**Journal** : **Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS (JPKI2)**
**Punerbit** : **Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri**
**e-ISSN** : **2986-3104**
**Volume / Issue / Tahun/ Hal.** : **4/ 5/ 2026: Oktober/ 1149-1160**

# PELATIHAN JEMPOL (JELAJAH EDUKASI PEMBELAJARAN ONLINE): IMPLEMENTASI *ZEP QUIZ* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

**Maria Cleopatra[1], Harmi Ibnu Dja'far [2]*, Adhis Darussalam Pamungkas[3], Cucu Nurjanah[4], Gena Gandriani[5], Nurlaeli Risma Permatasari[6], Zera Zantika[7]**
[1,2,3,4,5,6,7] Universitas Indraprasta PGRI
mariacleopatra1313@gmail.com, [2]djafar2662@gmail.com,
[3]adhis.darussalam.pamungkas@gmail.com
*Coresponding Autor

**Informasi Artikel**

| | | |
|---|---|---|
| Pengajuan | : | 31-08-2026 |
| Peninjauan | : | 10-09-2026 |
| Revisi | : | 30-09-2026 |
| Diterima | : | 05-10-2026 |
| Diterbitkan | : | 23-10-2026 |

***Kata Kunci***
Gamifikasi, JEMPOL, Kompetensi Digital Guru, Pembelajaran Matematika, Zep Quiz

**Abstrak**

*Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital dan pedagogik guru dalam memanfaatkan Zep Quiz sebagai media pembelajaran matematika berbasis gamifikasi di SMAN 1 Darangdan, Purwakarta. Metode pengabdian yang digunakan adalah* Participatory Action Research *(PAR) melalui observasi awal dan analisis kebutuhan, workshop, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, pendampingan, serta evaluasi terhadap 40 orang guru. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta setelah pelatihan, yaitu pemahaman tentang definisi Zep Quiz meningkat dari 45% menjadi 90%, pemahaman elemen gamifikasi dari 20% menjadi 90%, kemudahan memahami materi dari 50% menjadi 90%, serta pemahaman terkait pengembangan kompetensi melalui Zep Quiz dari 25% menjadi 95%. Simpulan pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan JEMPOL mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Zep Quiz untuk mengembangkan pembelajaran matematika yang lebih interaktif, inovatif, dan menarik, meskipun kendala jaringan internet masih memerlukan perhatian dalam implementasi selanjutnya.*

**Cara Mengutip :** Cleopatra, M., Dja'far, H. I., Pamungkas, A. D., Nurjanah, C., Gandriani, G., Permatasari, N. R., & Zantika, Z. (2026). Pelatihan JEMPOL (Jelajah Edukasi Pembelajaran Online): *Implementasi Zep Quiz dalam pembelajaran matematika. Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS (JPKI2)*, 4(5), 1149–1160. https://doi.org/10.59407/jpki2.v4i5.4793

**DOI :** https://doi.org/10.59407/jpki2.v4i5.4793
***This is an open access article under https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/***
***Copyright© 2026 by Author. Published by Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri***

## PENDAHULUAN

Secara umum, SMAN 1 Darangdan memiliki tenaga pendidik dengan latar belakang pendidikan yang memadai, serta jumlah siswa yang cukup signifikan. Namun, dalam konteks transformasi digital pendidikan (Dadang & Karep, 2025), pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif berbasis digital. Dari sisi fasilitas, sekolah telah memiliki akses terhadap perangkat teknologi seperti komputer dan jaringan internet, namun penggunaannya masih terbatas pada fungsi administratif dan belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran inovatif. Terdapat potensi produktifitas yang dapat di kembangkan, yaitu dalam bentuk peningkatan kompetensi digital guru sebagai model intelektual (human capital) (Maulana et al., 2025) . Beberapa potensi yang dimiliki mitra antara lain : 1. Ketersediaan SDM guru yang adaptif terhadap perubahan, 2. Akses terhadap perangkat teknologi dan internet, 3. Kurikulum yang mendukung integrasi teknologi pembelajaran, 4. Tingginya kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang menarik bagi siswa (Zakariah et al., 2026).

