


## Pendampingan Implementasi Zep Quiz Berbasis Gamifikasi Sebagai Media Evaluasi Materi Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 7 di SMP Negeri 7 Jember

Inno Cahyaning Tyas<sup>1\*</sup>, Hilma Azmi Azizah<sup>2</sup>, Ahmad Syukron<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Jember, Jalan Kalimantan No. 37, Kampus Tegalboto, Kabupaten Jember, Jawa Timur, Kode Pos 68121, Indonesia.

E-mail: [inno@unej.ac.id](mailto:inno@unej.ac.id)

\*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6988>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 08 Jun 2026

Revised: 14 Jun 2026

Accepted: 20 Jun 2026

#### Kata Kunci:

Gamifikasi, ZEP Quiz, evaluasi pembelajaran, Bahasa Indonesia.

#### Keywords:

Gamification, ZEP Quiz, learning assessment, Indonesian language learning.



### ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi berbagai aspek pendidikan, termasuk dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Namun, masih banyak guru yang menggunakan metode evaluasi konvensional sehingga kurang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengimplementasikan ZEP Quiz sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Metode pelaksanaan meliputi tahap sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan dengan melibatkan guru Bahasa Indonesia sebagai mitra pengabdian. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memperoleh pemahaman mengenai konsep gamifikasi dalam pembelajaran, mampu merancang kuis digital menggunakan platform ZEP Quiz, serta mengimplementasikannya dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Penggunaan ZEP Quiz memberikan pengalaman evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pendampingan implementasi ZEP Quiz dapat menjadi salah satu alternatif inovasi evaluasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

*The rapid advancement of digital technology has brought significant changes to educational practices, particularly in learning assessment. However, conventional assessment methods remain widely used, limiting students' engagement and motivation in the learning process. This community service program aimed to enhance teachers' competencies in implementing ZEP Quiz as a gamification-based assessment tool in Indonesian language learning at the junior high school level. The program employed a participatory approach consisting of four stages: socialization, training, mentoring, and evaluation. Indonesian language teachers were actively involved as partners throughout the program. The findings revealed that the participating teachers developed a better understanding of gamification principles in education, acquired the skills to design digital quizzes using the ZEP Quiz platform, and successfully integrated them into classroom assessment activities. Moreover, the implementation of ZEP Quiz fostered a more interactive and engaging assessment environment, which contributed to increased student participation during learning activities. These findings suggest that mentoring teachers in the use of ZEP Quiz offers a promising and innovative approach to learning assessment that aligns with the educational demands of the twenty-first century.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Inno Cahyaning Tyas, et al. (2026), Pendampingan Implementasi Zep Quiz Berbasis Gamifikasi Sebagai Media Evaluasi Materi Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 7 di SMP Negeri 7 Jember, 4(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6988>

## PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam bidang pendidikan telah membawa perubahan signifikan terhadap strategi pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga dituntut mampu memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menyesuaikan karakteristik peserta didik pada era digital (Logayah et al., 2026). Salah satu aspek pembelajaran yang memerlukan inovasi adalah kegiatan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran memiliki peran penting dalam mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus menjadi dasar bagi guru untuk menentukan tindak lanjut proses belajar siswa.

Menurut Hanifah & Setiyatna (2025) Evaluasi dan latihan merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Evaluasi berfungsi untuk memperoleh informasi mengenai tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, sedangkan latihan berperan memperkuat pemahaman dan keterampilan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil evaluasi dapat digunakan guru untuk memperbaiki strategi pembelajaran, memilih media yang sesuai, serta menentukan tindak lanjut pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, pelaksanaan evaluasi dan latihan perlu dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Selain berfungsi untuk mengukur hasil belajar, evaluasi juga berperan sebagai sarana refleksi bagi guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat pada pertemuan berikutnya. Evaluasi yang dilakukan secara berkesinambungan dapat membantu guru mengidentifikasi kesulitan belajar siswa, memperbaiki proses pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, evaluasi hendaknya dirancang secara sistematis dan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Laila et al., 2024).

