PENINGKATAN KAPASITAS GURU TERHADAP PENGGUNAAN GAMIFIKASI BERBASIS ZEPQUIZ UNTUK MENINGKATKAN EFESIENSI DAN KUALITAS PEMBELAJARAN

Agustan Syamsuddin[1], Hamdana Hamading[2], Septianingsih[3], Rahmawati[4]
[1,2,3,4]Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia
Alamat e-mail : [1]agustan@unismuh.ac.id, [2]hamdana@unismuh.ac.id,
[3]septianingsihamin00@gmail.com, [4]rahmawatirahman70@gmail.com

ABSTRACT

The integration of digital technology in learning requires teachers to have competencies in utilizing innovative and interactive instructional media. One effective approach is gamification, which has been proven to enhance students' motivation, engagement, and learning quality. However, preliminary observations indicated that teachers at SD Negeri Lanto Passewang had limited experience in implementing gamification-based learning and were unfamiliar with the ZepQuiz application. Therefore, this Community Service Program (PKM) aimed to improve teachers' capacity in using gamification supported by the ZepQuiz application to enhance learning efficiency and quality. The program was implemented through planning, implementation, and reporting stages using training, hands-on practice, and mentoring methods involving all teachers at the school. The results showed an improvement in teachers' understanding and skills in designing and implementing interactive gamified quizzes. The use of ZepQuiz increased learning efficiency through automatic assessment and improved learning quality by creating a more interactive and engaging learning environment. Thus, gamification supported by ZepQuiz can serve as an effective instructional strategy in elementary schools.

Keywords: gamification, ZepQuiz, teacher capacity building, digital learning, community service

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menuntut guru memiliki kompetensi dalam mengintegrasikan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu pendekatan yang efektif adalah gamifikasi, yang terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kualitas pembelajaran. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa guru di SD Negeri Lanto Passewang belum optimal dalam menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi dan belum familiar dengan aplikasi ZepQuiz. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan kapasitas guru dalam penggunaan gamifikasi berbantuan aplikasi ZepQuiz guna meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan dengan metode pelatihan, praktik langsung, serta pendampingan kepada seluruh guru. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan

keterampilan guru dalam merancang serta mengimplementasikan kuis interaktif berbasis gamifikasi. Penggunaan ZepQuiz mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran melalui sistem penilaian otomatis serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: gamifikasi, ZepQuiz, peningkatan kapasitas guru, pembelajaran digital, pengabdian kepada masyarakat

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mendorong terjadinya perubahan paradigma pembelajaran dari model konvensional menuju pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Transformasi ini menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga memiliki kompetensi dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang efektif dan bermakna. Integrasi teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkaya pengalaman belajar, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi (Made et al., 2024 ; Mely et al., 2024).

Namun demikian, pada praktiknya masih banyak guru yang mengalami kendala dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Kendala tersebut meliputi keterbatasan keterampilan digital, minimnya pelatihan yang bersifat praktis, serta rendahnya kepercayaan diri guru dalam menggunakan media pembelajaran digital dan interaktif (Istiqomah et al., 2025). Akibatnya, pembelajaran masih cenderung berlangsung secara satu arah dan evaluasi pembelajaran dilakukan secara manual, sehingga kurang optimal dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik.

Salah satu pendekatan inovatif yang dinilai efektif dalam menjawab tantangan tersebut adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan, seperti poin, skor, level, tantangan, dan kompetisi, ke dalam konteks pembelajaran non-permainan.

Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Purba et al., 2024 ; (Shofiyah, 2024) Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, serta hasil belajar peserta didik, khususnya pada jenjang pendidikan dasar (Amajida et al., 2025 ; (Kulsum et al., 2024)

Seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran, berbagai platform digital berbasis gamifikasi telah dikembangkan, salah satunya adalah ZepQuiz. ZepQuiz merupakan aplikasi pembelajaran daring yang memungkinkan guru untuk merancang kuis interaktif dengan tampilan visual menarik serta sistem penilaian otomatis. Aplikasi ini mendukung pembelajaran yang lebih efisien karena memudahkan guru dalam menyusun evaluasi, memantau capaian belajar peserta didik secara real time, serta memberikan umpan balik secara langsung (Lestari, 2025) Selain itu, penggunaan ZepQuiz mampu meningkatkan partisipasi peserta didik melalui unsur kompetisi dan tantangan yang terintegrasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah mitra ditemukan bahwa pemanfaatan gamifikasi dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas. Sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan unsur permainan, seperti poin, skor, tantangan, dan kompetisi. Pembelajaran yang dilaksanakan masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan konvensional, sehingga interaksi belajar cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

