

## **PEMANFAATAN CHROMEBOOK UNTUK EVALUASI PEMBELAJARAN BERBANTUAN QUIZZ DI KELAS III SD**

Khoiriyati Kaulina Rahmaningrum<sup>1</sup>, Sutrisna Wibawa<sup>2</sup>, Heri Maria Zulfiati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

<sup>1</sup>SD Negeri Depok 1

<sup>1</sup>kaulinarahma.khoiriyah@gmail.com, <sup>2</sup>trisanagb@ustjogja.ac.id ,

<sup>3</sup>heri.maria@ustjogja.ac.id

### **ABSTRACT**

*21st century learning reflects a profound transformation in educational approaches, adapting to the dynamics of modern times. This approach emphasizes the development of 21st century skills, such as problem solving, creativity, critical thinking, effective communication, collaboration, and digital literacy. One of the 21st century skills that needs to be improved is digital literacy. Where these skills need to be possessed by students. This digital literacy needs to be familiarized in the learning process. In this article the author will try to share his teaching experience by utilizing chromebooks which are used to take learning evaluations and also using a project-based learning model as a step to improve 21st century skills for class III students at SD Negeri Depok 1. The conclusion of this research is that 21st century learning prioritizes forming 21st century skills that students must have. 21st century skills, namely the ability to collaborate, communicate, think critically and be creative. These skills can be accommodated through a project-based learning model. Digital literacy and skills in using digital communication tools are also very important. Therefore, using chromebooks in learning is an important step to equip students with skills in operating electronic devices.*

*Keywords: PPKn, IPS, PjBL, chromebook, quizizz.*

### **ABSTRAK**

Pembelajaran abad ke-21 mencerminkan transformasi mendalam dalam pendekatan pendidikan, menyesuaikan diri dengan dinamika zaman modern. Pendekatan ini menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti pemecahan masalah, kreativitas, kritis berpikir, komunikasi efektif, kolaborasi, dan literasi digital. Salah satu keterampilan abad 21 yang perlu ditingkatkan adalah literasi digital. Dimana keterampilan itu perlu dimiliki oleh para siswa. Literasi digital ini perlu dibiasakan dalam proses pembelajaran. dalam artikel ini penulis akan mencoba membagikan pengalaman mengajarnya dengan memanfaatkan chromebook yang digunakan untuk pengambilan evaluasi pembelajaran dan juga menggunakan model pembelajaran berbasis proyek sebagai langkah untuk meningkatkan keterampilan abad 21 bagi siswa kelas III SD Negeri Depok 1. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pembelajaran abad 21 mengedepankan dalam membentuk keterampilan abad 21 yang harus dimiliki oleh

siswa. Keterampilan abad 21 yaitu kemampuan kolaborasi, komunikasi, berfikir kritis, dan kreatif. Keterampilan itu dapat diakomodasi melalui model pembelajaran berbasis proyek. Literasi digital dan keterampilan dalam menggunakan alat komunikasi digital juga sangat penting. Oleh karena itu, pemanfaatan chromebook di dalam pembelajaran merupakan langkah penting untuk membekali keterampilan siswa dalam mengoperasikan alat elektronik.

Kata Kunci: *PPKn, IPS, PjBL, chromebook, quizizz*

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran abad ke-21 mencerminkan transformasi mendalam dalam pendekatan pendidikan, menyesuaikan diri dengan dinamika zaman modern. Pendekatan ini menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti pemecahan masalah, kreativitas, kritis berpikir, komunikasi efektif, kolaborasi, dan literasi digital. Lebih dari sekadar menghafal fakta, pembelajaran abad ke-21 mendorong siswa untuk menggali pemahaman yang mendalam dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks dunia nyata. Teknologi menjadi alat penting dalam memberikan akses ke informasi global, mendukung pembelajaran berbasis proyek, dan menciptakan lingkungan belajar yang berfokus pada siswa. Pembelajaran ini juga menekankan pembelajaran sepanjang hayat, mengakui bahwa kecepatan perubahan dalam masyarakat modern memerlukan

kemampuan adaptasi dan pembaruan terus-menerus. Dengan demikian, pembelajaran abad ke-21 bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dan komprehensif, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan kompleks di era kontemporer.

