

**STUDI KASUS: PENGGUNAAN DIGITAL TOOLS UNTUK EVALUASI
PEMBELAJARAN KELAS V DI SDN 216 SONDARIAH KOTA BANDUNG**

Arfi Purnama Nur Indah¹, Irawati Nuraeni²,
Ramanda Putri Mardiyana³, Selvi Novitasari⁴
^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia

Alamat e-mail : 1arfipurnama491@upi.edu, 2irawatinuraeni@upi.edu,
3ramandaputrimardiyana@upi.edu, [4.Selvinovitasari261@upi.edu](mailto:4Selvinovitasari261@upi.edu)

ABSTRACT

With the rapid development of information technology, it has had a positive impact, especially on the world of education, especially in the teaching and learning process and one of the innovations is the use of digital platforms in learning evaluation, although there are various advantages such as ease of access, instant response to student answers, and availability of various attractive features, there are challenges that need to be overcome. Some of the problems that arise include the inability of some students to use digital tools effectively, dependence on teacher or parent assistance, and students' lack of accuracy in working on questions due to the features available on digital platforms such as Quizizz. This research aims to analyze the influence of the use of digital platforms, especially Quizizz, in evaluating learning at SDN 216 Sondariah, Bandung City. This research uses a descriptive qualitative approach. Data was collected through interviews with fifth grade teachers and direct observation of the use of digital tools in learning evaluation. The research results show that the use of digital tools such as Quizizz increases student enthusiasm and motivation

Keywords: Digital tools, Learning Evaluation

ABSTRAK

Dengan kemajuan teknologi informasi yang berkembang pesat telah membawa dampak yang positif terutama pada dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar dan salah satu inovasinya adalah penggunaan platform digital dalam evaluasi Pembelajaran. Meskipun terdapat berbagai keunggulan seperti kemudahan akses, respon instan terhadap hasil jawaban siswa, serta ketersediaan berbagai fitur menarik, terdapat tantangan yang perlu diatasi. Beberapa masalah yang muncul antara lain adalah ketidakmampuan beberapa siswa dalam menggunakan digital tools secara efektif, adanya ketergantungan pada pendampingan guru atau orang tua, serta kurangnya ketelitian siswa dalam mengerjakan soal karena fitur-fitur yang ada pada platform digital seperti Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan platform digital, khususnya Quizizz, dalam evaluasi pembelajaran di SDN 216 Sondariah Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru kelas V dan observasi langsung terhadap penggunaan digital tools dalam evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan digital tools seperti Quizizz meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa.

Kata Kunci: Digital tools, Evaluasi Pembelajaran

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi telah membawa berbagai manfaat positif bagi dunia pendidikan. Teknologi ini membuka berbagai peluang dan alternatif untuk mendukung proses belajar-mengajar. Salah satu keunggulannya terletak pada kemudahan mengakses informasi dengan cepat, serta kemampuan menyediakan fasilitas multimedia yang menjadikan pembelajaran lebih menarik, visual, dan interaktif. Dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang, berbagai aktivitas pembelajaran kini dapat dilakukan dengan memanfaatkan inovasi tersebut. Oleh karena itu, seluruh elemen dalam dunia pendidikan pasti akan menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Pendidikan sendiri adalah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku, baik individu maupun kelompok, yang bertujuan mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. (Krisna Juniarta et al., 2021)

Seorang guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Saat ini, banyak

aplikasi digital yang telah berkembang pesat dan dapat dijadikan alat untuk membuat proses belajar lebih menarik. Menurut (Seftiani, 2019) salah satu contohnya adalah Kahoot, sebuah aplikasi berbasis web yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan Kahoot, pendidik dapat membuat kuis dan permainan sederhana yang menyenangkan. Aplikasi ini dapat diakses melalui situs *www.kahoot.com* dengan syarat tersambung ke internet. Dalam penggunaannya, Kahoot dapat menjadi sarana pembelajaran kolaboratif di kelas, dengan bantuan perangkat seperti laptop, ponsel pintar, dan proyektor. Selain mendukung proses belajar, Kahoot juga efektif sebagai alat evaluasi. Adapun di SDN SONDARIAH 216 dalam penggunaan digital *Tools* Guru menggunakan aplikasi Quiziz untuk mengadakan evaluasi diakhir pembelajaran. (Permatasari et al., 2023) Dengan begitu, proses evaluasi tidak hanya berbentuk tes tertulis yang monoton, tetapi juga mampu mempertahankan semangat peserta didik. Pada dasarnya dalam proses pembelajaran, evaluasi merupakan salah komponen yang sangat penting untuk dilakukan dan dapat membantu

