



## Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Media Teknologi untuk Mata Pelajaran IPAS di SDN 14/I Sungai Baung

Hidayatul Jannah<sup>1\*</sup>, Nabila Nurul Aida<sup>2</sup>, Adinda Farazwati<sup>3</sup>, Eka Sastrawati<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Jambi, Indonesia

\*Corresponding author : [yatuljanahh@gmail.com](mailto:yatuljanahh@gmail.com)

Received: April , 2026. Revised: Mei , 2026. Accepted: Mei, 2026

Available Online: Mei, 2026

### ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengembangan instrumen evaluasi berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas penilaian dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Dalam beberapa dekade terakhir, kemajuan teknologi, terutama internet dan komputer personal, telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Implementasi teknologi dalam pendidikan, seperti platform Kahoot!, memungkinkan pembuatan kuis interaktif yang meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa serta memberikan umpan balik langsung yang membantu pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil observasi di SDN 14/I Sungai Baung menunjukkan bahwa metode evaluasi konvensional berbasis papertest kurang efektif dan efisien. Penggunaan Kahoot! dalam evaluasi pembelajaran terbukti lebih efektif, meningkatkan motivasi siswa, dan menghemat waktu serta biaya. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur evaluasi pendidikan dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta dapat menjadi referensi bagi negara lain dalam mengadopsi teknologi dalam sistem pendidikan mereka. Implementasi teknologi dalam evaluasi pendidikan dapat meningkatkan kualitas dan relevansi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan zaman.

**Kata Kunci:** Evaluasi pembelajaran, Kahoot, Teknologi

### ABSTRACT

*This study examines the development of technology-based evaluation instruments to enhance assessment quality in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) at the elementary school level. In recent decades, technological advancements, particularly the internet and personal computers, have brought significant changes across various fields, including education. The implementation of technology in education, such as the Kahoot! platform, enables the creation of interactive quizzes that increase student participation and engagement, providing immediate feedback that aids learning. This research employs the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, consisting of five phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Observations at SDN 14/I Sungai Baung indicate that conventional paper-based evaluation methods are ineffective and inefficient. The use of Kahoot! in learning evaluations has proven to be more effective, boosting student motivation and saving time and costs. This study is expected to make a significant contribution to the literature on educational evaluation and the use of technology in learning, and can serve as a reference for other countries in adopting technology in their education systems. Implementing technology in educational evaluation can enhance the quality and relevance of learning according to contemporary needs.*

**Keywords:** Learning evaluation, Kahoot, Technology

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam beberapa dekade terakhir telah berkembang dengan sangat pesat, terutama sejak penemuan internet dan komputer personal pada tahun 1980-an. Kemajuan teknologi ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk komunikasi, transportasi, kesehatan, hiburan, dan pendidikan (Sefriani et al., 2022). Internet memungkinkan orang untuk terhubung dan berkomunikasi dengan mudah di seluruh dunia, sementara komputer dan perangkat mobile memudahkan akses informasi dan layanan dengan cepat dan mudah.

Dalam konteks pendidikan, teknologi memberikan peluang besar untuk pengembangan pembelajaran yang lebih inklusif dan berbasis keterampilan. Putra, Y. I., dkk. (2022) dalam Fricticarani et al. (2023) menyatakan bahwa pendidikan di era teknologi dapat meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang berkembang. Contohnya, implementasi kurikulum merdeka saat ini memungkinkan proses pembelajaran melalui proyek yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan lunak dan karakter yang sesuai dengan profil siswa Pancasila. Materi pembelajaran lebih berfokus pada aspek praktis, memberikan waktu bagi siswa untuk mempelajari keterampilan dasar seperti literasi, komunikasi, dan numerasi secara mendalam. Segala bentuk pembelajaran mengadopsi evaluasi autentik, termasuk dalam ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) (Nengsih et al., 2022).

