JURNAL ALTIFANI
Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3729-3739
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1604

Workshop Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Media *Zep Quiz* Dan Media *Kahoot*) Pada Pembelajaran IPA

Workshop on the Use of Website-Based Interactive Learning Media (Zep Quiz and Kahoot) for Science Learning

Herliani[*1], Elsye Theodora Maasawet[2], Sri Purwati[3], Eadvin Rosrinda Awang Sari[4], Raja Pagarlan Manurung[5]

[1,2,3,4,5]Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman
*e-mail: herliani@fkip.unmul.ac.id

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
10.10.2026	20.10.2026	03.11.2026	12.11.2026

Abstract: *Advances in technology have encouraged the transition from conventional to digital learning media, including the use of website-based interactive learning platforms such as Zep Quiz and Kahoot. This activity aimed to equip teachers with the knowledge, skills, and practical experience needed to use website-based interactive learning media, particularly Zep Quiz and Kahoot, and to support their implementation in science learning at school. The activity was conducted in Linggang Bigung, West Kutai Regency, and involved 30 teachers from SD Negeri 008 and SMP Negeri 3. The implementation methods included presentations on Zep Quiz and Kahoot, demonstrations, discussions, question-and-answer sessions, and hands-on practice, using a descriptive quantitative approach. All participants recognized the need for these platforms and expressed strong interest in using them. During the practical sessions, all participants were able to use both Zep Quiz and Kahoot for science learning. Overall, this activity contributed to enhancing teachers' readiness to utilize digital learning media and supported the development of science learning that adapts to technological advancements.*
Keywords: *website-based interactive learning, Zep Quiz media, Kahoot media, science learning*

Abstrak: Perkembangan teknologi mendorong media pembelajaran beralih ke bentuk digital seperti penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis website seperti media *Zep Quiz* dan media *Kahoot*. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikankan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman praktis guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis website, khususnya *Zep Quiz* dan *Kahoot*, serta mendukung penerapannya dalam pembelajaran IPA di sekolah. Kegiatan dilaksanakan di Linggang Bigung Kutai Barat diikuti guru SD Negeri 008 dan SMP Negeri 3 yang berjumlah 30 orang. Metode pelaksanaan meliputi pemberian materi media *Zep Quiz* dan *Kahoot*, demonstrasi, diskusi dan tanya jawab serta praktik langsung dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Seluruh peserta merasa perlu dan sangat tertarik menggunakan media *Zep Quiz* dan media *Kahoot* dan pada saat praktik sudah dapat menggunakan media *Zep Quiz* dan media *Kahoot* pada pembelajaran IPA. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan kesiapan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital serta mendukung pembelajaran IPA yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.
Kata kunci: pembelajaran interaktif berbasis website, media *zep quiz*, media *kahoot*, pembelajaran IPA

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan pada berbagai aspek pendidikan, termasuk dalam proses belajar mengajar di sekolah. Pemanfaatan teknologi menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), pemanfaatan teknologi digital memiliki peluang yang besar karena karakteristik materi IPA tidak hanya menuntut peserta didik memahami konsep, tetapi juga mendorong mereka untuk mengamati, mengeksplorasi, mengajukan pertanyaan, memecahkan masalah, serta menghubungkan konsep dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPA masih menghadapi berbagai kendala. Kehadiran teknologi memberikan beragam alternatif bagi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada peserta didik

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3729-3739
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1604

untuk belajar secara lebih fleksibel, mandiri, dan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing (Baroroh et al., 2024). Teknologi dimanfaatkan untuk memperluas akses pembelajaran, meningkatkan efektivitas proses belajar, serta mendukung efisiensi dalam pengelolaan administrasi pendidikan. Pemanfaatannya mencakup berbagai bentuk, seperti *e-learning*, aplikasi pembelajaran, dan sistem evaluasi berbasis computer (Widodo et al., 2021).

Sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis website dan masih mengandalkan metode serta media pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal, sehingga interaksi pembelajaran, khususnya dalam kegiatan evaluasi dan penguatan pemahaman peserta didik, cenderung kurang variatif. Keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis website juga menjadi salah satu kendala dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Padahal, pembelajaran berbasis website dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan sistem *e-learning* berbasis website juga dapat membantu guru dalam mendukung proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi *e-learning* berbasis website sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis website diharapkan dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan menarik serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Intan et al., 2024).