peningkatan kualitas pembelajaran, maka dari itu betapa pentingnya dalam melakukan proses pembelajaran yang mengarah pada pelaksanaan berbasis digital juga perlu untuk didukung dengan pelaksanaan evaluasi pembelajaran sistem digital, karena dalam evaluasi pembelajaran sistem digital memberikan beberapa kemudahan dalam penerapannya diantaranya dapat memberikan respon/ koreksi hasil jawaban siswa secara objek dan instan, pengaturan waktu otomatisasi, menyediakan bank soal evaluasi secara digital dan berbagai kelebihan lainnya. (Mahardika et al., 2023)

Salah satu cara yang dapat digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran yang disenangi siswa saat mengerjakan evaluasi pembelajaran adalah memanfaatkan platform digital *tools* seperti aplikasi Quizizz. Guru siswa kelas V pun telah melaksanakan Langkah-langkahnya meliputi pemberian pelatihan kepada pendidik, yang mencakup pengenalan Quizizz sebagai media evaluasi, pembuatan akun, cara membuat kuis di Quizizz, pelaksanaan kuis secara langsung di kelas, hingga pemanfaatan kuis sebagai tugas rumah untuk siswa.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ialah langkah-langkah yang dilaksanakan oleh peneliti dimulai dengan merumuskan masalah, menentukan pendekatan dan metode penelitian yang digunakan, menentukan sumber data, membuat instrumen penelitian, mengumpulkan data, menganalisis serta melaporkan hasil penelitian menjadi sebuah temuan ilmiah. Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti kali ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus. Penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus adalah metode penelitian yang mengkaji fenomena sosial atau edukatif secara mendalam dan rinci melalui studi kasus tertentu. Penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam tentang konteks, proses, dan makna yang terkait dengan kasus tersebut. (Robert K. Yin, 2014)

Dalam proses mengumpulkan data peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui beberapa cara, yaitu: 1.) observasi 2.) wawancara 3.) Dokumentasi. Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk memastikan keabsahan data yang diperoleh, digunakan uji kredibilitas dengan

strategi triangulasi. Peneliti memastikan validitas data melalui teknik pengecekan data, di mana peneliti akan memverifikasi kembali data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Jika wawancara digunakan sebagai metode, peneliti dapat memeriksa ulang data tersebut dengan membandingkannya dengan dokumentasi dan observasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada guru wali kelas V di SDN 216 SONDARIAH Kota Bandung, diperoleh informasi terkait penggunaan digital *tools* yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Berdasarkan pada wawancara yang telah dilakukan, di kelas V SDN 216 SONDARIAH Kota Bandung dalam menggunakan digital *tools* untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran digunakan beberapa *platform* seperti Quizizz, Google Form, Wordwall, Matific, dan Broken Calculator. Namun, pada digital *tools* yang lebih sering digunakan oleh guru kelas V adalah Quizizz dan Google Form. Penggunaan digital *tools* ini biasanya pada penilaian pembelajaran secara formatif dan waktu penggunaan digital *tools* secara mingguan. Pada penggunaan digital *tools* ini guru secara penuh mendampingi siswa dalam pelaksanaannya, sehingga siswa terbantu dalam menggunakan digital *tools* dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan digital *tools* ini memanfaatkan *chromebook* yang disediakan oleh sekolah. Di SDN 216 SONDARIAH Kota Bandung

terdapat koneksi internet sehingga memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran secara *online*.

