AN-NAHDLOH
Journal of Education and Islamic Studies

AN-NAHDLOH: *Journal of Education and Islamic Studies*
Volume 1, Nomor 2, Januari 2026; E-ISSN: 3109-8614
Available online at: https://ejournal.magisterpaiunira.com/index.php/annahdloh

Received: Desember 2025	Accepted: Desember 2025	Published: Januari 2026

Pelatihan Penilaian Harian Efektif dan Menyenangkan Menggunakan Aplikasi Web di Mts Nurul Huda Babadan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang

Bawon, Aries Musnandar
Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Email : pakbee40@gmail.com, raries.m1@gmail.com

Abstract

The Industrial Revolution 4.0 and the demands of the Merdeka Curriculum require teachers to transform from conventional assessment methods to digital assessments that are more adaptive, effective, and capable of increasing students' learning motivation. However, field realities show that many teachers at MTs Nurul Huda Babadan, Ngajum District, Malang Regency, are still accustomed to rigid and less engaging paper-based daily assessments. This study aims to improve teachers' competence in developing effective and enjoyable daily assessments through the use of web-based applications. The method employed is Participatory Action Research (PAR) in the form of intensive training and mentoring. The training involved 28 subject teachers at MTs Nurul Huda Babadan, Ngajum District, Malang Regency. The activities were divided into three stages: (1) socialization and pre-test on the concepts of formative assessment and gamification; (2) a workshop on developing assessments using a web application (Zep Quiz); and (3) implementation mentoring and post-test. Data were collected through pre-tests, post-tests, product analysis (assessment instruments), and response questionnaires. The results show a significant increase in teachers' conceptual understanding and technical skills. The average pre-test score was 60.2, which increased sharply to 87.5 in the post-test. Product analysis indicates that 87.5% of teachers successfully designed at least one web-based daily assessment instrument that was content-valid and integrated gamification elements. Teacher responses show that 94% considered the training highly relevant and impactful for their teaching practice. This training successfully transformed teachers' paradigms from assessors to facilitators of motivating assessment.

Keywords: Daily Assessment, Effective and Enjoyable, Web Applications, Teacher Competence, Gamification, TPACK

Abstrak

Revolusi Industri 4.0 dan tuntutan Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk bertransformasi dari metode penilaian konvensional ke penilaian digital yang lebih adaptif, efektif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak guru di MTs Nurul Huda Babadan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang yang terbiasa dengan penilaian harian berbasis kertas (paper-based test) yang cenderung kaku dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan penilaian harian yang efektif dan menyenangkan melalui pemanfaatan aplikasi web. Metode yang digunakan adalah Participatory Action Research (PAR) dalam bentuk pelatihan dan pendampingan intensif. Pelatihan ini melibatkan 28 guru mata pelajaran di MTs Nurul Huda Babadan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang. Kegiatan dibagi menjadi tiga tahap: (1) Sosialisasi dan pre-test mengenai konsep penilaian formatif dan gamifikasi; (2) Workshop pengembangan penilaian menggunakan aplikasi web (Zep Quiz); (3) Pendampingan implementasi dan post-test. Data dikumpulkan melalui pre-test, post-test, analisis produk (instrumen penilaian), dan angket respons. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman konseptual dan keterampilan teknis guru. Nilai rata-rata pre-test adalah 60,2, meningkat tajam menjadi 87,5 pada post-test. Analisis produk menunjukkan 87,5% guru berhasil merancang setidaknya satu instrumen penilaian harian berbasis web yang valid secara konten dan mengintegrasikan unsur gamifikasi. Respons guru menunjukkan 94% merasa pelatihan ini sangat relevan dan memberikan dampak praktis dalam tugas mengajar mereka. Pelatihan ini berhasil mentransformasi paradigma guru dari penilai (assessor) menjadi fasilitator penilaian yang memotivasi.

