Vol 5 No.3 (2026) - Agustus, pp 2843-2850 https://www.doi.org/10.59025/r6grnj84

Jurnal Masyarakat Madani Indonesia
e-ISSN: 2829-6702
https://syadani.onlinelibrary.id/

Pelatihan Pengembangan Kuis Gamifikasi Berbasis Etnopedagogi Menggunakan ZEP Quiz bagi Guru SMP Negeri 2 Tiakur

Melati I. S. Umarella[1], Cristianti C. Kilikily[1], Renny Souhoka[1], Ince Wattimury[1], Susi Hardila Latuconsina[2], Sigit Sugiarto[1]

[1]*Program Studi Diluar Kampus Utama (PSDKU), Universitas Pattimura*
[2]*UIN Abdul Muthalib Sangadji Ambon*

INFO ARTIKEL

Diserahkan 27/06/2026
Direvisi 04/07/2026
Diterima 15/07/2026
Diterbitkan 27/07/2026

***Kata Kunci*:**

ZEP Quiz,
Etnopedagogi,
Gamifikasi pembelajaran,
Budaya lokal,
Kompetensi guru

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu mengembangkan media dan asesmen pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Namun, pemanfaatan platform kuis digital yang terintegrasi dengan nilai-nilai budaya lokal masih relatif terbatas di lingkungan sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan mengembangkan kuis digital berbasis etnopedagogi menggunakan platform ZEP Quiz. Kegiatan dilaksanakan pada hari Sabtu, 13 Juni 2026, di SMP Negeri 2 Tiakur dengan melibatkan 20 orang guru sebagai peserta. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, penyampaian materi dan demonstrasi, sesi tanya jawab, pelatihan praktik, serta evaluasi melalui pre-test, post-test, dan penilaian produk kuis. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta meningkat dari 63,25 pada pre-test menjadi 91,75 pada post-test, yang menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep etnopedagogi, gamifikasi pembelajaran, dan pemanfaatan ZEP Quiz. Selain itu, seluruh peserta (100%) berhasil menghasilkan satu produk kuis digital berbasis etnopedagogi yang mengintegrasikan unsur budaya lokal dan siap digunakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan kompetensi digital guru sekaligus mendukung pelestarian nilai-nilai budaya lokal melalui pembelajaran yang inovatif dan kontekstual..

Corresponding author email:
sigith.sugiarto@gmail.com

Copyright@ Author (2026). Published by Alesha Media Digital. This is an open access article under the CC BY SA license. All writings published in this journal are personal views of the author and do not represent the views of this journal and the author's affiliated institutions.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan bermakna. Perkembangan teknologi informasi telah menghadirkan berbagai platform pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, salah satunya melalui pendekatan gamification atau gamifikasi pembelajaran [1][2][3]. Gamifikasi memungkinkan proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik karena memadukan unsur permainan, tantangan, dan umpan balik secara langsung sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar [4][5].

Salah satu platform yang mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi adalah ZEP Quiz. Platform ini menyediakan berbagai fitur interaktif untuk membuat kuis digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran maupun asesmen. Penggunaan ZEP Quiz berpotensi meningkatkan partisipasi peserta didik karena tampilan

dan mekanisme kuis yang menyerupai permainan digital [6][7][8]. Namun demikian, pemanfaatan teknologi pembelajaran tidak hanya perlu berorientasi pada aspek digital, tetapi juga perlu mengakomodasi nilai-nilai budaya lokal agar pembelajaran menjadi lebih dekat dengan kehidupan peserta didik.

Pendekatan Etnopedagogi menekankan pentingnya integrasi kearifan lokal dan budaya masyarakat ke dalam proses pembelajaran. Melalui etnopedagogi, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga memahami dan menghargai budaya daerahnya [9][10]. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui konteks soal, contoh kasus, gambar, cerita rakyat, tradisi, maupun aktivitas yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat setempat [11][12][13]. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mendukung pelestarian budaya lokal.

