

Pemanfaatan Aplikasi dan *Software Digital* terhadap Kebutuhan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Sahrul Sobirin¹, Muhammad Ihsan², Wahab³

¹ Institut Agama Islam Negeri Pontianak, Indonesia; Sahrulsobirin82@gmail.com

² Institut Agama Islam Negeri Pontianak, Indonesia; pakihsan80@gmail.com

³ Institut Agama Islam Negeri Pontianak, Indonesia; abdulwahabassambasi@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Application;
Softwaer;
Learning Evaluation

Article history:

Received 2023-08-19

Revised 2023-11-14

Accepted 2023-12-21

ABSTRACT

As a society that lives in the era of technology, of course, we must be able to make good use of the presence of these technological advances, especially in educational institutions. This is also inseparable from the role of a teacher who is also required to be able to utilize all the presence of technology well. Starting from the learning process to the evaluation of learning. Seeing from the number of software that can be used for the learning process and evaluation materials, the author considers it necessary to describe what software can be used for learning evaluation in the current era. The method in this study uses a qualitative approach with library research methods. The purpose of making this article is to find out how to use applications or software in learning evaluations consisting of Quiziiz, Google forms and Kahoot. The result of this research is how we utilize applications and software in educational institutions starting from learning, administration, and evaluation of learning which is actually a must for all of us because at this time we are already in an era where everything has used technology. Not only that, for students in today's era, it can be said that he has known the name of technology from an early age. For example, in kindergarten educational institutions that currently have a lot of use of technological advances.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.



Corresponding Author:

Sahrul Sobirin

Institut Agama Islam Negeri Pontianak, Indonesia; Sahrulsobirin82@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perubahan pada pola pendidikan di era modern saat ini begitu terasa didalam pelaksanaan pendidikan yang sering disebut dengan era keterbukaan (*Era Of Oppenes*). Hal ini di buktikan dengan adanya perkembangan didalam ilmu pengetahuan (*Science*) dan Teknologi (*Tecnology*). Era ini sering disebut dengan era abad 21 yang mana penekannya lebih pada menciptakan kualitas manusia abad 21 (*Education, 2021*). Era abad ke-21 terkenal dengan zaman pengetahuannya, menandakan bahwa semua aspek yang berkaitan dengan kepuasan kebutuhan manusia selalu didasarkan pada

pengetahuan. Bersamaan dengan perkembangan ini, ranah pendidikan juga secara aktif terlibat dalam transformasi yang terjadi. Sementara lembaga pendidikan di tahun-tahun sebelumnya secara eksklusif akan menekankan perolehan pengetahuan oleh peserta didik, pada abad ke-21, upaya pedagogis akan berkonsentrasi pada peningkatan akuisisi pengetahuan berdasarkan pengalaman peserta didik (Rima Handayani, 2021).

Abad ke-21 dapat ditandai dengan kemajuan pesat dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi, yang mencakup laptop, komputer, ponsel, dan perangkat lain semacam itu. Selain itu, Internet telah mengalami perkembangan yang luar biasa karena kecepatan teknologi yang cepat. Generasi muda abad ini harus memahami kemajuan teknologi dan Internet, terutama dengan meningkatnya pemanfaatan Internet dan blog. Pemahaman ini sangat penting untuk mencegah generasi abad ke-21 mengalami tantangan teknologi, hambatan terkait internet, dan kesulitan dalam membuat konten online. Perkembangan teknologi, informasi, komunikasi, dan sains yang cepat di abad ke-21 telah memperkenalkan tantangan baru bagi keberadaan manusia (Muhtarom & Kurniasih, 2020).

