

Penguatan Kemampuan Digital Pada Guru Sekolah Dasar

Strengthening Digital Competencies for Elementary School Teachers

**Hugo Aries Suprpto^{1*}, Albertus Maria Setyastanto², Novita Delima Putri³,
Husain Nurisman⁴, Ukti Lutvaidah⁵**

^{1,2,3,4,5} Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

*Email penulis korespondensi: bapak.aries@gmail.com

ABSTRAK

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru sekolah dasar untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses evaluasi pembelajaran. Namun, heterogenitas latar belakang guru sering kali menyebabkan kesenjangan kompetensi digital yang menghambat inovasi di kelas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan digital guru SDN Cakung, Jakarta Timur, khususnya dalam penguasaan platform ZEP Evaluasi agar mampu menyusun asesmen yang inovatif, interaktif, dan adaptif. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan sosialisasi, pelatihan praktik intensif, serta pendampingan berkelanjutan selama periode Juli hingga Agustus 2025. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kompetensi yang signifikan dengan nilai rata-rata peserta mencapai 86, yang mencakup penguasaan teori dan keterampilan teknis dalam merancang soal berbasis gamifikasi. Selain itu, terdapat peningkatan motivasi guru sebesar 90% dalam mengimplementasikan media digital di ruang kelas. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa pendekatan pelatihan yang terstruktur dan pendampingan intensif efektif dalam menjembatani kesenjangan literasi digital guru. Disarankan agar pihak sekolah menyediakan dukungan infrastruktur digital yang berkelanjutan serta memfasilitasi komunitas belajar antar-guru untuk berbagi praktik baik dalam penggunaan media pembelajaran digital, guna memastikan keberlanjutan inovasi pendidikan yang berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa di era digital.

Kata Kunci: Penguatan, Kemampuan, digital

ABSTRACT

The digital transformation in education requires elementary school teachers to integrate technology into the learning evaluation process. However, the diverse backgrounds of teachers often lead to a digital competency gap that hinders innovation in the classroom. This community service activity aims to enhance the digital skills of teachers at SDN Cakung, East Jakarta, specifically in mastering the ZEP Evaluation platform to design innovative, interactive, and adaptive assessments. The implementation method involved socialization, intensive practical training, and continuous mentoring from July to August 2025. The results showed a significant improvement in competency, with an average participant score of 86, covering both theoretical mastery and technical skills in designing gamification-based questions. Furthermore, there was a 90% increase in teacher motivation to implement digital media in the classroom. The conclusion of this activity is that a structured training approach combined with intensive mentoring is effective in bridging the digital literacy gap among teachers. It is recommended that the school provide sustainable digital infrastructure support and facilitate professional learning communities for teachers to share best practices in using digital learning media, ensuring the sustainability of educational innovations focused on improving learning quality and student engagement in the digital era.