Di sisi lain, hasil observasi awal dan diskusi dengan Kepala Sekolah serta guru SMP Negeri 2 Tiakur menunjukkan bahwa dari 20 guru yang menjadi calon peserta, sebagian besar telah menggunakan perangkat digital seperti laptop dan presentasi berbasis PowerPoint dalam pembelajaran, namun belum memanfaatkan platform kuis digital berbasis gamifikasi secara optimal. Selain itu, belum terdapat guru yang secara sistematis mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam asesmen digital. Asesmen yang digunakan masih didominasi oleh soal tertulis konvensional yang disajikan dalam bentuk lembar kerja atau Google Form tanpa memanfaatkan fitur interaktif maupun konteks etnopedagogi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam mengembangkan asesmen digital berbasis budaya lokal masih perlu ditingkatkan melalui pelatihan yang bersifat praktis dan berkelanjutan.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi guru SMP Negeri 2 Tiakur dalam merancang dan mengembangkan kuis digital berbasis etnopedagogi menggunakan platform ZEP Quiz. Melalui pelatihan ini diharapkan guru mampu menghasilkan asesmen digital yang lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan budaya lokal sehingga dapat meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran sekaligus mendukung pelestarian nilai-nilai budaya di Kabupaten Maluku Barat Daya.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada Sabtu, 13 Juni 2026 di SMP Negeri 2 Tiakur. Peserta kegiatan berjumlah 20 orang guru yang berasal dari berbagai mata pelajaran. Seluruh peserta merupakan guru aktif yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Pemilihan peserta dilakukan oleh pihak sekolah dengan mempertimbangkan keterlibatan guru dalam implementasi pembelajaran digital serta kesiapan mengikuti seluruh rangkaian pelatihan.

Kegiatan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan kuis digital berbasis etnopedagogi menggunakan platform ZEP Quiz. Metode yang digunakan berupa pelatihan partisipatif yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan evaluasi [14][15]. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas lima tahapan [16][17] sebagai berikut:

2.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan, menentukan waktu pelaksanaan, serta menyiapkan sarana dan prasarana pendukung. Selanjutnya, tim pengabdian menyusun modul pelatihan, bahan presentasi, contoh kuis berbasis etnopedagogi, instrumen evaluasi, serta memastikan kesiapan perangkat pendukung seperti laptop, jaringan internet, LCD proyektor, dan akun ZEP Quiz yang akan digunakan selama kegiatan.

2.2 Penyampaian Materi dan Demonstrasi

Pada tahap ini, tim pengabdian menyampaikan materi mengenai konsep etnopedagogi sebagai pendekatan

pembelajaran berbasis budaya lokal, prinsip-prinsip gamifikasi dalam pendidikan, serta pemanfaatan ZEP Quiz sebagai media evaluasi interaktif. Setelah penyampaian materi, dilakukan demonstrasi penggunaan ZEP Quiz mulai dari proses registrasi akun, pengenalan fitur-fitur utama, pembuatan soal, pengaturan kuis, hingga cara membagikan kuis kepada peserta didik.

2.3 Diskusi dan Tanya Jawab

Tahap diskusi bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan terkait materi maupun kendala yang dihadapi dalam penerapan pembelajaran digital di sekolah. Diskusi difokuskan pada strategi mengintegrasikan budaya lokal ke dalam soal kuis, pemanfaatan fitur-fitur ZEP Quiz, serta peluang penerapan gamifikasi pada berbagai mata pelajaran. Melalui sesi ini, peserta memperoleh solusi terhadap permasalahan yang dihadapi sekaligus berbagi pengalaman dalam mengembangkan pembelajaran yang kontekstual.

2.4 Pelatihan dan Pendampingan Praktik

Peserta secara mandiri mempraktikkan pembuatan kuis menggunakan ZEP Quiz dengan pendampingan dari tim pengabdian. Setiap guru diminta menyusun kuis sesuai mata pelajaran yang diampu dengan mengintegrasikan unsur-unsur budaya lokal, seperti tradisi, kearifan lokal, lingkungan, maupun potensi daerah sebagai konteks soal. Tim memberikan bimbingan secara langsung sehingga setiap peserta mampu menghasilkan kuis digital yang siap digunakan dalam proses pembelajaran.