Pembelajaran di abad 21 memungkinkan akan pembelajaran yang berbasis teknologi. Bukan saja di bagian pembelajaran tetapi didalam penilaian dan asesmen juga turut andil didalam perkembangan ini. Jika pada sebelumnya penilaian dilakuakn dengan cara manual seperti menggunakan kertas, masih bersifat permata pelajaran. Namun saat ini penilaian dilakukan dengan pemanfaatan teknologi yang ada. Pada abad 21 memiliki sebuah ciri khas dikarenakan pada pembelajaran abad 21 harus di disaind dengan ketrampilan 4C yaitu 1) *critical thinking skill* (keterampilan berpikir kritis), 2) *creative and innovative thinking skill* (keterampilan berpikir kreatif dan inovatif), 3) *communication skill* (keterampilan komunikasi), dan 4) *collaboration skill* (keterampilan berkolaborasi) (Siti Zubaidah, 2018).

Dalam perkembangan abad ke-21, banyak teknologi sedang dalam pengembangan dan digunakan secara efektif di berbagai domain. Khususnya di bidang pendidikan, beberapa teknologi memfasilitasi proses pembelajaran dan pengajaran, sehingga memerlukan perumusan strategi untuk implementasi model pembelajaran kontemporer. Konsep yang digunakan dalam model pembelajaran yang digunakan pada abad ke-21 terutama berfokus pada pemberdayaan pendidik untuk terlibat dalam pemikiran kritis, memahami hasil dari proses pembelajaran, dan memahami kerumitan teknologi. Akibatnya, untuk mencapai hasil yang optimal, sangat penting untuk membangun model kegiatan belajar yang selaras dengan persyaratan pendidikan abad ke-21 (Muhtarom & Kurniasih, 2020).

Media pendidikan yang menikmati permintaan tinggi di abad 21 ini adalah media yang didasarkan pada teknologi, umumnya dikenal sebagai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa media pendidikan yang paling cocok, yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era teknologi yang semakin maju saat ini, adalah pemanfaatan TIK. Dalam pendidikan berbasis TIK, beragam teknologi diperlukan, mencakup perangkat lunak dan perangkat keras, selain dukungan jaringan internet. Akibatnya, beragam kegiatan pembelajaran difasilitasi, di mana guru dan siswa tidak selalu diharuskan untuk terlibat dalam interaksi tatap muka, tetapi malah dapat terlibat dalam pembelajaran online melalui internet (Malewa, 2022).

Sebagai masyarakat yang hidup di era teknologi sudahlah tentu kita harus mampu memanfaatkan kehadiran kemajuan teknologi tersebut dengan baik. Hal tersebut juga tidak terlepas dari peran seorang guru yang jugu dituntut harus mampu memanfaatkan semua kehadiran teknologi dengan baik. Mulai dari proses pembelajaran sampai ke evaluasi pembelajaran. Melihat dari begi banyaknya software yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran dan bahan evaluasi maka penulis menganggap perlu menjabarkan software apa saja yang dapat dimanfaatkan untuk evaluasi pembelajaran di era sekarang. Diharapkan dengan hadirnya evaluasi berbasis digital ini dapat membantu dan proses evaluasi, bukan hanya itu saja harapannya dengan hadirnya evaluasi berbasis digital ini dapat ditambahkan dengan kreasi-kreasi yang dapat menarik peserta didik untuk mengisi evaluasi pembelajaran itu dengan serius.

2. METODE

Metode didalam penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dengan metode kepustakaan (*Library Research*). Pendekatan yang dicirikan sebagai kualitatif, seperti yang dijelaskan oleh Bogdan dan Taylor (1982) dalam karya (Zuchri Abdussamad, 2021) menegaskan bahwa penelitian kualitatif adalah metodologi khusus yang menghasilkan data deskriptif dalam format tekstual, terdiri dari bahasa tertulis yang berkaitan dengan individu yang dapat dirasakan atau tindakan mereka. Dan menurut Mardalis (1999) penelitian kepustakaan merupakan sebuah penelitian yang menggunakan pengumpulan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah Sejarah dan lain sebagainya (Sari, 2020). Prosedur Studi Kepustakaan Pemilihan topik Eksplorasi informasi Menentukan fokus penelitian Pengumpulan sumber data Membaca sumber data Membuat catatan penelitian Mengolah catatan penelitian Penyusunan laporan (Yaniawati, 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Evaluasi Pembelajaran pada Abad 21

