



Pembuatan Instrumen Penilaian dengan Aplikasi Genially Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Guru MA Miftahul Ulum Bojonegoro

Zumrotul Fauziah^{1*}, Hamidatun Nihayah¹, dan Sri Minarti¹

¹Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Jl. Ahmad Yani No.10, Jambean, Sukorejo, Kec. Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur, Indonesia, 62115

*Email korespondensi: neha@sunan-giri.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 06 Nov 2023

Accepted: 30 Nov 2023

Published: 31 Des 2023

Kata kunci:

Pelatihan;
Guru;
Instrumen penilaian;
Genially

Keyword:

Training;
Teachers;
Assessment
Instruments;
Genially

ABSTRAK

Background: Pada era yang serba digital ini, guru dituntut agar dapat menyesuaikan diri dan mengintegrasikan teknologi kedalam pembelajaran. Guru-guru Madrasah Aliyah Miftahul Ulum Bulu Balen sebagian besar belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran sehingga masih menggunakan cara mengajar yang konvensional. Memberikan pelatihan pembuatan instrument penilaian berbasis gamifikasi dengan aplikasi genially. **Metode:** Mitra dalam pengabdian ini adalah Madrasah Aliyah Miftahul Ulum Bulu Balen Bojonegoro. Peserta dari para dewan guru sejumlah 14 orang. Metode yang digunakannya yaitu dalam bentuk pelatihan melalui lima tahapan, yaitu FDG, penentuan materi, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. **Hasil:** Guru-guru dapat membuat instrumen penilaian berbasis gamifikasi dengan aplikasi Genially. Mereka menilai pengetahuan siswa dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan karena soal-soalnya disajikan dalam bentuk game dan kuis untuk dikerjakan oleh peserta didik. Dengan variasi kuis dan gamifikasi yang ada di dalam aplikasi genially, guru bisa menggunakan jenis game yang berbeda pada masing-masing materi. **Kesimpulan:** Tingkat kefahaman peserta (kemampuan dan ketrampilan guru untuk menggunakan teknologi informasi) 85% yaitu lebih besar dibanding yang kurang bahkan tidak faham.

ABSTRACT

Background: In this digital era, teachers are required to be able to adapt and integrate technology in learning. Most of the Madrasah Aliyah Miftahul Ulum Bulu Balen teachers do not have adequate knowledge and skills in utilizing information technology in learning so they still use conventional teaching methods. Providing training in creating gamification-based assessment instruments with a friendly application. **Method:** The partner in this service is Madrasah Aliyah Miftahul Ulum Bulu Balen Bojonegoro. There were 14 participants from the teacher council. The method used is training through five stages, namely FDG, material determination, planning, implementation and evaluation. **Results:** Teachers can create gamification-based assessment instruments with the Genially application. They assess students' knowledge in a more interesting and fun way because the questions are presented in the form of games and quizzes for students to complete. With the variety of quizzes and gamification in the Genially application, teachers can use different types of games for each material. **Conclusion:** The level of participants' understanding (the teacher's ability and skills in using technological information) was 85% greater than participants who did not or did not understand.



© 2023 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Era sekarang ini seringkali disebut sebagai era digital dimana segala sektor kehidupan telah memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pelayanan, administrasi, maupun pendataan. Teknologi berkembang dengan sangat pesat dan membawa banyak perubahan dan kemudahan. Perkembangan teknologi tersebut dapat menjadi peluang sekaligus tantangan dalam beberapa sektor kehidupan, terutama sektor pendidikan. Di era yang serba digital ini, guru dituntut agar dapat menyesuaikan diri dan mengintegrasikan teknologi kedalam pembelajaran. Secara teknis, teknologi merupakan alat yang dapat membantu sebagian besar kebutuhan manusia dan mempermudah pekerjaan (Umbara, Rosyid & Setiawan, 2019).