Dalam konteks pendidikan, teknologi memberikan peluang besar untuk pengembangan pembelajaran yang lebih inklusif dan berbasis keterampilan. (Putra, Y. I., dkk. 2022) dalam (Fricticarani et al., 2023) menyatakan bahwa pendidikan di era teknologi dapat meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang berkembang. Contohnya, implementasi kurikulum merdeka saat ini memungkinkan proses pembelajaran melalui proyek yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan lunak dan karakter yang sesuai dengan profil siswa Pancasila. Materi pembelajaran lebih berfokus pada aspek praktis, memberikan waktu bagi siswa untuk mempelajari keterampilan dasar seperti literasi, komunikasi, dan numerasi secara mendalam. Segala bentuk pembelajaran mengadopsi evaluasi autentik, termasuk dalam ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) (Pebriyanti & Siagian, 2024).

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah bidang studi yang mengkaji segala sesuatu yang terkait dengan alam dan fenomena yang terjadi di dalamnya (Wanelly & Fitria, 2019). Pembelajaran IPAS memerlukan pendekatan ilmiah dan penerapan keterampilan proses sains yang melibatkan kreativitas siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran IPAS membutuhkan penilaian autentik untuk mendorong siswa menerapkan pengetahuan ilmiah dalam situasi nyata sebagai solusi terhadap masalah yang dihadapi (Hastuti et al., 2024)

Tradisionalnya, evaluasi pembelajaran sering dilakukan melalui Paper Based Test (PBT), di mana siswa diberikan soal evaluasi dalam bentuk lembaran kertas yang kemudian dinilai secara manual oleh guru. Namun, model PBT ini memiliki beberapa kelemahan. Proses koreksi yang manual membutuhkan waktu yang lama, dan terdapat risiko kecurangan oleh siswa dalam mengerjakan tes. Selain itu, biaya cetak juga menjadi salah satu kendala (Sutrisno & Puspitasari, 2021). Namun, Evaluasi konvensional ini juga cenderung kurang komprehensif dalam mengukur kompetensi siswa dalam IPAS, serta kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar lebih dalam. Guru juga menghadapi tantangan dalam memberikan penilaian yang objektif dan akurat dengan instrumen evaluasi yang ada saat ini.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pengembangan instrumen evaluasi berbasis teknologi yang inovatif. Penggunaan teknologi dalam evaluasi dapat meningkatkan akurasi dan objektivitas penilaian, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Teknologi memungkinkan penciptaan alat evaluasi yang dapat mengukur berbagai aspek kompetensi siswa secara komprehensif, termasuk keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan aplikasi konsep dalam situasi nyata. Di Indonesia, pemerintah secara bertahap mengganti ujian nasional berbasis kertas dengan ujian nasional berbasis komputer sebagai upaya menyelaraskan pendidikan dengan perkembangan teknologi (Carolina, 2017). Menurut (Elmahdi, Al-Hattami, & Fawzi : 2018) dalam (Langgi & Hakim, 2021), berbagai media evaluasi dapat diakses melalui komputer atau smartphone, seperti Socrative, Kahoot, dan Plickers.

Kahoot! merupakan salah satu platform yang sangat populer dalam pelaksanaan evaluasi berbasis teknologi. Kahoot! memungkinkan pembuatan kuis interaktif yang dapat diakses secara online, sehingga siswa dapat berpartisipasi dengan menggunakan perangkat mereka masing-masing (Cucu et al., 2020). Penggunaan Kahoot! dalam evaluasi pembelajaran tidak hanya membuat proses penilaian menjadi lebih menarik, tetapi juga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Umpan balik langsung yang diberikan oleh platform ini memungkinkan siswa untuk segera mengetahui jawaban yang benar dan belajar dari kesalahan mereka.

Pengembangan evaluasi pembelajaran dari papertest ke platform online seperti Kahoot! sejalan dengan perkembangan teknologi, membawa berbagai manfaat yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, transisi ini tidak tanpa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah aksesibilitas teknologi. Tidak semua siswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi atau internet yang stabil. Untuk mengatasi hal ini, sekolah dapat menyediakan fasilitas komputer dan Wi-Fi di sekolah, atau memberikan dukungan perangkat bagi siswa yang membutuhkan (Sunaryati et al., 2024).

