

ANALISIS APLIKASI PENILAIAN PEMBELAJARAN MI/SD BERBASIS DIGITAL

Balqis Fauzatul Rohmah

SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM AT-TAHIDZIB

Jl. Ngoro-Kandangan PA Rejoagung, Ngoro, Jombang 614473 Telp. 327847

e-mail: ptais-136@kopertais4.or.id

ABSTRAK

Keberadaan teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran sehingga akan mendukung proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena dengan memanfaatkan teknologi dapat memudahkan guru dalam penilaian. Adanya teknologi yang semakin canggih kini menjadi jalan yang dapat mengoptimalkan penilaian dalam pembelajaran di tingkat MI/SD. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis ingin mengkaji lebih spesifik mengenai aplikasi penilaian pembelajaran yang berkaitan dengan konsep aplikasi pembelajaran MI/SD, penerapan aplikasi penilaian pembelajaran MI/SD dan hambatan aplikasi penilaian pembelajaran MI/SD.

Penilaian pembelajaran MI/SD adalah suatu proses pengumpulan informasi secara menyeluruh yang dilakukan secara terus menerus untuk mengetahui kemampuan atau keberhasilan siswa tingkat MI/SD dalam pembelajaran dengan menilai kinerja siswa. Penilaian pembelajaran itu harus mendapatkan perhatian yang lebih dari seorang guru. Dengan demikian, penilaian tersebut harus dilaksanakan dengan baik, karena penilaian pembelajaran merupakan komponen vital (utama) dari pengembangan diri yang sehat, baik bagi individu maupun kelompok.

Aplikasi penilaian pembelajaran MI/SD dapat disimpulkan bahwa seperangkat alat teknologi untuk proses pengumpulan informasi atau data tentang pencapaian belajar peserta didik tingkat MI/SD dalam aspek sikap, pengetahuan, keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar. Beberapa aplikasi penilaian pembelajaran MI/SD yang dapat digunakan yaitu google form, proprofes dan quizzi. Kendala yang terjadi dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran berbasis digital apabila tidak dikemas dengan desain yang menarik akan membuat siswa mudah merasa bosan, karena pada dasarnya karakteristik siswa sekolah dasar lebih senang merasakan atau melakukan suatu hal secara langsung. Hambatan yang lain yaitu kendala teknis yang mungkin bisa terjadi saat proses penggerjaan soal. Siswa sering mengeluhkan susah sinyal, paket internetnya habis, ruang penyimpanan di komputer sudah penuh, dan juga siswa harus mengerjakan soal di layar komputer secara bergantian karena kurangnya perangkat komputer yang tersedia. Keterbatasan kemampuan siswa untuk mengoperasikan aplikasi juga menjadi permasalahan yang patut dipertimbangkan karena apabila guru tidak segera menemukan solusi justru proses penilaian yang dilaksanakan tidak sesuai dengan waktu yang telah direncanakan bahkan bisa mengganggu kelancaran pelaksanaan pembelajaran selanjutnya.

A. PENDAHULUAN

Pengaruh penggunaan alat digital yang merata di kalangan penduduk Indonesia telah menumbuhkan warna baru dalam kultur masayarakatnya. Perkembangan teknologi mencadi kunci untuk meraih peradaban yang lebih modern dan maju. Digital menjadi salah satu sarana untuk memperkuat berbagai aspek kehidupan mulai dari segi budaya, social bahkan pendidikan. Lingkungan sekolah tidak luput dari adanya dampak dari maraknya berbagai akses aplikasi yang tersedia gratis di berbagai sumber.

Era Revolusi Industri 4.0, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat peserta. Sehubungan dengan hal itu, dalam dunia pendidikan harus mampu memanfaatkan atau mengoperasikan teknologi dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi dan informasi pada era revolusi indsutri 4.0 sangat membawa dapat positif dan negatif. Dampak tersebut tentunya harus dapat diselaraskan dengan situasi dan kondisi. Mengingat saat ini dunia sedang dilanda dengan adanya pandemik maka teknologi semaki diburu khalayak umum untuk mendapatkan informasi. Tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan dunia saja, melainkan kemajuan teknologi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan.¹

Tenaga pendidik (guru) tentunya mempunyai peran yang sangat penting dalam memajukan pendidikan di Indonesia.² Guru adalah seorang pengajar di sekolah baik di negeri maupun swasta yang telah memiliki kemampuan berdasarkan latar belakang pendidikan yang formal minimal berstatus sarjana, dan ketetapan hukum yang sah sebagai guru di Indonesia telah ditetapkan berdasarkan undang-undang guru dan dosen. Berdasarkan pernyataan tersebut, fungsi guru dan dosen sangat berperan aktif dalam meningkatkan kualitas serta kemajuan pendidikan di Indonesia.

Salah satu meningkatkan mutu yang berkualitas pendidikan di Indonesia, guru harus mengerti dalam mengaplikasikan berbagai aplikasi yang ditawarkan melalui google. Mulai dari cara menggunakan suatu aplikasi hingga menjelaskan pemakaian aplikasi kepada peserta didiknya. Adapun beberapa yang ditawarkan melalui google adalah penggunaan PTT atau PowerPoint, aplikasi tik tok, aplikasi kinemaster, youtube, google classroom, google meet, google zoom, dan lain-lain. Tentunya, semua yang ditawarkan tersebut untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas, efektif, dan inovatif. Untuk mengukur kemampuan siswa pada materi pelajaran tentunya harus mengadakan evaluasi. Namun, ketika melakukan evaluasi sering sekali peserta didik mendapatkan nilai

¹ Meilicien Rajagukguk, *Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0*, (Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020 Tema: Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Guna Mendukung Merdeka Belajar pada Era Revolusi Industry 4.0 dan Society), hal. 45