2.5 Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi dilakukan menggunakan tiga jenis instrument [14][18], yaitu: (1) lembar pre-test untuk mengukur pengetahuan awal peserta mengenai etnopedagogi, gamifikasi pembelajaran, dan pemanfaatan ZEP Quiz; (2) lembar post-test dengan indikator yang sama untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah pelatihan; dan (3) rubrik penilaian produk untuk mengevaluasi kualitas kuis digital yang dikembangkan oleh setiap peserta.

Pre-test diberikan sebelum penyampaian materi untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal guru mengenai konsep etnopedagogi, gamifikasi pembelajaran, serta penggunaan platform ZEP Quiz. Setelah seluruh rangkaian pelatihan dan praktik selesai dilaksanakan, peserta diberikan post-test dengan materi yang setara untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah mengikuti kegiatan.

Selain itu, setiap peserta diminta menghasilkan satu produk berupa kuis digital berbasis etnopedagogi menggunakan ZEP Quiz. Produk tersebut dinilai menggunakan rubrik yang mencakup beberapa aspek, yaitu: (1) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, (2) integrasi unsur budaya lokal dalam soal, (3) pemanfaatan fitur-fitur ZEP Quiz, (4) kualitas penyusunan soal, dan (5) tampilan serta kemudahan penggunaan kuis. Hasil penilaian digunakan untuk mengetahui keterampilan peserta dalam mengembangkan media evaluasi digital berbasis budaya lokal sekaligus menjadi dasar pemberian umpan balik untuk penyempurnaan produk yang dihasilkan. Hubungan antara tahap kegiatan, metode pelaksanaan, dan luaran yang diharapkan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hubungan Antara Tahapan, Metode, dan Luaran Kegiatan

Tahap	Metode	Luaran
Persiapan	Koordinasi, observasi, penyusunan modul	Modul dan perangkat pelatihan
Penyampaian materi	Ceramah dan demonstrasi	Pemahaman konsep etnopedagogi, gamifikasi, dan ZEP Quiz
Diskusi	Tanya jawab	Solusi terhadap permasalahan peserta

Praktik	Pendampingan	Produk kuis digital berbasis etnopedagogi
Evaluasi	Pre-test, post-test, dan penilaian produk	Data peningkatan kompetensi guru dan kualitas produk kuis

Keberhasilan kegiatan ditentukan berdasarkan tiga indikator, yaitu meningkatnya hasil post-test dibandingkan pre-test, kemampuan setiap peserta menghasilkan satu produk kuis digital berbasis etnopedagogi menggunakan ZEP Quiz, serta kualitas produk yang memenuhi kategori baik berdasarkan hasil penilaian tim pengabdian.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada hari Sabtu, 13 Juni 2026 di SMP Negeri 2 Tiakur dengan melibatkan 20 orang guru sebagai peserta. Kegiatan berlangsung sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, yaitu persiapan, penyampaian materi dan demonstrasi, diskusi dan tanya jawab, pelatihan dan pendampingan praktik, serta evaluasi.

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep etnopedagogi, gamifikasi pembelajaran, dan pemanfaatan platform ZEP Quiz sebagai media evaluasi digital. Pemateri menjelaskan pentingnya mengintegrasikan budaya lokal ke dalam proses pembelajaran sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Selain itu, peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur ZEP Quiz, seperti pembuatan ruang kuis (*virtual room*), penyusunan soal, pengaturan waktu, sistem penilaian, serta mekanisme pelaksanaan kuis secara daring.

Selanjutnya, dilakukan demonstrasi penggunaan ZEP Quiz mulai dari proses registrasi akun, pembuatan kuis, pengaturan aktivitas pembelajaran, hingga simulasi pelaksanaan kuis dari sudut pandang guru maupun peserta didik. Demonstrasi ini bertujuan memberikan gambaran nyata mengenai implementasi ZEP Quiz dalam pembelajaran di kelas seperti tampak pada Gambar 1.