Ketika di lihat dari segi pembelajaran kita masih bisa mengingat apa yang dilakukan dalam beberapa dasawarsa terakhir, masih banyak dari kita mungkin ketika melakukan proses pembelajaran hanya sekedar menjelaskan didepan dan murid duduk dibelakang untuk mendengarkan kita atau yang biasa dikenal dengan metode ceramah. Karena pada masanya model pembelajaran ini menjadi sebuah model yang sangat lazim digunakan karena persepsinya bahwasannya proses pembelajaran adalah seperti itu. Tapi kita perlu tahu untuk saat ini proses pembelajaran di abad 21 akan lebih menekankan proses pembelajaran pada keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Yang mana pada tahap ini siswa menjadi subjek dalam proses belajar mengajar. Karena kita tahu siswa pada era sekarang telah masuk pada era dimana kehidupannya dipenuhi dengan teknologi. Maka dari itu para pendidik pada era ini dituntut berperan aktif untuk mengimbangi hal tersebut. Dan puncak dari perkembangan teknologi tersebut didunia pendidikan mulai pada saat kita dipaksa untuk menggunakan media online dalam proses pembelajaran dikarenakan covid-19 sehingga guru dan murid diharuskan belajar dirumah dan menggunakan media-media sosial untuk melakukan proses pembelajaran. Seperti menggunakan e-learning, learning menegement system, google clas room, whatsAap, dan sebagainya (Hamzah et al., 2023)

Walau begitu sebenarnya untuk saat ini kita sudah siap untuk menerima kemajuan-kemajuan yang terjadi. Karena kita ketahui bersama bahwasanya peserta didik pada era sekarang bisa di katakana dengan peserta didik era digital atau lebih dikenal *digital native*. Bukan tidak mungkin peserta didik pada saat ini, sudah diselimuti dengan teknologi sejak usia dini. Mulai dengan hadirnya computer, video game, pemutar music digital, kamera video, ponsel, dan alat lainnya di era digital dan itu terjadi pada dekade abad ke-20 (Prensky, 2001).

Pembelajaran abad 21 mendukung berbagai perubahan yang terjadi baik yang berbasis teknologi maupun bukan. Pada masa ini memungkinkan pengembangan pembelajaran yang modern dengan cara memanfaatkan teknologi, baik didalam proses belajar mengajarnya mapun proses evaluasinya. Pembelajaran di abad ke-21 memerlukan adopsi empat keterampilan esensial yang harus mencirikan karakteristik pembelajaran pada periode ini.

Keterampilan yang dimaksud pada era ini melibatkan sejumlah aspek, termasuk keterampilan pembelajaran dan inovasi seperti kemampuan berpikir kritis, kreatifitas, kolaborasi, dan komunikasi. Selain itu, keterampilan informasi, kemampuan bermedia, dan penguasaan teknologi juga menjadi aspek penting dalam konteks pembelajaran abad ke-21. (Rima Handayani, 2021)

Keterampilan Abad 21 Menurut Binkley et al., (2014) didalam (Rima Handayani, 2021) ialah sebuah Keterampilan yang menitik beratkan pada *Critical Thinking Skill* (Keterampilan Berpikir Kritis) Setiap individu harus memiliki kapasitas untuk terlibat dalam penalaran yang efektif dengan menggunakan proses berpikir yang sistematis atau ketat dan mengevaluasi informasi secara kritis. Selain itu, mereka harus memiliki keterampilan untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah,