Selain itu, kemampuan guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis website masih terbatas. Pembelajaran berbasis web dapat menjadi lebih interaktif dan adaptif. Sistem *e-learning* diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan aplikasi *e-learning* berbasis *website*. Aplikasi *e-learning* berbasis *website* diharapkan dapat memberikan kreativitas siswa yang lebih tinggi dan kegiatan belajar menjadi lebih inovatif dan efektif (Intan et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta memberikan dampak positip terhadap aspek psikologis dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu sarana yang dapat digunakan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Pemanfaatan media yang sesuai dapat membantu mempertahankan perhatian peserta didik selama pembelajaran, sehingga mereka tidak mudah mengalami kebosanan dan kejenuhan (Wulandari et al., 2023). Guru saat ini membutuhkan media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Media pembelajaran interaktif berbasis website merupakan alat atau platform belajar yang menggunakan situs web untuk menyampaikan materi secara aktif, menarik, dan memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan media pembelajaran.

Di sisi lain, karakteristik peserta didik yang semakin akrab dengan teknologi digital menuntut guru untuk mampu mengembangkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta memberikan dampak positip terhadap aspek psikologis dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu sarana yang dapat digunakan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Pemanfaatan media yang sesuai dapat membantu mempertahankan perhatian peserta didik selama pembelajaran, sehingga mereka tidak mudah mengalami kebosanan dan kejenuhan (Wulandari et al., 2023).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang terdiri atas guru SD Negeri 008 dan SMP Negeri 3 di Linggang Bigung, Kabupaten Kutai Barat. Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis website dalam pembelajaran. Sebanyak 86,7% guru menyatakan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis website. Selain itu, sebanyak 93,3% guru belum mengenal *Zep Quiz* dan 90% belum mengenal *Kahoot* sebagai media yang dapat digunakan

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3729-3739
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1604

untuk mendukung pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi pembelajaran digital dengan kemampuan dan pengalaman guru dalam memanfaatkannya secara pedagogis.

Zep Quiz dan *Kahoot* merupakan alternatif media pembelajaran berbasis website yang dapat digunakan guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif. Kedua media tersebut memungkinkan guru menyajikan aktivitas dan pertanyaan secara digital sehingga peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan media semacam ini juga dapat membantu guru memberikan penguatan dan evaluasi pembelajaran secara lebih menarik serta memperoleh gambaran mengenai respons peserta didik selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis website tidak semata-mata diarahkan pada penggunaan teknologi, tetapi pada bagaimana teknologi tersebut dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan *Zep Quiz* terbukti efektif guna meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui kuis interaktif dan menarik (Widyaningrum et al., 2025). Penerapan media *Zep Quiz* dalam kegiatan pembelajaran memberikan berbagai manfaat, terutama dalam meningkatkan motivasi dan mendorong keaktifan serta partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran (Adinda, et al., 2025). Aplikasi *Kahoot* efektif digunakan untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa karena dilengkapi dengan berbagai fitur yang menunjang proses pembelajaran. Penggunaan *font* dan kombinasi warna yang menarik pada tampilan *Kahoot* dapat meningkatkan daya tarik media, sehingga mendorong motivasi dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran (Anviani & Pujiriyanto, 2022). Penggunaan media *Kahoot* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Pemanfaatan media ini dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif melalui kegiatan belajar yang interaktif dan berbasis pengalaman (Wahyu et al., 2024).

Permasalahan yang dihadapi mitra menunjukkan bahwa diperlukan kegiatan pada pengenalan teknologi, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru melalui pengalaman langsung untuk memahami, mencoba, dan mempraktikkan penggunaannya serta menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran IPA. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk workshop penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis website melalui *Zep Quiz* dan *Kahoot*. Workshop dirancang melalui tahapan penyampaian materi, demonstrasi, diskusi, praktik langsung, dan pendampingan sehingga guru tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai fungsi dan manfaat media, tetapi juga memiliki pengalaman dalam membuat dan menggunakan aktivitas pembelajaran berbasis website.

Pelaksanaan workshop diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari pembelajaran IPA. Penguasaan terhadap media *Zep Quiz* dan *Kahoot* diharapkan memberikan alternatif bagi guru dalam menyajikan pembelajaran dan evaluasi yang lebih interaktif, sekaligus meningkatkan kesiapan guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran di era digital. Bagi peserta didik, penggunaan media tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif dalam memahami materi IPA.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman praktis guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis website, khususnya *Zep Quiz* dan *Kahoot*, serta mendukung penerapannya dalam pembelajaran IPA di sekolah. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis terhadap keterbatasan pemanfaatan media digital pada mitra sekaligus sebagai Upaya peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi secara bermakna dalam proses pembelajaran.