Namun, seringkali pelaksanaan evaluasi di sekolah masih dilakukan secara konvensional melalui tes tertulis yang cenderung monoton sehingga kurang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Penggunaan metode evaluasi yang kurang variatif dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu mengembangkan bentuk evaluasi yang lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital agar kegiatan evaluasi menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini (Allaely, 2025). Misalnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sebagai mata pelajaran yang menuntut kemampuan memahami, menganalisis, dan mengomunikasikan informasi memerlukan strategi evaluasi yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mitra yakni SMPN 7 Jember, diketahui bahwa sebagian siswa masih menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Kondisi tersebut mendorong perlunya inovasi media evaluasi yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital. Rendahnya partisipasi tersebut tidak dipengaruhi oleh tingkat kesulitan soal evaluasi, tetapi dari sarana yang digunakan untuk evaluasi akhir materi pembelajaran masih terbatas pada lembar kertas dan buku LKS.

Oleh karena itu, untuk membangun kondisi yang menyenangkan saat mengerjakan soal evaluasi pembelajaran, tim pengabdian dan mitra berdiskusi untuk memberikan variasi dengan cara menerapkan konsep permainan sebagai sarana evaluasi dan latihan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Menurut Tyaningsih et al., (dalam Putra, dkk., 2024) metode gamifikasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang memadukan unsur pembelajaran dan permainan. Gamifikasi merupakan pendekatan yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam konteks non permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman pengguna. Dalam dunia pendidikan, gamifikasi telah berkembang menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif karena mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan unsur permainan seperti poin, tantangan, penghargaan, dan papan peringkat mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara positif (Mu'tamiroh & Burhanuddin, 2026). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi dapat diterapkan melalui berbagai platform digital yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain.

Konsep gamifikasi yang akan diuji coba untuk diterapkan pada kegiatan evaluasi materi pembelajaran adalah ZEP Quiz. Menurut Ardiansyah (dalam Rusmana, dkk., 2025) Zep Quiz adalah

sebuah platform kuis berbasis metaverse yang dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui Zep Quiz, guru dapat merancang berbagai tipe soal seperti pilihan ganda, isian singkat, serta OX (benar/salah). Selain itu, platform ini juga menawarkan beragam pilihan peta dan avatar menarik guna meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. ZEP Quiz merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang menyediakan lingkungan virtual interaktif dengan berbagai fitur kuis dan petualangan digital. Penjelasan tersebut diperkuat dengan pendapat Nasution, et.al. (2026) yang menyatakan bahwa ZEP Quiz merupakan platform kuis digital berbasis gamifikasi dan lingkungan virtual yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Platform ini menyediakan fitur avatar, ruang virtual, tantangan permainan, serta sistem penilaian otomatis yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Platform ini memungkinkan guru merancang evaluasi pembelajaran yang lebih menarik melalui tampilan visual, sistem poin, tantangan, serta interaksi antar peserta. Berdasarkan karakteristik tersebut, ZEP Quiz berpotensi menjadi media evaluasi yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Konsep tantangan dan rintangan ini yang akan diimplementasikan sebagai pengembangan media evaluasi materi pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 7 Jember kelas VII.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pendampingan implementasi ZEP Quiz sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi bagi guru SMPN 7 Jember. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan

## **METODE**

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif (*participatory approach*) yang melibatkan guru sebagai mitra dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari analisis kebutuhan, sosialisasi, pendampingan, hingga evaluasi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMP Negeri 7 Jember dengan sasaran guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VIIB yang secara analisis kebutuhan tertarik mempelajari pengembangan ZEP Quiz sebagai alat evaluasi pembelajaran berbasis digital yang berbeda dari sebelumnya. Pendekatan partisipatif (*participatory approach*) dipilih agar kegiatan pengabdian sesuai dengan kebutuhan mitra dan mampu menghasilkan luaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan. Berikut ini uraian tahapan kegiatan pengabdian.