sementara juga menunjukkan ekspresi yang jelas dan artikulasi. *Creative and Innovative Skill* (Keterampilan untuk Kreatif dan Inovatif) Siswa termotivasi untuk memiliki kapasitas untuk terlibat dalam pemikiran kritis, serta terlibat dalam upaya kreatif dan inovatif, menandakan bahwa peserta didik harus menunjukkan kemahiran dalam menghasilkan konsep baru. Selain itu, bakat ini juga berpusat pada kemampuan untuk mengidentifikasi prospek potensial. *Communication Skill* (Keterampilan Komunikasi) Akuisisi kompetensi ini memberdayakan peserta didik untuk secara efektif mengartikulasikan pemikiran atau konsep mereka, terlibat dalam pertukaran verbal, mengekspresikan diri melalui beragam media, dan memahami informasi yang diberikan. *Collaborative Skill* (Keterampilan Kolaborasi) Akuisisi kemahiran ini memungkinkan individu untuk terlibat dalam komunikasi produktif dengan rekan-rekan mereka, sehingga mendorong pembentukan kolektif yang memfasilitasi interaktivitas dan kolaborasi. Selain itu, kolaborasi memberikan kesempatan untuk memberikan bimbingan dan mengambil peran kepemimpinan.

Dampak dari perkembangan teknologi informasi tersebut mulai berdampak pada dunia pendidikan mulai dari proses belajar mengajar, manajemen, pelayanan dan yang tak kalah penting evaluasi dalam pembelajaran (Cindy Oktafina Nengsih, Zulyusri, 2022) Evaluasi didalam proses pembelajaran juga memegang peran penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan untuk meningkatkan kualitas pengajar (Utin et al., 2021) Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk menilai efektivitas dan efisiensi sistem pembelajaran, yang mencakup tujuan, bahan, metode, media, sumber daya, lingkungan, dan sistem penilaian yang terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, ia berusaha untuk menentukan tingkat pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dicapai oleh peserta dalam konteks pendidikan tertentu (Zainal, 2012).

Agar dapat melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran secara efektif, guru harus memiliki pemahaman yang komprehensif dan akurat tentang hasil yang diinginkan. Dengan demikian, kerangka kerja konseptual yang terdefinisi dengan baik untuk evaluasi harus ditetapkan, yang mencakup tujuan proses evaluasi dan tahapan implementasi. Selain itu, untuk mengukur keberhasilan peserta pendidikan secara akurat, instrumen penilaian yang andal dan valid sangat penting. Tanpa instrumen tersebut, informasi yang diperoleh mungkin tidak dapat diandalkan dan gagal memberikan representasi akurat dari temuan penelitian. Penilaian hasil pembelajaran merupakan tanggung jawab penting bagi pendidik di bidang pendidikan. Melalui proses ini, pendidik dapat mendiagnosis kekuatan dan kelemahan siswa mereka, melacak kemajuan mereka, dan mengevaluasi sejauh mana tujuan kurikuler, terutama yang terkait dengan pengembangan keterampilan, telah tercapai (Cindy Oktafina Nengsih, Zulyusri, 2022).

Dengan adanya kemajuan teknologi ini maka evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan semenarik mungkin agar membuat siswa tidak bosan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran tersebut sehingga dapat menghasilkan yang terbaik. Seperti dengan menggunakan aplikasi atau *software* didalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Softwaer dan Aplikasi yang Dapat Digunakan dalam Evaluasi Pembelajaran Abad 21

Quizizz

Secara pengertian aplikasi Quizizz Menurut Tedjasaputra (seperti dikutip dalam Wijayanto, 2017), permainan edukatif mengacu pada permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Permainan ini mencakup berbagai elemen termasuk suara, grafik, video, dan animasi. Salah satu manfaat penting adalah adanya komponen yang memiliki potensi untuk meningkatkan memori, seperti animasi. Akibatnya, siswa dapat menyimpan dan mengumpulkan informasi dalam memori mereka untuk durasi yang lebih lama dibandingkan dengan pemanfaatan pendekatan pendidikan tradisional (Citra & Rosy, 2020) pemanfaatan unsur-unsur seperti permainan dalam menyajikan masalah-masalah ini menghasilkan banyak keuntungan dalam ranah pendidikan, seperti yang diuraikan oleh De Freitas (2006). Manfaat ini termasuk, tetapi tidak terbatas pada, hal-hal berikut: 1) Kultivasi motivasi dan keterlibatan di antara semua peserta didik, 2) Mengasah