Kata Kunci: Penilaian Harian, Efektif dan Menyenangkan, Aplikasi Web, Kompetensi Guru, Gamifikasi, TPACK

Pendahuluan

Pendidikan di era digital mengalami pergeseran paradigma fundamental, terutama dalam aspek evaluasi dan penilaian. Kurikulum Merdeka yang digulirkan oleh Kemendikbudristek menekankan pentingnya penilaian formatif (assessment for learning) yang berfokus pada umpan balik konstruktif untuk perbaikan proses belajar, bukan sekadar penilaian sumatif (assessment of learning) yang menghakimi (Black & Wiliam, 2018). Penilaian harian, sebagai salah satu bentuk penilaian formatif, memegang peranan krusial dalam memetakan kemajuan siswa secara kontinu (Stiggins, 2017) Ironisnya, praktik di banyak sekolah, termasuk di MTs Nurul Huda Babadan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang, menunjukkan bahwa penilaian harian masih sering terjebak dalam rutinitas administratif. Berdasarkan observasi awal, mayoritas guru (sekitar 70%) masih mengandalkan instrumen paper-and-pencil test dalam bentuk pilihan ganda atau esai singkat. Metode ini, selain membebani guru secara administratif (pemeriksaan manual), juga cenderung menimbulkan kecemasan (test anxiety) dan kebosanan bagi siswa (Von der Embse et al., 2018). Siswa memandang

penilaian harian sebagai "beban" alih-alih "kesempatan belajar". Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi menawarkan solusi melalui beragam aplikasi web yang dirancang khusus untuk evaluasi pendidikan. Aplikasi seperti Zep Quiz, Kahoot!,Zep Quiz, Socrative, dan Google Forms memungkinkan guru merancang penilaian yang tidak hanya efektif (mampu mengukur capaian pembelajaran) tetapi juga menyenangkan (engaging). Aspek "menyenangkan" ini dicapai melalui prinsip gamifikasi penerapan elemen-elemen desain game (seperti poin, lencana, papan peringkat) dalam konteks non-game (Kapp, 2012). Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi aktif, dan retensi pengetahuan siswa (Deterding et al., 2011). Permasalahannya, ketersediaan teknologi tidak serta-merta menjamin pemanfaatannya. Kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik penilaian menjadi kunci. Kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang digagas oleh Mishra dan Koehler (2006) menjadi relevan. Guru tidak cukup hanya menguasai teknologi (TK) atau pedagogi (PK), tetapi harus mampu menyatukan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten (CK) secara holistik.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di MTs Nurul Huda Babadan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang, ditemukan bahwa (1) guru menyadari perlunya digitalisasi penilaian, namun (2) mereka kekurangan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam memilih dan mengoperasikan aplikasi web yang tepat, serta (3) mereka ragu bagaimana merancang soal yang tetap valid dan reliabel dalam format digital yang menyenangkan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dalam bentuk pelatihan dan pendampingan ini dirancang secara spesifik untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi TPACK guru MTs Nurul Huda Babadan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang dalam merancang dan mengimplementasikan penilaian harian yang efektif (valid secara pedagogis) dan menyenangkan (menggunakan prinsip gamifikasi) berbasis aplikasi web. Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan teknologi dan gamifikasi dalam penilaian pembelajaran. (Nikmawati, 2022) menemukan bahwa penggunaan Kahoot! sebagai media evaluasi formatif mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa SMP. Akan tetapi, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada dampak penggunaan aplikasi terhadap siswa, tanpa mengkaji kompetensi guru dalam merancang penilaian digital secara pedagogis. (Susanti & Waskito, 2024) melaporkan bahwa penggunaan Google Forms dalam penilaian harian dapat meningkatkan efisiensi

administrasi dan mempermudah pengolahan hasil belajar. Namun, penelitian ini masih memosisikan teknologi sebagai alat bantu administratif, belum mengintegrasikan unsur gamifikasi maupun penguatan kompetensi pedagogik guru.