Menuju pembelajaran abad ke-21, beberapa aspek krusial perlu dipersiapkan agar sistem pendidikan dapat mengakomodasi tuntutan zaman modern. Pertama, integrasi teknologi menjadi landasan utama. Pemanfaatan teknologi informatika dan komunikasi tidak hanya sebagai alat bantu, melainkan sebagai komponen integral dalam proses pembelajaran. Pendidikan berbasis digital memungkinkan akses yang lebih luas terhadap informasi global dan memberikan kesempatan untuk pengembangan keterampilan teknologi pada siswa. Kedua, fokus pada pengembangan keterampilan

abad ke-21 menjadi hal yang esensial. Pendidikan harus menekankan pembelajaran kreativitas, pemecahan masalah, kritis berpikir, dan kemampuan berkolaborasi. Pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman nyata dapat memberikan konteks yang lebih relevan dan mendalam bagi siswa. Ketiga, pendekatan personalisasi pembelajaran perlu diterapkan. Setiap siswa memiliki kebutuhan dan kecepatan belajar yang berbeda, sehingga penyesuaian kurikulum dengan tingkat kemampuan individual menjadi kunci. Pembelajaran adaptatif dan diferensiasi memungkinkan setiap siswa berkembang sesuai potensi mereka. Keempat, guru perlu dianggap sebagai fasilitator pembelajaran. Peran guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pembimbing, motivator, dan penginspirasi. Dukungan penuh terhadap pengembangan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran abad ke-21 menjadi kunci keberhasilan. Kelima, keterlibatan orang tua dan komunitas menjadi elemen penting. Pendidikan harus menjadi upaya kolaboratif antara sekolah, orang tua, dan masyarakat untuk menciptakan

lingkungan pembelajaran yang mendukung dan relevan bagi perkembangan anak-anak. Dengan persiapan yang matang dalam aspek-aspek tersebut, pendidikan dapat berhasil mengarahkan siswa menuju pembelajaran abad ke-21 yang responsif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan masa depan.

Salah satu upaya dalam menciptakan pembelajaran abad 21 yang dapat mengembangkan keterampilan abad 21 juga adalah dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran Berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang selama pelaksanaannya dapat mengajarkan siswa untuk menguasai keterampilan proses dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga membuat proses pembelajaran menjadi bermakna (Padiya:2008). Dalam pelaksanaannya siswa dilibatkan dalam kegiatan untuk memecahkan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya memberi ruang kepada siswa untuk bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri dan pada akhirnya menghasilkan produk nyata yang bernilai dan realistis (Yanti:2018).

Salah satu keterampilan abad 21 yang perlu ditingkatkan adalah literasi digital. Dimana keterampilan itu perlu dimiliki oleh para siswa. Literasi digital ini perlu dibiasakan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, siswa di sekolah dasar perlu dibiasakan dalam mengakses internet dan juga didampingi dalam penggunaan alat elektronik agar para siswa bisa terampil dalam mengaplikasikan alat elektronik yang menunjang pembelajaran seperti komputer, laptop, maupun chromebook. Pentingnya mengajarkan siswa Sekolah Dasar (SD) untuk menggunakan komputer atau laptop terletak pada pengembangan keterampilan abad ke-21 yang esensial. Dalam era digital saat ini, keterampilan teknologi menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari dan memainkan peran kunci dalam persiapan siswa untuk masa depan. Penggunaan komputer atau laptop di SD bukan hanya tentang penguasaan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga tentang pemberdayaan siswa untuk mengembangkan literasi digital, kreativitas, dan pemecahan masalah. Melalui pengenalan teknologi, siswa dapat belajar bagaimana

menggunakan sumber daya digital dengan bijak, mengakses informasi, dan berkomunikasi secara efektif. Selain itu, kemampuan menggunakan teknologi juga membuka akses ke berbagai jenis pembelajaran online dan sumber daya pendidikan interaktif, memperluas pengalaman belajar mereka. Dengan memahami dan menguasai penggunaan komputer atau laptop, siswa SD dapat mengasah keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, kolaborasi, dan pemikiran kritis, yang akan membantu mereka berhasil menghadapi tantangan dalam dunia yang semakin terhubung dan berubah cepat.