### ***Tahap Analisis Kebutuhan***

Tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra terkait penggunaan media evaluasi pembelajaran digital serta kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

### ***Tahap Sosialisasi***

Pada tahap ini peserta diberikan pemahaman mengenai: konsep evaluasi pembelajaran digital, gamifikasi dalam pendidikan, pengenalan platform ZEP Quiz, dan manfaat penggunaan ZEP Quiz dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia.

### ***Tahap Pendampingan***

Guru memperoleh pendampingan dari tim pengabdian masyarakat mengenai: pembuatan akun ZEP Quiz, pembuatan ruang virtual pembelajaran, penyusunan soal evaluasi, pengaturan fitur gamifikasi, dan implementasi kuis dalam pembelajaran. Selama pendampingan, tim pengabdian secara langsung berdiskusi dan mengarahkan guru Bahasa Indonesia sampai menghasilkan produk evaluasi berbasis ZEP Quiz.

### ***Tahap Evaluasi***

Tahap evaluasi pada akhir kegiatan dilakukan melalui: observasi keterlibatan peserta, refleksi pelaksanaan kegiatan setelah implementasi di kelas secara langsung.



**Gambar 1.** Bagan Alur Tahap Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### *Analisis Kebutuhan Mitra SMP Negeri 7 Jember*

Sebelum dilaksanakan kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi ZEP Quiz, tim pengabdian masyarakat melakukan diskusi dan observasi pada guru Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 7 Jember. Berdasarkan diskusi dan observasi yang telah dilaksanakan, hasil menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi akhir materi pelajaran masih didominasi penggunaan metode konvensional berupa soal tertulis dan kuis sederhana dalam bentuk kertas atau LKS. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias mengikuti kegiatan evaluasi. Selain itu, pemanfaatan platform digital untuk evaluasi materi pembelajaran Bahasa Indonesia masih terbatas. Temuan ini menunjukkan perlunya variasi sarana dan pengetahuan guru dalam memanfaatkan media digital pada kegiatan evaluasi materi pelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini. Berikut dokumentasi kegiatan diskusi tim pengabdian dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 7 Jember.



**Gambar 2.** Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 7 Jember

Setelah tim pengabdian melakukan diskusi dengan guru SMP Negeri 7 Jember, tim pengabdian mulai menyusun dan merancang *prototype* media evaluasi materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada kegiatan diskusi selain mempersiapkan rancangan media, tim juga merancang bentuk alat evaluasi berupa soal pilihan ganda sesuai dengan arahan mitra pengabdian masyarakat. Setelah diskusi selesai, tim telah menentukan jumlah soal latihan sebanyak 30 soal. Diskusi berisi penentuan ruang-ruang permainan, tampilan pendukung ZEP Quiz, tata letak soal, dan durasi waktu yang disesuaikan dengan jam pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah tim bersepakat dengan hasil diskusi, dilanjutkan dengan penyelesaian *prototype* selama 2-3 minggu sebelum dilakukan pendampingan guru dan siswa di SMP Negeri 7 Jember. Berikut adalah bukti kegiatan diskusi yang dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat.



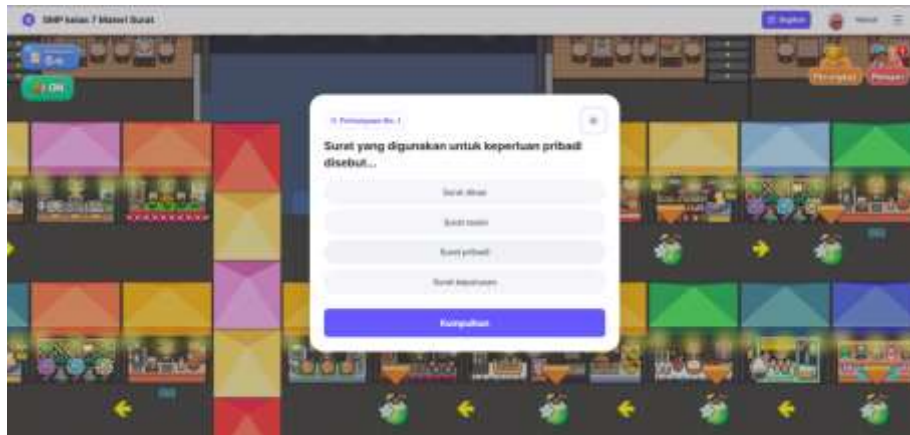
**Gambar 3.** Diskusi dan Merancang *Prototype* ZEP Quiz dengan Tim Pengabdian Masyarakat *Pelaksanaan Pendampingan Guru SMP Negeri 7 Jember Pemanfaatan ZEP Quiz*