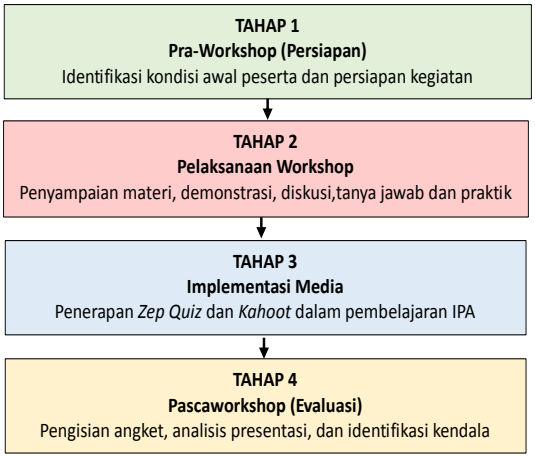
2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Linggang Bigung Kutai Barat yang diikuti oleh guru-guru SD Negeri 008 dan SMP Negeri 3 berjumlah 30 orang. Jenis kegiatan pengabdian masyarakat adalah berupa Workshop. Metode yang dipakai menggunakan pendekatan

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3729-3739
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1604

deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket kepada peserta workshop menggunakan Google Forms. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase jawaban peserta, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diuraikan secara naratif untuk menggambarkan pengalaman, pengetahuan, dan tanggapan peserta terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis website, yaitu *Zep Quiz* dan *Kahoot*.

Alat yang digunakan dalam melakukan kegiatan ini adalah laptop atau smartphone sebagai perangkat utama, jaringan internet yang stabil untuk mengakses situs web *Zep Quiz* dan *Kahoot*. Selain itu, digunakan pula materi pelatihan berupa booklet media pembelajaran interaktif berbasis website khususnya media *Zep Quiz dan Kahoot* yang menjadi panduan penggunaan bagi peserta.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Workshop Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (*Zep Quiz dan Kahoot*) pada Pembelajaran IPA

2.1. Tahap Pra-Workshop (Persiapan)

Tahap pra-workshop diawali dengan mengidentifikasi kondisi awal mitra terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis website, khususnya *Zep Quiz* dan *Kahoot*. Identifikasi dilakukan melalui penyebaran angket secara daring menggunakan Google Forms kepada peserta yang akan mengikuti kegiatan workshop. Angket ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman peserta dalam menggunakan kedua media tersebut. Hasil angket digunakan sebagai dasar untuk menyesuaikan materi dan pelaksanaan workshop dengan kebutuhan peserta.

2.2. Tahap Pelaksanaan Workshop

Pelaksanaan workshop meliputi penyampaian materi tentang manfaat media pembelajaran interaktif berbasis website, demonstrasi penggunaan *Zep Quiz* dan *Kahoot*, serta diskusi dan tanya jawab. Kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung oleh peserta dalam mengakses dan menggunakan kedua media tersebut dengan pendampingan dari tim pelaksana sebagai bekal penerapannya dalam pembelajaran IPA.

2.3. Tahap Implementasi Media

Tahap implementasi dilakukan melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis website, yaitu *Zep Quiz* dan *Kahoot*, dalam pembelajaran IPA. Peserta menerapkan media tersebut untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik serta mengamati respons siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2.4. Tahap Pascaworkshop (Evaluasi)

Tahap pascaworkshop dilakukan evaluasi melalui penyebaran angket secara daring menggunakan Google Forms kepada peserta setelah implementasi media *Zep Quiz* dan *Kahoot* dalam pembelajaran IPA. Angket bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta terhadap penggunaan kedua media, khususnya terkait motivasi, antusiasme, dan kemampuan belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase untuk menggambarkan tanggapan peserta terhadap penerapan media tersebut. Hasil angket digunakan untuk

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3729-3739
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1604

mengidentifikasi keberhasilan kegiatan dan kendala yang dihadapi peserta. Selanjutnya, dilakukan refleksi sebagai dasar untuk menentukan tindak lanjut dan perbaikan kegiatan serupa pada masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengadian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di Linggang Bigung Kutai Barat yang dihadiri guru-guru SD negeri 008 dan SMP Negeri 3. Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman praktis guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis website, khususnya *Zep Quiz* dan *Kahoot*, serta mendukung penerapannya dalam pembelajaran IPA di sekolah.

