KEMENDIKDASMEN
RAMAH
#PENDIDIKAN BERMUTU UNTUK SEMUA
IGI Ikatan Guru Indonesia

Anugerah Guru Indonesia (AGI) 2026



Ulangan Harian Nggak Bikin Tegang!

Main ZEP Quiz di Tiga Mata Pelajaran



Hafiza Arifati Habibaturrohim, M.Pd
Guru SDN Cimahpar 1

IPAS

B. Inggris

Matematika



Kota Bogor
Jawa Barat

NASKAH INOVASI PEMBELAJARAN

Ulangan Harian Nggak Bikin Tegang!

Main ZEP Quiz di Tiga Mata Pelajaran (IPAS, Bahasa Inggris, Matematika)

Hafiza Arifati Habibaturrohim, M.Pd
SDN Cimahpar 1, Kota Bogor
hafixa.arifati10@guru.sd.belajar.id

1. PENDAHULUAN

SITUASI :

Ulangan harian sering dipersepsikan sebagai momok oleh murid. Padahal asesmen seharusnya menjadi bagian dari proses belajar yang bermakna dan menyenangkan. Dari pengamatan di kelas [kelas dan semester], murid cenderung cemas menjelang ulangan, gugup saat mengerjakan, dan kadang kehilangan fokus karena tekanan waktu serta suasana yang kaku.

Di ruang kelas VI, kegelisahan itu sering terlihat sebelum ulangan dimulai. Ada murid yang berulang kali bertanya tentang materi yang akan keluar, ada yang duduk diam dengan wajah tegang, dan ada pula yang merasa dirinya tidak mampu bahkan sebelum lembar soal dibagikan. Ketika ulangan berlangsung, sebagian murid terburu-buru menjawab agar cepat selesai, sementara sebagian lain justru membeku dan tidak mampu memulai dari soal pertama. Kondisi seperti ini membuat hasil ulangan tidak sepenuhnya mencerminkan apa yang sudah benar-benar dipahami murid.

Situasi tersebut menuntut saya untuk meninjau kembali cara asesmen dirancang dan dilaksanakan. Pembelajaran yang sudah berjalan baik di dalam kelas bisa kehilangan maknanya apabila murid justru menganggap ulangan sebagai hukuman. Karena itu saya merasa perlu menghadirkan suasana asesmen yang lebih ramah, tanpa mengurangi ketelitian dan tujuan pengukuran hasil belajar.

TANTANGAN :

Tantangan utama saya adalah menjaga tujuan asesmen, yaitu mengukur ketercapaian pembelajaran, tetap utuh, sambil mengubah pengalaman murid menjadi lebih rileks dan terlibat. Di saat yang sama, murid di kelas saya beragam, dengan gaya belajar dan tingkat kepercayaan diri yang berbeda, sehingga asesmen perlu dapat menjangkau semua murid.

Tantangan kedua datang dari keberagaman murid. Dalam satu kelas terdapat murid yang cepat menangkap materi melalui penjelasan lisan, ada yang lebih kuat secara visual, dan ada pula yang membutuhkan waktu lebih lama untuk mencerna soal bacaan atau perhitungan. Model ulangan kertas yang seragam kerap membuat murid

dengan gaya belajar yang berbeda merasa tertinggal, dan rasa tertinggal itu sering berujung pada rasa minder.

Dengan mempertimbangkan dua tantangan tersebut, saya mencari cara asesmen yang mampu menyeimbangkan tiga hal sekaligus: menjaga ketepatan pengukuran, meredakan kecemasan, dan memberi ruang bagi setiap murid untuk berpartisipasi. Pencarian inilah yang kemudian mempertemukan saya dengan ZEP Quiz.

2. ISI

AKSI :

Saya memanfaatkan ZEP Quiz, platform asesmen interaktif berbasis permainan yang saya pelajari dalam pelatihan APEX 2026. Langkah pelaksanaannya sebagai berikut. ZEP Quiz bukan semata karena tampilannya yang menarik. Platform ini memungkinkan saya menyusun soal dalam bentuk permainan yang tetap berpusat pada indikator pembelajaran. Dengan demikian, unsur kesenangan hadir sebagai cara menyampaikan asesmen, bukan sebagai pengganti tujuannya. Prinsip inilah yang saya bawa dari pelatihan APEX 2026 dan saya coba terapkan langsung di kelas.

Praktik ini saya jalankan pada tiga mata pelajaran, yaitu IPAS, Bahasa Inggris, dan Matematika. Setiap mata pelajaran memiliki karakter materi dan cara berpikir yang berbeda, sehingga penerapannya pun disesuaikan. Empat langkah berikut menggambarkan alur kerja yang saya jalankan secara umum.