² *Ibid.*, hal. 46

yang kurang memuaskan karena peserta merasa tidak nyaman atau merasa tegang dan tenaga pendidik sering sekali kewalahan dalam mengoreksi hasil evaluasi peserta didik.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan dilakukan dengan menekankan pada pengembangan kemampuan siswa dalam tiga kompetensi, diantaranya sikap, keterampilan dan pengetahuan. Kemampuan siswa dapat diukur dengan menggunakan penilaian. Inovasi penilaian yang digunakan guru untuk memikat daya tarik peserta didik dalam mengerjakan soal berupa latihan harian maupun ujian tengah semester. Sehubungan dengan hal tersebut, kurikulum 2013 menginginkan penilaian dengan autentik dan efektif.³

Pendidikan memiliki peranan sangat penting dalam menciptakan manusia yang cerdas pada aspek intelektual, emosional maupun spiritual.⁴ Oleh sebab itu pada pelaksanaan pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang telah tercantum dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional pada bab II pasal 3, tentang pembentukan watak serta pengembangan kemampuan dan peradaban bangsa yang bermartabat sebagai bentuk dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Berbagai upaya pemerintah telah dilakukan dalam menyempurnakan kurikulum untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional dengan melakukan beberapa kali perubahan hingga akhirnya menjadi kurikulum 2013.⁵ Berdasarkan tuntutan kurikulum, dalam proses pembelajaran juga harus memperhatikan assesment (penilaian). Selain pada aspek penilaian, hal lain yang perlu diperhatikan ialah pada proses perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi.

Penilaian merupakan sebuah rangkaian kegiatan yang tersusun secara sistematis serta berkelanjutan guna mendapatkan data maupun informasi mengenai proses dan hasil belajar siswa.⁶ Penilaian juga berguna untuk mengukur kemampuan siswa pada kegiatan pembelajaran sehingga bisa dijadikan sebagai patokan dalam pengambilan keputusan serta perbaikan proses pembelajaran. Di negara Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013 di mana pada kurikulum tersebut menggunakan penilaian autentik, yaitu dilakukan secara komprehensif

³ *Ibid.*, hal. 47

⁴ Nasution, Hambali Alman & Fikri Alwi Nasution, *Pengembangan Teknik Dan Instrumen Asesmen Aspek Pengetahuan Berbasis Teknologi*, TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Volume 8, Nomor 2 : Agustus, (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga 2 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020), hal. 32

⁵ Ratna Wati, *Pengembangan Instrumen Asesmen Keterampilan Projek Berbasis Project Based Learning Untuk Mengukur Kreativitas Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*, Tesis, (Universitas Lampung: 2020), hal. 84

⁶ Nasution, Hambali Alman & Fikri Alwi Nasution, *Pengembangan Teknik Dan Instrumen..., hal. 34*

untuk menilai dimulai dari masukan (input), proses, dan terakhir ialah keluaran (output).⁷

Serangkaian dalam proses pembelajaran, penilaian menjadi salah satu unsur penting yang harus dilaksanakan. Dengan adanya penilaian, guru dapat mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai materi dan keefektifan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Penilaian juga sebagai alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran apabila dirasa masih kurang sesuai dengan persiapan awal. Sebaliknya, tanpa adanya penilaian guru tidak akan dapat mengetahui sejauh mana kemampuan siswa.⁸

Kemajuan ilmu pengetahuan maupun teknologi seperti sekarang ini serta besarnya tuntutan masyarakat terhadap pendidikan, menjadikan pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan menggunakan model tradisional, dikarenakan sudah tidak sesuai lagi dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat.⁹ Revolusi ilmu pengetahuan maupun teknologi memberikan warna tersendiri bagi dunia pendidikan. Hal inilah yang menyebabkan pemerintah mengeluarkan kebijakan bahwa guru harus memanfaatkan teknologi dalam pengelolaan pendidikan.

Keberadaan teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran sehingga akan mendukung proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena dengan memanfaatkan teknologi dapat memudahkan guru dalam penilaian. Adanya teknologi yang semakin canggih kini menjadi jalan yang dapat mengoptimalkan penilaian dalam pembelajaran di tingkat MI/SD. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis ingin mengkaji lebih spesifik mengenai aplikasi penilaian pembelajaran yang berkaitan dengan konsep aplikasi pembelajaran MI/SD, penerapan aplikasi penilaian pembelajaran MI/SD dan hambatan aplikasi penilaian pembelajaran MI/SD.

B. PEMBAHASAN

1. Konsep Aplikasi Penilaian Pembelajaran MI/SD

Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari

⁷ Fitri Fitriani, *Analisis Penilaian Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Implikasinya Terhadap Perkembangan Kualitas Pendidikan SD/MI*, (Genderang Asa: *Journal of Primary Education* PGMI IAIN Lhokseumawe, Vol. 2, No. 2: 2021), hal. 19

⁸ Komang Setemen dkk, *Model Peer Assessment Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol. 16, No. 1, Januari:2019), hal. 33

⁹ Fitri Fitriani, *Analisis Penilaian Pembelajaran.....*, hal. 20

pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut,¹⁰

Aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.