Pada satu sisi, teknologi memiliki beberapa dampak positif, diantaranya: satu; akses informasi menjadi lebih cepat dan mudah, dua; munculnya inovasi-inovasi teknologi yang mempermudah pekerjaan, tiga; munculnya media massa digital, empat; meningkatnya kualitas sumber daya manusia dalam mengembangkan dan memanfaatkan TIK, lima; munculnya berbagai sumber belajar online, enam; munculnya e-bisnis (Arsyad, 2010). Di sisi lain, teknologi juga membawa dampak negative, diantaranya: satu; ancaman pelanggaran hak kekayaan intelektual, dua; ancaman terjadinya pikiran pintas dan kurang konsentrasi, tiga; ancaman penyalahgunaan pengetahuan, empat tidak menggunakan teknologi sebagai media dan sarana belajar yang efektif (Rindawati, et al., 2021).

Pada sektor pendidikan, penggunaan teknologi dapat mempermudah proses pembelajaran, seperti penggunaan media digital, instrumen penilaian dengan aplikasi digital, dapat meringankan tugas guru dalam mengajar (Gurning et al., 2022). Teknologi dapat membantu memvisualisasikan pengetahuan yang bersifat abstrak, dengan media yang berbentuk video, gambar, atau animasi bergerak (Priansa, 2017). Sedangkan dalam penilaian, teknologi bisa mengoreksi dan memberikan skor/nilai secara otomatis, sehingga guru tidak perlu memeriksa dan memberikan nilai satu per satu.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak untuk menggantikan guru di dalam kelas, namun teknologi hanya berperan sebagai alat atau sarana untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi ajar. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi, serta sangat efektif untuk memaksimalkan ketercapaian tujuan pembelajaran (Nurfadilah, 2021).

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan tim pengabdian, guru-guru di Madrasah Aliyah Miftahul Ulum Bulu Balen sebagian besar masih menggunakan cara mengajar yang konvensional. Mayoritas guru belum menggunakan media pembelajaran ataupun instrumen penilaian yang berbasis IT. Hal tersebut dikarenakan guru-guru di MA Miftahul Ulum belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan kebutuhan dari guru-guru di sekolah mitra tersebut, tim pengabdian memberikan pelatihan pembuatan instrument penilaian berbasis gamifikasi dengan aplikasi Genially.

Sebagaimana tema pengabdian ini, ditemukan penelitian terkait yang telah dilakukan oleh Prayogo (2023), tentang Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi Genially pada

Materi Dinamika Litosfer terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Negeri 51 Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi Genially terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X di SMA Negeri 51 Jakarta. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data pada penelitian kali ini yaitu uji instrumen, uji data sebagai persyaratan analisis, dan uji analisis data. Berdasarkan dari hasil pengujian, instrumen dinyatakan valid dan reliabel, serta data dinyatakan normal dan homogen.

Pengabdian lain yang dilakukan [Mambang & Prastya \(2020\)](#), tentang Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi untuk Pendidikan di Masa Depan. Hasil analisis yang dilakukan terhadap kajian pustaka memberikan gambaran dari empat tool yang berbasis gamification yang digunakan masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Pendampingan dan pemanfaatan tool gamification dalam mendukung proses pembelajaran yang dilakukan pada SDN Semangat Bakti dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Penelitian yang dilaksanakan oleh [Rahadyan et al \(2019\)](#), tentang Pengembangan aplikasi web dengan gamifikasi sebagai media pendukung pembelajaran untuk mata pelajaran pemrograman dasar. Tersebut bertujuan mengembangkan *Web Application* sebagai penunjang pembelajaran dengan unsur gamifikasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan media model ADDIE dan model Prototyping. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh para ahli, media yang dikembangkan dinyatakan valid, dengan persentase sebesar 95,24% oleh ahli materi dan 94,17% oleh ahli media.