Langkah 1: Perancangan Soal

Saya menyusun soal ulangan harian untuk IPAS, Bahasa Inggris, dan Matematika di ZEP Quiz sesuai indikator tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, lalu menyiapkan pilihan jawaban dan umpan balik singkat untuk setiap soal.

Tahap ini saya awali dengan memetakan indikator tujuan pembelajaran dari setiap materi, lalu menentukan bagian mana yang memang perlu diuji melalui soal. Untuk IPAS, soal saya arahkan pada pemahaman konsep dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Untuk Bahasa Inggris, soal berfokus pada kosakata dan pemahaman teks sederhana, sedangkan untuk Matematika saya menekankan penalaran langkah demi langkah.

Setiap soal juga saya lengkapi dengan umpan balik singkat yang menjelaskan alasan jawaban yang benar. Penyusunan yang teliti pada tahap ini penting karena kemudahan dan daya tarik platform tidak boleh membuat kualitas soal menurun. Dengan perancangan yang matang, ulangan dalam bentuk permainan tetap mengukur apa yang seharusnya diukur.

Langkah 2: Pelaksanaan di Kelas

Ulangan dilaksanakan dalam format permainan, di mana murid menjawab soal secara interaktif melalui perangkat masing-masing. Suasana kelas dibuat seperti sesi bermain bersama, sehingga murid tidak lagi memandang ulangan sebagai lembar soal yang sunyi dan menakutkan. Saya tetap memastikan aturan dan tata tertib ulangan dipahami sejak awal agar suasana santai tidak berubah menjadi tidak terkendali.

Pengaturan kelas disesuaikan dengan kebutuhan materi dan kesiapan murid. Pada sebagian sesi, murid mengerjakan secara individual untuk melihat kemampuan masing-masing dengan jelas. Pada sesi lain, murid bekerja dalam kelompok kecil agar dapat saling membantu dan berdiskusi. Pembagian peran ini membuat setiap murid terlibat dengan cara yang sesuai dengan kenyamanannya.

Dengan pengaturan seperti ini, ulangan tetap berjalan tertib dan terukur, tetapi murid merasakan pengalaman yang jauh lebih hidup. Guru pun memiliki ruang untuk mengamati dinamika kelas, mencatat murid yang mulai ragu, dan memberikan dukungan secara langsung ketika dibutuhkan.

Langkah 3: Umpan Balik Cepat

Hasil dan jawaban yang benar atau salah langsung terlihat, sehingga murid dapat segera memahami kesalahannya. Saya menggunakan momen ini untuk pembahasan singkat bersama kelas.

Keunggulan utama tahap ini adalah kecepatan umpan balik. Murid tidak perlu menunggu beberapa hari untuk mengetahui jawabannya, sehingga pemahaman dapat dibangun saat ingatan terhadap soal masih segar. Ketika jawaban keliru, murid langsung melihat letak kesalahannya, dan ketika jawaban tepat, mereka mendapat penguatan yang memotivasi.

Momen setelah permainan selesai saya manfaatkan untuk pembahasan singkat bersama seluruh kelas. Saya meminta beberapa murid menjelaskan alasan jawaban mereka, lalu meluruskan miskonsepsi yang muncul. Pembahasan yang singkat tetapi terarah ini membuat kesalahan dipandang sebagai bagian wajar dari belajar, bukan sebagai aib.

Langkah 4: Inklusivitas

Tampilan yang menarik dan ritme permainan memungkinkan setiap murid, termasuk yang biasanya pendiam, untuk berpartisipasi dan merasa dihargai. Murid dengan gaya belajar yang berbeda memiliki peluang yang setara untuk terlibat. Murid visual terbantu oleh tampilan gambar dan warna, murid auditori dapat mengikuti penjelasan serta pembahasan lisan, sedangkan murid kinestetik tetap aktif karena bermain dan menjawab langsung. Keberagaman cara ini membuat tidak ada satu gaya belajar yang dianggap lebih unggul.

Murid yang biasanya pendiam pun sering menemukan keberanian baru dalam suasana permainan. Mereka tidak merasa diawasi secara berlebihan ketika menjawab, dan banyak yang mulai mau ikut serta meski sebelumnya tampak ragu. Dari sini saya belajar bahwa inklusivitas tidak selalu berarti mengubah seluruh materi, melainkan menghadirkan cara yang memberi ruang bagi semua murid untuk merasa dihargai.

HASIL :

Penerapan di tiga mata pelajaran menunjukkan dampak positif. Murid tampak lebih antusias, lebih percaya diri, dan terlibat aktif saat mengerjakan ulangan harian. Suasana ulangan yang semula menegangkan berubah menjadi pengalaman yang terasa seperti bermain, tanpa mengurangi tujuan utama asesmen.