Oleh karena itu, dalam artikel ini penulis akan mencoba membagikan pengalaman mengajarnya dengan memanfaatkan chromebook yang digunakan untuk pengambilan evaluasi pembelajaran dan juga menggunakan model pembelajaran berbasis proyek sebagai langkah untuk meningkatkan keterampilan abad 21 bagi siswa kelas III SD Negeri Depok 1.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dimana penulis akan

mendesripsikan bagaimana pengalaman mengajarnya dalam menggunakan model pembelajaran berbasis projek, dan pemanfaatan chromebook saat evaluasi pembelajaran. Metode ini digunakan penulis karena sesuai dengan apa yang akan dilakukan oleh penulis. Penelitian ini dilakukan di kelas IIIB SD Negeri Depok 1. Dalam 1 kelas terdapat 28 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 13 dan jumlah siswa perempuan 15 anak.

Dengan metode deskriptif kualitatif ini, penulis berharap bisa menjelaskan secara detail bagaimana pengalaman mengajar yang dilakukan di dalam kelas dengan baik dan jelas. Sehingga manfaat dan juga kebaikan yang ada selama pembelajaran dapat diambil oleh pembaca.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Pembelajaran Abad 21**

Pembelajaran adalah kegiatan dimana guru melakukan peran-peran tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (mulyasa: 2016). Pada abad ke-21, pendidikan menjadi semakin penting untuk memastikan bahwa peserta didik memiliki

keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan teknologi informasi dan media, serta keterampilan hidup untuk bekerja dan bertahan hidup (. Pembelajaran pada abad 21 adalah pembelajaran yang mempersiapkan generasi abad 21, dimana perkembangan teknologi berkembang begitu pesat sehingga berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk belajar mengajar. Itulah sebabnya pemerintah merencanakan pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk abad ke-21. Guru sebagai perpanjangan tangan manajemen di sekolah menerapkan pembelajaran abad 21(Bakrun, 2018:22). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemdikbud) merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik untuk belajar dari berbagai sumber, merumuskan masalah, berpikir analitis, serta bekerjasama dan bekerjasama dalam memecahkan masalah. Untuk mencapai pembelajaran yang ideal, kualitas pembelajaran dikaitkan dengan pemilihan penggunaan model pembelajaran yang tepat, yang berarti untuk mmendapatkan kualitas pembelajaran yang sempurna setiap

pembelajaran harus disesuaikan dengan model pembelajaran yang tepat dan selanjutnya digunakan di dalam kelas.

### **Muatan Pembelajaran PPKn dan IPS dalam Kurikulum 2013**

Pembelajaran yang dilakukan di kelas IIIB SD n Depok 1 saat ini masih menggunakan kurikulum 2013 dimana kurikulum 2013 dalam menyampaikan materi terbagi atas beberapa tema. Dalam penyampaian materi tersebut, guru menyampaikan muatan pelajaran secara holistik dan blended. Penyampaian materi dibungkus dalam 1 tema. Muatan pelajaran yang disampaikan terdiri dari muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), muatan Bahasa Indonesia, Muatan matematika, Muatan Seni Budaya dan Prakarya, dan Muatan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Untuk materi muatan Ilmu Pengetahuan Alam tergabung dalam muatan Bahasa Indonesia, sedangkan materi muatan Ilmu Pengetahuan Sosial tergabung dalam kompetensi dasar muatan PPKn. Dalam praktek pembelajaran yang disampaikan oleh guru, mengambil muatan Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan yang mana memuat juga muatan Ilmu Pengetahuan Sosial. Adapun materi yang diangkat adalah tentang Menghargai Keberagaman (IPS) dalam Melaksanakan Hak dan Kewajiban (PPKn). Materi tersebut ada dalam Tema 4 Hak dan Kewajiban Semester 1 di Kelas III.