Selain itu, guru umumnya belum familiar dengan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi, termasuk aplikasi ZepQuiz, dan belum memperoleh pelatihan yang memadai terkait perancangan serta implementasinya dalam pembelajaran. Keterbatasan tersebut menyebabkan guru kurang percaya diri dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa selama ini evaluasi pembelajaran masih dilakukan secara manual, sehingga

memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses koreksi dan kurang memberikan umpan balik secara cepat kepada peserta didik.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya variasi metode pembelajaran yang diterapkan di kelas, serta belum optimalnya efisiensi dan kualitas pembelajaran. Peserta didik cenderung cepat merasa bosan, kurang termotivasi untuk terlibat aktif, dan belum sepenuhnya menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Padahal, pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berbasis teknologi sangat dibutuhkan untuk mendukung karakteristik peserta didik di era digital saat ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu upaya sistematis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran yang inovatif dan aplikatif. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kapasitas guru dalam penggunaan gamifikasi berbantuan aplikasi ZepQuiz. Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan ini, guru diharapkan mampu memahami konsep gamifikasi, menguasai penggunaan aplikasi ZepQuiz, serta mengimplementasikannya dalam pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, penggunaan gamifikasi berbasis ZepQuiz diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran, memperkaya variasi metode mengajar, serta meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah.

B. Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan secara kolaboratif antara dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dosen Program Studi Magister Pendidikan Matematika, serta mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar. Kegiatan ini merupakan implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pengabdian kepada masyarakat, sekaligus mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi, yaitu dosen berkegiatan di luar kampus dan mahasiswa memperoleh pengalaman belajar di luar kampus (Sianturi et al., 2023)

Mitra kegiatan PKM ini adalah SD Negeri Lanto Passewang. Sekolah ini merupakan sekolah dasar negeri yang memiliki komitmen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, namun berdasarkan hasil observasi awal masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis digital dan gamifikasi. Oleh karena itu, kegiatan PKM ini difokuskan pada peningkatan kapasitas guru dalam penggunaan gamifikasi berbantuan aplikasi ZepQuiz sebagai upaya untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran.

Peserta kegiatan PKM adalah seluruh guru SD Negeri Lanto Passewang, yang terdiri atas guru kelas dan guru mata pelajaran. Keterlibatan seluruh guru diharapkan dapat mendorong penerapan gamifikasi secara merata dan berkelanjutan di lingkungan sekolah. Tim PKM dibagi ke dalam beberapa peran sesuai dengan keahlian masing-masing anggota. Pembagian tugas tim bertujuan untuk memastikan kegiatan pelatihan dan pendampingan berjalan secara efektif dan terstruktur.

Tabel 1 menyajikan susunan tim PKM dan deskripsi tugas masing-masing anggota

Tim	Anggota Tim	Deskripsi Tugas
Pengembangan Materi	Prof Agustan, S.M.Pd Hamdana Hadaming, S.Pd., M.Pd	Menyusun materi konsep gamifikasi dan pembelajaran digital
Pelatihan ZepQuiz	Mahasiswa Magister Pendidikan Dasar	Memberikan pelatihan penggunaan aplikasi ZepQuiz
Pendampingan	Mahasiswa Magister Pendidikan Dasar	Mendampingi guru saat praktik pembuatan kuis
Dokumentasi & Evaluasi	Mahasiswa Magister Pendidikan Dasar	Melakukan dokumentasi kegiatan dan evaluasi pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa peningkatan kapasitas guru dalam penggunaan gamifikasi berbantuan aplikasi ZepQuiz dilaksanakan di SD Negeri Lanto Passewang. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan, sesuai dengan rancangan program yang telah disusun oleh tim PKM.

1.Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan diawali dengan kegiatan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan

guru terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis gamifikasi. Berdasarkan hasil identifikasi, diketahui bahwa sebagian besar guru belum familiar dengan konsep gamifikasi dan belum pernah menggunakan aplikasi ZepQuiz dalam pembelajaran. Oleh karena itu, tim PKM menyusun materi pelatihan yang mencakup konsep dasar gamifikasi, pengenalan aplikasi ZepQuiz, serta strategi implementasinya dalam pembelajaran di kelas.

Pada tahap ini, tim PKM juga melakukan koordinasi dengan kepala sekolah terkait teknis pelaksanaan kegiatan, termasuk penjadwalan, jumlah peserta, dan kesiapan sarana prasarana pendukung kegiatan pelatihan.



Gambar 1 Observasi

2.Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pelatihan dan pendampingan bagi seluruh guru SD Negeri Lanto Passewang. Kegiatan dimulai dengan melakukan observasi awal ke lokasi sekolah sekaligus sebagai agenda pembukaan dan penyampaian tujuan pengabdian oleh tim pelaksana. Setelah itu, para guru diberikan pemaparan materi mengenai pentingnya pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran guna meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan peserta didik



Gambar 2 Pemaparan Materi

Setelah pemaparan materi, tim PKM memperkenalkan aplikasi ZepQuiz beserta fitur-fiturnya, seperti pembuatan kuis interaktif, pengaturan skor dan waktu pengerjaan, serta sistem penilaian otomatis. Guru diberikan kesempatan untuk mencoba langsung membuat akun dan mengeksplorasi fitur ZepQuiz dengan bimbingan tim PKM.