keterampilan penting, seperti literasi dan berhitung, 3) Penyediaan dukungan terapeutik bagi peserta didik yang menghadapi kesulitan belajar, 4) Kesempatan untuk mensimulasikan peran atau profesi kehidupan nyata, dan 5) Stimulasi kreativitas pelajar (Sitorus & Santoso, 2022) Seiring dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat membuat kita sebagai penggunanya seharusnya berbahagia. Karena dengan hadirnya teknologi bisa kita rasakan manfaatnya baik dibidang keperibadian kita maupun dibidang yang umum seperti lembaga pendidikan seperti salah satunya Sofeware Quizizz ini selain dapat digunakan pada peroses pembelajaran aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, selain mudah aplikasi ini juga dapat kita disain sedemikian rupa sehingga menghasilkan alat evaluasi yang menyenangkan untuk peserta didik (Kinanthi Nur Afifah Anastasya Rusmawan & Maharani Ikaningtyas, 2023).

Cara Penggunaan Quizizz

Langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi Quizizz bisa dilakukan dengan beberapa tahapan seperti berikut.

- a. Langkah-langkah mendaftarkan akun aplikasi Quizizz
 - 1) Masuk kesitul atau link <https://quizizz.com/admin>
 - 2) Selanjutnya klik sign up untuk mendaftar (bisa menggunakan akun googlr sendiri atau yang lainnya).
 - 3) Setelah berhasil klik a *teacher* untuk mengaktifkan akun guru.
 - 4) Pilih negara
 - 5) Masukkan kode pos
 - 6) Masukkan nama sekolah secara manual dengan cara klik *can't find your organization*
 - 7) Klik add organization
 - 8) Klik continue Sampai disini, telah sukses membuat akun di Quizizz.com.
- b. Langkah-langkah membuat kuis
 - 1) Klik open quiz creator
 - 2) Masukkan nama kuis yang akan dibuat
 - 3) Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis
 - 4) Masukkan gambar jika diperlukan
 - 5) Selesai, klik save
 - 6) Klik create new question untuk mulai membuat soal
 - 7) Dan jawaban bisa berupa multiple choice atau uraian
 - 8) Klik live game

Google Form

Formulir Google adalah elemen penyusun layanan Google Docs. Dari sudut pandang akademis, Google Form dapat digunakan untuk mengelola kuis online, survei tentang efektivitas pengajaran, mengumpulkan tanggapan terhadap pertanyaan terbuka, dan sebagainya serta evaluasi dalam pembelajaran. Sedangkang menurut (Maxi, 2020) PT. Mulia Karya Inovasi mengatakan bahwasanya Google Forms, merupakan sebuah produk dari berbagai macam produk Google yang merupakan sebuah aplikasi untuk membuat form berbasis web dan mengumpulkan jawaban secara online. Aplikasi ini cocok untuk spektrum luas siswa, pendidik, instruktur, dan profesional yang memiliki kecenderungan untuk membuat kuis, formulir, dan survei online. Karakteristik Google Formulir dapat diberikan kepada orang lain baik secara publik atau eksklusif kepada pemilik akun Google dengan opsi untuk aksesibilitas, seperti terbatas pada membaca atau dapat diubah (dapat memodifikasi dokumen). Formulir dapat dengan mudah disebarluaskan di Internet melalui URL unik yang dihasilkan oleh Google dan dapat dimasukkan ke dalam blog dan situs web (Sianipar, 2019).