Selain itu, kesiapan guru dan siswa dalam beradaptasi dengan teknologi baru juga menjadi tantangan. Pelatihan bagi guru dalam penggunaan Kahoot! dan pengenalan kepada siswa mengenai cara menggunakan platform ini sangat penting. Keamanan dan privasi data juga menjadi perhatian utama. Menggunakan platform online berarti data siswa akan disimpan secara digital. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa platform yang digunakan memiliki kebijakan privasi dan keamanan data yang kuat untuk melindungi informasi siswa

Studi kasus dari sekolah-sekolah yang telah mengimplementasikan Kahoot! dapat memberikan wawasan yang berharga. Misalnya, sebuah sekolah di Indonesia mungkin melaporkan peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam evaluasi setelah menggunakan Kahoot! (Sagala et al., 2021). Selain itu, mereka mungkin mencatat adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dalam mata pelajaran tertentu karena metode evaluasi yang lebih menarik dan efektif

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan instrumen evaluasi berbasis teknologi yang dapat meningkatkan kualitas penilaian dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Instrumen yang dikembangkan diharapkan dapat memfasilitasi penilaian yang lebih efektif, efisien, dan bermakna bagi siswa dan guru. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan alat evaluasi yang lebih menarik dan interaktif. Melalui pengembangan instrumen evaluasi berbasis teknologi ini, diharapkan akan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap literatur evaluasi pendidikan dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran

Penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya relevan dalam konteks sekolah dasar tetapi juga memiliki implikasi jangka panjang bagi pengembangan metode evaluasi pendidikan yang lebih modern dan efektif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi pendidikan di Indonesia, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi negara-negara lain yang ingin mengadopsi teknologi dalam sistem pendidikan mereka.

Dalam pengembangan instrumen evaluasi berbasis teknologi, penting untuk mempertimbangkan berbagai aspek seperti desain instrumen, validitas, reliabilitas, serta kemudahan penggunaan. Instrumen evaluasi harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mengukur kompetensi siswa secara akurat dan adil. Validitas instrumen mengacu pada sejauh mana instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil yang diperoleh dari instrumen tersebut

Kemudahan penggunaan juga menjadi faktor penting dalam pengembangan instrumen evaluasi berbasis teknologi. Instrumen yang rumit dan sulit digunakan akan mengurangi efektivitas dan efisiensi penilaian. Oleh karena itu, perlu ada panduan dan pelatihan bagi guru dan siswa dalam menggunakan instrumen evaluasi tersebut. Selain itu, desain instrumen harus memperhatikan aspek user-friendly sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami dan mengoperasikan instrumen tersebut.

Pengembangan instrumen evaluasi berbasis teknologi juga harus mempertimbangkan aspek keamanan dan privasi data. Dalam era digital saat ini, data menjadi aset yang sangat berharga. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa data siswa yang dikumpulkan melalui instrumen evaluasi dilindungi dengan baik. Platform yang digunakan harus memiliki kebijakan privasi yang jelas dan mekanisme perlindungan data yang kuat.

Pengembangan instrumen evaluasi berbasis teknologi juga harus didukung oleh infrastruktur teknologi yang memadai. Ketersediaan perangkat keras dan lunak yang sesuai, konektivitas internet yang stabil, serta dukungan (Maulana, 2023).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah strategi yang efektif untuk memperbaiki praktik melalui langkah-langkah yang bertujuan mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model instruksional ADDIE (Salim, 2019), yang terdiri dari lima fase dinamis: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (Cahyadi, 2019)

Tahapan dalam penelitian R&D ini meliputi: (1) analisis model untuk mengidentifikasi objek penelitian; (2) desain model untuk merancang media evaluasi yang akan digunakan; (3) development untuk mempersiapkan bahan pengajaran; (4) distribusi; dan (5) evaluasi. (Azis & Shalihah, 2020)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Analisis Pembelajaran di SDN 14/I Sungai Baung**

Hasil observasi di SDN 14/I Sungai Baung menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran IPAS masih menggunakan metode konvensional berbasis papertest (ujian kertas). Metode ini terbatas oleh ruang dan waktu saat pengerjaan tugas, sehingga kurang efektif dan efisien.