Sebelum kegiatan pendampingan, tim pengabdian masyarakat melakukan diskusi dan wawancara pada guru mapel Bahasa Indonesia sebagai dasar merancang alat evaluasi materi Bahasa Indonesia sebagai media penunjang dalam pembelajaran. Selanjutnya, setelah media selesai dirancang sesuai dengan arahan guru mulai dari tipe soal dan jumlah soal oleh tim pengabdian. Kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan implementasi ZEP Quiz pada siswa kelas VII B. Berdasarkan hasil diskusi rancangan media, tim pengabdian bersepakat untuk memasukkan 4 bab sebagai uji coba soal evaluasi, materi tersebut meliputi: Teks Berita, Buku Fiksi dan Non Fiksi, Teks Tanggapan Buku Fiksi dan Non Fiksi, dan Surat Resmi dan Pribadi. Soal uji coba yang diimplementasikan pada ZEP Quiz sejumlah 30 butir soal pilihan ganda.



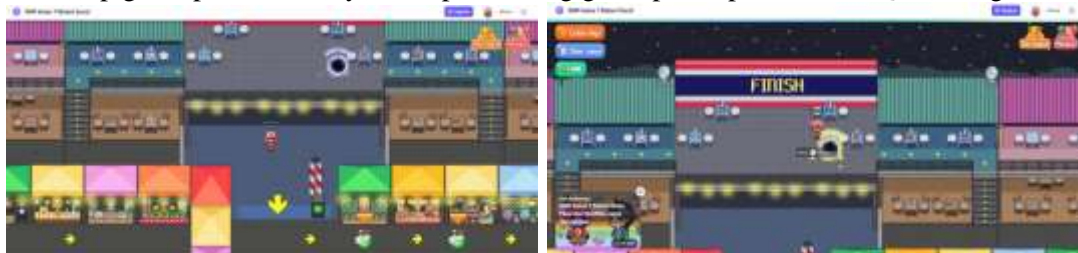
**Gambar 4.** Diskusi Hasil Rancangan Tim Pengabdian Masyarakat dengan Guru

Setelah tim pengabdian dan guru bersepakat dengan rancangan media serta soal, tahap selanjutnya yakni menyesuaikan jam pembelajaran di kelas VII B sebagai bentuk uji coba pemanfaatan ZEP Quiz. Berikut tampilan rancangan soal evaluasi materi Bahasa Indonesia di ZEP Quiz.



**Gambar 5.** Tampilan Fitur ZEP Quiz

Pendampingan diawali dengan sosialisasi mengenai konsep gamifikasi dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Sebelum implementasi guru diperkenalkan dengan ruang gamifikasi pada aplikasi ZEP Quiz. Jadi saat siswa menyelesaikan misi menjawab soal pilihan ganda sebanyak 30 butir soal, ada konsep game yang biasa dimainkan oleh siswa. Konsep itu meliputi karakter dan ruang misi yang sama dengan konsep game pada umumnya. Tampilan ruang game pada aplikasi ZEP Quiz sebagai berikut.