Kegiatan PkM dilaksanakan menjadi empat tahap. Tahap pertama adalah tahap Pra-workshop yang merupakan persiapan. Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan mitra, yaitu Kepala Sekolah SD Negeri 008 dan SMP Negeri 3 Linggang Bigung Kutai Barat terkait persiapan dan teknis pelaksanaan. Pada Tahap ini dilakukan Identifikasi awal peserta melalui penyebaran angket secara daring menggunakan Google Forms kepada peserta yang akan mengikuti kegiatan workshop. Angket dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Angket Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan	Persentase (%)	
		Ya	Tidak
1	Apakah saudara sudah pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis website?	13,3%	86,7%
2	Apakah sebelum kegiatan workshop saudara sudah mengenal media *Zep Quiz*?	6,7%	93,3%
3	Apakah sebelum kegiatan workshop saudara sudah mengenal media *Kahoot*?	10%	90%

Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum terbiasa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis website dalam proses pembelajaran. Dari 30 peserta yang mengikuti kegiatan, sebanyak 86,7% peserta menyatakan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis website, sedangkan hanya 13,3% yang telah memiliki pengalaman menggunakan media sejenis. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis website masih belum menjadi bagian yang umum dalam praktik pembelajaran peserta.

Kondisi yang lebih spesifik terlihat pada tingkat pengenalan terhadap *Zep Quiz* dan *Kahoot*. Sebanyak 93,3% peserta belum mengenal atau belum pernah menggunakan *Zep Quiz*. Sementara itu, 90% peserta menyatakan belum mengenal atau belum pernah menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap kegiatan pelatihan yang tidak hanya memberikan informasi mengenai media pembelajaran digital, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk mencoba dan mempraktikkannya secara langsung. Keterbatasan pengalaman tersebut menjadi salah satu alasan penting dilaksanakannya workshop. Pengenalan terhadap media digital perlu disertai dengan demonstrasi dan praktik agar peserta tidak berhenti pada pemahaman secara konseptual, tetapi memperoleh pengalaman langsung dalam mengoperasikan media dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran IPA.

Tahap kedua pelaksanaan workshop dilakukan dengan tatap muka langsung antara tim pelaksana dan peserta workshop yang berjumlah 30 orang guru. Penyampaian materi dengan metode ceramah, demonstrasi, diskusi dan tanya jawab, serta praktik langsung dengan pendampingan. Pada tahap penyampaian materi, peserta diperkenalkan pada konsep media pembelajaran interaktif berbasis website serta manfaatnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Selanjutnya, penggunaan *Zep Quiz* dan *Kahoot* didemonstrasikan secara bertahap sehingga peserta dapat mengikuti proses penggunaan kedua media tersebut. Materi pelatihan memberikan penjelasan mengenai: 1) Media pembelajaran *Zep Quiz* (pengertian *Zep Quiz*, Aplikasi *Zep Quiz*, tujuan penggunaan media pembelajaran interaktif *Zep Quiz*, langkah-langkah penggunaan media *Zep Quiz*) dan 2) Media pembelajaran *Kahoot* (pengertian *Kahoot*, Aplikasi *Kahoo*t, tujuan

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3729-3739
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1604

penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot*, langkah-langkah penggunaan media *Kahoot*). Pada tahap ini tim pelaksana memberikan kesempatan kepada peserta workshop untuk bertanya.



Gambar 2. Tim Pelaksana dan Peserta Workshop

Partisipasi mitra selama kegiatan terlihat dari keterlibatan peserta dalam mengikuti penyampaian materi, demonstrasi, diskusi, tanya jawab dan praktik. Peserta tidak hanya menerima informasi secara teoritis, tetapi juga diberi kesempatan untuk mencoba secara langsung membuat aktivitas pembelajaran menggunakan Zep Quiz dan Kahoot.