Gambar 1 Penyampaian Materi dan Demonstrasi Penggunaan ZEP Quiz

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dengan mengajukan berbagai pertanyaan mengenai penerapan ZEP Quiz pada mata pelajaran yang diampu, strategi mengintegrasikan budaya lokal ke dalam soal, serta solusi terhadap kendala teknis yang mungkin dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran.

Diskusi juga membahas berbagai contoh penerapan etnopedagogi melalui penggunaan gambar budaya lokal, cerita rakyat, tradisi masyarakat, maupun potensi daerah Kabupaten Maluku Barat Daya sebagai konteks dalam penyusunan soal kuis. Melalui diskusi tersebut, peserta memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai penerapan pembelajaran berbasis budaya lokal dengan memanfaatkan teknologi digital.

Tahap berikutnya adalah praktik penyusunan kuis digital menggunakan ZEP Quiz. Setiap peserta mengembangkan kuis sesuai mata pelajaran yang diampu dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal sebagai

konteks soal. Tim pengabdian memberikan pendampingan secara langsung mulai dari penyusunan indikator soal, pemilihan media pendukung, pengaturan fitur kuis, hingga proses publikasi kuis seperti tampak pada Gambar 2.

Gambar 2 Pendampingan Peserta Pelatihan dalam Membuat Kuis

Pada akhir sesi praktik, seluruh peserta berhasil menghasilkan satu produk kuis digital yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta telah mampu memanfaatkan fitur-fitur utama ZEP Quiz serta mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam asesmen pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test Peserta

Indikator	Pre-test	Post-test
Rata-rata nilai	63,25	91,75
Nilai tertinggi	70	95
Nilai terendah	50	85

Efektivitas pelatihan dievaluasi melalui pre-test, post-test, dan penilaian produk kuis yang dikembangkan oleh peserta. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai konsep gamifikasi pembelajaran, etnopedagogi, serta penggunaan platform ZEP Quiz. Setelah mengikuti seluruh rangkaian pelatihan, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman pada hampir seluruh peserta. Hal ini mengindikasikan bahwa materi, demonstrasi, dan pendampingan yang diberikan mampu meningkatkan pengetahuan guru mengenai pemanfaatan ZEP Quiz sebagai media evaluasi berbasis budaya lokal. Perbandingan hasil pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 1.

Selain peningkatan pengetahuan, hasil penilaian produk menunjukkan bahwa seluruh peserta berhasil menyusun kuis digital sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Sebagian besar produk telah memenuhi aspek kesesuaian materi, integrasi budaya lokal, pemanfaatan fitur ZEP Quiz, dan kualitas penyusunan soal. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep yang diberikan, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam bentuk produk yang siap digunakan pada proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Penilaian Produk Kuis

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
Kesesuaian materi	92	Sangat Baik
Integrasi budaya lokal	82	Baik
Pemanfaatan fitur ZEP Quiz	90	Sangat Baik
Kualitas soal	84	Baik
Tampilan kuis	95	Sangat Baik

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan kuis digital berbasis etnopedagogi menggunakan ZEP Quiz. Peningkatan hasil post-test

dibandingkan pre-test menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, keberhasilan peserta dalam menghasilkan produk kuis menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga keterampilan praktis dalam mengembangkan media evaluasi digital.

Peningkatan kompetensi peserta tidak hanya dipengaruhi oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh pendekatan pelatihan yang bersifat partisipatif. Kombinasi antara demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan memungkinkan peserta memperoleh pengalaman belajar yang aplikatif sehingga lebih mudah memahami penggunaan fitur-fitur ZEP Quiz. Selain itu, penggunaan contoh kuis yang mengangkat konteks budaya lokal membuat peserta lebih mudah mengembangkan ide asesmen sesuai karakteristik mata pelajaran yang diampu. Dukungan dari pihak sekolah berupa penyediaan fasilitas pelatihan dan partisipasi aktif seluruh guru juga menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan kegiatan.