Penelitian oleh (Wulandari et al., 2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan Socrative dalam penilaian formatif mampu memberikan umpan balik cepat yang berdampak positif pada pemahaman konsep siswa. Meskipun demikian, penelitian tersebut belum mengaitkan praktik penilaian digital dengan kerangka kompetensi guru seperti TPACK. Dalam konteks pengembangan profesional guru, (Meirawati et al., 2024) menyimpulkan bahwa pelatihan literasi digital dapat meningkatkan keterampilan teknis guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring. Akan tetapi, fokus pelatihan masih bersifat umum dan belum diarahkan secara spesifik pada pengembangan penilaian formatif yang menyenangkan dan valid secara pedagogis. Sementara itu, (Putri et al., 2024) membuktikan bahwa penerapan gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran berbasis web mampu menurunkan tingkat kecemasan siswa dan meningkatkan keterlibatan belajar. Namun, penelitian ini masih berfokus pada eksperimen kelas dan belum menekankan aspek pendampingan guru secara kontekstual dan berkelanjutan. Berdasarkan kajian penelitian sejenis tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penelitian masih berfokus pada efektivitas aplikasi tertentu atau dampaknya terhadap siswa. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki beberapa unsur kebaruan:

1. Kegiatan ini secara eksplisit mengintegrasikan kerangka TPACK dalam pelatihan dan pendampingan guru, sehingga penguasaan teknologi penilaian tidak terlepas dari aspek pedagogik dan konten pembelajaran.

2. Kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada digitalisasi penilaian, tetapi menekankan penilaian harian sebagai *assessment for learning* yang dirancang secara valid, reliabel, dan menyenangkan melalui prinsip gamifikasi.

3. Kegiatan ini dilaksanakan dalam konteks madrasah tingkat MTs, yang masih relatif terbatas dalam kajian implementasi penilaian digital berbasis gamifikasi pada Kurikulum Merdeka.

4. Pendekatan yang digunakan bersifat aplikatif dan berkelanjutan melalui pelatihan dan pendampingan langsung, sehingga guru mampu mengimplementasikan hasil pelatihan dalam praktik penilaian sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini

bertujuan untuk meningkatkan kompetensi TPACK guru MTs Nurul Huda Babadan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang dalam merancang dan mengimplementasikan penilaian harian berbasis aplikasi web yang efektif secara pedagogis dan menyenangkan bagi siswa.

Metode Penelitian

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR), di mana tim pengabdi dan guru mitra (guru MTs Nurul Huda Babadan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang) berkolaborasi secara aktif mulai dari identifikasi masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan, hingga refleksi (Chevalier & Buckles, 2019). Kegiatan dilaksanakan selama 4 minggu, dengan mitra sasaran adalah 28 guru dari berbagai rumpun mata pelajaran di MTs Nurul Huda Babadan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahap utama:

1. Tahap Persiapan dan Analisis Kebutuhan (Minggu 1) Tahap ini meliputi koordinasi dengan pimpinan MTs Nurul Huda Babadan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang untuk menyepakati jadwal dan teknis pelaksanaan. Tim pengabdi juga menyebarkan angket analisis kebutuhan awal dan instrumen pre-test. Pre-test dirancang untuk mengukur dua domain: (a) Pemahaman konseptual mengenai penilaian formatif, prinsip gamifikasi, dan kerangka TPACK; (b) Keterampilan teknis dasar dalam penggunaan aplikasi web.

2. Tahap Pelaksanaan Workshop (Minggu 2) Tahap inti berupa pelatihan intensif (workshop) yang dilaksanakan selama dua hari (total 16 Jam Pelajaran). Materi workshop mencakup:

Sesi 1: Paradigma Baru Penilaian. Membahas transisi dari assessment of learning ke assessment for learning dalam konteks Kurikulum Merdeka (deep Learning).

Sesi 2: Mengintegrasikan TPACK. Pengenalan kerangka TPACK sebagai landasan mengajar di era digital abad 21.