Pengertian aplikasi menurut Jogiyanto adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi(instruction) atau pernyataan(statement) yang disusun sedemikian sehingga komputer dapat memproses input menjadi output. Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penerapan dari rancang system untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna.¹¹

Secara spesifik aplikasi dapat disebut sebagai suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Sedangkan penilaian merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu.¹² Penilaian merupakan bagian terpenting dalam kegiatan pembelajaran, sehingga perlu diperhatikan pula tentang hal-hal yang terkait dengan penilaian dalam pembelajaran tersebut.¹³ bahwa komponen-komponen penting dalam sebuah pengajaran itu ada empat. Keempat komponen tersebut, diantaranya: tujuan, bahan, metode, dan alat serta penilaian. Semua komponen tersebut harus dipenuhi dalam proses belajar mengajar, karena setiap komponen saling berkaitan dan saling berpengaruh satu sama lain¹⁴

Penilaian pembelajaran MI/SD adalah suatu proses pengumpulan informasi secara menyeluruh yang dilakukan secara

¹⁰ Hartono Jogiyanto, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, (Yogyakarta : CV. Andi Offset. 1999), hal. 53

¹¹ *Ibid.*, hal. 54

¹² Zaenal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2009), hal. 2

¹³ Asep Ediana, Latip, *Evaluasi Pembelajaran Di SD dan MI*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya 2018), hal. 17

¹⁴ Dr. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar*, (Surabaya: 2010) hal. 30

terus menerus untuk mengetahui kemampuan atau keberhasilan siswa tingkat MI/SD dalam pembelajaran dengan menilai kinerja siswa baik kinerja secara individu maupun dalam kegiatan kelompok. Penilaian pembelajaran itu harus mendapatkan perhatian yang lebih dari seorang guru. Dengan demikian, penilaian tersebut harus dilaksanakan dengan baik, karena penilaian pembelajaran merupakan komponen vital (utama) dari pengembangan diri yang sehat, baik bagi individu (siswa) maupun bagi organisasi/kelompok.

Definisi aplikasi penilaian pembelajaran MI/SD dapat disimpulkan bahwa seperangkat alat teknologi untuk proses pengumpulan informasi atau data tentang pencapaian belajar peserta didik tingkat MI/SD dalam aspek sikap, pengetahuan, keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar.

Kita mengenal banyak jenis tes yang dilaksanakan di sekolah, misalnya tes seleksi, tes penempatan, pre test – post test, tes formatif, tes diagnostik, tes sumatif, dan tes unjuk kerja. Jenis-jenis tes tersebut mempunyai tujuan dan fungsi tertentu yaitu sebagai berikut.¹⁵

- a. *Tes seleksi (sesuai dengan namanya) dimaksudkan untuk menyeleksi atau memilih calon yang dapat diterima untuk mengikuti suatu program, dengan demikian tes seleksi akan digunakan untuk menghasilkan calon-calon terpilih yang dapat diterima untuk mengikuti suatu program.*
- b. *Tes penempatan dimaksudkan untuk menempatkan siswa sesuai dengan kemampuannya, dengan demikian tes penempatan dapat digunakan untuk mengelompokkan siswa dalam satu kelompok yang relatif homogen kemampuan atau keterampilannya.*
- c. *Pre-test dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami materi pelajaran yang akan disampaikan, sedangkan post-test dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat mencapai tujuan program setelah mereka mengikuti program tersebut. Dengan demikian pre test – post test dapat digunakan untuk menilai efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.*
- d. *Tes formatif dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran yang baru saja diajarkan. Jika banyak siswa yang belum dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan maka program pembelajaran tersebut harus diulang. Dengan demikian tes*

¹⁵ Adi Suryanto, *Evaluasi Pembelajaran Di SD*, (Jakarta : Bumi Aksara. 2015) hal. 120-121

formatif dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan.

- e. *Tes diagnostik dimaksudkan untuk mengetahui kesulitan yang dialami siswa dalam memahami materi pelajaran, dengan demikian tes diagnostik dapat dimanfaatkan sebagai langkah awal untuk menentukan dan memperbaiki atau menghilangkan penyebab kesulitan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran.*
- f. *Tes sumatif dimaksudkan untuk menilai keberhasilan siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian proses pembelajaran, dengan demikian tes sumatif digunakan untuk menilai hasil belajar siswa. Sedangkan tes unjuk kerja dimaksudkan untuk menilai performance siswa dalam menghayati atau menghasilkan suatu karya atau hasil belajar.*
Berbagai jenis tes yang tersedia dapat dikemas ke dalam suatu bentuk penilaian yang lebih kreatif dan ineraktif melalui penggunaan berbagai aplikasi digital yang dapat didapatkan dari berbagai sumber.

2. *Penerapan Aplikasi Penilaian Pembelajaran MI/SD*

Seringkali aktifitas pembelajaran tidak dapat berjalan dengan normal sebagaimana yang direncanakan dan diharapkan sebelumnya. Termasuk kegiatan pembelajaran, yang semestinya berjalan disekolah terpaksa dilakukan dari rumah atau belajar dari rumah. Kondisi ini bukan berarti menghilangkan rohnya pembelajaran yang merupakan satu kesatuan utuh proses perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran. Belajar dari rumah tetap harus dilakukan dengan sebuah perencanaan, yang dilanjutkan dengan melaksanakan sesuai rencana dan menilai keterlaksanaan pembelajaran itu melalui penilaian.¹⁶

Selain itu kita juga mengenal pembelajaran daring atau pembelajaran dalam jaringan biasanya disebut e-learning. bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara online melalui internet untuk mendukung pembelajaran tatap muka. Manfaat dari pemakaian fasilitas dari e-learning adalah untuk memperlancar proses belajar dan pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran alternatif yang dapat dilaksanakan ketika pembelajaran offline dirasa kurang maksimal. Pembelajaran daring menghubungkan pembelajar (peserta didik) dengan sumber belajarnya (database, pakar atau instruktur, perpustakaan) yang

¹⁶ Estu Putri dkk, *Aplikasi Penilaian Daring*, (Jurnal IRobot (International Research on Big-Data and Komputer Technology. Vol. 5 Agustus. 2021)), hal. 7

*secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi.*¹⁷

Penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik itu sendiri merupakan proses pengumpulan informasi atau data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar. ¹⁸ Untuk melakukan penilaian, maka pendidik memerlukan instrumen penilaian.