Gambar 3. Penyampaian materi oleh nara sumber

Pada kegiatan demonstrasi, tim pelaksana memperagakan langkah-langkah penggunaan *Zep Quiz* dan *Kahoot* secara langsung. Demonstrasi meliputi pengenalan tampilan platform, pembuatan aktivitas atau kuis, penyusunan pertanyaan, pengaturan aktivitas, serta pelaksanaan kuis kepada peserta didik. Kegiatan praktik menjadi bagian penting karena peserta memperoleh kesempatan untuk mencoba secara langsung berbagai fitur yang tersedia. Peserta didampingi dalam membuat dan menggunakan aktivitas pembelajaran, memasukkan pertanyaan, serta mencoba media dalam konteks pembelajaran IPA. Tim pelaksana membantu peserta mengatasi kendala teknis yang dihadapi serta memberikan umpan balik terhadap hasil praktik untuk mendukung pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan kedua media tersebut. Melalui praktik tersebut, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang keberadaan media digital, tetapi juga pengalaman dalam menggunakannya.



Gambar 4. Kegiatan diskusi, tanya jawab, demontrasi

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3729-3739
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1604

Tahap implementasi dilaksanakan setelah seluruh rangkaian pelaksanaan workshop selesai. Pada tahap ini, guru peserta kegiatan didorong untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama workshop melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis website, yaitu *Zep Quiz* dan *Kahoot*, dalam proses pembelajaran IPA. Tahap implementasi menjadi bagian penting dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat karena memberikan kesempatan kepada guru untuk mempraktikkan secara langsung penggunaan media pembelajaran yang telah diperkenalkan dan dilatihkan selama kegiatan workshop. Selama penerapan media, guru mengamati respons siswa terhadap penggunaan media serta keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan media *Zep Quiz* dan *Kahoot* diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran IPA yang lebih interaktif, menarik, dan melibatkan siswa secara aktif. Kedua media tersebut dapat dimanfaatkan untuk menyajikan pertanyaan, latihan, maupun kuis yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui penggunaan media berbasis website, guru memiliki alternatif dalam menyampaikan materi sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas menjawab pertanyaan dan mengerjakan kuis. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga dapat digunakan untuk mendukung aktivitas belajar dan memberikan umpan balik terhadap pemahaman siswa.

Dalam pelaksanaannya, guru menyesuaikan penggunaan *Zep Quiz* dan *Kahoot* dengan tujuan pembelajaran, materi IPA yang diajarkan, serta kebutuhan siswa. Pemilihan dan penyusunan pertanyaan disesuaikan dengan materi agar aktivitas pembelajaran tetap relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Penggunaan kedua media tersebut juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mengeksplorasi variasi strategi pembelajaran berbasis teknologi digital sehingga proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada metode konvensional.



Gambar 5. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Zep Quiz dan Kahoot) dalam Pembelajaran IPA.

Tahap implementasi ini juga menjadi kesempatan bagi guru untuk mengenali potensi pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Respons siswa terhadap penggunaan media dan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran menjadi aspek yang relevan untuk diperhatikan dalam mengevaluasi penerapan media tersebut. Pengalaman guru dalam menggunakan *Zep Quiz* dan *Kahoot* diharapkan dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri dan kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran IPA.

Secara keseluruhan, tahap implementasi merupakan tindak lanjut dari kegiatan workshop yang menghubungkan pemahaman dan keterampilan yang diperoleh guru selama pelatihan dengan penerapannya dalam pembelajaran. Melalui tahap ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat tidak berhenti pada pengenalan, demonstrasi media dan praktik, tetapi diarahkan pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam praktik pembelajaran. Pengalaman penerapan tersebut selanjutnya menjadi bahan pertimbangan dalam evaluasi pascaworkshop untuk mengetahui tanggapan guru terhadap penggunaan *Zep Quiz* dan *Kahoot*, manfaat yang dirasakan, serta kendala yang mungkin dihadapi dalam penerapannya pada pembelajaran IPA.

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3729-3739
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1604

Tahap pascaworkshop dilakukan melalui evaluasi dengan menyebarkan angket secara daring menggunakan Google Forms kepada peserta setelah mengimplementasikan media *Zep Quiz* dan *Kahoot* dalam pembelajaran IPA. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap penggunaan kedua media tersebut, khususnya terkait dengan motivasi, antusiasme, dan kemampuan belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase untuk menggambarkan tanggapan guru terhadap penerapan media pembelajaran interaktif berbasis website tersebut.