Kemudian peluang yang dapat dikembangkan melalui kegiatan ini meliputi: 1. Peningkatan kualitas pembelajaran berbasis digital, 2. Efisiensi dalam proses evaluasi

Journal : Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS (JPKI2)
Punerbit : Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri
e-ISSN : 2986-3104
Volume / Issue / Tahun/ Hal. : 4/ 5/ 2026: Oktober/ 1149-1160

pembelajaran melalui titik analisa data, 3. Pengembangan model pembelajaran berbasis gamifikasi , 4. Potensi pengembangan konten pembelajaran digital sebagai produk edukatif (Firdaus, 2025). Meskipun tidak menghasilkan output ekonomi secara langsung, kegiatan ini memiliki dampak jangka panjang dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berimplikasi pada produktivitas pendidikan (Hidayah et al., 2024). SMAN 1 Darangdan terletak di wilayah semi-perkotaan Kabupaten Purwakarta yang memiliki karakteristik sosial yang heterogen. Memiliki total siswa sekitar 1.185 siswa dan total guru dan tenaga kependidikan 45 orang. Menyediakan rombongan belajar sebanyak 29 kelas dari kelas X sampai dengan kelas XII. Akses terhadap teknologi digital di wilayah ini sudah mulai berkembang, namun belum sepenuhnya diikuti oleh peningkatan kemampuan pada literasi digital, khususnya dalam konteks pendidikan.

Permasalahan yang ditemukan berdasarkan observasi awal dan studi literatur meliputi: 1. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas, 2. Dominasi metode pembelajaran konvensional, 3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif, 4. Motivasi belajar siswa yang cenderung menurun. Kecenderungan fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi dengan implementasinya dalam praktik pembelajaran (Haniko et al., 2023). Dengan data observasi yang diperoleh di lapangan dalam 2 (dua) kelas di kelas 10 yang berjumlah 70 orang secara keseluruhan terhadap aktivitas pembelajaran di kelas, diperoleh gambaran tingkat keterlibatan siswa yang masih belum optimal. Sebagian besar siswa menunjukkan kecenderungan pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 1, dimana sekitar 60% siswa tergolong pasif (42 orang), sedangkan hanya 40% siswa aktif (28 orang) berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Bitu et al., 2024).




**Gambar 1.** Persentase Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran
Sumber : data diolah.

Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting dalam membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik (Tampubolon & Rustini, 2022). Penelitian terbaru

Journal : Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS (JPKI2)
Punerbit : Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri
e-ISSN : 2986-3104
Volume / Issue / Tahun/ Hal. : 4/ 5/ 2026: Oktober/ 1149-1160

menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta pemahaman konsep apabila didukung oleh kompetensi digital pedagogik guru yang baik (L. R. Sari, 2021). Selain itu pemanfaatan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran juga dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Febriansah et al., 2024). Ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran matematika masih belum optimal. Sebagian guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum maksimal. Selain itu, pemahaman guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi juga masih terbatas sehingga inovasi pembelajaran berbasis digital belum banyak diterapkan secara optimal (Hakeu et al., 2023).