Perubahan yang paling terasa tampak pada sikap murid sebelum, selama, dan sesudah ulangan. Sebelum sesi dimulai, sebagian murid yang sebelumnya tampak tegang terlihat lebih santai. Selama berlangsung, suasana kelas menjadi lebih hidup dengan respons spontan dan diskusi singkat antarmurid. Setelah selesai, murid cenderung lebih terbuka menceritakan pengalaman mereka dan tidak lagi memandang ulangan sebagai ancaman.

Perubahan ini juga tercermin dari keterlibatan murid dalam pembahasan. Murid lebih berani menyampaikan pendapat dan mengakui kekeliruan mereka, karena merasa aman untuk salah. Dampak ini menunjukkan bahwa ulangan dapat berfungsi sebagai pengalaman belajar yang bermakna tanpa mengurangi tujuan utamanya untuk mengukur ketercapaian pembelajaran.

Pada akhirnya, keberhasilan praktik ini dilihat dari dua sisi sekaligus, yaitu suasana belajar yang lebih sehat dan tujuan asesmen yang tetap tercapai. Keduanya saling menguatkan: murid yang merasa lebih tenang cenderung menunjukkan kemampuan yang lebih utuh, dan asesmen yang berjalan lancar memberi guru gambaran yang lebih jelas tentang apa yang perlu diperkuat pada pembelajaran berikutnya. Rangkaian perubahan inilah yang menjadi bukti utama bahwa ulangan harian dapat dirancang sebagai bagian yang menyenangkan dari proses belajar.

3. PENUTUP

REFLEKSI :

Praktik ini menunjukkan bahwa asesmen dapat tetap terarah pada tujuan namun ramah dalam pengalaman. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran mendalam: berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Ulangan yang dulu ditakuti kini dapat menjadi momen bagi murid untuk melihat kemajuannya sendiri.

Pelajaran terpenting dari praktik ini adalah bahwa asesmen dan kegembiraan tidak perlu dipertentangkan. Ketika tujuan pengukuran dirancang dengan jelas, cara penyampaiannya justru dapat dibuat menyenangkan tanpa kehilangan ketepatan.

Saya juga menyadari bahwa teknologi hanyalah alat; yang menentukan adalah keputusan pedagogis guru dalam merancang soal, mengatur kelas, dan membimbing pembahasan.

Ke depan, saya berharap praktik ini dapat terus dikembangkan, termasuk dengan memperluas penggunaannya pada mata pelajaran lain dan mengumpulkan data perkembangan murid secara lebih sistematis. Saya juga ingin melibatkan murid lebih jauh dalam menyusun soal permainan, agar mereka merasa memiliki proses belajarnya sendiri. Harapan saya, setiap murid dapat memandang ulangan sebagai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya, bukan sebagai ajang yang ditakuti.

DISEMINASI :

Praktik ini telah saya bagikan secara luring dan daring melalui komunitas belajar sekolah, KKG Gugus Bogor Utara, dan Webinar IGI Kota Bogor, agar dapat direplikasi oleh guru lain.

Penyebaran praktik ini tidak hanya dilakukan melalui forum tatap muka, tetapi juga melalui video yang dapat diakses secara daring. Rekaman praktik serta sesi diseminasi di Kombel Ceria SDN Cimahpar 1 dan KKG Gugus Bogor Utara menjadi cara bagi rekan guru untuk melihat langsung bagaimana alur permainan dijalankan. Dengan demikian, guru yang belum pernah menggunakan ZEP Quiz tetap dapat memperoleh gambaran yang konkret.

Melalui penyebaran ini, saya berharap praktik sederhana namun bermakna ini dapat direplikasi oleh guru di berbagai sekolah. Perubahan dalam pembelajaran sering lahir dari berbagi pengalaman yang jujur, termasuk pengalaman tentang hal-hal yang masih perlu diperbaiki. Karena itu, saya terbuka untuk masukan dan diskusi lanjutan dari rekan guru yang ingin mencoba cara yang sama.

Link YouTube:

https://youtu.be/V74yD34uIYw?si=D6bgST3m4E220AVk

Praktik Baik :

https://s.igi.or.id/karya/detail/582/ulangan-harian-nggak-bikin-tegang-main-zep-quiz-di-tiga-mata-pelajaran-ipas-b-inggris-matematika--9539c4

Diseminasi di Kombel Ceria SDN Cimahpar 1:

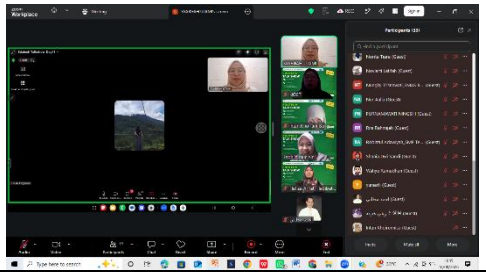
https://youtu.be/OKwTKCTeB8k?si=wSSGtHOEzRNFs1Bf