**Gambar 6.** Hasil Akhir Fitur dan Avatar ZEP Quiz yang Siap Digunakan

### ***Implementasi ZEP Quiz di Kelas 7B SMP Negeri 7 Jember Pada Kegiatan Evaluasi Materi Pelajaran Bahasa Indonesia.***

Setelah melaksanakan FGD tim pengabdian dan guru bersepakat untuk mengimplementasikan media yang telah dibuat dalam kegiatan evaluasi pembelajaran sebagai bentuk latihan sebelum melaksanakan ujian akhir sekolah. Tim dan guru memastikan kembali kesiapan dan tampilan aplikasi ZEP Quiz agar bisa dipahami secara jelas oleh siswa kelas VII B. Tampilan akhir media ZEP telah siap diimplementasikan pada siswa, berikut dokumentasi tampilan final media ZEP Quiz.



**Gambar 7.** Uji Coba ZEP Quiz oleh Tim Pengabdian Masyarakat dan Guru

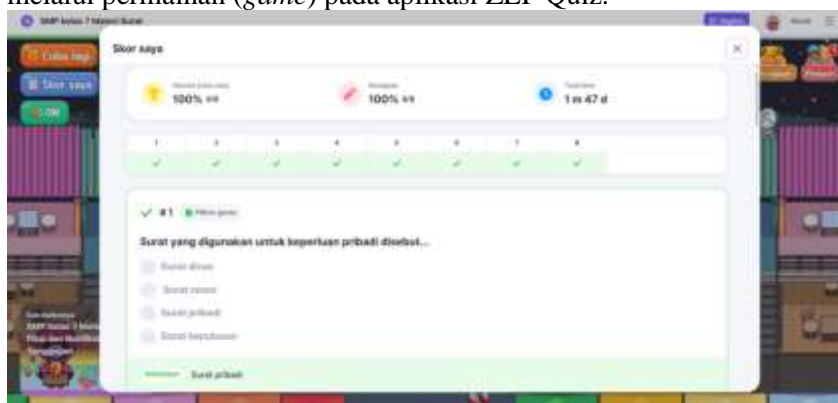
Saat media diimplementasikan di kelas, hasil penerapan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan ZEP Quiz memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan evaluasi dalam bentuk latihan LKS dan tertulis. Siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif selama kegiatan evaluasi. Tampilan visual yang menarik serta unsur permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, fitur penilaian otomatis memudahkan guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar.

Siswa dan guru menunjukkan antusiasme yang tinggi karena memperoleh pengalaman baru mengenai strategi pembelajaran digital. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian Maulidiyah et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan ZEP Quiz berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemerataan capaian hasil belajar siswa karena adanya unsur permainan, tantangan, serta visualisasi yang menarik. Pada sesi pendampingan, peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur ZEP Quiz yang dapat digunakan untuk menyusun evaluasi materi pelajaran Bahasa Indonesia. Tim pengabdian beserta guru mempraktikkan secara langsung pembuatan soal, pengaturan ruang virtual, serta simulasi pelaksanaan kuis.



**Gambar 8.** Antusias Siswa Memanfaatkan ZEP Quiz sebagai Latihan Soal

Hasil pendampingan menunjukkan bahwa tim pengabdian beserta guru dapat membuat media evaluasi berbasis gamifikasi yang memberikan variasi berbeda pada kegiatan evaluasi pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Berita, Buku Fiksi dan Non Fiksi, Teks Tanggapan Buku Fiksi dan Non Fiksi, dan Surat Resmi dan Pribadi. Siswa terlihat senang dan menikmati permainan sembari mengerjakan soal latihan sebanyak 30 butir pilihan ganda. Jika siswa yang terampil dan terbiasa dengan konsep *game* atau permainan maka akan bisa dengan cepat melewati rintangan. Selain itu guru juga harus benar-benar memerhatikan tingkat kesulitan soal yang dikerjakan siswa. Jika soal yang diujicobakan tidak sesuai gradasi kesulitan evaluasi pembelajaran, maka siswa hanya mendapatkan konsep permainan saja pada media ini. Di bawah ini contoh skor yang diperoleh satu siswa yang mendapatkan hasil baik dan bisa menjawab soal melalui permainan (*game*) pada aplikasi ZEP Quiz.