Berdasarkan analisis situasi tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut: 1. Keterlibatan kompetensi digital pedagodik guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi (Bhismantara et al., 2024), 2. Kurangnya pemahaman terhadap pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran matematika (Amanda et al., 2026), 3. Belum optimal strategi evaluasi pembelajaran berbasis digital, 4. Rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika. Permasalahan ini menjadi fokus intervensi karena guru merupakan sasaran langsung kegiatan sekaligus pihak yang berperan penting dalam merancang pengalaman belajar di kelas. Solusi yang ditawarkan adalah pelatihan dan pendampingan penggunaan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif (Mushfiroh & Mardliyah, 2026). Pemilihan *Zep Quiz* didasarkan pada potensinya untuk mendukung pembelajaran melalui aktivitas kuis, tantangan, dan umpan balik secara langsung dalam suasana yang lebih menarik dan partisipatif (Silaban et al., 2026). Dibandingkan dengan media presentasi konvensional, pendekatan berbasis kuis interaktif memungkinkan guru mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, pemilihan *Zep Quiz* perlu didukung oleh pertimbangan kesesuaian fitur, kemudahan penggunaan, kebutuhan pembelajaran, serta ketersediaan akses perangkat dan internet, dan bukan semata-mata karena penggunaan teknologi digital (Nur & Jasiah, 2025).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital (Tupen et al., 2025). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta pemahaman konsep melalui aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Valentinna et al., 2024). Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga menjadi salah satu indikator penting dalam pengembangan kompetensi profesional guru pada era digital (Rosyidah, 2025). Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menawarkan solusi berupa pelatihan dan pendampingan terarah penggunaan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran matematika berbasis digital (Tupen et al., 2025). Melalui pelatihan ini diharapkan guru mampu meningkatkan kompetensi digital pedagogik, mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, serta menciptakan pembelajaran matematika yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik (Devinra et al., 2024)(C. N. Sari & Prasetyo, 2025).

## METODE KEGIATAN

Pelaksaan Pengabdian kepada Masyarakat menggunakan pendekatan metode

Journal : Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS (JPKI2)
Punerbit : Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri
e-ISSN : 2986-3104
Volume / Issue / Tahun/ Hal. : 4/ 5/ 2026: Oktober/ 1149-1160

*Participatory Action Research* (PAR) (Rahmat & Mirnawati, 2020) yaitu suatu metode dimana kegiatan tersebut melibatkan secara aktif semua guru dalam bentuk workshop dengan cara penyampaian materi, praktik langsung, simulasi pembelajaran, serta pendampingan terarah sebanyak 40 (empat puluh) orang guru secara intensif dan aktif oleh tim pelaksana kegiatan. Masing-masing peserta wajib membawa perangkat berupa laptop dan gawai. Peserta adalah semua guru yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar di SMAN 1 Darangdan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2026 di Gedung Aula SMAN 1 Darangdan dan berlangsung selama 3 jam efektif dengan 2 sesi pertemuan, yaitu sesi pertama pada pagi hari dan sesi kedua setelah waktu Isoma. Melalui kegiatan ini, guru akan diberikan pemahaman mengenai konsep gamifikasi dalam pembelajaran, pengenalan fitur-fitur *Zep Quiz* (Liatul et al., 2026), serta pelatihan dalam menyusun kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Adapun pelaksanaan kegiatan yang dilakukan secara bertahap yaitu :

1. Observasi Awal dan Analisi Kebutuhan

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui observasi dan koordinasi dengan pihak SMAN 1 Darangdan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran matematika serta kebutuhan guru terkait pemanfaatan media pembelajaran digital. Pada tahap ini tim melakukan diskusi dan penyebaran angket sederhana kepada guru guna mengetahui tingkat pemahaman serta pengalaman guru dalam menggunakan media pembejaran berbasis teknologi dan gamifikasi (Safitri & Pusparini, 2025).

Kegiatan observasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan sekolah mitra. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran matematika masih belum optimal dan guru masih memerlukan pelatihan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Zep Quiz*.

2. Pelaksanaan Workshop dan Diskusi

Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop secara tatap muka di lingkungan sekolah mitra. Workshop dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik langsung, diskusi, dan tanya jawab.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi:

a. Tim Pengabdian kepada Masyarakat melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah terkait pelaksanaan kegiatan.
b. Tim menyusun materi pelatihan mengenai pembelajaran berbasis gamifikasi dan penggunaan *Zep Quiz* dalam pembelajaran matematika.
c. Tim mempersiapkan perangkat pendukung seperti akun, jaringan internet, dan media presentasi.
d. Narasumber menyampaikan materi mengenai konsep pembelajaran digital interaktif serta manfaat gamifikasi dalam pembelajaran matematika.
e. Peserta diberikan pelatihan penggunaan fitur-fitur *Zep Quiz* dan praktik langsung membuat kuis digital matematika.
f. Tim memberikan pendampingan terarah kepada peserta dalam proses pembuatan dan simulasi penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran
g. Peserta melakukan diskusi dan refleksi terkait penerapan *Zep Quiz* dalam proses pembelajaran matematika.