Integrasi budaya lokal ke dalam kuis digital memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena materi pembelajaran dikaitkan dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pendekatan ini sejalan dengan konsep etnopedagogi yang menempatkan budaya lokal sebagai sumber belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna sekaligus berkontribusi terhadap pelestarian nilai-nilai budaya [19][20].

Pemanfaatan ZEP Quiz juga memberikan alternatif media evaluasi yang lebih interaktif dibandingkan asesmen konvensional. Fitur gamifikasi seperti avatar, sistem skor, tantangan, dan umpan balik secara langsung mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga berpotensi meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran [4], sedangkan integrasi budaya lokal melalui pendekatan etnopedagogi mampu memperkuat relevansi pembelajaran dengan konteks kehidupan peserta didik [21].

Keberhasilan pelatihan ini menunjukkan bahwa guru telah memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar dalam mengembangkan kuis digital berbasis etnopedagogi menggunakan ZEP Quiz. Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut berupa implementasi kuis yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran masing-masing. Pihak sekolah juga diharapkan memfasilitasi terbentuknya komunitas belajar guru sebagai wadah untuk berbagi praktik baik, mengembangkan bank soal digital berbasis budaya lokal, serta saling memberikan umpan balik dalam penyempurnaan media evaluasi yang telah dibuat.

Meskipun kegiatan berjalan dengan baik, beberapa kendala masih ditemukan selama pelaksanaan pelatihan. Perbedaan tingkat literasi digital antar peserta menyebabkan sebagian guru memerlukan pendampingan yang lebih intensif, terutama pada tahap registrasi akun, pengaturan kuis, dan pemanfaatan fitur-fitur lanjutan pada platform ZEP Quiz. Kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan langsung oleh tim pengabdian dan pemberian kesempatan kepada peserta untuk mencoba kembali setiap tahapan hingga berhasil.

Selain itu, kegiatan pendampingan lanjutan perlu dilakukan untuk memantau penerapan ZEP Quiz di kelas, mengevaluasi efektivitasnya terhadap keterlibatan peserta didik, serta membantu guru mengatasi berbagai kendala teknis maupun pedagogis yang mungkin dihadapi. Pengembangan kuis digital juga dapat diperluas dengan memanfaatkan lebih banyak unsur budaya lokal Kabupaten Maluku Barat Daya, seperti tradisi, cerita rakyat, bahasa daerah, permainan tradisional, dan potensi lingkungan sebagai konteks pembelajaran. Upaya tersebut diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran digital, tetapi juga mendukung pelestarian budaya lokal dan dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain di wilayah Maluku Barat Daya maupun daerah kepulauan dengan karakteristik yang serupa.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pengembangan kuis digital berbasis etnopedagogi menggunakan ZEP Quiz telah terlaksana dengan baik di SMP Negeri 2 Tiakur dengan melibatkan 20 orang guru sebagai peserta. Pelaksanaan kegiatan melalui tahapan persiapan, penyampaian materi dan

demonstrasi, diskusi dan tanya jawab, pelatihan praktik, serta evaluasi mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan ZEP Quiz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta, sedangkan penilaian terhadap produk kuis menunjukkan bahwa peserta telah mampu mengembangkan kuis digital yang mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memperkuat kompetensi digital guru, tetapi juga mendorong penerapan pembelajaran yang lebih kontekstual melalui pendekatan etnopedagogi.