Selain itu, pelaksanaan evaluasi dengan papertest memerlukan banyak waktu, biaya, dan tenaga untuk membuat dan mencetak soal

Melihat perkembangan teknologi saat ini, peneliti mengembangkan evaluasi pembelajaran dari papertest menjadi evaluasi pembelajaran online menggunakan Kahoot!. Kahoot adalah aplikasi game pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Aplikasi berbasis web ini memungkinkan pembuatan kuis dan game sederhana (Martikasari, 2018:183). dan dirancang sebagai social learning, di mana siswa dapat belajar bersama menggunakan layar, proyektor, dan perangkat gawai. Pertanyaan ditampilkan di layar dan peserta diberi waktu untuk menjawab. Jawaban yang benar atau salah langsung ditampilkan di layar, dan setiap jawaban diberikan poin. Kahoot menampilkan lima posisi poin tertinggi pada akhir setiap pertanyaan dan tiga besar di akhir game. Jawaban siswa dari awal hingga akhir direkap dan hasilnya bisa disimpan dalam format Microsoft Excel. Kahoot dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk IPAS, dan karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu, menjadi lebih efisien.

Peralihan dari papertest ke platform online seperti Kahoot tidak hanya sesuai dengan perkembangan teknologi tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran. Implementasi Kahoot yang baik dalam evaluasi pembelajaran dapat membawa pendidikan menjadi lebih modern, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa di era digital.

### **Pengembangan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran**

Dalam rangka pengembangan Kahoot, ada beberapa langkah yang harus diikuti. Langkah awal yang perlu dilakukan oleh seorang guru adalah memastikan bahwa mereka memiliki akses ke aplikasi Kahoot. Dalam proses menciptakan dan menerapkan inovasi baru, tentu saja, keberadaan perangkat teknologi menjadi sangat penting. Perangkat yang diperlukan untuk melaksanakan pengembangan tersebut adalah smartphone dan laptop. Seperti yang telah umum diketahui, di era digital saat ini, penggunaan teknologi sudah menjadi hal yang sangat umum. Untuk mendukung proses pengembangan evaluasi, tentu saja, perangkat seperti smartphone dan laptop menjadi sangat penting dan diperlukan.

Berikut ini bentuk rancangan pengembangan evaluasi pembelajaran akan dibuat secara bertahap:



Sumber : <https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android>

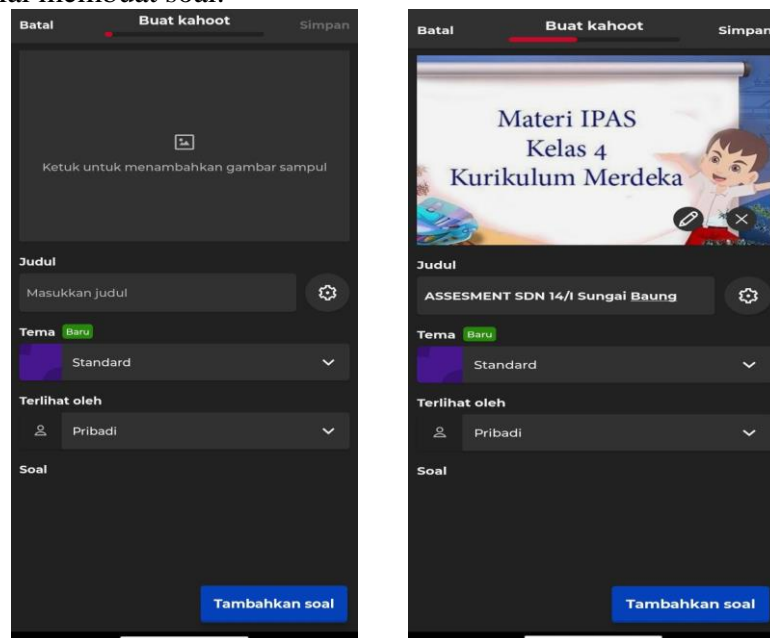
**Gambar 1.** Tahapan mendownload aplikasi

Tahapan-tahapan yang harus dilakukan guru untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot. Pertama, guru disarankan memiliki aplikasi Kahoot.