Berdasarkan uraian diatas melalui pelatihan ini, diharapkan guru-guru MA Miftahul Ulum Bulu Kecamatan Balen akan memiliki pengetahuan tentang aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk membuat instrument penilaian. Serta memiliki keterampilan bagaimana menyusun instrument penilaian yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode pelatihan. Objek dari kegiatan pelatihan ini adalah seluruh guru MA Miftahul Ulum Bulu Balen yang berjumlah 14 orang yang dilaksanakan pada tanggal 20 juli 2023 di Aula pertemuan sekolah. Langkah-langkah dalam penggunaan metode ini sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan Penelitian

Tahapan	Langkah
<i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	<i>Focus Group Discussion (FGD)</i> dengan sekolah mitra yang diinformasikan bahwa sebagian besar guru MA Miftahul Ulum masih kesulitan dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan guru terhadap penggunaan teknologi. Guru-guru di MA Miftahul Ulum mengira bahwa semua aplikasi digital itu berbayar, padahal ada yang tidak berbayar dan mudah digunakan, salah satunya adalah aplikasi genially ini.
Penentuan Materi Pelatihan	Menurut hasil FGD dengan guru-guru di sekolah mitra, keterampilan yang dibutuhkan dalam menggunakan teknologi digital tidak hanya media, namun juga instrument penilaian. Namun pada pelatihan kali ini, tim penagbdi memutuskan untuk fokus pada pembuatan instrument penilaian. Karena untuk media pembelajaran sebagian besar sudah mengenal aplikasi yang bsia dimanfaatkan

	seperti canva dan power point. Sehingga materi yang akan digunakan dalam pelatihan ini adalah aplikasi genially untuk membuat instrumen penilaian.
Perencanaan pelatihan	Setelah menganalisa kebutuhan mitra dan menentukan materi pelatihan, tahapan selanjutnya yaitu perencanaan pelatihan. Objek dari pekatihan ini adalah seluruh guru MA Miftahul Ulum Bulu Balen yang berjumlah 14 orang. Guru-guru tersebut akan diminta untuk membawa laptop agar ketika pelatihan dapat langsung melakukan praktek pembuatan instrumen penilaian berbasis gamifikasi dengan aplikasi genially.
Pelaksanaan pelatihan	Pelatihan pembuatan instrumen penilaian berbasis gamifikasi dengan aplikasi genially ini dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2023. Kegiatan dibuka dengan bacaan Al Fatihah, kemudian dirangkai dengan sambutan dari kepala Madrasah dan dilanjutkan dengan pemaparan materi tentang aplikasi Genially. Seluruh guru diwajibkan membawa laptop agar bisa langsung melakukan praktek pembuatan instrument penilaian. Setelah pemaparan materi, guru-guru melakukan praktek dengan didampingi oleh pemateri yaitu Bapak Suttrisno, M.Pd., dosen pengampu mata kuliah Pembelajaran Berbasis IT di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri. Guru-guru MA Miftahul Ulum Bulu terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Dari awal pelatihan hingga akhir, tak satupun guru yang meninggalkan ruangan, dan mereka juga melakukan praktek pembuatan instrument penilaian dengan semangat.
Evaluasi	Berdasarkan hasil evaluasi tim pengabdian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pelatihan, diantaranya: terdapat beberapa guru yang tidak hadir dalam pelatihan, beberapa guru tidak membawa laptop sesuai yang tertera dalam surat undangan sehingga tidak dapat melakukan praktek secara langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru Madrasah Aliyah Miftahul Ulum Bulu Kecamatan Balen tentang bagaimana membuat instrumen penilaian berbasis gamifikasi dengan aplikasi Genially. Setelah mengikuti pelatihan, guru MA Miftahul Ulum sudah mampu memasukkan soal-soal dalam bentuk game dan kuis, serta bisa membagikan link untuk dikerjakan oleh peserta didik. Dengan variasi kuis dan gamifikasi yang ada di dalam aplikasi genially, guru bisa menggunakan jenis game yang berbeda pada masing-masing materi.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan instrumen penilaian berbasis gamifikasi dengan aplikasi Genially (Elsabela, 2022). *Pertama*, membuat akun atau masuk ke akun Genially. *Kedua*; membuat proyek baru dengan memilih opsi "New Project" atau "Create a new Genially". *Ketiga*; memilih template atau memulai dari awal: memilih template yang sesuai dengan tujuan atau memulai dari awal dengan memilih opsi "Blank". *Keempat*; Desain Instrumen Penilaian: menggunakan alat desain Genially dengan menambahkan teks, gambar, video, grafik, tombol interaktif, dan elemen-elemen lainnya sesuai kebutuhan. *Kelima*; menambahkan Elemen Gamifikasi: Integrasikan elemen-elemen gamifikasi ke dalam instrumen penilaian. Contohnya bisa berupa sistem poin, level, tantangan, atau hadiah. Dapat menggunakan elemen-elemen interaktif Genially untuk mengimplementasikannya. *Keenam*; mengatur Tata Letak dan Desain: Pastikan instrumen penilaian memiliki tata letak yang intuitif dan desain yang menarik. Hal ini akan membantu peserta memahami instrumen dengan lebih baik. *Tujuh*; menambahkan Kriteria Penilaian: Jelaskan kriteria penilaian dengan jelas dan ringkas. Pastikan peserta memahami apa yang diharapkan dari mereka. *Kedelapan*; Berikan Petunjuk dan Instruksi.