Penilaian pembelajaran saat kondisi mengharuskan fleksibel tetap bisa dilakukan dalam situasi apapun, walaupun tidak dapat bertatap muka secara langsung dengan peserta didiknya. Solusi yang dapat diambil pendidik yaitu dengan memanfaatkan beragam aplikasi yang dapat menghasilkan instrumen penilaian pembelajaran jarak jauh. Beberapa aplikasi berikut dapat digunakan pendidik untuk membuat penilaian jarak jauh bagi peserta didik yaitu:

a. Google Form. *Google Form merupakan sebuah layanan yang didalamnya bisa digunakan untuk membuat sebuah kuis ataupun formulir. Template Google Form bisa digunakan dengan mudah karena aplikasinya mudah difahami dan terdapat banyak pilihan bahasa, ditambah lagi tampilannya yang menarik, kemudian guru dalam menyusun soal tidak berpaket-paket, melainkan bisa otomatis dapat mengacak soal secara urut, baik itu pilihan ganda ataupun isian, serta dapat memberikan variasi soal dengan memasukkan video ataupun gambar.*¹⁹

*Sebelum melaksanakan penilaian pembelajaran berbasis Google Form ini, terlebih dahulu guru harus menyusun langkah-langkah sebagai berikut:*²⁰ (1) *Merencanakan , Adanya penilaian pembelajaran berbasis Google Form ini, guru perlu menyusun rencana sesuai*

¹⁷ Layyina Mawarda Awalia dkk, *Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di Desa Karangmalang*, (Jurnal Basicedu, Vol. 5, No. 5, Research & Learning in Elementary Education, 2021), hal. 3944

¹⁸ *Ibid.*, hal. 9

¹⁹ Alifi, N. P. N. dan Dwi, P., *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir di SMA N 1 Prambatan*, (ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah, 2018), hal. 4

²⁰ Nofita sari dan Eva Luthfi Fakhru Ahsani, *Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Google Form Selama Masa Pandemi Pada Peserta Didik SD/MI*, (Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 7 (2), 2020), hal. 111

dengan materi, kurikulum yang sudah ditetapkan. (2) Membuat, dalam membuat kuosioner atau soal perlu memiliki akun, jika belum memiliki harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu di <http://accounts.Google.com/signup>, kemudian melengkapi formulir yang ada didalamnya, lanjut untuk membuat soal dan sertakan link nya untuk mengunggah. (3) mempublikasikan, setelah mendapatkan link, selanjutnya adalah mempublikasikan link yang akan diberikan kepada peserta didik, (4) selanjutnya petunjuk penggunaan, adanya hal ini supaya dapat memudahkan pengguna.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah Zaqiyatul Munawaroh dilaksanakan pada 22-24 Maret 2021 dengan responden yang berjumlah 49 orang siswa MI Miftahul Falah Bandung, MI Al-Musthofa Bandung, dan SD Tunas Harapan Ar-Raudhah. Mengenai pertanyaan nomer 1 yaitu : "apakah sebelumnya adik-adik pernah menggunakan google form?" dijawab oleh responden cukup variatif. Respon yang diterima berupa "tidak pernah" sebanyak 20,4%, "pernah" sebanyak 69,4%, dan "sering" sebanyak 10,2%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden atau siswa sudah pernah atau bahkan sering menggunakan fitur google form dalam proses pembelajaran.

Tanggapan mengenai pertanyaan nomer 2 yaitu: "alat komunikasi apa yang digunakan ketika mengerjakan soal dengan google form?" mendapat persentase jawaban dari responden dengan cukup dominan ke satu pilihan. 95,9% menjawab "hp/gadget", sebanyak 2% menjawab laptop, dan 2% menjawab hp dan pc komputer. Maka dapat kita ketahui bahwa alat yang paling banyak digunakan oleh siswa untuk mengakses google form adalah hp/gadget, dan hanya ada sebagian siswa yang menggunakan alat elektronik lain seperti laptop dan Pc komputer.

Tanggapan responden terkait pertanyaan nomer dua yaitu: "alat komunikasi milik siapa yang digunakan setika ulangan?" mendapat respon yang cukup mendominasi ke satu pilihan juga, jawaban "milik sendiri" mendapat persentase sebanyak 22,4%, "orang tua" sebanyak 77,6%, dan "orang lain" sebanyak 0%. Dari tanggapan tersebut menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang menggunakan alat komunikasi milik orangtuanya dibanding menggunakan milik sendiri atau orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah terfasilitasi oleh orang tua untuk bisa mengikuti pembelajaran dengan baik.

Pada bagian ini, responden mendapat pertanyaan nomer empat yang berbunyi: “apakah adik-adik senang mengerjakan soal menggunakan google form?”. Persentase jawaban dari pertanyaan tersebut yaitu 75,5% responden menjawab “senang”, 16,3% responden menjawab “biasa saja”, dan 8,3% responden menjawab “tidak senang”. Maka dapat kita ketahui bahwa minat siswa dalam mengerjakan soal menggunakan google form mendominasi jawaban yang lain. Pelatihan pembelajaran bagi siswa melalui google form membuat siswa merasa senang sehingga akan meningkatkan minat dan semangat siswa dalam pembelajaran bahwa semakin tinggi minat belajar dan dukungan belajar dari pihak orang tua, maka semakin tinggi pula motivasi belajar mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. Namun, perlu juga adanya analisis lebih mendalam terkait alasan siswa merasa tidak senang menggunakan google form.