Selain itu, evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi keberhasilan kegiatan serta kendala yang dihadapi guru selama implementasi media dalam pembelajaran. Peserta juga diminta untuk menuliskan kendala yang dialami dan memberikan masukan terkait penggunaan *Zep Quiz* dan *Kahoot*. Hasil evaluasi selanjutnya digunakan sebagai bahan refleksi untuk menentukan tindak lanjut dan merumuskan perbaikan bagi pelaksanaan kegiatan serupa pada masa mendatang. Pertanyaan dalam angket evaluasi pascaworkshop disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Tanggapan Guru setelah Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Zep Quiz dan Kahoot)

No	Pertanyaan	Persentase (%)	
		Ya	Tidak
1	Menurut saudara apakah media *Zep Quiz* dan media *Kahoot* perlu untuk di gunakan dalam pelaksanaan pembelajaran IPA?	100%	0
2	Menurut saudara apakah media *Zep Quiz* dan media *Kahoot* ini mampu menjadikan pembelajaran lebih interaktif?	90%	10%
3	Setelah mengikuti kegiatan workshop, apakah saudara tertarik untuk menggunakan media *Zep Quiz* dan media *Kahoot* di dalam pelaksanaan pembelajaran IPA?	100%	0
4	Setelah mengikuti pendampingan pada saat praktik apakah saudara sudah dapat menggunakan media *Zep Quiz* dan media *Kahoot* pada pembelajaran IPA?	100%	0
5	Menurut saudara apakah penggunaan media *Zep Quiz* dan media *Kahoot* dapat menambah antusiasme belajar siswa?	96,7%	3,3%
6	Menurut saudara apakah penggunaan media *Zep Quiz* dan media *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar siswa?	96,7%	3,3%
7	Apakah saudara sependapat bahwa penerapan media *Zep Quiz* dan media *Kahoot* memiliki manfaat yang cukup besar jika digunakan sebagai media pembelajaran, diantaranya mempermudah proses pembelajaran, membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa	96,7%	3,3%

Hasil analisis persentase angket menjadi indikator penting untuk menggambarkan penerimaan dan respons peserta terhadap kegiatan. Respons positif peserta terhadap kesesuaian materi, kemudahan praktik, manfaat media, dan keinginan untuk menerapkan media *Zep Quiz* dan media Kahoot menunjukkan bahwa media yang diperkenalkan relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

Seluruh peserta (100%) merasa perlu dan sangat tertarik menggunakan media *Zep Quiz* dan media *Kahoot* pada pembelajaran IPA dan seluruh peserta yang mengikuti pendampingan pada saat praktik sudah dapat menggunakan media *Zep Quiz* dan media *Kahoot* pada pembelajaran IPA. Pendidik dapat memanfaatkan berbagai fitur yang disediakan oleh platform *Zep Quiz*, seperti batas waktu dan papan peringkat, yang memungkinkan siswa belajar melalui permainan (Husen dan Wulandari, 2025).

Sebanyak 96,7% peserta menyatakan penggunaan media *Zep Quiz* dan media *Kahoot* dapat menambah antusiasme belajar siswa, meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar siswa, memiliki manfaat yang cukup besar jika digunakan sebagai media pembelajaran, diantaranya mempermudah proses pembelajaran, membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media *Zep Quiz* dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa karena penyajian materi dalam bentuk permainan (Istiqomah et al., 2025).

90% peserta sependapat bahwa penerapan media *Zep Quiz* dan media *Kahoot* menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Media *Zep Quiz* mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3729-3739
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1604

Standar kelayakan *Zep Quiz* telah dipenuhi untuk digunakan pada pembelajaran serta dinyatakan sangat layak untuk diterapkan, baik dari aspek isi maupun desain media (Feriansyah dan Titaley, 2025). *Kahoot* diposisikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pendekatan yang dilaksanakan secara konvensional (Kusumaningrum dan Pramudiani, 2021). *Kahoot* adalah aplikasi permainan belajar yang mudah digunakan dan bisa membuat siswa dari berbagai tingkat, mulai dari dasar hingga mahasiswa, merasa senang (Fazriyah et al., 2020). Guru dapat menggunakan media tersebut untuk memberikan pertanyaan secara langsung dan memperoleh respons peserta didik dengan cepat. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga dapat menggunakan respons peserta didik sebagai bahan untuk memberikan penguatan atau menentukan bagian materi yang perlu dijelaskan kembali.

