

## **EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KUALITAS PROSES BELAJAR DI SEKOLAH DASAR**

Wulanda Febiani<sup>1</sup>, Fatimah Nursyifa<sup>2</sup> Setiyono<sup>2</sup>, Viviana Sindy Winata<sup>3</sup>, Khoirina  
Bilkisti<sup>4</sup>, Ari Shella Sayekti<sup>5</sup>, Delia Indrawati<sup>6</sup>, Ika Febriana Wati<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas PSDKU, Universitas Negeri  
Surabaya

<sup>1</sup>[25111744005@mhs.unesa.ac.id](mailto:25111744005@mhs.unesa.ac.id), <sup>2</sup>[25111744016@mhs.unesa.ac.id](mailto:25111744016@mhs.unesa.ac.id),

<sup>3</sup>[25111744021@mhs.unesa.ac.id](mailto:25111744021@mhs.unesa.ac.id), <sup>4</sup>[25111744025@mhs.unesa.ac.id](mailto:25111744025@mhs.unesa.ac.id),

<sup>5</sup>[25111744027@mhs.unesa.ac.id](mailto:25111744027@mhs.unesa.ac.id), <sup>6</sup>[deliaindrawati@unesa.ac.id](mailto:deliaindrawati@unesa.ac.id),

<sup>7</sup>[watiika@unesa.ac.id](mailto:watiika@unesa.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Using digital technology in education is crucial for improving the quality of learning evaluation in elementary schools. This study aims to determine the effectiveness, barriers, and possible ways to utilize digital platforms such as Wordwall, Quizizz, Kahoot, Canva, and YouTube as evaluation tools. The methods used were literature review and development research. The results indicate that digital media can increase students' curiosity, enthusiasm for learning, and achievement because they are more engaging and tailored to their needs. Media such as Wordwall have very high validity and practicality, making them suitable for use. However, several issues remain, such as teachers' limited technological skills, limited internet access, and the potential for cheating during online assessments. Therefore, ongoing teacher training, strengthening digital leadership skills, and better use of learning analytics are needed. In general, digital media can improve learning outcomes if supported by a robust system.*

**Keywords:** *Digital Media, Learning Evaluation, Teacher Competence, Elementary Schools, Educational Innovation.*

### **ABSTRAK**

Menggunakan teknologi digital dalam pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas cara mengevaluasi proses belajar di sekolah dasar. Penelitian ini ingin mengetahui seberapa efektif, hambatan apa saja, dan cara-cara yang bisa digunakan dalam memanfaatkan platform digital seperti Wordwall, Quizizz, Kahoot, Canva, dan YouTube sebagai alat untuk mengevaluasi. Metode yang digunakan adalah studi literatur dan penelitian pengembangan. Hasilnya menunjukkan bahwa media digital bisa meningkatkan rasa ingin tahu, semangat belajar, dan prestasi siswa karena lebih menarik dan cocok dengan kebutuhan mereka. Media seperti Wordwall memiliki validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi, sehingga layak digunakan. Namun, masih ada beberapa masalah, seperti kemampuan guru yang masih rendah dalam menggunakan teknologi, akses internet yang terbatas, serta kemungkinan adanya kecurangan saat melakukan evaluasi secara daring. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan terus-menerus untuk para guru, penguatan dalam kepemimpinan digital, serta penggunaan analisis pembelajaran secara lebih baik. Secara umum, media digital bisa meningkatkan hasil belajar jika didukung oleh sistem yang cukup baik.

**Kata Kunci:** Media Digital, Evaluasi Pembelajaran, Kompetensi Guru, Sekolah Dasar, Inovasi Pendidikan.

## **A. Pendahuluan**

Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Zaeni (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses evaluasi karena penyajiannya yang interaktif dan berbasis permainan. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk menjawab soal, sehingga proses evaluasi tidak lagi dianggap sebagai aktivitas yang membosankan, melainkan sebagai bagian dari kegiatan belajar yang menyenangkan (Zaeni, 2022).

Selain itu, pengembangan alat evaluasi berbasis platform digital juga terbukti mampu membantu guru dalam menyusun instrumen penilaian yang lebih variatif. Penelitian yang dilakukan oleh Latifah dan Damayanti (2022) menunjukkan bahwa penggunaan platform Wordwall dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang baik sehingga dapat digunakan sebagai alternatif alat

evaluasi berbasis teknologi. Platform tersebut memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa secara lebih menarik dan interaktif (Latifah & Damayanti, 2022).

Dari sisi proses pembelajaran secara umum, penggunaan media digital juga memberikan dampak positif terhadap suasana belajar di kelas. Novela, Suriani, dan Nisa (2024) menjelaskan bahwa media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, mengurangi kebosanan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Media digital juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih visual dan kontekstual sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari (Novela et al., 2024).