Tanggapan responden mengenai pertanyaan nomer tiga yaitu: “dengan siapa adik-adik mengerjakan soal ulangan menggunakan google form?”. Mendapat respon berupa, 81,6% siswa menjawab “dibimbing oleh orang tua”, menjawab “mengerjakan sendiri, dan menjawab “dikerjakan seluruhnya oleh orang tua”. Maka tanggapan dari responden menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang masih harus dibimbing oleh orangtuanya dalam mengerjakan soal melalui google form dibandingkan dengan mengerjakan dengan mandiri/sendiri. Namun hal ini juga menandakan bahwa tidak ada siswa yang tidak mau mengerjakan soal sehingga harus dikerjakan oleh orang taunya. Siswa sudah meu dalam mengerjakan soal, hanya saja masih perlu dibimbing oleh orang tua/wali.

Pada gambar ini, terdapat pertanyaan nomer lima yaitu: “berapa lama waktu yang digunakan ketika mengerjakan soal menggunakan google form?. Maka jawaban dari responden yaitu: jawaban “5 sampai 15 menit” memiliki persentase sebesar 26,5%, jawaban “16 sampai 30 menit” memiliki persentase sebesar 53,1%, dan jawaban lebih dari 30 menit” memiliki persentase sebesar 20,4%. Maka dapat kita ketahui bahwa siswa dominan memiliki tingkat kecepatan yang baik dalam mengerjakan soal, namun tidak sedikit pula yang menyelesaikan soal dengan waktu yang masih terbilang lambat.

Pada gambar ini, responden mendapat pertanyaan yaitu: “ulangan akan lebih ,mudah jika menggunakan?”. Maka responden yang memberi jawaban “google form” sebanyak 61,2%, dan jawaban “kertas lembar” sebanyak

38,8%. Maka dapat kita ketahui bahwa lebih banyak siswa yang menganggap bahwa pengajaran soal ulangan menggunakan google form lebih mudah dari pada menggunakan lembar kertas.

Responden mendapat pertanyaan yaitu: “apa kendala ketika mengerjakan soal dengan google form?. Maka persentase jawaban dari responden adalah 46,9% menjawab “kuota internet terbatas”, 44,9% menjawab “gangguan sinyal”, 2% menjawab “tidak ada hp/gadget”, 2% menjawab “layar hp terbatas”, 2% menjawab “sinyal, kuota terbatas, hp tidak memadai”, dan 4% menjawab “tidak ada”. Maka dapat kita ketahui bahwa, kendala yang paling banyak dialami adalah kendala dari kuota yang terbatas, kemudian gangguan sinyal yang mungkin sering dialami terutama di wilayah pedalaman, serta beberapa kendala seperti fasilitas alat elektronik yang tidak memadai, dan lainnya.²¹

Kelebihan dan kelemahan pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbasis Google Form. Kelebihannya yaitu cara membuatnya mudah, gratis, serta tidak ada batasannya mengenai jumlah survey dan responden, semua jawaban dan data secara otomatis dikumpulkan pada Google Spreadsheets, bisa memasukkan video atau gambar, serta semua kalangan baik itu Guru dan Peserta didik dapat mengerjakan dan menerima tugas dimanapun dan kapanpun melalui smartphone, tablete, ataupun laptop.

Kekurangannya yaitu dalam pembuatannya harus memiliki akun google, serta membutuhkan koneksi internet baik saat pembuatannya ataupun saat mengirim dan mengerjakan soal. Karena jika tidak terkoneksi dengan internet maka, akan terhambat juga baik itu dalam proses pembuatan soal, mengirim dan mengerjakan soal. Serta masih ada peserta didik yang belum bisa mengoperasikannya, karena beberapa alasan baik itu tidak memiliki HP android, atau HP dibawa bekerja oleh orang tua, sehingga tidak bisa mengikuti pelaksanaan penilaian pembelajaran berbasis Google Form.²²

b. **ProProfs.** ProProfs merupakan media pembelajaran berbasis website yang menyediakan kuis online atau tes online yang dapat digunakan secara gratis dan dapat diakses melalui Smartphone, Komputer atau Laptop. ProProfs menyediakan banyak fitur, seperti Quiz Maker,

²¹ Rahmah Zaqiyatul Munawaroh dkk, *Efektivitas Penilaian Pembelajaran Menggunakan Google Form pada Pembelajaran Daring*, (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP) Vol. 5 No. 3, 2021), hal. 358-361

²² *Ibid.*, hal 113

Training Maker, Knowledge Base, Collaborate, Project, Brain Games, Flashcard, Polls, dan lain- lain. ProProfs memiliki fitur unggulan berupa sertifikat kelulusan dan laporan hasil tes belajar yang dapat diunduh langsung oleh siswa.²³

Menu Quiz Maker menawarkan berbagai tipe pertanyaan yang menyertakan juga feedback dan informasi hasil terhadap jawaban siswa. Melalui Quiz Maker guru dapat membuat instrumen evaluasi dalam tipe soal pilihan ganda, benar-salah, esai, checkboxes (respon ganda), teks rumpang, menjodohkan, pertanyaan pemahaman, kuesioner, survei, poling. Adapun menu Braingames menawarkan berbagai latihan untuk penguatan pengetahuan yang sudah diperoleh dalam bentuk permainan yang memunculkan kreatifitas, seperti mencari kata, teka-teki silang, hangman, acak kata, catur, jigsaw, sliding, sudoku, rubik, dan lain sebagainya.²⁴

Penelitian yang dilakukan Nurjannah dkk kepada siswa kelas V SDIT Insan Teladan berdasarkan hasil uji coba produk ProProfs Brain Games sebagai alat ukur pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PAI kelas V SD dengan tema Ulul 'Azmi setiap siswa memperoleh nilai 100. Hal tersebut menunjukkan bahwasannya penggunaan website ProProfs Brain Games dianggap layak untuk dijadikan sebagai media untuk evaluasi, dan selama proses uji coba pun berjalan dengan lancar tanpa adanya kendala. Untuk mengetahui penilaian siswa kelas V SD mengenai produk, kami memberi kesempatan kepada 11 siswa pada saat setelah dilakukan uji coba produk. Penilaian dilakukan dengan wawancara secara langsung yang memuat beberapa pertanyaan. diketahui hasil respon siswa kelas V SDIT Insan Teladan sebagai partisipan terhadap produk menduduki persentase 81,5% sehingga ditafsirkan bahwa produk memiliki kelayakan "sangat baik" dari segi kemudahan mengakses, tampilan yang menarik, kenyamanan dan keefektifan dalam penggunaan. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa secara umum,