**Gambar 2.** Tampilan awal aplikasi

Setelah tahapan awal diselesaikan tahap selanjutnya yaitu mulai membuat soal. Pada tampilan awal aplikasi, terdapat icon beranda, jelajahi, bergabung, buat, dan pustaka. Tekan icon **Buat** untuk mulai membuat soal.



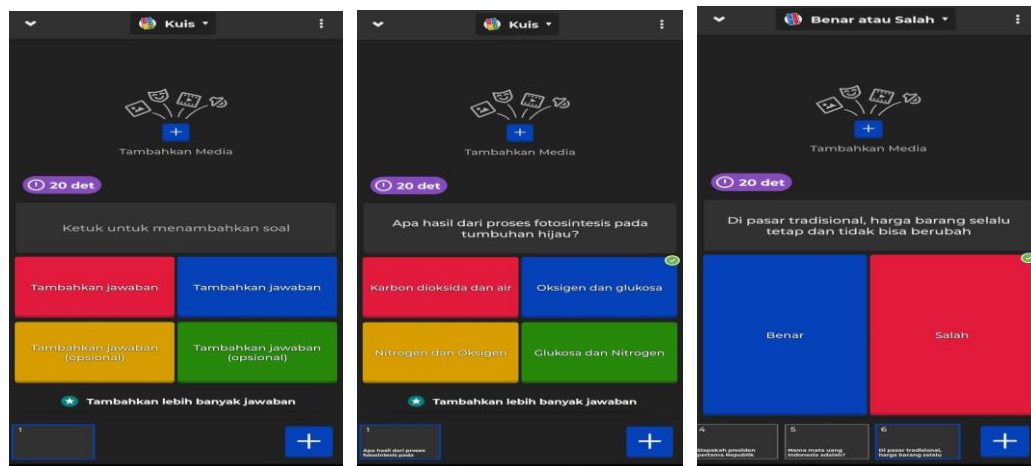
**Gambar 3.** Tampilan pengisian data

Tahapan selanjutnya yaitu mengisi data sebelum membuat soal. Yang meliputi judul, tema, dan menambahkan gambar sampul.



**Gambar 4.** Tampilan bentuk soal

Setelah tahap memasukkan data soal telah selesai, langkah berikutnya guru harus memilih jenis bentuk tampilan soal yang akan digunakan oleh siswa dalam menjawab pertanyaan. Pada Kahoot! terdapat dua jenis bentuk soal yang free (gratis) dan lima bentuk soal yang berbayar.



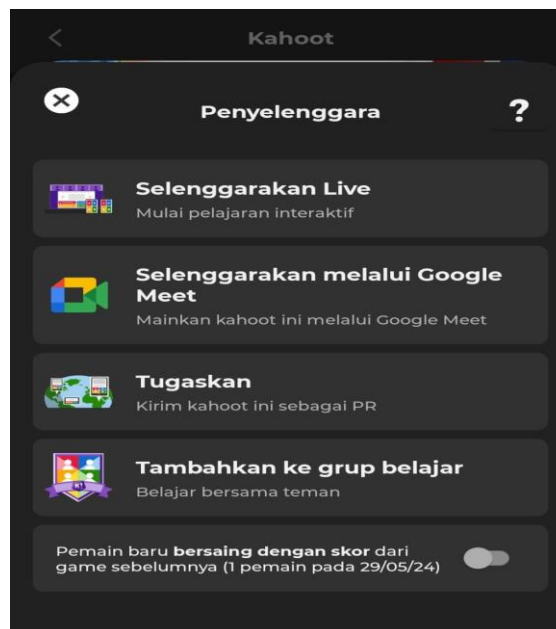
**Gambar 5.** Tampilan penulisan soal

Tahapan selanjutnya guru mulai menuliskan soal yang telah dirancang. Guru juga bisa menambahkan gambar dan mengatur waktu yang diperlukan siswa untuk menjawab setiap satu soal yang diberikan.