Dalam konteks peningkatan kompetensi guru, penelitian menunjukkan bahwa literasi digital guru merupakan faktor yang sangat penting dalam mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Ningrum dan Suherman (2022) menjelaskan bahwa pelatihan atau bimbingan teknis mengenai pembuatan media dan evaluasi

pembelajaran daring dapat meningkatkan kompetensi literasi digital guru secara signifikan. Melalui kegiatan pelatihan tersebut, guru menjadi lebih mampu memanfaatkan berbagai platform digital untuk mendukung proses pembelajaran dan evaluasi secara efektif (Ningrum & Suherman, 2022).

Lebih lanjut, strategi peningkatan kompetensi guru di era digital juga perlu dilakukan secara sistematis melalui dukungan kebijakan pendidikan dan pengembangan profesional berkelanjutan. Muthmainnah, Falasifah, Yadi, dan Halimah (2025) menegaskan bahwa peningkatan kompetensi digital guru dapat dilakukan melalui pelatihan teknologi pendidikan, kolaborasi antara guru, serta pemanfaatan berbagai sumber belajar digital. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital (Muthmainnah et al., 2025).

Dengan demikian, berbagai hasil penelitian tersebut menunjukkan

bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendorong inovasi dalam metode pembelajaran dan evaluasi. Namun demikian, keberhasilan implementasi teknologi pendidikan tetap memerlukan dukungan berbagai pihak, mulai dari peningkatan kompetensi guru, kepemimpinan sekolah yang visioner, hingga ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan dasar perlu dilakukan secara terencana dan berkelanjutan agar dapat memberikan kontribusi yang optimal terhadap peningkatan mutu pendidikan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian tersebut menggunakan pendekatan berbeda-beda sesuai dengan tujuan yang masing-masing dituju. Beberapa penelitian menggunakan cara mencari dan membaca sumber-sumber ilmiah untuk menganalisis informasi yang relevan, ada juga yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan cara mengamati, bertanya langsung, dan mencatat dokumen, sedangkan

beberapa penelitian lainnya menggunakan metode kuantitatif dengan desain studi kasus satu kali melalui pengisian kuesioner kepada siswa. Secara umum, pengumpulan data dilakukan dengan menganalisis dokumen, melakukan wawancara kepada peserta, mengamati langsung di lapangan, serta menggunakan kuesioner. Data tersebut kemudian dianalisis dengan pendekatan kualitatif deskriptif atau statistik sederhana agar dapat melihat tren atau kecenderungan hasilnya..

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Zaeni (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses evaluasi karena penyajiannya yang interaktif dan berbasis permainan. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk menjawab soal, sehingga proses evaluasi tidak lagi dianggap sebagai aktivitas yang

membosankan, melainkan sebagai bagian dari kegiatan belajar yang menyenangkan (Zaeni, 2022).

Selain itu, pengembangan alat evaluasi berbasis platform digital juga terbukti mampu membantu guru dalam menyusun instrumen penilaian yang lebih variatif. Penelitian yang dilakukan oleh Latifah dan Damayanti (2022) menunjukkan bahwa penggunaan platform Wordwall dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang baik sehingga dapat digunakan sebagai alternatif alat evaluasi berbasis teknologi. Platform tersebut memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa secara lebih menarik dan interaktif (Latifah & Damayanti, 2022).

Dari sisi proses pembelajaran secara umum, penggunaan media digital juga memberikan dampak positif terhadap suasana belajar di kelas. Novela, Suriani, dan Nisa (2024) menjelaskan bahwa media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, mengurangi kebosanan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Media

digital juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih visual dan kontekstual sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari (Novela et al., 2024).

Dalam konteks peningkatan kompetensi guru, penelitian menunjukkan bahwa literasi digital guru merupakan faktor yang sangat penting dalam mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Ningrum dan Suherman (2022) menjelaskan bahwa pelatihan atau bimbingan teknis mengenai pembuatan media dan evaluasi pembelajaran daring dapat meningkatkan kompetensi literasi digital guru secara signifikan. Melalui kegiatan pelatihan tersebut, guru menjadi lebih mampu memanfaatkan berbagai platform digital untuk mendukung proses pembelajaran dan evaluasi secara efektif (Ningrum & Suherman, 2022).

