat penguasaan keterampilan teknis penggunaan *Zep Quiz* sekaligus meningkatkan kesiapan guru dalam mengimplementasikan media kuis digital berbasis gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.



Gambar 3. Penyampaian Materi Kedua

Terakhir adalah penyampaian materi ketiga yaitu pelatihan *Socrative*, yang diawali dengan menempatkan para guru sebagai peserta kuis. Mereka diminta masuk ke *room* yang telah disiapkan oleh fasilitator dan mengerjakan soal contoh menggunakan perangkat masing-masing. Tahap ini dimaksudkan agar guru memperoleh gambaran langsung tentang penggunaan *Socrative* dari sudut pandang siswa, mulai dari tampilan aplikasi hingga proses menjawab soal dalam pembelajaran berbasis respons cepat.

Tahap berikutnya, fasilitator memandu guru dalam membuat akun *Socrative* serta mengenalkan fitur-fitur utama yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Setelah itu, para guru diarahkan untuk menyusun soal secara mandiri dengan memanfaatkan variasi bentuk soal yang tersedia, yakni pilihan ganda, benar-salah, dan isian singkat, sesuai dengan materi ajar masing-masing. Pada proses ini, guru juga dilatih mengatur durasi pengerjaan dan alur pelaksanaan kuis.

Selanjutnya, guru mempraktikkan pelaksanaan kuis yang telah disusun kepada sesama peserta. Melalui praktik ini, guru belajar memantau jawaban peserta secara langsung serta memahami cara *Socrative* menyajikan hasil pengerjaan secara *real-time*. Fasilitator kemudian membimbing guru dalam membaca dan menafsirkan laporan hasil kuis, baik berupa skor, persentase ketepatan jawaban, maupun rekap respons siswa, sehingga data tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan pembelajaran.

Pada akhir kegiatan, dilakukan diskusi dan refleksi bersama terkait pengalaman penggunaan *Socrative* dan peluang penerapannya di kelas. Kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat keterampilan guru dalam mengoperasikan *Socrative* sekaligus meningkatkan kesiapan mereka dalam memanfaatkannya sebagai media asesmen digital yang mendukung pembelajaran.



Gambar 4. Penyampaian Materi Ketiga

Observasi menunjukkan antusiasme tinggi dan partisipasi aktif dalam seluruh sesi. Seluruh peserta (100%) berhasil menyelesaikan tugas praktik pembuatan kuis, meskipun dua guru memerlukan bantuan tambahan terkait koneksi internet. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan *learning by doing* efektif dalam mengatasi hambatan teknis di lingkungan sekolah dengan kapasitas digital terbatas.

Simulasi membangun empati pedagogis, sebagaimana diungkapkan Ertmer & Ottenbreit-Leftwich (2020). Lebih jauh, penerapan kedua platform mendukung prinsip *technology-enhanced formative assessment* (TEFA), yang memungkinkan guru mengadaptasi instruksi berdasarkan data respons siswa (van der Kleij et al., 2019).

Sebagai tindak lanjut, sekolah berkomitmen mengintegrasikan platform tersebut dalam asesmen harian, dan guru-guru berinisiatif membentuk komunitas praktik untuk saling berbagi sumber daya. Hal ini menunjukkan keberlanjutan dampak pengabdian yang tidak bersifat temporer, tetapi bertransformasi menjadi gerakan kolektif peningkatan kualitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan *Zep Quiz* dan *Socrative* di SMP Negeri 1 Tapa berhasil meningkatkan kompetensi digital guru dalam merancang asesmen interaktif. Melalui pendekatan partisipatif dan praktik langsung, seluruh peserta mampu menguasai platform digital dan menunjukkan niat kuat untuk mengimplementasikannya dalam pembelajaran. Kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis pengalaman efektif dalam membangun literasi digital, bahkan di sekolah dengan infrastruktur terbatas.

SARAN

1. Sekolah perlu menyelenggarakan pelatihan lanjutan dan pendampingan berkala.
2. Bentuk komunitas praktik guru untuk kolaborasi berkelanjutan.
3. Integrasikan platform digital ke dalam RPP sebagai bagian struktural pembelajaran.
4. Perkuat infrastruktur pendukung, seperti koneksi internet stabil dan perangkat cadangan.
5. Kembangkan kemitraan berkelanjutan dengan perguruan tinggi untuk penelitian tindakan kelas dan pengembangan modul digital lokal.

Sebagaimana ditegaskan Fullan et al. (2019), transformasi digital bukan tentang alat, tetapi tentang bagaimana alat digunakan untuk memperdalam pembelajaran. Dengan komitmen kolektif, SMP Negeri 1 Tapa berpotensi menjadi model sekolah digital di wilayahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2020). *Effective teacher professional development*. Learning Policy Institute.
<https://learningpolicyinstitute.org/product/teacher-prof-dev>
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2020). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 52(3), 223–237.
<https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1740607>
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2019). *Alive in the swamp: Assessing digital innovations in education* (2nd ed.). OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/2e269f96-en>
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- McNiff, J. (2022). *Action research: Principles and practice* (4th ed.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003287684>
- Rahmawati, Y., & Suryani, N. (2022). Efektivitas Zep Quiz sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–58. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.4321>
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO Publishing.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385726>
- Van der Kleij, F. M., Feskens, R. C. W., & Eggen, T. J. H. M. (2019). Effects of feedback in a computer-based learning environment on students' learning outcomes: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 89(5), 761–800.
<https://doi.org/10.3102/0034654319861427>