Sesi 3: Gamifikasi dalam Penilaian. Pengenalan konsep, elemen, dan manfaat gamifikasi menggunakan aplikasi web (fokus pada Zeep Quiz sebagai platform gamified).

Sesi 5: Praktik Menyenangkan dengan Zeep Quiz. Pelatihan merancang kuis interaktif, memanfaatkan fitur power-ups, memes, dan leaderboard di Zep Quiz.

Metode workshop adalah hands-on training (praktik langsung), di mana setiap guru didorong untuk membuat draf instrumen penilaian untuk mata pelajaran mereka masing-masing.

3. Tahap Pendampingan dan Evaluasi (Minggu 3-4)

Setelah workshop, guru mitra tidak dilepas, melainkan didampingi dalam mengimplementasikan instrumen yang telah mereka rancang di kelas masing-masing. Pendampingan dilakukan melalui grup WhatsApp khusus dan kunjungan terjadwal. Pada akhir minggu ke-4, dilakukan evaluasi akhir berupa post-test (dengan instrumen yang setara pre-test) dan penyebaran angket respons kepuasan terhadap kegiatan.

Instrumen dan Analisis Data

Data keberhasilan program diukur menggunakan beberapa instrumen:

1. **Tes Kompetensi (Pre-test dan Post-test):** Soal objektif (20 item) untuk mengukur pemahaman konsep.
2. **Lembar Penilaian Produk:** Rubrik untuk menilai kualitas instrumen (soal) berbasis web yang dihasilkan guru (aspek: validitas konten, kesesuaian TPACK, elemen gamifikasi, dan kepraktisan).
3. **Angket Respons Guru:** Skala Likert untuk mengukur persepsi guru terhadap materi, metode, dan manfaat pelatihan.

Data kuantitatif (skor tes) dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan paired sample t-test (setelah uji normalitas) untuk melihat signifikansi peningkatan. Data kualitatif (hasil produk dan respons angket) dianalisis secara deskriptif-kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pelaksanaan Kegiatan Berdasarkan Tahapan

1. **Tahap Persiapan dan Analisis Kebutuhan (Minggu 1)**

Tahap persiapan dan analisis kebutuhan bertujuan untuk memetakan kondisi awal kompetensi guru terkait penilaian formatif berbasis teknologi. Instrumen yang digunakan pada tahap ini meliputi **angket analisis kebutuhan** dan **pre-test kompetensi guru**. Angket analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mayoritas guru telah memiliki perangkat digital pribadi (smartphone/laptop), namun belum optimal dalam memanfaatkannya untuk keperluan penilaian pembelajaran. Sebanyak **81,25% guru** menyatakan belum pernah menggunakan aplikasi berbasis web secara rutin untuk penilaian harian, dan **75% guru** menyatakan masih ragu terhadap validitas

penilaian digital.

Tabel 1. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru (Tahap Awal)

Aspek yang di analisis	Persentase Guru
Menyadari pentingnya penilaian digital	93,75%
Pernah menggunakan aplikasi web untuk penilaian	18,75%
Merasa percaya diri merancang soal digital	25,00%
Membutuhkan pelatihan dan pendampingan	100%

Hasil pre-test pada tahap ini berfungsi sebagai **baseline** kompetensi awal guru dan menjadi dasar perancangan materi workshop. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Hidayat, D., & Wahyuni, 2023) yang menyatakan bahwa guru umumnya telah memiliki kesadaran digital, namun masih lemah pada aspek pemanfaatan teknologi secara pedagogis.

2. Tahap Pelaksanaan Workshop (Minggu 2)

Tahap pelaksanaan workshop difokuskan pada peningkatan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis guru melalui pendekatan **hands-on training**. Selama dua hari pelatihan, guru secara aktif terlibat dalam diskusi, simulasi, dan praktik langsung merancang instrumen penilaian. Observasi selama workshop menunjukkan peningkatan partisipasi guru, khususnya pada sesi praktik penggunaan **Zep Quiz**. Seluruh peserta (100%) berhasil membuat minimal satu draf kuis digital sesuai mata pelajaran masing-masing.