Lebih lanjut, strategi peningkatan kompetensi guru di era digital juga perlu dilakukan secara sistematis melalui dukungan kebijakan pendidikan dan pengembangan profesional berkelanjutan. Muthmainnah, Falasifah, Yadi, dan Halimah (2025) menegaskan bahwa peningkatan

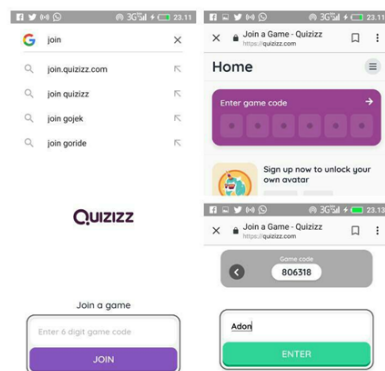
kompetensi digital guru dapat dilakukan melalui pelatihan teknologi pendidikan, kolaborasi antara guru, serta pemanfaatan berbagai sumber belajar digital. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital (Muthmainnah et al., 2025).

Dengan demikian, berbagai hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendorong inovasi dalam metode pembelajaran dan evaluasi. Namun demikian, keberhasilan implementasi teknologi pendidikan tetap memerlukan dukungan berbagai pihak, mulai dari peningkatan kompetensi guru, kepemimpinan sekolah yang visioner, hingga ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan dasar perlu dilakukan secara terencana dan berkelanjutan agar dapat memberikan kontribusi yang

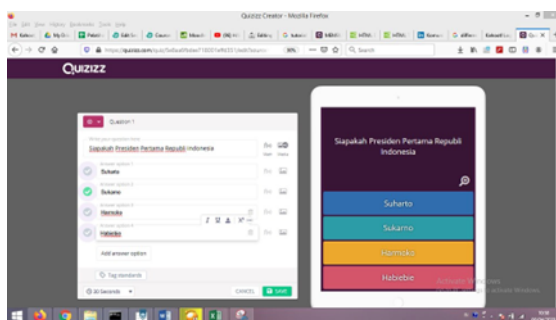
optimal terhadap peningkatan mutu pendidikan.



**Gambar 1. Quizizz**



**Gambar 2. Bagian Quizizz**



**Gambar 3. Bagian Quizizz**

Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang sering dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis digital. Aplikasi ini menyajikan soal dalam bentuk kuis yang dikemas seperti permainan

sehingga proses evaluasi terasa lebih santai dan menyenangkan bagi siswa. Melalui tampilan yang menarik, adanya sistem skor, serta umpan balik langsung terhadap jawaban, siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengerjakan soal. Bagi guru, Quizizz juga memudahkan proses penilaian karena hasil pengerjaan siswa dapat dilihat secara otomatis dan tersusun dalam bentuk laporan. Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya membantu guru dalam melakukan evaluasi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

**Tabel 1 Persentase**

Tahun	Persentase Pengguna	Kriteria
2024	70%	Diminati
2025	76%	Diminati
2026	82%	Sangat Diminati



**Gambar 4. Bagian Wordwall**

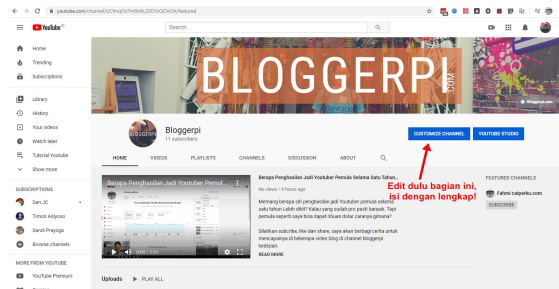
Wordwall merupakan platform digital yang dapat digunakan guru untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Melalui platform ini, guru dapat menyusun aktivitas seperti mencocokkan pasangan, kuis pilihan ganda, teka-teki, maupun permainan berbasis roda putar. Variasi bentuk soal tersebut membuat kegiatan evaluasi menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, Wordwall juga relatif mudah digunakan karena guru hanya perlu memasukkan materi atau soal yang ingin disajikan, kemudian sistem akan mengubahnya menjadi beberapa bentuk permainan. Dengan adanya fitur tersebut, guru dapat menilai pemahaman siswa dengan cara yang lebih kreatif dan interaktif.

**Tabel 2 Persentase**

Tahun	Persentase Pengguna	Kriteria
2024	65%	Diminati
2025	70%	Diminati
2026	75%	Diminati



**Gambar 5. Logo YouTube**



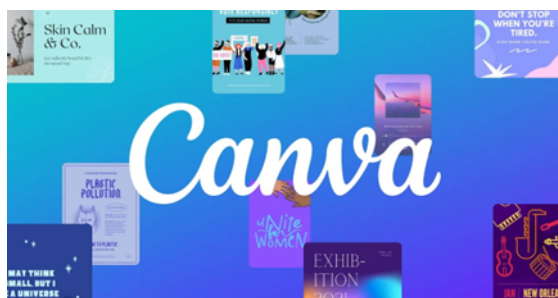
**Gambar 6. Bagian YouTube**

YouTube juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif karena menyediakan berbagai video edukatif yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar. Melalui video, siswa dapat melihat penjelasan materi secara lebih nyata, misalnya melalui animasi, demonstrasi, atau contoh peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membantu siswa memahami konsep yang mungkin sulit dijelaskan hanya melalui penjelasan lisan di kelas. Guru juga dapat memilih video yang sesuai dengan materi pembelajaran atau bahkan membuat video pembelajaran sendiri untuk dibagikan kepada siswa. Dengan demikian, YouTube tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan, tetapi juga dapat menjadi sumber belajar yang membantu memperkaya pengalaman belajar siswa.