Gambar 6. Tampilan simpan soal

Setelah guru selesai menuliskan soal tahap selanjutnya yaitu simpan soal yang telah dibuat. Apabila ada soal yang tertinggal atau terlupakan, guru bisa menambahkan soal sebelum proses penyimpanan dengan menekan tombol **Tambah soal**.



Gambar 7. Tampilan berbagi soal

Langkah akhir dari proses tersebut adalah menyajikan pertanyaan kepada siswa. Guru memiliki pilihan untuk menentukan format penyampaian pertanyaan, seperti melaksanakan sesi secara langsung (live) jika diinginkan oleh semua siswa secara bersamaan, menggunakan Google Meet jika ingin memantau langsung peserta didik, memberikan tugas jika ingin siswa mengerjakan evaluasi sebagai pekerjaan rumah yang dapat diakses kapan saja, atau membagikan melalui grup belajar. Setelah guru membagikan tautan soal Kahoot, siswa dapat memulai mengerjakan soal dengan mengklik tautan tersebut dan memasuki sesi dengan menuliskan nama atau nama panggilan mereka.

## Implementasi

Penelitian menunjukkan bahwa implementasi evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot di SDN 14/I Sungai Baung, berdasarkan tanggapan dari ahli telah terbukti sangat berhasil dan efektif. Hal ini terlihat dari penilaian hasil validasi media dan materi pembelajaran dominan yang dipilih adalah sangat baik. Pada penilaian materi pembelajaran, aspek keterkaitan materi dengan kurikulum; keakuratan informasi; relevansi materi dengan kebutuhan siswa dinilai sudah sangat baik serta aspek bahasa yang digunakan; aktualitas dan kebaruan informasi dinilai baik oleh ahli. Lalu pada penilaian media pembelajaran, aspek kualitas audio; navigasi dan kemudahan penggunaan; konsistensi penggunaan font dan warna; waktu muat dan performa media dinilai sudah sangat baik serta aspek desain grafis dan estetika dinilai baik oleh ahli.

**Tabel 1.** Validasi materi pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Sangat baik	baik	cukup	Kurang
1.	Keterkaitan materi dengan kurikulum	✓			
2.	Keakuratan informasi	✓			
3.	Bahasa yang digunakan		✓		
4.	Relevansi materi dengan kebutuhan siswa	✓			
5.	Aktualitas dan kebaruan informasi		✓		

**Tabel 2.** Validasi media pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Sangat baik	baik	cukup	Kurang
1.	Desain grafis dan estetika		✓		
2.	Kualitas audio	✓			
3.	Navigasi dan kemudahan penggunaan	✓			
4.	Konsistensi penggunaan font dan warna	✓			
5.	Waktu muat dan performa media	✓			

Evaluasi pembelajaran IPAS dengan menggunakan platform Kahoot terbukti lebih berhasil dan efisien daripada evaluasi konvensional menggunakan papertest. Melalui Kahoot, siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi dalam menghadapi soal evaluasi.

Selain itu, pendekatan ini juga menghasilkan penghematan waktu dan biaya bagi guru, karena tidak perlu lagi mempersiapkan sejumlah besar kertas dan tinta.