Ketercapaian tujuan kegiatan dapat dilihat terutama dari respons peserta terhadap pernyataan bahwa workshop memberikan pengetahuan baru mengenai media pembelajaran interaktif, membantu peserta memahami cara menggunakan *Zep Quiz* dan *Kahoot*, serta meningkatkan kesiapan peserta untuk menerapkannya dalam pembelajaran. Sebagian besar peserta memberikan respons positif pada indikator tersebut, dapat dinyatakan bahwa tujuan kegiatan telah tercapai dengan baik. Penggunaan analisis persentase dalam kegiatan ini memberikan gambaran deskriptif mengenai respons peserta setelah mengikuti workshop.

Berdasarkan hasil angket, kegiatan memberikan manfaat bagi peserta terutama dalam mengenal alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran. Media *Zep Quiz* dan *Kahoot* memberikan alternatif bagi guru untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan dengan pemberian soal secara konvensional. Bagi guru, media tersebut dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan pembelajaran, seperti apersepsi, latihan soal, evaluasi formatif, penguatan konsep, maupun refleksi. Dalam pembelajaran Biologi, guru dapat mengembangkan pertanyaan yang berkaitan dengan konsep, klasifikasi, struktur dan fungsi, maupun fenomena biologis. Manfaat lain yang dirasakan adalah meningkatnya pengalaman dan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan teknologi digital. Melalui praktik langsung, peserta memperoleh pengalaman bahwa media pembelajaran berbasis website dapat digunakan tanpa harus mengembangkan aplikasi sendiri. Guru dapat memanfaatkan platform yang tersedia dan menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran.

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala, terutama berkaitan dengan perbedaan kemampuan peserta dalam menggunakan teknologi digital. Peserta yang memiliki pengalaman lebih banyak dalam menggunakan teknologi dapat mengikuti praktik dengan lebih cepat, sedangkan peserta yang belum terbiasa membutuhkan pendampingan lebih lanjut. Kendala lainnya adalah ketergantungan media berbasis website terhadap koneksi internet. Kondisi jaringan yang kurang stabil dapat memengaruhi kelancaran akses terhadap platform. Untuk mengatasi hal tersebut, tim pelaksana memberikan pendampingan secara langsung dan melakukan penyesuaian selama praktik berlangsung.

Selain itu, beberapa peserta memerlukan waktu untuk memahami bagaimana mengembangkan pertanyaan IPA yang sesuai dengan karakteristik media interaktif. Solusi yang dilakukan adalah memberikan contoh-contoh pertanyaan dan mendampingi peserta ketika menyusun aktivitas pembelajaran. Zep Quiz dan Kahoot juga memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran IPA yang lebih interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif Zep Quiz terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa pada pembelajaran (Wahyuni dan Herliani, 2026). Implementasikan kombinasi model dan media Kahoot sebagai alternatif guna menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan efektif (Sinabariba dan Herliani, 2026). Guru dapat menggunakan media tersebut untuk memberikan pertanyaan secara langsung dan memperoleh respons peserta didik dengan cepat. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga dapat menggunakan respons peserta didik sebagai bahan untuk memberikan penguatan atau menentukan bagian materi yang perlu dijelaskan kembali.

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3729-3739
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1604

Namun demikian, keberhasilan pemanfaatan media digital tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknis dalam mengoperasikan platform. Guru tetap perlu mempertimbangkan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi , serta bentuk aktivitas yang dirancang. Oleh karena itu, workshop tidak hanya diarahkan pada kemampuan menggunakan aplikasi, tetapi juga pada kemampuan mengintegrasikan media ke dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa workshop telah terlaksana melalui tahapan yang sistematis dan memperoleh respons positif dari mitra. Analisis persentase angket memberikan gambaran mengenai tingkat penerimaan, manfaat, dan kesiapan peserta dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal bagi mitra untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan memanfaatkan teknologi digital secara tepat guna.

Meskipun demikian, hasil kegiatan perlu dipahami dalam konteks evaluasi deskriptif. Persentase yang diperoleh menggambarkan kondisi dan respons peserta setelah mengikuti workshop, tetapi belum dapat digunakan untuk menyimpulkan peningkatan kemampuan secara kausal karena kegiatan tidak menggunakan desain eksperimen atau pengukuran pretest-posttest. Oleh karena itu, keberhasilan kegiatan ini lebih tepat dinyatakan sebagai ketercapaian tujuan workshop, peningkatan pengalaman penggunaan media, dan respons positif peserta, bukan sebagai bukti peningkatan kemampuan yang telah diuji secara inferensial.

4. KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa workshop Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (*Zep Quiz* dan *Kahoot*) memberikan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman praktis guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis website, khususnya Zep Quiz dan Kahoot, serta mendukung penerapannya dalam pembelajaran IPA di sekolah. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis terhadap keterbatasan pemanfaatan media digital pada mitra sekaligus sebagai Upaya peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi secara bermakna dalam proses pembelajaran. Peserta yang sebelumnya belum familiar dengan kedua media menjadi mampu mengoperasikan dan mempraktikkannya dalam konteks pembelajaran. Kelebihan kegiatan terletak pada praktik dan pendampingan langsung, sedangkan keterbatasannya adalah waktu pelaksanaan dan kemampuan teknologi peserta yang beragam. Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan melalui pendampingan berkelanjutan dan penerapan *Zep Quiz* dan *Kahoot* pada berbagai mata Pelajaran lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman atas dukungan pendanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2026. Kepala Sekolah SD Negeri 008 dan SMP Negeri 3 Linggang Bigung Kutai Barat sebagai mitra, serta guru-guru yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan workshop.

.

DAFTAR PUSTAKA

Adinda, C., & El Faisal, E. (2025). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas ix. 7 melalui model pembelajaran tgt melalui aplikasi zep quiz. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 268-276. DOI:10.23969/jp.v10i02.27372.

Anviani, R., & Pujiriyanto, P. (2022). Penggunaan aplikasi kahoot! dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Epistema*, *3*(1), 1–9. https://doi.org/10.21831/ep.v3i1.31746

Baroroh, A. Z., Kusumastuti, D. A., & Kamal, R. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. *Perspektif : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, *2*(4), 269–286. https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1952

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3729-3739
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1604

Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran media dan sumber pembelajaran sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *6*(1), 139–147. https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119

Feriansyah, Z. H., & Titaley, A. G. (2025). Pengembangan latihan soal membaca pemahaman bahasa jerman melalui media zep quiz. *E-Journal LATERNE, 14*(2), 12-23.

Husen, F. A., & Wulandari, F. (2025). Pengaruh media game edukasi zep quiz terhadap pemahaman konsep ipa siswa di sekolah dasar pada materi perubahan wujud benda. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, *15*(3), 940–947. https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051

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. https://doi.org/10.62383/aksisosial.v2i3.2074

Kusumaningrum, E., & Pramudiani, P. (2021). The influence of using kahoot learning media on primary school students' learning interest in social studies. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *3*(5), 2696–2704. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.917

Lahaya, N., Nusantari, E., Hamidun, M. S., Dama, L., Baderan, D. W. K., & Lamangantjo, C. J. (2023). Using digital learning media as information literacy to improve learning activity. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 9*(5), 3765–3771. https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i5.3390

Sari, I. D. A., Ramadhan, N. A., & Bhakti, R. M. H. (2024). Jurnal aplikasi pembelajaran e-learning berbasis website. *Journal of Citizen Research and Development*, *1*(2), 349–355. https://doi.org/10.57235/jcrd.v1i2.3402

Sinabariba, D. R., Herliani, Masitah, Maasawet, E. T., Purwati, S., & Arifai. (2026). Pengaruh model discovery learning berbantuan media kahoot terhadap hasil belajar dan motivasi belajar materi ekosistem dan interaksinya. *PENDIPA Journal of Science Education*, *10*(3), 875–884. https://doi.org/10.33369/pendipa.10.3.875-884

Wahyu, Y., Suhadah, Ulfaturrahmah, Hastuti, I. D., & Mulyaningsih. (2024). Pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ipas kelas iv sdn 32 cakranegara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(3), 123–132. https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16784

Wahyuni, D. T., Herliani, Jailani, Masitah, & Purwati, S. (2026). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif zep quiz dalam model game based learning (gbl) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran ipa kelas vii smp. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *9*(4), 4366–4370. https://doi.org/10.54371/jiip.v9i4.11179

Widodo, A. W., Solikhatun, I., Raharja, S., Salam, A. A., & Wartini, F. S. (2021). A utilization of information technology on education in indonesia (2017-2020): a systematic literature review. *Journal of Physics: Conference Series*, *1779*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012024

Widyaningrum, D., Smaragdina, A. A., Rizky, D. D., Ardiansyah, Y. E., & Prasasti, F. A. M. (2025). Meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan zep quiz pada pembelajaran informatika di smp. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 200-211.DOI:10.23969/jp.v10i02.28792

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, *05*(02), 3928–3936.