Sertakan petunjuk dan instruksi yang jelas tentang cara menggunakan instrumen penilaian dan cara berpartisipasi dalam kegiatan berbasis gamifikasi. *Kesembilan*; menguji Instrumen. Ujilah instrumen penilaian dengan beberapa orang untuk memastikan semuanya berfungsi dengan baik. *Kesepuluh*; Simpan dan Bagikan. Simpan proyek dan pastikan untuk memberikan akses kepada peserta atau pemangku kepentingan yang membutuhkan. *Kesebelas*; Monitoring dan Evaluasi penggunaan instrumen penilaian selama kegiatan berlangsung. Lakukan perbaikan atau penyesuaian jika diperlukan. *Keduabelas*. Evaluasi Akhir. Setelah kegiatan selesai, lakukan evaluasi akhir terhadap instrumen penilaian. Identifikasi kekuatan dan kelemahan dari instrumen tersebut dan catat pembelajaran untuk pengembangan selanjutnya.

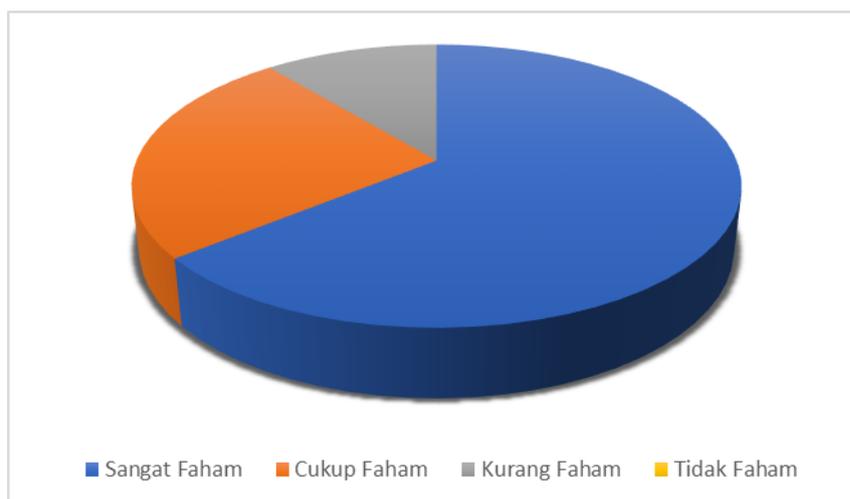
Pelatihan pembuatan instrumen penilaian berbasis gamifikasi dengan aplikasi genially ini diikuti oleh 14 orang guru MA Miftahul Ulum. Mereka antusias untuk berupaya meningkatkan kompetensinya, terutama dalam penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Guru-guru MA Miftahul Ulum sangat terbuka terhadap hal baru dan mau belajar.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan

Melalui pelatihan pembuatan instrumen penilaian berbasis gamifikasi dengan aplikasi genially ini, guru-guru memiliki opsi baru untuk menyajikan soal-soal penilaian hasil belajar sebagaimana tujuan dalam pemanfaatan aplikasi genially yang sebenarnya (Abadiyah, 2023). Mereka menyatakan bahwa penyajian soal yang mirip dengan permainan atau game ini akan lebih menarik sehingga secara psikologis, siswa tidak akan merasa terbebani ketika akan mengerjakan soal.