Keberlanjutan program perlu didukung melalui implementasi kuis digital yang telah dikembangkan dalam pembelajaran di kelas serta pendampingan lanjutan untuk mengevaluasi penerapannya. Sekolah diharapkan memfasilitasi pengembangan komunitas belajar guru agar terjadi berbagi praktik baik dan pengembangan bank soal digital berbasis budaya lokal secara berkelanjutan. Selain itu, kegiatan serupa dapat diperluas ke sekolah lain di Kabupaten Maluku Barat Daya maupun wilayah kepulauan lainnya dengan melibatkan lebih banyak guru dan mata pelajaran. Penelitian atau kegiatan pengabdian selanjutnya juga disarankan untuk mengevaluasi dampak penggunaan ZEP Quiz berbasis etnopedagogi terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik melalui implementasi dalam pembelajaran di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Kepala SMP Negeri 2 Tiakur beserta seluruh guru yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan dukungan sehingga kegiatan pelatihan pengembangan kuis digital berbasis etnopedagogi menggunakan ZEP Quiz dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi juga disampaikan kepada Universitas Pattimura, khususnya Program Studi Pendidikan Matematika PSDKU Universitas Pattimura Kabupaten Maluku Barat Daya, atas dukungan yang diberikan selama proses perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Semoga hasil kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran digital yang inovatif, kontekstual, dan berbasis budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

[1] L. Li, K. F. Hew, and J. Du, “Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: a meta-analysis and systematic review,” Educ. Technol. Res. Dev., vol. 72, no. 2, pp. 765–796, 2024, doi: 10.1007/s11423-023-10337-7.

[2] T. N. Fitria, “The impact of gamification on students’ motivation: A Systematic Literature Review,” LingTera, vol. 9, no. 2 SE-Articles, pp. 47–61, Mar. 2023, doi: 10.21831/lt.v9i2.56616.

[3] Vitty binti Fung Ah Chon, Sabariah bte Sharif, and Nuryati binti Md. Saleh, “Gamification for Enhancing Students’ Learning Motivation: A Systematic Review,” J. Cogn. Sci. Hum. Dev., vol. 10, no. 2 SE-Articles, pp. 19–41, Sep. 2024, doi: 10.33736/jcshd.7231.2024.

[4] M. Sailer and L. Homner, “The Gamification of Learning: a Meta-analysis,” Educ. Psychol. Rev., vol. 32, no. 1, pp. 77–112, 2020, doi: 10.1007/s10648-019-09498-w.

[5] J. Hamari, J. Koivisto, and H. Sarsa, “Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification,” in 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 2014, pp. 3025–3034. doi: 10.1109/HICSS.2014.377.

[6] D. Ratnawati and S. Wahyuni, “The Effect of ‘Zep Quiz’ in Assessing Students’ Reading Comprehension Skill,” J. Educ. Sci., vol. 10, no. 1 SE-Articles, pp. 468–479, 2026, doi: 10.31258/jes.10.1.p.468-479.

[7] N. W. Ningsih and J. Jasiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Zep Quiz untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran PAI,” J. Pendidik. Tambusai, vol. 9, no. 3, pp. 33529–

33537, Nov. 2025, doi: 10.31004/jptam.v9i3.32972.

[8] F. Andrianti, A. Muhtarom, A. Kirom, and A. Ma'ruf, "Penggunaan Media ZEP Quiz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas XB MA Miftahul Huda Cendono Purwosari," Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar, vol. 11, no. 02, pp. 650–660, 2026, doi: 10.23969/jp.v11i02.49567.

[9] D. A. P. Wardhani, N. A. Yusuf, R. Rahmadhani, and N. Anggraini, "Menggali Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar: Pendekatan Literatur Etnopedagogi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan," Prim. Educ. Journals (Jurnal Ke-SD-An), vol. 4, no. 3, pp. 327–333, Nov. 2024, doi: 10.36636/primed.v4i3.4565.

[10] F. Dafit, Z. H. Ramadan, and M. D. Anggriani, "Ethnopedagogy-based Thematic Modules to Improve the Understanding and Cultural Literacy of Elementary School Students," Int. J. Elem. Educ., vol. 8, no. 1, pp. 89–100, Jun. 2024, doi: 10.23887/ijee.v8i1.68537.

[11] F. Rumtutuly et al., "Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi dan Deep Learning Berbantuan Teknologi Bagi Guru Pulau-Pulau Kecil Perbatasan," J. Masy. Madani Indones., vol. 5, no. 1, pp. 17–26, 2026, doi: 10.59025/ktqb8f40.