Diseminasi di KKG Gugur Bogor Utara:

https://youtu.be/jJnmv_CQROc?si=Ou6t9nWGFjKKTDB5

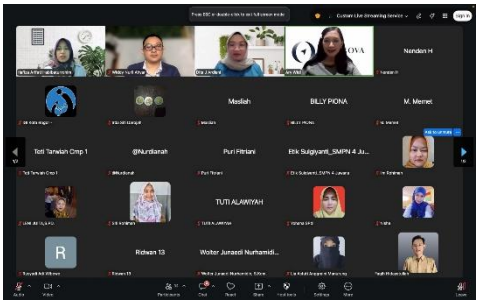

Komunitas Guru dan Kepsek Berbagi
MENDAPATKAN E-SERTIFIKAT 10JP
EDUTECH
TALK SHOW
15 - 16 August, 2026
09:00am -11.30 am
Zoom Meeting
Keynote Speaker:
Dr (CAND) Siti Yulaikhah, M.Pd
Pengawas dan Pembina
Dinas Pendidikan
Kota Depok, Jawa Barat
Transformasi Pendidikan
di Era Kecerdasan Artifisial (AI)
+62 822 1137 5963
https://tinyurl.com/WEB-GKB-2026


EDUTECH
TALK SHOW
MENDAPATKAN E-SERTIFIKAT 10JP




TRAINOVA GLOBAL
UNIVERSITAS STEKOM
Perkumpulan Teacherpreneur Indonesia Cerdas
IGI Kota Bogor
Narasumber
Hafiza Arifati Habibaturrohim
IGI Kota Bogor
Alumni APEX 2026
Narasumber
Widdy Nuril Ahyar
IGI Kabupaten Bogor
Alumni APEX 2026
Moderator
Dita Juniarti Ardiani
IGI Kota Bogor
MC
Ary Widi Kristiani
Founder Trainova Global
Merancang Pembelajaran Cerdas dengan AI:
Praktik Inspiratif
Berbasis APEX 2026
untuk Guru
Rabu, 19 Agustus 2026
19.30 - 21.30 WIB
Zoom Meeting ID: 893 2746 3179
Passcode: 708426
Youtube:
https://bit.ly/tgl9agustus2026
Contact Person: Ary +62 822-4084-1014
@trainovaglobal
https://sites.google.com/view/tot-jabar
Webinar gratis
Terbuka untuk umum
Mendapatkan e-sertifikat
Cek Sertifikat Webinar Trainova Global: https://verifikasi.me/cari-sertifikat-saya


Transformasi
Materi ke ZEP Quiz
dalam Hitungan Detik!
Mengapa ZEP Quiz?
Seru, interaktif, dan disukai murid.
LANGKAH PRAKTIS
01
02
03


Nandan H
Maslah
BILLY PIONA
M. Memet
Tati Tarwiah Cmp 1
@Nurdianah
Puri Fitriani
TUTI ALAWIYAH
R
Rizwan 13


AI
Kemendikdasmen
Gemini
ACE
APEC
ALCoB programme for Educator's eXchange 2026 and Gemini Academy
"Berbagi Praktik Baik"
Narasumber
Hafiza Arifari Habibaturrohim, M.Pd
Sambutan
Teti Tarwiah, S.Pd
Hari, tanggal:
Jumat, 21 Agustus 2026
Waktu:
13.00 WIB - Selesai
Tempat:
Ruang Guru SDN Cimahpar 1
Berinovasi dengan AI,
Menginspirasi Pembelajaran Mendalam






Pemerintah Kota Bogor
Pendidikan Bermutu untuk Semua
KKG Gugus I, II, III, IV
Bogor Utara Ramah
81 Indonesia Berdaulat, Adil dan Makmur
Berbagi Praktik Baik
di KKG Bogor Utara :
ALCoB Programme for Educators' eXchange (APEX) 2026 dan Gemini Academy
"Berbagi Inspirasi, Menguatkan Kolaborasi, Menginspirasi Generasi"
NARASUMBER
Hafiza Arifati Habibaturrohim, M.Pd
Widdy Nuril Ahyar, S.Pd., M.Hum
Jumat, 28 Agustus 2026
13.00 WIB s.d. Selesai
Aula SDN Kawung Luwuk, Kecamatan Bogor Utara
Daftar Sekarang!
Mari belajar, berbagi, dan tumbuh bersama untuk pendidikan yang lebih baik!
KKG Gugus I, II, III, IV Bogor Utara