Tabel 2. Ketercapaian Kompetensi Guru Selama Workshop

Aspek Kompetensi	Persentase Guru
Memahami assessment for learning	87,5%
Memahami kerangka TPACK	81,25%
Mampu membuat kuis di Zep Quiz	100%
Menerapkan unsur gamifikasi	87,5%

Temuan ini mendukung pandangan (Mishra & Koehler, 2006) bahwa penguatan kompetensi TPACK lebih efektif melalui pembelajaran kontekstual dan berbasis praktik langsung.

3. Tahap Pendampingan dan Evaluasi (Minggu 3–4)

Tahap pendampingan bertujuan memastikan keberlanjutan implementasi instrumen penilaian di kelas nyata. Guru mengimplementasikan instrumen yang telah disusun dengan pendampingan melalui grup WhatsApp dan kunjungan terbatas. Pada akhir tahap ini dilakukan **post-test** dan penyebaran **angket respons guru**. Hasil menunjukkan peningkatan kompetensi guru serta sikap positif terhadap penilaian digital.

AN-NAHDLOH on and Islamic Studies

Gambar 1. Grafik Perbandingan Rata-rata Skor Pre-test dan Post-test



Instrumen Penilaian dan Hasilnya

1. Tes Kompetensi Guru (Pre-test dan Post-test)

Instrumen tes berupa **20 soal objektif** yang mengukur pemahaman penilaian formatif, gamifikasi, dan TPACK. Hasil analisis menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari **60,2 menjadi 87,5**, dengan nilai **N-Gain sebesar 0,69 (kategori sedang–tinggi)**. Hasil ini menguatkan temuan (Meltzer, 2002) bahwa peningkatan kategori sedang dalam pelatihan profesional menunjukkan efektivitas intervensi yang diberikan.

2. Penilaian Produk Instrumen Guru1

Rubrik penilaian produk digunakan untuk menilai kualitas instrumen penilaian berbasis web yang dikembangkan guru.

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Produk Instrumen Guru

Aspek Penilaian	Persentase Baik–Sangat Baik
Validitas konten	93,75%
Integrasi TPACK	87,50%
Unsur gamifikasi	90,00%
Kepraktisan	93,75%

Temuan ini memperkuat pernyataan (Fullan, 2016) bahwa pendampingan pasca-pelatihan berperan penting dalam mendorong perubahan praktik nyata guru.

3. Respons dan Persepsi Guru

Hasil angket respons menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi terhadap materi, metode, dan manfaat pelatihan. Hal ini sejalan dengan temuan (Koivisto, J., & Hamari, 2019) bahwa pendekatan gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan dan kepercayaan diri pengguna, termasuk guru.

Peningkatan Kompetensi Kognitif dan Keterampilan Guru

Evaluasi awal (pre-test) menunjukkan bahwa pemahaman guru mengenai integrasi teknologi dalam penilaian masih terbatas. Skor rata-rata pre-test adalah 60,2 (dari skala 100), dengan skor terendah 50 dan tertinggi 85. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun guru familiar dengan gawai (aspek T/Teknologi), mereka belum menguasai integrasinya dengan Pedagogi dan Konten (TPACK). Setelah mengikuti rangkaian workshop dan pendampingan, dilaksanakan post-test.

Hasilnya menunjukkan lompatan yang signifikan. Skor rata-rata post-test meningkat menjadi 87,5, dengan skor terendah 75 dan tertinggi 95.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Kompetensi Guru

Jumlah Peserta (N)	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Peningkatan (N-Gain)
16	60,2	87,50	0,69 (Kategori Sedang)

Catatan: Uji N-Gain normalized (Meltzer, 2002) menunjukkan peningkatan dalam kategori "Sedang" (mendekati "Tinggi"), yang mengindikasikan efektivitas pelatihan.