### **Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah model pembelajaran berbasis proyek. Guru menggunakan model tersebut karena model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang bisa meningkatkan keterampilan abad 21 untuk siswa. Menurut Yulita, (2016:2) model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) merupakan pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu serta kegiatan pembelajarannya berlangsung secara kolaboratif. Dengan model pembelajaran berbasis proyek tersebut maka guru bisa memaksimalkan potensi siswa dan melatih siswa agar bisa saling berkolaborasi, kerjasama, berfikir kritis, dan mempunyai literasi digital

yang baik. Proyek yang diberikan kepada siswa yaitu guru memberikan proyek selama 5 hari kepada siswa untuk mengamati dan juga melakukan kegiatan sehari-hari mereka dalam menerapkan sikap menghargai keberagaman dan sikap menerapkan hak dan kewajiban di lingkungan mereka.

Selama 5 hari tersebut, secara mandiri para siswa mencatat di LKPD hal-hal apa saja yang mereka temukan dalam menghargai keberagaman. Selain itu, anak-anak diminta untuk mencatat hal apa saja yang sudah mereka lakukan berkaitan dengan hak dan kewajiban. Setelah selama 5 hari mereka mencatat kegiatan, setelah itu siswa di dalam pertemuan pembelajaran selanjutnya dibagi ke dalam 7 kelompok (masing-masing kelompok berjumlah 4 orang) untuk mendiskusikan bersama kelompoknya hal apa saja yang sudah mereka lakukan dan saling mengkonfirmasi apakah yang mereka lakukan dan mereka tuliskan di dalam LKPD sudah benar menurut tanggapan teman-teman mereka dalam kelompok. Setelah mereka berdiskusi dalam kelompok, lalu masing-masing kelompok

mempresentasikan hasil diskusi mereka. Mereka merangkum membuat laporan proyek mereka dalam satu LKPD bersama, dan melaporkan hasil proyeknya kepada teman-teman sekelasnya.

### **Metode, Pendekatan dan Strategi Pembelajaran**

Dalam pembelajaran berbasis proyek, tentu metode yang digunakan juga merupakan metode proyek. Selain metode proyek, guru juga menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi dan juga proyek, pendekatan yang dilakukan menggunakan TPACK dan saintifik, lalu untuk strategi pembelajaran guru menggunakan strategi diskusi, tanya jawab. Pemilihan metode, pendekatan dan strategi pembelajaran berdasar dari kebutuhan siswa, kondisi siswa, dan juga menyesuaikan materi dan juga model pembelajaran yang akan digunakan.

### **Media dan Lembar Kerja Peserta Didik**

Setelah model dan metode pembelajaran maka sekarang kita akan membahas media dan LKPD yang digunakan. Dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru, media

pembelajaran yang dipakai adalah guru menampilkan bahan ajar menggunakan presentasi yang ditampilkan lewat proyektor. Bahan ajar yang akan disampaikan ditampilkan guru lewat presentasi yang dibuat menggunakan canva. Media pembelajaran yang ditampilkan lewat presentasi akan membuat siswa lebih tertarik dalam menyimak dan juga membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

Selain media presentasi, guru juga membuat Lembar kerja peserta didik untuk melengkapi perangkat pembelajaran. LKPD ini dibuat oleh guru menggunakan aplikasi canva. LKPD digunakan untuk mengerjakan proyek yang diberikan oleh guru. LKPD tersebut berfungsi untuk mencatat hasil kegiatan siswa selama melaksanakan proyek. Selain itu, LKPD digunakan untuk mencatat hasil diskusi dan membuat laporan proyek.