3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui efektivitas pelaksaaan program

Journal : Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS (JPKI2)
Punerbit : Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri
e-ISSN : 2986-3104
Volume / Issue / Tahun/ Hal. : 4/ 5/ 2026: Oktober/ 1149-1160

Pengabdian kepada Masyarakat. Evaluasi dilaksanakan melalui observasi selama kegiatan berlangsung, diskusi bersama peserta, serta penyebaran angket kepuasaan dan pemahaman peserta terhadap materi pelatihan. Evaluasi juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran matematika berbasis digital. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan refleksi dan membuat rencana tindak lanjut setelah pelatihan untuk penguasaan terhadap materi pelatihan agar guru dapat membiasakan menggunakan aplikasi gamifikasi *Zep Quiz.* Sehingga melalui kegiatan ini diharapkan guru mampu memahami serta mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi secara mandiri.

## HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1.**
**Data Pre Test dan Post Test**

| No. | Materi | Jumlah Responden Pre-Test | % | Jumlah Responden Post-Test | % |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Materi Kegiatan Pelatihan | 18 | 45 | 36 | 90 |
| 2. | Materi Gamification Elements | 8 | 20 | 32 | 80 |
| 3. | Kemudahan Memahami Materi | 20 | 50 | 36 | 90 |
| 4. | Pengembangan Kompetensi/Zap Quiz | 10 | 25 | 38 | 95 |

### Relevansi Materi Kegiatan

Pada hasil Pre-Test dan Post-Test bahwa Pengenalan Materi Kegiatan Pelatihan *Zep Quiz*: Sebelum pelatihan, hanya 45% dari peserta yang memiliki pemahaman tentang definisi *Zep Quiz*. Namun, setelah pelatihan, angka ini meningkat drastis menjadi 90%. Ini menunjukkan bahwa pelatihan efektif dalam menjelaskan materi kegiatan pelatihan kepada peserta. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru serta mendorong penerapan pembelajaran yang lebih terstruktur, kolaboratif, dan terdokumentasi. Adapun rincian demografi peserta berdasarkan jenis kelamin disajikan pada Tabel. 2 berikut.

**Tabel 2.**
**Peserta Pelatihan**

| Jenis Kelamin | Jumlah Peserta | Persentase |
|---|---|---|
| Laki-laki | 15 Orang | 37,5 % |
| Perempuan | 25 Orang | 62,5 % |
| Total | 40 Orang | 100 % |

Berdasarkan data tersebut, mayoritas peserta pelatihan adalah guru perempuan, yang menunjukkan antusiasme dan keterlibatan tinggi dari tenaga pendidik perempuan dalam upaya peningkatan kompetensi digital dan penguatan pembelajaran berbasis teknologi (Kurniasih, 2023) di SMAN 1 Darangdan. Kegiatan ini sangat relevan dengan kondisi nyata yang dihadapi sekolah mitra yaitu SMAN 1 Darangdan. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital masih belum optimal, guru masih didominasi penggunaan metode pembelajaran konvensional, keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah, kompetensi guru dalam memanfaatkan media berbasis gamifikasi masih

Journal : Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS (JPKI2)
Punerbit : Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri
e-ISSN : 2986-3104
Volume / Issue / Tahun/ Hal. : 4/ 5/ 2026: Oktober/ 1149-1160

terbatas. Pelatihan *Zep Quiz* menjadi solusi yang sesuai karena secara langsung menjawab permasalahan tersebut melalui peningkatan kompetensi digital guru (Hilda et al., 2026).