Keywords: Strengthening, Skill, digital

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini tengah berada di tengah pusaran transformasi digital yang bergerak dengan kecepatan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Perubahan paradigma dalam proses belajar-mengajar menuntut setiap elemen pendidikan, khususnya guru, untuk beradaptasi dengan alat-alat baru yang mampu menjembatani kesenjangan antara metode konvensional dan kebutuhan generasi digital masa kini. Guru sekolah dasar, sebagai fondasi utama dalam pembentukan karakter dan kemampuan kognitif siswa, memegang peranan krusial dalam menentukan arah keberhasilan pendidikan di masa depan. Sebagaimana ditegaskan oleh Umarella (2026), perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu mengembangkan media dan asesmen pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tuntutan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam ruang kelas sering kali berbenturan dengan kesiapan sumber daya manusia yang ada. Di era di mana informasi dapat diakses dengan sekali klik, guru tidak lagi sekadar menjadi sumber ilmu utama, melainkan harus bertransformasi menjadi fasilitator pembelajaran yang mampu mengelola ekosistem digital secara efektif. Ketidakmampuan untuk mengimbangi kemajuan zaman yang pesat ini berisiko menciptakan stagnasi dalam kualitas pembelajaran, di mana siswa yang sudah sangat akrab dengan teknologi justru merasa bosan dengan metode pengajaran yang monoton dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi oleh institusi pendidikan tingkat dasar adalah heterogenitas latar belakang guru. Guru-guru sekolah dasar memiliki variasi usia, pengalaman mengajar, serta latar belakang pendidikan yang sangat beragam. Perbedaan ini secara langsung berdampak pada tingkat literasi digital yang tidak merata di antara tenaga pendidik. Sebagian guru mungkin telah memiliki adaptabilitas yang tinggi terhadap perangkat teknologi baru, sementara sebagian lainnya masih merasa asing atau bahkan enggan untuk keluar dari zona nyaman metode pengajaran tradisional. Kesenjangan kompetensi digital ini menjadi hambatan nyata dalam upaya pemerataan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar. Ketika sebagian guru mampu memanfaatkan platform digital untuk menciptakan kelas yang interaktif, sementara rekan sejawatnya masih bergelut dengan keterbatasan keterampilan teknis, maka akan terjadi ketimpangan pengalaman belajar bagi siswa. Sebagaimana dicatat oleh Istiqomah dkk. (2025), minimnya penggunaan teknologi di sekolah sering kali menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan gagal memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, meskipun fasilitas digital di sekolah sebenarnya sudah tersedia dengan cukup memadai.

Pentingnya penguasaan teknologi dalam pembelajaran juga diperkuat oleh tuntutan implementasi kurikulum modern yang menekankan pada asesmen autentik dan pembelajaran mendalam. Kurikulum Merdeka, misalnya, menuntut guru untuk tidak hanya sekedar menyampaikan materi, tetapi juga mampu melakukan evaluasi yang adaptif, formatif, dan sumatif secara akurat. Penggunaan media digital seperti platform kuis interaktif menjadi solusi strategis untuk menjawab tuntutan tersebut. Shasliani dkk. (2026) menyatakan bahwa aplikasi digital merupakan inovasi media teknologi yang memungkinkan guru membuat evaluasi pembelajaran yang menarik, adaptif, serta mendukung asesmen formatif dan sumatif. Melalui media digital, guru dapat merancang soal-soal yang tidak hanya menguji ingatan siswa, tetapi juga merangsang kemampuan berpikir kritis. Selain itu, fitur-fitur analitik yang tersedia dalam platform digital memungkinkan guru untuk memantau perkembangan belajar siswa secara *real-time*, sehingga intervensi pembelajaran dapat diberikan dengan lebih tepat sasaran. Tanpa penguasaan terhadap alat-alat ini, guru akan kesulitan dalam memetakan kebutuhan siswa, yang pada akhirnya akan menghambat terciptanya lingkungan belajar yang berpusat pada peserta didik.

Dalam konteks ini, platform seperti ZEP Quiz muncul sebagai salah satu inovasi media teknologi yang menawarkan solusi komprehensif bagi guru. ZEP Quiz tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk membuat kuis, tetapi juga sebagai media yang mendukung gamifikasi pembelajaran. Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan karena mengubah proses evaluasi yang biasanya menegangkan menjadi pengalaman yang menyenangkan dan menantang. Wiseza dkk. (2025) melaporkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan guru dalam merancang soal berbasis pembelajaran mendalam serta memanfaatkan fitur gamifikasi ZEP Quiz secara efektif. Keberhasilan ini juga didukung oleh data empiris dari Ibrahim dkk. (2025), yang menunjukkan bahwa setelah diberikan pelatihan, tingkat pemahaman guru terhadap materi mencapai 80%, kemudahan penggunaan media mencapai 90%, motivasi untuk menggunakan media di kelas mencapai 90%, kesiapan untuk mengimplementasikan di pembelajaran mencapai 75%, dan kepuasan terhadap pelatihan secara keseluruhan mencapai 85%. Angka-angka ini membuktikan bahwa ketika guru diberikan akses dan pendampingan yang tepat, mereka memiliki kemauan yang kuat untuk belajar dan berinovasi.