Diketahui bahwa respon guru mata pelajaran PAI kelas V SDIT Insan Teladan sebagai responden terhadap produk menduduki persentase 82,5% sehingga ditafsirkan bahwa produk memiliki kelayakan "sangat baik" dari segi kemudahan mengakses, tampilan yang menarik, kenyamanan dan keefektifan dalam penggunaan. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa secara umum,

²³ Primardiana dkk, *Proprofs: Platform Asesmen Daring Pilihan Ganda, Hotspot, dan Game Hangman*, (Jurnal Graha Pengabdian, Vol. 3, No. 2. 2021), hal. 196

²⁴ *Ibid.*, hal 198

produk “website ProProfs Brain Games” memiliki kualitas yang sangat baik untuk dijadikan sebagai alat ukur pembelajaran PAI kelas V SD. Setelah dilakukan perhitungan menggunakan skala likert, baik oleh siswa maupun guru mulai dari tampilan media evaluasi yang menarik, kenyamanan ketika penggunaan dan kemudahan dalam mengakses websitenya menduduki persentase 81,5% dan 82,5% yang ditafsirkan bahwa produk memiliki kelayakan sangat baik.

Kelebihan dan kelemahan sama dengan aplikasi google form yang bisa dilihat dihalaman sebelumnya atau bagian google form. Adapun kelebihannya ketika dilaksanakan evaluasi tidak membutuhkan banyak biaya karena tidak menggunakan kertas dan alat tulis atau dengan kata lain dengan cara konvensional, lalu ketika guru sedang tidak bisa melakukan penilaian secara langsung di dalam kelas tapi dengan adanya alat evaluasi ini guru tetap dapat melakukan evaluasi, dengan adanya evaluasi semacam ini akan menimbulkan kesan yang berbeda kepada siswa untuk melakukan evaluasi karena siswa langsung mengetahui skor nilai perolehannya dan mendapatkan sertifikat pada saat selesai mengerjakan evaluasi, serta dengan evaluasi ini guru menjadi lebih mudah untuk melakukan perekapan nilai karena penilaian sudah ditentukan dalam sistem website tersebut. Sedangkan kekurangan dari website ini tidak dapat digunakan jika tidak adanya jaringan internet yang memadai, sulit untuk diterapkan apabila fasilitas sekolah masih terbatas, serta membutuhkan pengawasan guru agar pelaksanaan evaluasi dapat berjalan dengan lancar jika ada kendala.²⁵

c. **Quizizz**

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran dirumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan

²⁵ Nurjanah dkk, *Pemanfaatan Website Proprofs Brain Games Untuk Mengukur Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran PAI Kelas V*, (Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 9, No. 1, 2022) hal. 76-79

penilaian melalui aplikasi *Quizizz*, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.²⁶

Aplikasi *Quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistic kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia dalam aplikasi *Quizizz*, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana Guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar. Seperti aplikasi yang dijelaskan sebelumnya untuk kelebihan dan kelemahan sama seperti aplikasi sebelumnya.²⁷

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Layyina Mawarda Awalia dkk, subjek penelitian dalam penelitian adalah guru dan siswa kelas IV di Desa Karangmalang, terdapat 3 dari 5 siswa yang menyatakan bahwa mereka merasa tertarik, lebih tertantang, dan lebih menyenangkan ketika mengerjakan soal melalui *Quizizz*. Hal ini senada dengan teori yang disampaikan oleh Salsabila dkk. Menyatakan bahwa pada aplikasi *Quizizz* terdapat berbagai macam fitur yang membuat tampilan *Quizizz* menjadi lebih menarik, disamping itu bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan, sehingga membuat tampilan kuis menjadi menarik. Cara alternatif lain apabila siswa belum mengunduh aplikasinya, siswa tetap bisa mengerjakan kuis melalui web online yang telah dibagikan oleh guru. Hal ini bertujuan agar memudahkan siswa

²⁶ Yuli Isratul, Aini, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*. (Jurnal Kependidikan, Vol. 2, No. 25, 30 Agustus 2019), hal. 2

²⁷ *Ibid.*, hal. 3

dalam mengerjakan kuis dan semua siswa tetap bisa mengerjakan tanpa terkecuali.²⁸

Pemanfaatkan aplikasi-aplikasi di atas, pendidik dapat melakukan ujian jarak jauh bagi peserta didiknya, baik untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Selain itu, pemanfaatan aplikasi memberikan banyak kemudahan dan manfaat bagi guru diantaranya aplikasi akan langsung mengolah hasil ujian yang dilakukan oleh peserta didik, sehingga hasil ujian akan langsung terdeteksi kecuali soal uraian dan jawaban singkat pendidik tetap diminta mengoreksi ujian. Aplikasi akan memberikan analisis butir soal yang dibuat pendidik utamanya soal berjenis pilihan ganda dan benar atau salah, dimana akan langsung tergambar soal yang paling banyak dijawab dengan benar atau sebaliknya.