**Gambar 9.** Tampilan Skor yang Diperoleh Siswa saat Latihan Evaluasi Materi

Pendampingan ini bertujuan memberikan variasi yang berbeda pada kegiatan evaluasi materi pembelajaran, bukan untuk mengganti semua teknik evaluasi yang berlaku di kelas dan sekolah. Selain mengenalkan konsep gamifikasi yang bisa dimanfaatkan pada kegiatan evaluasi, kegiatan pendampingan ini juga memberikan dampak pada siswa dan guru. Adapun dampak positif pelaksanaan kegiatan pendampingan ini yakni: 1) meningkatnya kompetensi guru dalam penggunaan teknologi

pembelajaran; 2) bertambahnya variasi media evaluasi yang dapat digunakan di sekolah; 3) meningkatnya motivasi dan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran; dan 4) terciptanya inovasi pembelajaran yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi digital. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi melalui ZEP Quiz dapat menjadi solusi alternatif dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

### SIMPULAN

Kegiatan pendampingan implementasi ZEP Quiz sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi di SMP Negeri 7 berhasil memberikan pengalaman baru dan keterampilan guru dalam mengembangkan media evaluasi materi pembelajaran Bahasa Indonesia secara digital. Guru dapat belajar merancang dan mengimplementasikan kuis interaktif sederhana yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 7 Jember khususnya. Pemanfaatan ZEP Quiz memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, platform ZEP Quiz dapat direkomendasikan sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran yang relevan untuk diterapkan di sekolah

### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ibu Dosen tim PKM PBSI Unej, Guru SMP Negeri 7 Jember, siswa-siswi kelas 7B, mahasiswa Prodi PBSI Unej angkatan 2025 yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan, serta seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan ini.

### REFERENSI

- Allaely, K. (2024). Pentingnya Proses Evaluasi dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama. *Bestari: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pengajarannya*, 2(2), 1–10.  
<https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/bestari/article/view/46246>
- Hanifah, A. F., & Setiyatna, H. (2025). Evaluasi Pembelajaran Sebagai Tujuan, dan Fungsi dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 6(6), 895-909.  
<https://doi.org/10.57171/jt.v6i6.703>
- Rusmana, Apit., dkk. (2025). Pengaruh penggunaan model pembelajaran PjBL dengan bantuan media pembelajaran zep quis terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa sekolah dasar kelas tinggi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education) Journal*, 8(4), 774-779.  
<https://doi.org/10.22460/collase.v8i4.27713>
- Laila Laila, Alawiyah Nabila, & Eka Widyanti. (2024). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(5), 252–262.  
<https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i5.536>
- Logayah, Dina Siti., et.al. (2026). Social Studies Learning Innovation Using Deep Learning And Gamification ZEP Quiz. *Jurnal Ilmiah:WUNY*. 8(1). 1-13.  
<https://doi.org/10.21831/jwuny.v8i1.95131>
- Putra, Lovandri Dwanda., dkk. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Alacrity : Journal Of Education*, 4(3), 131-139.  
<https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>
- Maulidiyah, A. ., Baihaqi, M. ., Huda, H. ., & Astutik, N. S. P. . (2025). Efektivitas Gamifikasi dengan Zep Quiz dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(10), 12038-12044. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i10.9538>
- Mu'tamiroh, S. R., & Burhanuddin, H. (2026). Gamifikasi Pembelajaran PAI Berbasis ZEP Quiz: Analisis Literatur terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa di Era Digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). 179-194.  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/44874>
- Nasution, A., Imam, C. ., & Siregar, M. F. . (2026). Analisis Multimedia User Experience terhadap Keterlibatan Pengguna pada Sistem Kuis Digital Berbasis Gamifikasi: Studi Komparatif ZEP Quiz dan Quizizz. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(2), 3565-3571.  
<https://doi.org/10.33395/jmp.v14i2.15845>