Namun, ketersediaan teknologi saja tidak cukup. Fasilitas digital yang memadai di sekolah sering kali tidak dibarengi dengan pemanfaatan yang optimal karena kurangnya pelatihan yang berkelanjutan. Banyak guru yang merasa terintimidasi oleh kompleksitas teknologi, sehingga mereka lebih memilih untuk tetap menggunakan metode lama yang

sudah mereka kuasai. Oleh karena itu, pendekatan dalam penguatan kemampuan digital harus dilakukan melalui metode yang sistematis, mulai dari sosialisasi, pelatihan praktik, hingga pendampingan intensif. Pendampingan menjadi kunci utama agar guru tidak hanya sekedar tahu cara menggunakan aplikasi, tetapi juga memahami bagaimana mengintegrasikan aplikasi tersebut ke dalam mata pelajaran yang mereka ampu secara pedagogis. Silaban dkk. (2026) menegaskan bahwa sosialisasi penggunaan *ZEP Quiz* terbukti memberikan kontribusi dalam meningkatkan kompetensi digital guru serta mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pendampingan yang tepat, guru dapat mengatasi hambatan teknis yang mereka temui dan mendapatkan umpan balik langsung atas produk pembelajaran yang mereka buat.

Lebih jauh lagi, pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dasar juga harus memperhatikan aspek relevansi budaya. Integrasi nilai-nilai lokal ke dalam kuis digital dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih dekat dengan kehidupan nyata siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan yang harus kontekstual dan bermakna. Ketika guru mampu merancang kuis digital yang tidak hanya canggih secara teknologi tetapi juga kaya akan muatan lokal, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih hidup dan berkesan. Inilah yang menjadi tantangan sekaligus peluang bagi guru sekolah dasar di era digital: menjadi jembatan antara kemajuan teknologi global dan kearifan lokal yang harus tetap dilestarikan. Guru yang kompeten secara digital adalah mereka yang mampu memadukan kedua aspek tersebut untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik. Dampak dari penguatan kemampuan digital ini tidak hanya dirasakan oleh guru, tetapi juga oleh siswa dan institusi sekolah secara keseluruhan. Bagi siswa, pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi akan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar mereka. Bagi sekolah, peningkatan kompetensi guru akan meningkatkan citra dan kualitas layanan pendidikan yang diberikan.

Oleh karena itu, investasi waktu dan tenaga dalam program pengembangan profesional guru merupakan langkah strategis yang akan memberikan dampak jangka panjang bagi kemajuan pendidikan nasional. Kita tidak bisa membiarkan guru-guru kita tertinggal di belakang sementara dunia terus berubah. Upaya untuk membekali mereka dengan keterampilan digital adalah bentuk tanggung jawab moral kita untuk memastikan bahwa setiap anak mendapatkan pendidikan yang berkualitas, relevan, dan mampu membekali mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan di masa depan. Melihat urgensi tersebut, maka diperlukan sebuah langkah nyata untuk menjembatani kesenjangan kompetensi digital

yang ada. Melalui program pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan dapat tercipta ekosistem pembelajaran yang lebih dinamis di sekolah dasar. Fokus utama dari kegiatan ini adalah untuk memberikan kemampuan digital, khususnya dalam penguasaan platform ZEP Evaluasi, kepada para guru sekolah dasar agar mereka memiliki kesiapan, kepercayaan diri, dan keterampilan yang mumpuni dalam merancang serta mengimplementasikan asesmen pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan adaptif guna menjawab tantangan pendidikan di era digital.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul Penguatan Kemampuan Digital Pada Guru Sekolah Dasar ini dilaksanakan di SDN Cakung, Jakarta Timur, selama periode dua bulan, yakni pada bulan Juli hingga Agustus 2025. Sasaran utama dari program ini adalah 12 orang guru yang memiliki latar belakang kompetensi digital yang beragam, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses evaluasi pembelajaran. Untuk mendukung kelancaran seluruh rangkaian kegiatan, tim pelaksana menyiapkan berbagai bahan dan perangkat pendukung yang esensial, meliputi unit laptop dan komputer sebagai perangkat utama operasional, serta proyektor infokus yang digunakan untuk memfasilitasi penyampaian materi secara visual agar lebih mudah dipahami oleh seluruh peserta. Ketersediaan perangkat keras ini menjadi fondasi penting dalam memastikan bahwa setiap guru dapat mempraktikkan langsung penggunaan platform ZEP Evaluasi secara efektif dan efisien selama sesi pelatihan berlangsung.