**Kejelasan Penyampaian Materi**

Pada hasil Pre-Test dan Post-Test bahwa Materi Gamification Elements: Hasil Pre Test menunjukkan bahwa sebanyak 20% peserta yang telah memahami Gamification Elements sebelum pelatihan. Namun, setelah kegiatan pelatihan 90% peserta dapat memahami Gamification Elements. Ini mencerminkan bahwa peserta telah menyadari secara lebih mendalam bagaimana Gamification Elements dapat mendukung kegiatan pembelajaran digital. Kejelasan penyampaian materi dalam kegiatan Pelatihan JEMPOL dinilai sangat baik. Materi disusun secara sistematis, disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami, memadukan teori dan praktik, serta didukung oleh demonstrasi, diskusi, dan pendampingan terarah langsung. Pendekatan tersebut membuat peserta mampu memahami penggunaan *Zep Quiz* secara efektif dan siap mengimplementasikannya dalam pembelajaran matematika.

**Kemudahan Memahami Materi**

Pada hasil Pre-Test dan Post-Test bahwa Kemudahan memahami Materi: Pre Test menunjukkan bahwa 50% peserta telah memahami materi tentang Zep Quiz. Setelah pelatihan, 90% peserta memahami peran ini. Ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil menggambarkan kemudahan materi yang diajarkan kepada peserta. Implementasi *Zep Quiz* dalam Pembelajaran Matematika di SMAN 1 Darangdan, aspek kemudahan memahami materi dan manfaat bagi pengembangan kompetensi guru menunjukkan hasil yang sangat baik (Ulfa et al., 2026). Materi pelatihan dirancang agar mudah dipahami oleh peserta, baik guru yang sudah terbiasa menggunakan teknologi maupun yang masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan media digital.




**Gambar 2.** Salah satu tampilan materi Implementasi Zep Quiz.

Penyampaian materi dilakukan secara berurutan, dimulai dari pengenalan konsep pembelajaran digital, pengenalan Zep Quiz, demonstrasi penggunaan fitur, praktik pembuatan kuis, hingga simulasi penerapan dalam pembelajaran. Penyajian yang bertahap membantu peserta memahami setiap tahapan tanpa merasa terbebani. Selain memperoleh penjelasan teoritis, peserta langsung mempraktikkan penggunaan Zep Quiz. Pendekatan ini mempermudah guru memahami fungsi setiap fitur karena

Journal : Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS (JPKI2)
Punerbit : Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri
e-ISSN : 2986-3104
Volume / Issue / Tahun/ Hal. : 4/ 5/ 2026: Oktober/ 1149-1160

mereka dapat mencoba sendiri proses pembuatan media pembelajaran dan memperoleh umpan balik secara langsung lihat pada Tabel 3. Narasumber tidak hanya menjelaskan materi, tetapi juga memberikan demonstrasi penggunaan aplikasi dan mendampingi peserta selama praktik. Pendampingan terarah ini membantu peserta yang mengalami kendala teknis sehingga seluruh peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik. Materi difokuskan pada penerapan *Zep Quiz* dalam pembelajaran matematika sehingga peserta dapat langsung menghubungkan materi pelatihan dengan praktik mengajar sehari-hari.

**Tabel 3.**
**Umpan Balik Peserta terhadap Kegiatan Pelatihan**

| No. | Kriteria Penilaian | Keterangan | Skor 1 | Skor 2 | Skor 3 | Skor 4 | Skor 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Konten dan Materi yang Disampaikan | Apakah materi yang disampaikan informatif, berbobot, dan sesuai dengan tema? | | | | | |
| 2. | Kejelasan Penyampaian | Seberapa jelas dan mudah dipahami penjelasan yang diberikan oleh presenter? | | | | | |
| 3. | Kredibilitas Audiens | Sejauh mana presenter melibatkan audiens dalam presentasi (misalnya, diskusi, tanya jawab)? | | | | | |
| 4. | Inovasi dan Kreativitas dalam Penyampaian | Seberapa inovatif dan kreatif cara penyampaian materi yang dilakukan? | | | | | |
| 5. | Penggunaan Media dan Alat Bantu | Apakah media atau alat bantu yang digunakan mendukung pemahaman audiens? | | | | | |
| 6. | Penguasaan dan Sikap Presenter | Apakah presenter menunjukkan sikap profesional dan percaya diri selama presentasi? | | | | | |
| 7. | Keberhasilan dalam Mencapai Tujuan Presentasi | Sejauh mana tujuan presentasi berhasil tercapai melalui presentasi ini? | | | | | |
| 8. | Kesimpulan dan Rekomendasi | Apakah kesimpulan yang disampaikan relevan dan ada rekomendasi yang jelas untuk tindak lanjut? | | | | | |