Gambar 3 Guru mempraktikkan penggunaan ZepQuiz

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung, di mana guru menyusun kuis berbasis gamifikasi sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selama kegiatan praktik berlangsung, tim PKM memberikan pendampingan intensif untuk membantu guru mengatasi kendala teknis maupun pedagogis. Guru juga didorong untuk berdiskusi dan saling berbagi pengalaman, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kolaboratif.

Pada akhir tahap pelaksanaan, beberapa guru mempresentasikan hasil kuis yang telah dibuat dan melakukan simulasi penerapan ZepQuiz dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengimplementasikan gamifikasi secara mandiri.



Gambar 4 Foto Bersama Guru dan Tim PKM

3.Tahap Pelaporan dan Evaluasi

Tahap pelaporan diawali dengan kegiatan refleksi dan evaluasi bersama guru peserta. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman guru terhadap konsep gamifikasi dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi ZepQuiz. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa guru mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis gamifikasi.

Selain itu, guru menyampaikan bahwa penggunaan ZepQuiz dinilai mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran karena memudahkan proses evaluasi dan memberikan umpan balik secara cepat kepada peserta didik. Guru juga menilai

bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil implementasi kegiatan PKM menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan penggunaan gamifikasi berbantuan ZepQuiz memberikan dampak positif terhadap peningkatan kapasitas guru. Guru yang sebelumnya belum familiar dengan pembelajaran berbasis gamifikasi kini mampu merancang dan mengimplementasikan kuis interaktif secara mandiri.

Dari sisi efisiensi pembelajaran, penggunaan ZepQuiz membantu guru menghemat waktu dalam proses evaluasi karena sistem penilaian dilakukan secara otomatis. Hal ini memungkinkan guru untuk lebih fokus pada proses pembelajaran dan pemberian umpan balik yang konstruktif. Dari sisi kualitas pembelajaran, gamifikasi menggunakan ZepQuiz mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui unsur permainan dan kompetisi yang terintegrasi dalam pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Amajida et al., 2025;Wiseza et al., 2025) Dengan demikian, penggunaan gamifikasi berbantuan ZepQuiz dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa peningkatan kapasitas guru dalam penggunaan gamifikasi berbantuan aplikasi ZepQuiz telah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis gamifikasi.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru menjadi lebih terampil dalam merancang dan mengimplementasikan kuis interaktif menggunakan ZepQuiz. Pemanfaatan gamifikasi mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran, khususnya

dalam proses evaluasi, karena sistem penilaian otomatis memudahkan guru dalam memperoleh hasil belajar peserta didik secara cepat dan akurat. Selain itu, kualitas pembelajaran juga meningkat melalui terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Dengan demikian, penggunaan gamifikasi berbantuan aplikasi ZepQuiz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Diharapkan kegiatan

ini dapat dilanjutkan dan dikembangkan secara berkelanjutan, serta diadaptasi oleh sekolah lain sebagai upaya mendukung transformasi pembelajaran digital.

DAFTAR PUSTAKA

Amajida, A., Khoiri, N., & Rozzaqi, A. R. (2025). Efektivitas Media ZepQuiz Dengan Model Pembelajaran Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Di PKBM Putra Bangsa Demak. Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research, 4(September), 425–434.

Istiqomah, O., Aisyah, W. I., Rhayuningsih, S., & Timur, J. (2025). Pendampingan Penggunaan Media Interaktif Zep Quiz Kepada Guru SDN Palrejo Universitas Islam Majapahit , Indonesia mengadopsi media pembelajaran berbasis digital . Media interaktif menjadi salah satu sarana. Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial, September.

Kulsum, U., Arum, W. F., Kurniawan, A. P., Studi, P., Matematika, P., Islam, U., Sunan, N., Surabaya, A., Interaktif, P., & Pendahuluan, A. (2024). Deskripsi antusiasme belajar siswa dengan media zep quiz pada pembelajaran matematika. Pedagogi, 10, 1795–1805.

Lestari, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Sinergi :Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(2), 815–826.

Made, N., Dianis, F., & Arlinayanti, K. D. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Pemanfaatan Teknologi di Era Global. Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin, 4(3), 50–63.

Mely, W., Br, B., Firmansyah, A., & Digital, P. E. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan di Era Digital. Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(4), 1–10. https://doi.org/: https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492

Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., & Jannah, M. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan :

Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan, 1(5), 299–305.

Shofiyah, A. (2024). Pengaruh Gemifikasi Berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Keaktifan Belajar Peserta didik. JTIEE, 8(1), 73–83.

Sianturi, L., , Sindak Hutauruk, M. S., Siallagan, H., & Simanjuntak, J. (2023). Program Kemahasiswaan Dalam Pemenuhan Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi – Best Practice. Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat, 04(01), 32–42.

Wiseza, C., 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.