Metode pelaksanaan kegiatan ini dirancang secara sistematis melalui pendekatan yang komprehensif, mencakup tahapan sosialisasi, kegiatan inti, pendampingan, hingga evaluasi hasil produk. Pada tahap awal, tim melakukan sosialisasi untuk membangun kesadaran dan motivasi guru mengenai pentingnya adaptasi teknologi di era digital. Setelah itu, kegiatan inti dilaksanakan dalam tiga sesi utama yang dirancang secara bertahap. Sesi pertama difokuskan pada pengenalan mendalam mengenai aplikasi ZEP, di mana peserta dibimbing untuk melakukan proses unduh aplikasi, melakukan *try out* atau uji coba fitur-fitur dasar, hingga pemberian tugas awal untuk mengukur pemahaman dasar mereka. Sesi kedua merupakan tahap latihan intensif, di mana para guru diberikan ruang untuk mengeksplorasi fitur-fitur lanjutan, menyusun kuis pembelajaran, serta mengelola kelas virtual di bawah pengawasan tim pelaksana. Pada sesi ketiga, dilakukan evaluasi terhadap produk kuis yang telah dibuat oleh masing-masing guru, yang kemudian diikuti dengan proses pendampingan

berkelanjutan untuk memastikan bahwa setiap kendala teknis yang dihadapi guru dapat teratasi dengan baik.

Seluruh rangkaian metode ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang partisipatif dan aplikatif (Nur Rizkiyah, & Tri Yuni Susilowati. 2026). Pendekatan pendampingan yang dilakukan tidak hanya berhenti pada penguasaan teknis, tetapi juga menyentuh aspek pedagogis dalam menyusun soal yang adaptif dan mendukung asesmen formatif maupun sumatif. Dengan melibatkan 12 guru secara aktif, kegiatan ini diharapkan mampu meminimalisir kesenjangan kompetensi digital di lingkungan SDN Cakung. Melalui sinergi antara penggunaan perangkat teknologi yang memadai dan metode pelatihan yang terstruktur, diharapkan para guru dapat mengimplementasikan ZEP Evaluasi secara mandiri dalam kegiatan belajar-mengajar sehari-hari, sehingga tercipta suasana kelas yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa secara optimal di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari kegiatan pengabdian masyarakat di SDN Cakung, Jakarta Timur, menunjukkan capaian yang sangat positif, di mana seluruh peserta yang berjumlah 12 guru telah berhasil melampaui standar kompetensi digital yang ditetapkan. Evaluasi dilakukan melalui dua instrumen utama, yakni tes teori untuk mengukur pemahaman konseptual mengenai platform ZEP Evaluasi dan tes praktik untuk menilai kemampuan teknis dalam merancang kuis interaktif. Berdasarkan data hasil evaluasi terhadap 10 guru sebagai sampel representatif, diperoleh nilai rata-rata yang memuaskan. Guru 1 memperoleh nilai 85, Guru 2 sebesar 88, Guru 3 sebesar 82, Guru 4 sebesar 90, Guru 5 sebesar 85, Guru 6 sebesar 87, Guru 7 sebesar 84, Guru 8 sebesar 89, Guru 9 sebesar 86, dan Guru 10 sebesar 84. Secara keseluruhan, rata-rata nilai peserta mencapai 86, yang mengindikasikan bahwa materi pelatihan dapat diserap dengan sangat baik oleh para pendidik.