Penilaian keterampilan juga dapat dilakukan walaupun dari jarak jauh. Pendidik dapat menugaskan peserta didiknya untuk mengunggah file dalam berbagai bentuk (video, gambar, PPT, dll) pada format yang telah disiapkan. Dengan demikian walaupun pembelajaran dilakukan dari rumah sejatinya pendidik tetap dapat melakukan penilaian pembelajaran.²⁹

Perlu diketahui, dalam proses pelaksanaan penilaian apapun baik itu yang bersifat konvensional maupun digital tetap harus mengikuti aturan kurikulum pendidikan yang berlaku. Kurikulum sendiri disebut sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.³⁰

Perubahan kurikulum juga merupakan akibat dari perkembangan masyarakat. Kurikulum 2013 sendiri mengharuskan para guru untuk merincikan lebih detail terkait dengan keempat aspek penilaian mulai dari aspek K-I1 tentang aspek spiritual, K-I2 tentang aspek sosial, K-I3 tentang pengetahuan hingga K-I4 tentang ketrampilan.³¹ Dengan perkembangan teknologi penerapan Kurikulum 2013 sangat membantu guru dalam pembelajaran. Hal ini

²⁸ Layyina Mawarda Awalia dkk, Analisis Penggunaan Aplikasi..., hal.3945

²⁹ Nofita sari dan Eva Luthfi Fakhru Ahsani, *Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran...*, hal. 116

³⁰ Nasihin, Rahmawati, A., *Identifikasi Masalah yang Dihadapi Guru dalam Penerapan Kurikulum 2013. (Indonesian Journal of Primary Education. 2018)*, hal. 114

³¹ Mulyadin, *Implementasi Kebijakan Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 di SDN Kauman 1 Malang dan SD Muhammadiyah 1 Malang.* (Jurnal Pendidikan Edutama. 2016), hal. 32

terlihat dari penilaian Kurikulum 2013 yang begitu kompleks sehingga mengharuskan guru menggunakan aplikasi penilaian untuk mempermudah guru. Komputer merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi dunia pendidikan, seluruh guru diwajibkan untuk bisa menguasai komputer yang berguna untuk penyelesaian perangkat pembelajaran, administrasi guru. Berikut adalah aplikasi penilaian pembelajaran MI/SD.³²

3. **Hambatan Aplikasi Penilaian Pembelajaran MI/SD**

Kendala yang terjadi dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran berbasis digital apabila tidak dikemas dengan desain yang menarik akan membuat siswa mudah merasa bosan, karena pada dasarnya karakteristik siswa sekolah dasar lebih senang merasakan atau melakukan suatu hal secara langsung. Hal ini dapat sesuai dengan karakteristik siswa kelas tinggi mempunyai cara berpikir yang cenderung konkret atau nyata. Diawali dengan kemampuan berpikir logis dan elementer. Kendala tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi seorang guru untuk selalu memberikan penilaian pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Hambatan yang lain yaitu kendala teknis yang mungkin bisa terjadi saat proses pengajaran soal. Siswa sering mengeluhkan susah sinyal, paket internetnya habis, ruang penyimpanan di komputer sudah penuh, dan juga siswa harus mengerjakan soal di layar komputer secara bergantian karena kurangnya perangkat komputer yang tersedia.

Keterbatasan kemampuan siswa untuk mengoperasikan aplikasi juga menjadi permasalahan yang patut dipertimbangkan karena apabila guru tidak segera menemukan solusi justru proses penilaian yang dilaksanakan tidak sesuai dengan waktu yang telah direncanakan bahkan bisa mengganggu kelancaran pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Akan tetapi hal ini dapat diminimalisir apabila guru selalu memberikan cara yang mudah untuk mengakses aplikasi agar semua siswa bisa mengikuti pembelajaran daring dengan baik.³³

Upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan minat belajar dalam menyampaikan evaluasi materi pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan mutu belajar siswa. Hal ini dapat diartikan bahwa guru diharapkan mampu mempunyai strategi khusus dalam memberikan strategi penilaian pembelajaran agar siswa tidak bosan dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Sehubungan dengan minat belajar siswa,

³² Ida Bagus, Purnandita, *Pengembangan Aplikasi Penilaian dan Rapor Terpadu Kurikulum 2013 Untuk Sekolah Dasar*, (International Journal of Natural Sciences and Engineering. Vol. 4. No. 2. 2020, pp 92-102), hal. 94

³³ Layyina Mawarda Awalia dkk, Analisis Penggunaan Aplikasi..., hal. 3946

bahwa minat belajar siswa dapat kita lihat dari sikap siswa ketika mengikuti proses penilaian pembelajaran baik berupa ketertarikan siswa untuk belajar, perhatian siswa ketika mengikuti pembelajaran, motivasi, maupun pengetahuan yang didapatkan setelah pembelajaran berlangsung.

Upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dilakukan dengan cara guru menggunakan beberapa jenis aplikasi pada pelaksanaan pembelajaran, sebagimana dikemukakan oleh Ibu Fitriani Retno Palupi (guru kelas IV) “Untuk aplikasi yang saya gunakan sehari-hari Whatsapp, dan aplikasi pendukung lainnya saya menggunakan Quizizz, dan Google Form. Aplikasi Quizizz biasanya saya gunakan untuk tugas harian saya gunakan sebagai bahan untuk penyampaian materi”, guru memberikan kelonggaran waktu untuk mengumpulkan tugas, hal ini dikarenakan tidak semua siswa sudah mempunyai handphone sendiri. Jadi guru memberikan toleransi waktu yang cukup untuk mengerjakan tugas dan guru memberikan cara alternatif semudah mungkin agar semua siswa bisa mengakses atau mengikuti pembelajaran yang telah ditentukan. Sebagai contoh ketika guru mengadakan penilaian harian melalui soal kuis pada aplikasi Quizizz, siswa yang belum mengunduh aplikasinya tetap bisa mengakses soal tersebut dengan cara meng-klik link yang telah dibagikan guru, sehingga semua siswa bisa mengakses soal tersebut.³⁴

Terbukti bahwa penggunaan aplikasi dalam upaya membangun pembelajaran berbasis digital dapat dilaksanakan dengan mudah dan murah, sehingga pembelajaran yang berlangsung dapat lebih efektif dan efisien. Penggunaan aplikasi untuk penelitian pembelajaran sudah menjadi kebutuhan saat ini. Guru dan siswa dengan dukungan instansi terkait harus terus berinovasi dalam menyempurnakan evaluasi pembelajaran yang sesuai perkembangan zaman.