### **Asesment Pembelajaran menggunakan chromebook**

Setelah selesai pembelajaran, amak selanjutnya adalah mengerjakan evaluasi akhir pembelajaran. Evaluasi kali ini dilakukan oleh guru dengan cara yang

berbeda. Evaluasi yang dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan chromebook dengan tujuan agar siswa lebih semangat dan juga untuk membekali siswa dalam menggunakan alat elektronik. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan dibuat oleh guru menggunakan aplikasi Quizizz. Dengan tampilan yang menarik, dan proses evaluasi yang berbeda dari biasanya menjadikan siswa lebih semangat dalam melaksanakan. Selain itu, pemanfaatan chromebook ini memberikan pengalaman yang berbeda kepada siswa. Bagi siswa yang tidak memiliki perangkat elektronik komputer maupun laptop di rumahnya menjadi bertambah wawasannya tentang bagaimana menggunakan alat elektronik ini. Hal tersebut sangat berguna untuk membekali siswa dimana dalam keterampilan abad 21 diperlukan keterampilan literasi digital.

Para siswa perlu diajarkan bagaimana cara memanfaatkan teknologi dengan baik, dan juga diajarkan pengoperasiannya agar dal selanjutnya para siswa bisa mengerti bagaimana cara menggunakan perangkat komputer maupun laptop.

#### **D. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pembelajaran abad 21 mengedepankan dalam membentuk keterampilan abad 21 yang harus dimiliki oleh siswa. Keterampilan abad 21 yaitu kemampuan kolaborasi, komunikasi, berfikir kritis, dan kreatif. Keterampilan itu dapat diakomodasi melalui model pembelajaran berbasis proyek. Literasi digital dan keterampilan dalam menggunakan alat komunikasi digital juga sangat penting. Oleh karena itu, pemanfaatan chromebook di dalam pembelajaran merupakan langkah penting untuk membekali keterampilan siswa dalam mengoperasikan alat elektronik.

Penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dan juga kesalahan, oleh karena itu beberapa saran yang disampaikan oleh penulis agar bisa dipergunakan dalam penelitian selanjutnya yaitu perlu diketahui bagaimana efektifitas dalam penggunaan chromebook saat pembelajaran bagi keterampilan penggunaan alat elektronik siswa. Selain itu juga bisa diketahui bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar, tingkat partisipasi siswa bahkan kolaborasi

dan juga tingkat berfikir kritis siswa dalam pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Tinenti, Y. R. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas. Deepublish.
- Mulyasa, H. E. (2016). Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Baedhowi, B., Triyanto, T., Totalia, S. A., & Masykuri, M. (2018). Peningkatan proses pembelajaran dan penilaian pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SMK. <https://repositori.kemdikbud.go.id/10842/1/Peningkatan%20Proses%20Pembelajaran%20Dan%20Penilaian%20Pembelajaran%20Abad%2021.pdf>
- Auliah, A. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. Global

- Journal Teaching Professional, 2(4), 1446-1458.
- ROMADHAN, N. (2023). PENGARUH PEMBELAJARAN ABAD 21 TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 3 PALIMANAN CIREBON (Doctoral dissertation, S1-PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL IAIN SYEKH NUR JATI CIREBON).  
URI:  
<http://repository.syekhnurjati.ac.id/id/eprint/11336>.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial, 2(2), 185-198.  
<https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>
- Widodo, A., Indraswati, D., & Sobri, M. (2019). Analisis Nilai-Nilai Kecakapan Abad 21 dalam Buku Siswa SD/MI Kelas V Sub Tema 1 Manusia dan Lingkungan. Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 8(2), 125.  
<https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v8i2.3231>
- Kresnadi, H., Halidjah, S., Pranata, R., & Syahrudin, H. (2023). Pemanfaatan Chromebook Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Negeri 18 Sungai Kakap. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 9(1), 1-15.  
DOI:  
<https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i1.2028>
- Astuti, A. P., Suyoto, S., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Chromebook Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9(2), 938-942.  
DOI:  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4825>