## KESIMPULAN

Perkembangan teknologi dalam beberapa dekade terakhir, terutama sejak munculnya internet dan komputer personal pada tahun 1980-an, telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Teknologi telah memungkinkan akses informasi dan komunikasi yang lebih mudah dan cepat, serta membuka peluang untuk pembelajaran yang lebih inklusif dan berbasis keterampilan. Dalam konteks pendidikan, penggunaan teknologi dapat meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Penerapan teknologi dalam pendidikan juga terlihat dalam implementasi kurikulum merdeka yang memfokuskan pada pengembangan keterampilan lunak dan karakter siswa melalui proyek-proyek praktis. Salah satu contoh penerapan teknologi dalam evaluasi pembelajaran adalah penggunaan platform Kahoot!. Kahoot! memungkinkan pembuatan kuis interaktif yang meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa, serta memberikan umpan balik langsung yang membantu siswa belajar dari kesalahan mereka.

Namun, transisi dari metode evaluasi tradisional seperti Paper Based Test (PBT) ke evaluasi berbasis teknologi menghadapi beberapa tantangan, termasuk aksesibilitas teknologi dan kesiapan guru serta siswa. Meski demikian, penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan akurasi dan objektivitas penilaian, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan instrumen evaluasi berbasis teknologi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Dengan mengadopsi teknologi, diharapkan kualitas penilaian dan hasil belajar siswa dapat meningkat, serta memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur evaluasi pendidikan dan penerapan teknologi dalam pembelajaran.

Penelitian ini berkontribusi dalam literatur evaluasi pendidikan dengan menunjukkan bahwa teknologi dapat digunakan untuk mengembangkan metode evaluasi yang lebih modern dan efektif. Pengembangan instrumen evaluasi berbasis teknologi seperti Kahoot! diharapkan dapat menjadi referensi bagi negara lain yang ingin mengadopsi teknologi dalam sistem pendidikan mereka.

Secara keseluruhan, penggunaan teknologi dalam evaluasi pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, relevansi pendidikan, dan motivasi siswa, sekaligus mengatasi beberapa keterbatasan dari metode evaluasi konvensional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azis, T. N., & Shalihah, N. M. (2020). Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis Google Form. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 54–65.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Carolina, E. S. (2017). Are Islamic boarding schools ready? The use of the computer-based test in the national exam policy for English subject. *TA'DIB: Journal of Islamic Education*, 22.

- Cucu, A., Dewi, B., Juita, R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50.s
- Fricitarani, A., Hayati, A., Hoirunisa, I., & Mutiara Rosdalina, G. (2023). *Strategi Pendidikan untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0*. 4(1).
- Hastuti, N. W., Nurrahmah, S., & Darmawan, H. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4, 391–397.
- Langgi, N. R., & Hakim, L. (2021). Pengembangan Aplikasi Mobile “Examination Of Sharia” (Exshar) Sebagai Media Evaluasi Layanan Lembaga Keuangan Syariah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 129–137. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p129>
- Maulana, H. (2023). Analisis Kualitas Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Media Digitalisasi Untuk Memotivasi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4). <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.255>
- Nengsih, C. O., Zulyusri, & Lufri. (2022). Studi Literatur: Penggunaan Alat Evaluasi Pembelajaran IPA Mendukung Keterampilan Abad 21. *Esabi (Jurnal Edukasi Dan Sains Biologi)*, 4(1), 10–20.
- Pebriyanti, M., & Siagian, F. N. (2024). Kesiapan Guru dalam Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *IBTIDA*’, 5(1), 1–10.
- Sagala, A. U., Dewi, D., Hutagaol, S., Haloho, K. A., Aini, N., Tangson, R., & Medan, U. N. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV*.
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Sefriani, R., Sepriana, R., Radyuli, P., & Hakiki, M. (2022). Android-Based Blended Learning Media for Computer Maintenance Lectures. *Journal of Education Technology*, 6(1), 119–125. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.4>
- Sunaryati, T., Apriyani, A., Salsabila, D. A., Irviani, D., Putri, N. A., Guru, P., Dasar, S., & Bangsa, U. P. (2024). Analisis Hasil Evaluasi Pembelajaran Berbasis Konvensional dan Teknologi pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 32435–32444.
- Suttrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta’lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91.