Kendala yang ditemukan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan digital *tools* adalah terdapatnya siswa yang masih belum lancar membaca sehingga masih harus dibimbing oleh guru dan temannya dalam pengerjaan, selain itu adanya fitur-fitur yang menarik seperti pada Quizizz membuat siswa cenderung lebih ingin cepat selesai mengerjakan soal atau siswa kurang teliti dalam mengisi soal, sehingga guru memberikan arahan yang lebih kepada siswa agar dapat mengerjakan soal lebih teliti. Penggunaan digital *tools* dalam evaluasi pembelajaran meningkatkan antusias siswa dalam pelaksanaannya, selain itu guru juga mengungkapkan bahwa hal ini juga bisa meningkatkan pada motivasi belajar siswa. Guru juga memastikan semua siswa mendapatkan hak yang sama dalam mengakses evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara *online*. Jika di sekolah, guru akan mendampingi siswa secara langsung dalam pelaksanaannya. Namun, jika di rumah, biasanya guru akan meminta orang tua siswa untuk membantu atau mendampingi siswa dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan pada hasil wawancara juga, guru mengungkapkan bahwa terdapat kelebihan serta kekurangan dari penggunaan digital *tools* dalam evaluasi pembelajaran, misalnya seperti adanya antusias anak yang cenderung lebih tinggi, guru juga merasa dengan menggunakan digital *tools* dalam evaluasi pembelajaran lebih mudah dan *simple*, namun pada hasil pembelajaran nya kurang dikarenakan adanya fitur-fitur menarik pada beberapa *platform* sehingga membuat siswa menjadi kurang teliti

dalam mengerjakan soal. Selain itu, guru juga mengemukakan bahwa terdapat juga kelebihan dan kekurangan dalam evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara konvensional menggunakan kertas dan pensil, misalnya seperti pada penilaian cenderung lebih detail dibandingkan dengan menggunakan digital *tools*, namun jika dilakukan secara konvensional adanya pemborosan pada kertas sekaligus kurangnya antusias dari siswa. Menurut guru kelas V juga penggunaan digital *tools* untuk evaluasi pembelajaran sangat membantu dalam mengevaluasi kemampuan siswa, pada pemberian umpan balik kepada siswa biasanya dilakukan keesokan harinya.

D. Kesimpulan

Penggunaan digital tools pada kegiatan evaluasi pembelajaran berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya perbedaan yang dirasakan baik oleh guru ataupun peserta didik. Digital tools yang digunakan oleh guru dan peserta didik di SDN 216 Sondariah Kota Bandung pada kelas V adalah dengan menggunakan seperti Quizizz, Google Form, Matific, serta Broken Calculator, namun yang lebih sering digunakan adalah Quizizz serta Google Form. Dengan adanya penggunaan digital tools dalam evaluasi pembelajaran dapat membangkitkan pada rasa semangat siswa dalam mengikuti kegiatan

evaluasi pembelajaran, namun penggunaan digital tools juga dapat membuat siswa kurang teliti dalam pengerjaannya. Guru merasa terbantu dengan adanya penggunaan digital tools pada evaluasi pembelajaran karena cenderung mudah dalam memberikan penilaian. Pemilihan digital tools untuk evaluasi pembelajaran perlu dipertimbangkan agar dapat memberikan manfaat yang baik bagi guru serta peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Juniarta, P. A. (2021). EVALUASI PEMBELAJARAN SECARA ONLINE MELALUI APLIKASI WONDERSHARE QUIZ CREATOR DI SMP N 1 GEROKGAK. *Proceeding Senadimas Undiksha*.
- Mahardika, A. I. (2022). Pelatihan Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Digital Menggunakan Quizizz bagi Guru di Kota Banjarmasin. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*.
- Permatasar, S. (2023). Asesmen Digital berbasis Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran . *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*.

Robert K. Yin. (2014). Studi kasus:
Desain dan Metode.
reseachGate.

Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi
Pembelajaran Interaktif Kahoot
pada Mata Pelajaran Bahasa
Indonesia di Era Revolusi
Industri 4.0. *Prosiding Seminar
Nasional Bulan Bahasa
(Semiba)*.