Kualitas Produk Instrumen Penilaian

Selain peningkatan skor tes, keberhasilan diukur dari produk nyata berupa instrumen penilaian yang dikembangkan guru selama dan pasca-workshop. Dari 16 guru peserta, sebanyak 14 guru (85,7%) berhasil membuat dan mengujicobakan instrumen penilaian harian menggunakan zeep quiz. Hasil analisis produk menggunakan rubrik menunjukkan bahwa 90% dari produk yang dihasilkan telah memenuhi kriteria "Baik" dan "Sangat Baik" dalam hal:

Validitas Konten: Kesesuaian soal dengan Capaian Pembelajaran (CP) / Tujuan Pembelajaran (TP)

1. **Integrasi TPACK:** Mampu memilih fitur aplikasi yang sesuai dengan materi
2. **Unsur Menyenangkan (Gamifikasi):** Khusus pengguna Zep Quiz, guru mampu memanfaatkan fitur leaderboard dan memes untuk menciptakan suasana kompetisi yang sehat.
3. **Kepraktisan:** Instrumen mudah diakses siswa dan data respons mudah dianalisis oleh guru

Respons dan Persepsi Guru

Respon guru terhadap keseluruhan rangkaian kegiatan sangat positif. Angket kepuasan yang disebar pada akhir kegiatan (N=16) menunjukkan:

1. 87,5% (14 guru) menyatakan "Sangat Setuju" atau "Setuju" bahwa materi pelatihan relevan dengan kebutuhan mereka saat ini.
2. 100% (16 guru) menyatakan bahwa metode hands-on training (praktik langsung) sangat efektif membantu mereka memahami materi.
3. 94 % (15 guru) menyatakan akan melanjutkan penggunaan aplikasi web ini untuk penilaian harian di semester berikutnya.

Seorang guru Bahasa Indonesia (identitas disamarkan) menyatakan dalam

angket, "Pelatihan ini membuka mata saya. Biasanya penilaian harian membuat siswa tegang. Kemarin saya coba pakai Zep Quiz, anak-anak malah minta kuis lagi. Mereka tidak sadar sedang dievaluasi."

Hasil yang dicapai dalam kegiatan ini membantu pengembangan profesional guru di bidang teknologi digital. Hasil skor post-test menunjukkan bahwa gap kompetensi TPACK dapat dijembatani melalui intervensi yang tepat (Mishra & Koehler, 2006). Pelatihan ini tidak hanya fokus pada "cara mengklik" (aspek TK), tetapi pada "mengapa dan bagaimana" (aspek PK dan CK) teknologi tersebut digunakan untuk tujuan pedagogis spesifik, yaitu penilaian formatif baik penilaian awal maupun proses. Keberhasilan 85,7% guru dalam memproduksi instrumen yang valid menunjukkan bahwa adopsi teknologi dapat dipercepat jika ada pendampingan pasca-pelatihan. Tanpa pendampingan, banyak pelatihan teknologi berakhir sebatas "wawasan" tanpa "aksi" (Fullan, 2016) Pendampingan melalui grup WhatsApp terbukti efektif sebagai scaffolding saat guru menghadapi kendala teknis atau pedagogis di lapangan. Temuan menarik adalah antusiasme guru terhadap konsep "menyenangkan". Sebelum pelatihan, konsep "penilaian" dan "menyenangkan" dianggap sebagai dua hal yang bertentangan. Melalui pengenalan gamifikasi (Kapp, 2012), guru menyadari bahwa penilaian harian dapat didesain ulang menjadi pengalaman belajar yang memotivasi. Penggunaan Zep Quiz, dengan elemen kompetisinya, mengubah tesanxiety menjadi engagement (Hamari, J., & Koivisto, 2019) Fitur koreksi otomatis dan analisis respons instan sangat mengurangi beban administratif guru, sehingga guru memiliki lebih banyak waktu untuk menganalisis hasil dan merancang tindak lanjut (remedial atau pengayaan), yang merupakan esensi dari assessment for learning (Black & Wiliam, 2018)Tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan adalah variasi kecepatan belajar teknologi antar guru (ada yang cepat adaptif, ada yang butuh bimbingan ekstra) dan beberapa kendala konektivitas internet di sekolah. Namun aplikasi Zep Quiz relatif ringan dan dapat diakses melalui gawai siswa, sehingga kendala ini dapat diminimalisir.