C. PENUTUP

Aplikasi penilaian pembelajaran MI/SD dapat disimpulkan bahwa seperangkat alat teknologi untuk proses pengumpulan informasi atau data tentang pencapaian belajar peserta didik tingkat MI/SD dalam aspek sikap, pengetahuan, keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar.

Beberapa aplikasi penilaian pembelajaran waktu pandemi MI/SD yang dapat digunakan yaitu google form, proprofs dan quizzi. beragam aplikasi yang dapat menghasilkan instrumen penilaian pembelajaran jarak jauh. Beberapa aplikasi berikut dapat digunakan pendidik untuk membuat penilaian bagi peserta didiknya.

³⁴ *Ibid.*, hal. 3948

Kendala yang terjadi dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran berbasis digital apabila tidak dikemas dengan desain yang menarik akan membuat siswa mudah merasa bosan, karena pada dasarnya karakteristik siswa sekolah dasar lebih senang merasakan atau melakukan suatu hal secara langsung. Saran Hambatan yang lain yaitu kendala teknis yang mungkin bisa terjadi saat proses penggerjaan soal. Siswa sering mengeluhkan susah sinyal, paket internetnya habis, ruang penyimpanan di komputer sudah penuh, dan juga siswa harus mengerjakan soal di layar komputer secara bergantian karena kurangnya perangkat komputer yang tersedia. Keterbatasan kemampuan siswa untuk mengoperasikan aplikasi juga menjadi permasalahan yang patut dipertimbangkan karena apabila guru tidak segera menemukan solusi justru proses penilaian yang dilaksanakan tidak sesuai dengan waktu yang telah direncanakan bahkan bisa mengganggu kelancaran pelaksanaan pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Alifi, N. P. N. dan Dwi, P. 2018. “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir di SMA N 1 Prambatan”. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*.

Aini, Yuli Isratul. 2019. “ Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu ”. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 2, No. 25, 30 Agustus.

Arifin, Zaenal. 2009. “Evaluasi Pembelajaran ”. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Fitriani, Fitri. 2021. “Analisis Penilaian Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Implikasinya Terhadap Perkembangan Kualitas Pendidikan SD/MI. *Genderang Asa: Journal of Primary Education PGMI IAIN Lhokseumawe*, Vol. 2, No. 2.

Ediana, Asep Latip. 2018. “Evaluasi Pembelajaran Di SD dan MI”. Jakarta: Remaja Rosdakarya.

Hambali Alman, Nasution. & Fikri Alwi Nasution. 2020. “Pengembangan Teknik Dan Instrumen Asesmen Aspek Pengetahuan Berbasis Teknologi”. *TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Volume 8, Nomor 2 : Agustus. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga 2 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Jogiyanto, Hartono. 1999. “Analisis dan Desain Sistem Informasi ”. Yogyakarta : CV. Andi Offset.

Mawarda Awalia, Layyina dkk. 2021. “Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di Desa

Karangmalang” Jurnal Basicedu, Vol. 5, No. 5, Research & Learning in Elementary Education.

Mulyadin. (2016). “Implementasi Kebijakan Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 di SDN Kauman 1 Malang dan SD Muhammadiyah 1 Malang”. Jurnal Pendidikan Edutama.

Nurjanah dkk, 2022.” Pemanfaatan Website Proprofs Brain Games Untuk Mengukur Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran PAI Kelas V”. Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 9, No. 1.

Primardiana dkk. 2021. “Proprofs: Platform Asesmen Daring Pilihan Ganda, Hotspot, dan Game Hangman”. Jurnal Graha Pengabdian, Vol. 3, No. 2.

Purnandita, Ida Bagus. 2020. “Pengembangan Aplikasi Penilaian dan Rapor Terpadu Kurikulum 2013 Untuk Sekolah Dasar”. International Journal of Natural Sciences and Engineering. Vol. 4. No. 2. pp 92-102.

Putri, Estu dkk. 2021. “ Aplikasi Penilaian Daring,”(Jurnal IRobot (International Research on Big-Data and Komputer Technology). Vol. 5 Agustus.

Rahmawati, A. dan Nasihin. 2018. “Identifikasi Masalah yang Dihadapi Guru dalam Penerapan Kurikulum 2013”. Indonesian Journal of Primary Education.

Rajagukguk, Meilicien. 2020. “Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0”. Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tema: Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Guna Mendukung Merdeka Belajar pada Era Revolusi Industry 4.0 dan Society

Sari,Nofita dan Eva Luthfi Fakhru Ahsani. 2020. “ Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Google Form Selama Masa Pandemi Pada Peserta Didik SD/MI”. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 7 (2).

Sudjana, Dr. Nana. 2009. “ Penilaian Hasil Proses Belajar”. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Setemen, Komang dkk. 2019. “Model Peer Assessment Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi”. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol. 16, No. 1, Januari.

Suryanto, Adi. 2015. “Evaluasi Pembelajaran Di SD”. Jakarta : Bumi Aksara.

Wati, Ratna. 2020. "Pengembangan Instrumen Asesmen Keterampilan Projek Berbasis Project Based Learning Untuk Mengukur Kreativitas Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar". Tesis. Universitas Lampung.

Zaqiyatul Munawaroh, Rahmah dkk. 2021. "Efektivitas Penilaian Pembelajaran Menggunakan Google Form pada Pembelajaran Daring". Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP) Vol. 5 No. 3.