Keterangan Skala: 1: Sangat Tidak Memadai, 2: Tidak Memadai, 3: Cukup Memadai, 4: Memadai, 5: Sangat Memadai

**Manfaat Kegiatan bagi Pengembangan Kompetensi Guru**

Pada hasil Pre-Test dan Post-Test bahwa Pengembangan Kompetensi *Zep Quiz* : Sebelum pelatihan, hanya 25% peserta yang memahami pengembangan kompetensi Zep Quiz. Setelah pelatihan, angka ini meningkat menjadi 95%. Pelatihan membantu peserta memahami bagaimana peserta meningkatkan kemampuan penggunakan teknologi digital menggunakan Zep Quiz. Pelatihan memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi profesional guru, terutama dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, yaitu :

a. Meningkatkan kompetensi digital
   Guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam menggunakan platform *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif. Kompetensi digital

Journal : Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS (JPKI2)
Punerbit : Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri
e-ISSN : 2986-3104
Volume / Issue / Tahun/ Hal. : 4/ 5/ 2026: Oktober/ 1149-1160

ini menjadi bekal penting untuk menghadapi tuntutan pembelajaran di era transformasi digital .

b. Meningkatkan kompetensi pedagogik
Guru menjadi lebih mampu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan gamifikasi melalui *Zep Quiz* membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

c. Meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran
Pelatihan mendorong guru untuk merancang kuis interaktif dan mengembangkan metode evaluasi yang lebih inovatif dibandingkan evaluasi konvensional. Kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran menjadi semakin berkembang.




**Gambar 3.** Penjelasan Materi dan Pendampingan Pelatihan

d. Meningkatkan kemampuan menyusun evaluasi pembelajaran
Melalui pelatihan ini, guru memperoleh keterampilan dalam membuat soal evaluasi berbasis digital yang dapat digunakan untuk penilaian formatif maupun sumatif secara lebih menarik dan efisien.

e. Meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi
Setelah mengikuti pelatihan dan praktik langsung, guru menjadi lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Kepercayaan diri tersebut menjadi modal penting untuk terus berinovasi dalam kegiatan belajar mengajar.

f. Mendukung implementasi Kurikulum Merdeka Kompetensi yang diperoleh membantu guru menerapkan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik, sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka.

g. Mendorong pengembangan profesional berkelanjutan
Pelatihan tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga memotivasi guru untuk terus mempelajari berbagai platform pembelajaran

Journal : Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS (JPKI2)
Punerbit : Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri
e-ISSN : 2986-3104
Volume / Issue / Tahun/ Hal. : 4/ 5/ 2026: Oktober/ 1149-1160

digital lainnya. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi bagian dari upaya pengembangan profesional guru secara berkelanjutan