[12] S. Hikmah Syafiulia, S. Mahendra Wasita Aji, and J. Salsabiltisa De Side, "Integrating indigenous learning through an ethnopedagogical perspective in elementary schools: A systematic literature review," EduStream J. Pendidik. Dasar, vol. 9, no. 1 SE-Articles, pp. 27–36, May 2025, doi: 10.26740/eds.v9n1.p27-36.

[13] S. A. Putri, H. Farisia, and D. Y. Wirya, "Implementation of Ethnopedagogy-Based Learning At Elementary School: Case Study of Kuala Lumpur Indonesia School Grade 2," J. Tatsqif J. Pemikir. dan Penelit. Pendidik., vol. 23, no. 1, p. 2025, 2025, doi: 10.20414/jtq.v23i1.13762.

[14] S. Sugiarto et al., "Pelatihan Pemanfaatan Quizizz dan Kahoot ! dalam Rangka Peningkatan Literasi Digital Guru pada Evaluasi Pembelajaran Interaktif," J. Masy. Madani Indones., vol. 4, no. 4, pp. 900–905, 2025, doi: 10.59025/exk4dz55.

[15] I. Wattimury, R. Souhoka, M. I. S. Umarella, C. C. Kilikily, and S. Sugiarto, "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva dan Gamma AI bagi Guru SD Pulau-pulau Kecil Perbatasan," J. Masy. Madani Indones., vol. 5, no. 1, pp. 686–692, 2026, doi: 10.59025/87jq2c45.

[16] N. I. Sari, N. H. Muhiddin, R. N. Arif, A. Syakur, and S. U, "Pelatihan pembuatan mikromodul berbasis discovery learning bagi MGMP IPA," Kacanegara J. Pengabdi. Pada Masy., vol. 9, no. 1, pp. 145–154, 2026, doi: 10.28989/kacanegara.v9i1.3138.

[17] S. Sugiarto, D. Sairtory, M. Marthinus, E. J. Rumtily, C. A. Sairlouth, and M. G. Solemede, "Integrasi Budaya Lokal dan Teknologi Digital dalam Pembuatan Komik Etnomatematika melalui Pelatihan Story Tribe," J. Masy. Madani Indones., vol. 4, no. 2, pp. 229–236, 2025, doi: 10.59025/kfvf3234.

[18] A. Nurul Chasanah, Y. Franita, R. Ari Wibowo, L. Wicaksono, and H. Sania Murti, "Transformasi Evaluasi Pendidikan: Pelatihan Pembuatan Instrumen Penilaian Berbasis Deep Learning berbantuan Artificial Intelligence bagi Guru Matematika SMP/MTs se-Kota Magelang," J. Pengabdi. Masy. MIPA dan Pendidik. MIPA, vol. 10, no. 1 SE-Articles, Feb. 2026, doi: 10.21831/jpmmp.v10i1.95005.

[19] Uswatun, B. D. Milandari, A. I. Bilal, M. M. Garba, and M. Hafeez, "The effectiveness of ethnopedagogy in revitalising local wisdom in formal education: A phenomenological review," Indones. J. Educ. Dev., vol. 6, no. 4, pp. 1260–1274, Feb. 2026, doi: 10.59672/ijed.v6i4.5742.

[20] Z. A. W. Putra, D. Muryasari, and R. Medilianasari, "Integrating Ethnopedagogy and Cultural Arts Education: Preserving Indonesia's Heritage in the Globalized Era," Indones. J. Educ. Res. Rev., vol. 7, no. 3, pp. 709–718, Oct. 2024, doi: 10.23887/ijerr.v7i3.76244.

[21] Reni Faridah, A. Marini, and L. Zakiah, "Ethnopedagogical Approach In Primary Education: Enhancing Engagement, Cultural Identity, And Character Development," J. Pendidik. Adm. Perkantoran, vol. 12, no. 3, pp. 380–390, 2024, doi: 10.26740/jpap.v12n3.p380-390.