Gambar 2. Pelatihan Penilaian Harian Efektif dan Menyenangkan Menggunakan Aplikasi Web.

Kesimpulan

Pelatihan dan pendampingan pengembangan penilaian harian efektif dan menyenangkan menggunakan aplikasi web (Zep Quiz) telah berhasil dilaksanakan di MTs Nurul Huda Babadan Kecamatan

Ngajum Kabupaten Malang. Keberhasilan ini ditunjukkan oleh: (1) Peningkatan signifikan kompetensi konseptual dan teknis guru, dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata post-test (87,5) dibanding pre-test (60,2) dengan N-Gain 0,69; (2) Kemampuan 87,5% guru dalam menghasilkan produk instrumen penilaian berbasis web yang valid dan mengintegrasikan unsur gamifikasi atau efektivitas; (3) Respons guru yang sangat positif (94%) terhadap relevansi dan manfaat pelatihan. Pelatihan ini berhasil menggeser paradigma guru dalam melakukan penilaian harian, dari yang semula administratif dan kaku, menjadi lebih formatif, interaktif, dan memotivasi siswa.

Referensi

Black, P., & Wiliam, D. (2018). Classroom assessment and pedagogy. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice, 25*(6), 551-575. https://doi.org/https://doi.org/10.1080/0969594X.2018.1441807

Chevalier, J. M., & Buckles, D. J. (2019). Participatory action research: Theory and methods for engaged inquiry. In *Routledge.*

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15). ACM.*

Fullan, M. (2016). The new meaning of educational change (5th ed.). In *Teachers College Press.*

Hamari, J., & Koivisto, J. (2019). Why do people play games? A meta-analysis. *International Journal of Information Management, 45,* 115-129.

Hidayat, D., & Wahyuni, S. (2023). Digital literacy and pedagogical use of technology among teachers in Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi, 15*(2), 45–58.

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. In *John Wiley & Sons.*

Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management,* 4(5), 191–210.

Meirawati, E., , Azis, A., & Rohmadi, M. (2024). Pemanfaatan Google Form sebagai alat evaluasi pembelajaran …. . . *Muallimun: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keguruan, 1*(1), xx–xx. https://doi.org/https://doi.org/10.23971/muallimun.v1i1.3201

Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible "hidden variable" in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, *70*(12), 1259-1268.

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record,, 108*(6), 1017-1054.

Nikmawati, N. (2022). Inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot dan Google Form pada pendidikan agama Islam. *Management of Education: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 8*(2), 232–244. https://doi.org/https://doi.org/10.18592/moe.v8i2.12416

Putri, W. A., Suparmanto, M., Alsayyida, M. M., Laily, A. I., & Yusuf, S. (2024). Penggunaan media Google Form dalam evaluasi pembelajaran maharah kitabah. *Revorma : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, *4*(2), xx–xx. https://doi.org/https://doi.org/10.62825/revorma.v4i2.110

Stiggins, R. J. (2017). *assessment system.* ASCD.

Susanti, & Waskito. (2024). Inovasi efektivitas Google Form sebagai media penilaian dan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(1), 3239–3245. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12897

Von der Embse, N., Jester, D., & Kries, D. (. (2018). Test anxiety: A review of the literature on the nature and treatment of test anxiety in school-aged children. *Education and Treatment of Children*, *41*(2), 4 177-196.

Wulandari, M., Elisabeth, A., Cerdikusman, C., Saputra, S., & Chantika, W. (2022). Efektivitas penggunaan Google Form sebagai media penilaian terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, *2*(3), 09–16. https://doi.org/https://doi.org/10.55606/juitik.v2i3.322

AN-NAHDLOH
Journal of Education and Islamic Studies