**Gambar 4.**
Foto Bersama Tim Pengabdian kepada Masyarakat dan Mitra SMAN 1 Darangdan, Purwakarta.

## KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui pelatihan JEMPOL (Jelajah Edukasi Pembelajaran Online): Implementasi Zep Quiz dalam Pembelajaran Matematika di SMAN 1 Darangdan, Purwakarta, berhasil meningkatkan pemahaman dan kompetensi digital guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Hal ini ditunjukkan oleh hasil pre-test dan post-test terhadap 40 peserta, yaitu pemahaman materi pelatihan meningkat dari 45% menjadi 90%, pemahaman elemen gamifikasi meningkat dari 20% menjadi 80%, kemudahan memahami materi meningkat dari 50% menjadi 90%, serta pemahaman mengenai pengembangan kompetensi melalui Zep Quiz meningkat dari 25% menjadi 95%. Pelatihan yang dilaksanakan melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan membantu guru memahami penggunaan Zep Quiz untuk menyusun kuis interaktif dan mengembangkan evaluasi pembelajaran matematika yang lebih inovatif. Dengan demikian, pelatihan JEMPOL dapat menjadi salah satu upaya untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Namun, kendala jaringan internet selama kegiatan menunjukkan perlunya peningkatan kualitas akses internet serta pendampingan lanjutan agar guru dapat menerapkan Zep Quiz secara optimal dan berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran.

## Pernyataan mengenai Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI)

AI digunakan dalam penyusunan naskah ini untuk membantu perbaikan bahasa, pemeriksaan tata bahasa, serta penyuntingan demi meningkatkan kejelasan dan keterbacaan. Seluruh konten yang dibantu oleh AI telah ditinjau dan diverifikasi oleh penulis. Penulis bertanggung jawab penuh atas akurasi, orisinalitas, integritas, dan isi akademik naskah.

## Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan dalam penyusunan dan publikasi artikel ini.

## Kontribusi Penulis

Konseptualisasi: Maria Cleopatra dan Harmi Ibnu Dja'far; metodologi: Maria Cleopatra dan Harmi Ibnu Dja'far; pelaksanaan kegiatan dan pengumpulan data: Maria Cleopatra, Adhis Darussalam Pamungkas, Cucu Nurjanah, Gena Gandriani, Nurlaeli Risma Permatasari, dan Zera Zantika; analisis data: penulisan draf awal: peninjauan dan penyuntingan: Seluruh penulis diharapkan telah membaca dan menyetujui versi akhir naskah sebelum pengajuan.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMAN 1 Darangdan, Kabupaten Purwakarta, yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui pelatihan JEMPOL (Jelajah Edukasi Pembelajaran Online): Implementasi Zep Quiz dalam Pembelajaran Matematika. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada para guru yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan serta kepada Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Amanda, S., Hayati, R., & Syakira, R. (2026). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(03).

Bhismantara, B. S., Iskandar, M. Y., Wijayanti, H. T., Widiastuti, A., Wulandari, T., & Rokhim, H. N. (2024). Upaya peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pada kegiatan pembelajaran. Jurnal Manajemen Pendidikan, 9(1), 74–80. https://doi.org/10.34125/jmp.v9i1.331

Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Supriyedi, E. P. N. (2024). Pembelajaran interaktif: Meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan), 5(2), 193–198. https://doi.org/10.25157/j-kip.v5i2.14697

Dadang, & Karep. (2025). Transformasi digital dalam pendidikan: Tantangan dan peluang menuju pembelajaran di era digital. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(02). https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24424

Devinra, Hadiana, O., Nasrulloh, S. F., Fahrudin, S., & Casnan. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis digital Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar. JES-MAT, 10(1), 13–26. https://doi.org/10.25134/jes-mat.v10i1.9292

Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). Perkembangan gamifikasi di bidang pendidikan. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 14(2), 177–186. https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186

Firdaus, M. (2025). Inovasi pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Elementary: Jurnal Pendidikan Dasar, 3(1), 10–13. https://doi.org/10.55210/elementary.v1i3.500

Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar.

Awwaliyah: Jurnal PGMI, 6(2). https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930

Haniko, P., Sappaile, B. I., Gani, I. P., & Wilson, J. (2023). Menjembatani kesenjangan digital: Memberikan akses ke teknologi, pelatihan, dukungan, dan peluang untuk inklusi. Jurnal Pengabdian West Science, 2(5), 306–315. https://doi.org/10.58812/jpws.v2i5.371

Hidayah, M. W., Mumang, A. B., & Arifin, I. (2024). Pengembangan sumber daya manusia: Kunci keberhasilan pembangunan jangka panjang. EDUSOS: Jurnal Edukasi dan Ilmu Sosial, 1(1), 22–25.