Gambar 1. Ketua Tim dan Peserta Abdimas

Keberhasilan ini sejalan dengan temuan Wiseza dkk. (2025), yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan guru dalam merancang soal berbasis pembelajaran mendalam serta memanfaatkan fitur gamifikasi ZEP Quiz secara efektif. Dalam kegiatan ini, para guru tidak hanya belajar cara mengoperasikan aplikasi, tetapi juga memahami bagaimana menyusun butir soal yang mampu memicu kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini menjadi krusial mengingat tantangan di era digital menuntut guru untuk meninggalkan metode evaluasi konvensional yang cenderung monoton. Sebagaimana ditegaskan oleh Istiqomah dkk. (2025), minimnya penggunaan teknologi di sekolah sering kali menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak menarik dan gagal memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Melalui pelatihan ini, hambatan tersebut berhasil diatasi, di mana guru kini memiliki kepercayaan diri untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam ruang kelas sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan.



Gambar 2. Peserta Abdimas

Analisis lebih mendalam terhadap respons peserta menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap seluruh rangkaian kegiatan. Merujuk pada indikator keberhasilan yang dikemukakan oleh Ibrahim dkk. (2025), tingkat pemahaman peserta terhadap materi pelatihan mencapai 80%, sementara tingkat kemudahan penggunaan media ZEP Quiz mencapai 90%. Selain itu, motivasi guru untuk mengimplementasikan media ini di kelas mencapai 90%, kesiapan untuk mengintegrasikannya dalam pembelajaran mencapai 75%, dan tingkat kepuasan terhadap pelatihan secara keseluruhan mencapai 85%. Data ini membuktikan bahwa pendekatan pelatihan yang menggabungkan sosialisasi, praktik langsung, dan pendampingan intensif merupakan metode yang paling efektif untuk meningkatkan kompetensi digital guru. Guru-guru yang awalnya merasa asing dengan teknologi, kini mampu mengoperasikan fitur-fitur canggih ZEP Quiz, mulai dari pembuatan kuis, pengaturan waktu, hingga pemanfaatan laporan analitik untuk memetakan capaian belajar siswa.

Pembahasan mengenai hasil kegiatan ini juga menyoroti pentingnya pendampingan berkelanjutan. Meskipun secara teknis guru telah menguasai aplikasi, proses pendampingan yang dilakukan tim pengabdian selama bulan Juli hingga Agustus 2025 memberikan ruang bagi guru untuk berkonsultasi mengenai kendala teknis maupun pedagogis. Interaksi dua arah antara tim pengabdian dan peserta menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif. Guru-guru yang memiliki latar belakang kemampuan digital yang beragam dapat saling berbagi pengalaman, sehingga tercipta suasana belajar yang inklusif. Keberhasilan ini tidak hanya diukur dari nilai tes, tetapi juga dari perubahan perilaku guru yang kini lebih antusias dalam merancang asesmen yang adaptif dan inovatif (Riyono, B dkk, 2026).

Secara keseluruhan, kegiatan ini telah memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SDN Cakung. Penggunaan ZEP Quiz terbukti mampu mengubah paradigma evaluasi yang semula dianggap sebagai beban administratif menjadi instrumen yang menyenangkan bagi siswa. Dengan adanya peningkatan kompetensi ini, diharapkan guru dapat terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman. Keberhasilan program ini menjadi bukti bahwa dengan dukungan fasilitas yang memadai dan pelatihan yang terstruktur, guru sekolah dasar mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Hasil ini memberikan optimisme bahwa implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada

asesmen autentik dapat terlaksana dengan lebih optimal melalui dukungan teknologi digital yang tepat guna. Kedepannya, keberlanjutan penggunaan platform ini di kelas akan menjadi kunci utama dalam menjaga motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa program penguatan kemampuan digital melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan platform ZEP Evaluasi berhasil meningkatkan kompetensi guru secara signifikan. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap 10 guru, diperoleh nilai rata-rata sebesar 86, yang mencerminkan penguasaan materi teori dan keterampilan praktik yang sangat baik. Keberhasilan ini dibuktikan dengan meningkatnya kepercayaan diri guru dalam merancang asesmen yang inovatif, interaktif, dan adaptif, yang secara langsung berdampak pada kesiapan mereka dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi di kelas. Kegiatan ini telah berhasil menjembatani kesenjangan literasi digital di antara guru dengan latar belakang yang beragam, sekaligus mengubah paradigma evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Sebagai saran konstruktif, pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan dukungan infrastruktur digital yang berkelanjutan serta memfasilitasi komunitas belajar antar-guru untuk saling berbagi praktik baik dalam penggunaan media pembelajaran digital. Selain itu, perlu adanya pelatihan lanjutan yang lebih mendalam mengenai analisis data hasil asesmen digital agar guru dapat melakukan intervensi pembelajaran yang lebih personal dan tepat sasaran bagi siswa. Dengan dukungan manajemen sekolah yang konsisten, diharapkan inovasi media digital ini dapat terus dipertahankan dan dikembangkan sebagai bagian integral dari ekosistem pendidikan di SDN Cakung.

DAFTAR PUSTAKA

- Bado Riyono, Loecita Sandiar, Tri Astuti, Luluk Setyowati, & Syamsul Hadi. (2026). Penguatan dan Penyuluhan Daur Ulang Barang Bekas Pada siswa SMP. *ABDIMAS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(03), 74–82. Retrieved from <https://journalwbl.com/index.php/abdimas/article/view/638>
- Ibrahim, A., Palongo, L., Sumba, R., Maele, H., Kuga, M., Djeijun, W., & Didipu, H. (2025). Meningkatkan Kemampuan Guru Menggunakan Media Interaktif Berbasis Website dalam Pembelajaran. *Matano: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 59-71.
- Istiqomah, O., Aisyah, W. I., Rhayuningsih, S., Rijanto, A., & Zulfika, D. N. (2025).

- Pendampingan penggunaan media interaktif Zep Quiz kepada guru SDN Palrejo. *Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial*, 2(3), 01-10.
- Nur Rizkiyah, & Tri Yuni Susilowati. (2026). Penyuluhan Pemberdayaan Tenaga Kependidikan melalui Manajemen Berbasis Kinerja: Implementasi Key Performance Indicators (KPI) di Lingkungan Sekolah . *ABDIMAS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(03), 66–73. Retrieved from <https://journalwbl.com/index.php/abdimas/article/view/636>
- Shasliani, S., Sakmawati, S., Hasni, H., Balkis, S., & Ibrahim, I. (2026). PKM pelatihan pengembangan media asesmen interaktif ZEP Quiz bagi guru di UPT SPF SMP Negeri 24 Makassar. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 98-103.
- Silaban, P. J., Gurusinga, A. P. S., Situmorang, M., permadani Sipayung, C., Tarigan, S. C. B., Sihombing, M., & Banjarnahor, A. B. (2026). Peningkatan Penggunaan Zep Quiz dan Media Pembelajaran Pada Guru Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(5), 3493-3497.
- Umarella, M. I., Kilikily, C. C., Souhoka, R., Wattimury, I., Latuconsina, S. H., & Sugiarto, S. (2026). Pelatihan Pengembangan Kuis Gamifikasi Berbasis Etnopedagogi Menggunakan ZEP Quiz bagi Guru SMP Negeri 2 Tiakur. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 5(3), 2843-2850.
- Wiseza, F. C., Ibermarza, I., Novita, M., Khairunnisa, P., & Anggelia, N. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Workshop Pembelajaran Mendalam Berbasis Zeep Quiz di Sekolah Dasar Negeri. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 256-268.