Langkah-langkah Membuat Google Form

- a. Buat akun google, pastikan dirimu mempunyai akun google yang bisa digunakan untuk aktifasi akun google tersebut.
- b. Akses Situs Formulir Google. Selanjutnya, Anda memiliki opsi untuk menavigasi langsung ke tautan docs.google.com. Pada platform ini, Anda akan memiliki kemampuan untuk memilih template formulir yang diinginkan dengan efek langsung. Jika Anda bertujuan untuk membuat formulir dari Google Drive, Anda dapat memulai proses dengan memilih menu Baru yang ditempatkan di sudut kiri atas. Lanjutkan untuk mengklik Lainnya, dan kemudian pilih Formulir Google. Jika Anda memerlukan penyertaan data survei Anda dalam spreadsheet Google Sheets Anda, Anda dapat melakukannya dengan mengklik Sisipkan dan kemudian memilih Formulir.
- c. Buat Formulir Formulir Google mencakup beragam alternatif pertanyaan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan data spesifik Anda. Opsi untuk pertanyaan yang dapat diajukan kepada responden meliputi Jawaban Singkat, Paragraf, Pilihan Ganda, serta Kotak Centang. Secara alami, terminologi akan beradaptasi dengan bahasa Inggris sesuai dengan pengaturan Google Anda. Selain itu, responden juga dapat diminta untuk mengunggah file seperti foto dan dokumen.
- d. Tinjau Reaksi Responden Setelah sirkulasi Formulir Google Anda, wajar untuk menginginkan gambaran umum tentang hasil survei yang dilakukan. Upaya ini dapat dilakukan dengan mengakses bagian Tanggapan, yang terletak di samping bagian Pertanyaan. Dengan mengklik ikon merah yang diposisikan di sudut kanan atas, versi spreadsheet dapat ditampilkan (Amalia, 2019). Lalu setelah itu google form dapat kita gunakan sesuai kebutuhan kita didalam evaluasi pembelajaran.

KAHOOT

Kahoot adalah platform berbasis internet yang memfasilitasi infus suasana kuis yang dinamis dan menyenangkan dalam pengaturan pendidikan. Di dalam kelas, Kahoot berfungsi sebagai alat pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan melalui pemanfaatan laptop, perangkat, dan proyektor. Untuk terlibat dengan Kahoot, koneksi internet yang stabil diperlukan, karena secara eksklusif dapat diakses secara online melalui www.kahoot.com. Melalui pemanfaatan Kahoot, proses memperoleh pengetahuan menjadi jauh lebih menghibur, sehingga mengurangi risiko peserta didik menyerah pada kebosanan ketika dihadapkan pada materi pelajaran yang kompleks dan sulit (Mustikawati, 2019). Pemanfaatan kuis kahoot sebagai alat pendidikan terjadi melalui pemanfaatan platform online yang ditemukan di <https://create.kahoot.it/>. Melalui halaman web ini, pendidik memiliki kemampuan untuk menghasilkan kuis yang disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan spesifik mereka dalam hal kuantitas pertanyaan. Setelah dimulainya permainan, siswa diminta untuk memasukkan pin untuk mengakses kuis yang dibuat oleh guru mereka (Ilmiah & Sumbawati, 2021).

Pendidikan berbasis game adalah pilihan yang layak yang memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan peserta pendidikan dalam proses memperoleh pengetahuan. Aplikasi Kahoot merupakan salah satu platform pendidikan yang secara efektif mengintegrasikan penilaian hasil pembelajaran dengan elemen permainan interaktif. Kahoot adalah aplikasi pendidikan yang telah dibuat melalui upaya bersama antara University of Technology and Science, yang dipimpin oleh Johan Brand, Jamie Booker, dan Mortwn Versvik. Platform inovatif ini dirancang dengan antarmuka online yang ramah pengguna dan menarik secara visual (Mustikawati, 2019).

Panduan Penggunaan Kahoot

- a. Akses kahot melalui Alamat website <https://create.kahoot.it/auth/login>
- b. Lalu jika sudah masuk pada link tersebut dan belum pernah mendaftar maka mendaftar terlebih dahulu dengan cara menekan tombol sign up.