Hilda, M., Neli, P., Ningsih, Y., Martunas, S. J., & Ani, H. (2026). ZEP Quiz upaya memperkuat praktik evaluasi pembelajaran berbasis digital di MTSN 2 Kota Tangerang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Nian Tana, 4(1). https://doi.org/10.59603/jpmnt.v4i1.1179

Kurniasih, N. (2023). Pemberdayaan perempuan di era digital Bunda Cerdas. Community Development Journal, 4(3), 6053–6059. https://doi.org/10.31004/cdj.v4i3.17172

Liatul, F. S. S. A., Caturmufidarini, I., Fataa, E., Cahyaningrum, Bowo, S. J. T., & Kardiyem. (2026). Analisis efektivitas gamifikasi berbasis ZEP Quiz terhadap hasil belajar siswa SMA. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(2), 271–280.

Maulana, A., Subroto, D. E., & Asriyani, A. P. (2025). Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital. GURUKU: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora, 3(1). https://doi.org/10.59061/guruku.v3i1.895

Mushfiroh, S., & Mardliyah, S. Z. (2026). Penerapan media pembelajaran interaktif Zeep Quiz dalam meningkatkan minat belajar siswa. PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 6(2), 415–428. https://doi.org/10.53624/ptk.v6i2.902

Nur, H. I., & Jasiah. (2025). Revolusi penilaian pembelajaran: Implementasi ZEP Quiz sebagai solusi digital interaktif di era pendidikan 4.0. AT TARBIYAH: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam, 3(1), 608–614. https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/649/458

Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model participation action research dalam pemberdayaan masyarakat. AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 6(1), 62–71. http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index

Rosyidah, S. (2025). Pengaruh integrasi teknologi dalam pembelajaran terhadap kompetensi pedagogi digital guru SMP. Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan, 12(1), 105–120.

Safitri, D., & Pusparini, F. (2025). Pelatihan pembelajaran berbasis games (gamifikasi) bagi guru-guru SD di Desa Cisaat Kecamatan Ciater Kabupaten Subang. Jurnal ABDI, 9(3), 781–789. https://doi.org/10.29407/ja.v9i3.24843

Sari, C. N., & Prasetyo, A. (2025). Gamify your learning: Pengaruh ZEP Quiz sebagai digital learning media terhadap hasil belajar matematika siswa UPT SMPN 2 Gresik. De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika, 8(2), 464–472.

Sari, L. R. (2021). Peran teknologi digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education, 1(1). https://doi.org/10.58835/ijtte.v1i1.63

Silaban, P. J., Putra, A., Gurusinga, S., Situmorang, M., Sipayung, C., Clara, S., Tarigan, B., & Sihombing, M. (2026). Peningkatan penggunaan Zep Quiz dan media pembelajaran pada guru sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran interaktif. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 4(5), 2393–2397. https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/index

Tampubolon, P., & Rustini, T. (2022). Peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran daring. Jurnal Ilmiah Sultan Agung, 9–20.

Tupen, H. E. B., Wao, E. A., Sara, A. N., & Naki, M. S. (2025). Pengaruh media Quizizz terhadap peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa SMA Negeri 1 Nangapanda. De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika, 8(1).

Ulfa, W., Ika, F., Rachmawati, W., Susilo, E., & Fitambar, N. (2026). Efektivitas penggunaan ZEP Quiz sebagai media evaluasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon. Jurnal Ilmiah Matematika, 7(1). https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1219

Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 8(3), 1722–1732. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476

Zakariah, F., Salsabila, N., & Restian, A. (2026). Profesionalisme dan kompetensi guru di era digital: Upaya mewujudkan pembelajaran efektif di sekolah dasar dengan fasilitas terbatas. 5(2), 261–275. https://doi.org/10.56855/jpsd.v5i2.2035