Aplikasi genially merupakan sesuatu yang baru bagi guru-guru MA Miftahul Ulum, dan mereka akan memanfaatkan aplikasi tersebut untuk membuat media pembelajaran, membuat kuis, serta untuk membuat instrumen penilaian sesuai mata pelajaran yang diampu. Dari hasil survey atas pelaksanaan kegiatan pelatihan ini didapatkan bahwa jumlah peserta yang sangat faham meraih prosentase tertinggi yaitu 85%, yang cukup faham 12% dan tidak faham 3%. Demikian grafik prosentase hasil pelatihan.



Gambar 2. Hasil tentang Pemahaman Pelatihan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilakukan tim pengabdian kepada guru-guru Madrasah Aliyah Miftahul Ulum Bojonegoro dengan tema pembuatan instrument penilaian berbasis gamifikasi dengan aplikasi genially, dapat disimpulkan bahwa kemampuan dan ketrampilan guru dalam menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran bertambah meningkat. Hasil prosentase tingkat kefahaman peserta 85% yaitu lebih besar dibanding yang kurang bahkan tidak faham. Dengan instrumen penilaian berbasis gamifikasi ini guru dapat menilai pengetahuan siswa dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan karena soal-soalnya disajikan dalam bentuk game. Setelah dilaksanakannya pelatihan ini, guru-guru MA Miftahul Ulum diharapkan mampu menyusun secara mandiri instrumen penilaian mereka dengan menggunakan aplikasi genially. Serta ada pelatihan-pelatihan yang lebih menunjang lagi untuk kemajuan mutu guru dalam menjalankan tugas-tugasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadiyah. (2023). "Efektivitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui Website Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Pai Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya." Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Aditya, Muhammad. (2023). "Genially, Platform untuk Membuat Kegiatan Belajar Mengajar Lebih Menyenangkan dan Interaktif".
- Arsyad. (2021). Media Pengajaran, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- BTKP. (2022) "Genially Gamifikasi Sebagai Tren Pembelajaran Terkini"
- Elsabela. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Materi Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Palembang." Universitas Sriwijaya. <https://repository.unsri.ac.id/71675/>.
- Gurning. (2022). "Pengembangan Literasi, Numerasi, Adaptasi, Teknologi, Oleh Kampus Mengajar Angkatan III di SMP Swasta Harapan Bunut." *Abdi Implementasi Pancasila: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 58-63. <https://doi.org/10.35814/abdi.v2i2.4010>

- Mambang, Septian Eka Prastya, Muhammad Zulfadhilah. (2020). "Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi Untuk Pendidikan Di Masa Depan." *Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3 (1): 21-28. https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v3i1.2439
- Nurfadilah. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2): 243-255.
- Priansa, Donni. (2017). *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran (Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik)*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Prayogo. (2023). "Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi Genially Pada Materi Dinamika Litosfer Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Negeri 51 Jakarta." Universitas Negeri Jakarta.
- Rahadyan Fannani Arif, & Rosyid Ar Harits. (2019). "Pengembangan Aplikasi Web Dengan Gamifikasi Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Dasar." *Jurnal Teknologi Elektro Dan Kejuruan* 29 (2): 173. <http://dx.doi.org/10.17977/um034v29i2p161-176>
- Rindawati, Khosyi' Atunnisa, Salsabilla, Herlambang, Rahadi. (2021). "Pemanfaatan Tik Dalam Pengembangan sumber dan Media Pembelajaran Di Era Society 5.1." *Jurnal Fateksa: Jurnal Teknologi dan Rekayasa*, 6 (2): 25.
- Umbara, Uba, Abdul Rosyid, & Dena Latif Setiawan. (2019). "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Flash Menggunakan Adobe Animate Bagi Guru SMP di Kabupaten Kuningan." *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1): 25. <https://doi.org/10.30653/002.201941.84>.