- c. Setelah berhasil menekan tombol sign up maka akan ada jenis akun yang di buat yang terdiri dari Teacher, Student, Personal, Professional.
- d. Setelah itu muncul pertanyaan tempat berkerja yang terdiri dari School, higher education, school administration, business. Pilih sesuai kebutuhan.
- e. Setelah itu akan diminta untuk mengisi akun email dan password atau bisa langsung menggunakan akun email yang sudah teraut dengan google.
- f. Lalu timbul tampilan pembayaran dan jika ingin menggunakannya secara gratis bisa menekan tombol "Get Basic ForFree". Dan aplikasi atau website Kahoot bisa digunakan sesuai keinginan.(Kurniawan, n.d.)

4. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini adalah bagaimana kita memanfaatkan aplikasi dan software dalam lembaga pendidikan yang dimulai dari pembelajaran, administrasi, dan evaluasi pembelajaran yang sejatinya hal tersebut merupakan sebuah keharusan bagi kita semua dikarenakan pada saat ini kita sudah berada pada era dimana semuanya sudah menggunakan teknologi. Bukan hanya itu saja untuk peserta didik di era sekarang bisa dikatakan bahwasannya dirinya sudah mengenal yang namanya teknologi sejak dari usia dini. Misalnya di lembaga pendidikan Taman kanak-kanak yang saat ini sudah banyak sekali menggunakan kemajuan-kemajuan teknologi.

REFERENSI

- Amalia, T. (2019). *Penggunaan Media Google Form dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Kitabah. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 5(5), 318–323. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/501>
- Cindy Oktafina Nengsih, Zulyusri, L. (2022). *Studi Literatur : Penggunaan Alat Evaluasi Pembelajaran IPA Mendukung Keterampilan Abad 21*. 4 no 1(Juni), 10–20.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Education, E. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 4334–4339.
- Hamzah, R. A., Mesra, R., & Karo, K. B. (2023). *Strategi Pembelajaran Abad 21*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Kinanthi Nur Afifah Anastasya Rusmawan, & Maharani Ikaningtyas. (2023). *Pemanfaatan Media Online Quizizz dalam Optimalisasi Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (Studi Kasus SMA Negeri 5 Balikpapan). Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 01–07. <https://doi.org/10.55606/jppmi.v2i2.363>
- Kurniawan, O. A. (n.d.). *Panduan Penggunaan Kahoot !*
- Malewa, E. S. (2022). *Pemanfaatan media ict quizizz dalam asesmen pai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik*. 8 No 2.
- Maxi. (2020). *Google Forms Tutorial Part 1 : June*, 1–71.
- Muhtarom, H., & Kurniasih, D. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Abad 21 Terhadap Pembelajaran Sejarah Eropa. Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(2), 59–65.
- Mustikawati, F. E. (2019). *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants. Archives of Design Research*, 9 no 5(1), 17–35. <https://doi.org/10.15187/adr.2020.02.33.1.17>

- Rima Handayani, D. W. (2021). *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol . 8 No . 1 Januari 2021 MODERN ASSESSMENT DALAM MENYONGSONG PEMBELAJARAN* Keyword : 21 st century learning , modern assessment. 8(1), 13–24.
- Sari, M. (2020). *Library Research of the Basic Theory وممارسة الكتابة التعبيرية الاستشارية*. *Natural Science [Diakses 11 Juli 2022]*, 6(1), 41–53.
- Sianipar, A. Z. (2019). *Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kepuasan Pelayanan*. 3(1), 16–22. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/72/67>
- Siti Zubaidah, S. (2018). *No Title Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 1 Simas eric learning model View project Education material View project*. <https://www.researchgate.net/publication/332469989>.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Utin, E., Duda, H. J., & Julung, H. (2021). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Komputer Berbasis Wondershare Quiz Creator Informasi Artikel juga mengukur keberhasilan peserta didik dalam memahami pelajaran yang diajarkan . Karena itu , wondershare quiz creator . Pengembangan alat evaluasi pemb. 1, 1–10*.
- Yaniawati, P. (2020). *Penelitian Studi Kepustakaan. Penelitian Kepustakaan (Liberary Research)*, April, 15.
- Zainal, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*.
- Zuchri Abdussamad. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*.