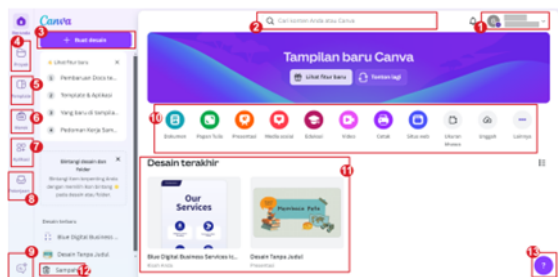
**Tabel 3 Persentase**

Tahun	Persentase Pengguna	Kriteria
2024	85%	Sangat Diminati
2025	88%	Sangat Diminati
2026	90%	Sangat Diminati

gambar, ikon, dan elemen visual yang memudahkan guru dalam menyusun materi tanpa harus memiliki kemampuan desain yang rumit. Materi yang disajikan secara visual biasanya lebih mudah dipahami oleh siswa karena informasi disampaikan secara ringkas dan jelas. Selain itu, penggunaan Canva juga dapat membantu guru menyajikan materi dengan lebih kreatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.



**Gambar 7. Logo Canva**



**Gambar 8. keterangan gambar**

Canva merupakan salah satu platform desain digital yang banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Melalui Canva, guru dapat membuat berbagai materi pembelajaran seperti presentasi, poster edukatif, infografis, hingga lembar kerja siswa dengan tampilan yang menarik. Platform ini menyediakan berbagai template,

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan berbagai hasil penelitian yang dianalisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap proses belajar dan penilaian. Aplikasi seperti Quizizz dan Wordwall bisa membuat siswa lebih tertarik, termotivasi, dan memahami materi dengan lebih baik karena presentasinya yang interaktif dan menyenangkan.

Media digital juga membantu guru dalam penyampaian materi secara lebih visual dan kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Namun, keberhasilan menggunakan teknologi dalam proses belajar sangat tergantung pada kemampuan guru dalam memahami dan menggunakan teknologi, adanya pelatihan yang cukup, serta ketersediaan alat dan fasilitas di sekolah. Integrasi teknologi dalam pendidikan dasar perlu dilakukan secara terencana agar dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Jurnal :**

- Ain, Siti Quratul, Indah Kurniati, and Chintiya Putri Ardy Pramesti. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI PENILAIAN PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11.01 (2026): 147-154.
- Aliffiansyah, Muhammad Ridho. "Tantangan Dan Strategi Dalam Proses Evaluasi Pembelajaran: Pandangan Terkini Dan Prospek Di Masa Depan." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9.2 (2024): 213-225.
- Andayani, Wida Oktavia, Dhian Dwi Nur Wenda, and Kukuh Andri AKA. "Development of Macromedia Flash-Based Learning Media On Water Cycle Material for Grade V Elementary Schools." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 11.2 (2026): 204-213.
- Febriyanti, Syafrida Nurrachmi. "Konstruksi Identitas Anak Muda di Youtube: Analisis Tekstual Konten "Kids Jaman Now" Pada Kanal YouTube Ecko Show dan Fikrifadlu." *Jurnal Spektrum Komunikasi* 8.2 (2020): 114-126.
- Latifah, Umi, and Maryam Isnaini Damayanti. "Pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan platform wordwall. net untuk siswa kelas ii sekolah dasar." *Jpgsd* 10.6 (2022): 1415-1424.
- Lesasananda, Rizka Aifa, and Abdul Malik. "Peningkatan kualitas guru melalui literasi digital di man 1 sumbawa barat." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9.3 (2024): 1904-1915.
- Mahardika, Andi Ichsan, et al. "Pelatihan pengembangan evaluasi pembelajaran digital menggunakan quizizz bagi guru di kota banjarmasin." *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara* 3.1 (2023): 1-9.
- Mubaroq, Husni, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, and Rina Nasyiatul Laily. "Pelatihan dan pendampingan guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, Wordwall, dan Canva di SD Negeri Mentor 2." *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5.3 (2025): 950-960.
- Mulyaningsih, Rejeki Sri. "Edukasi Pemanfaatan Sampah Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Sekaligus Menanamkan Pentingnya Kebersihan Lingkungan di Dukuh Cetok,

- Titang, Jogonalan, Klaten." *Jurnal Dharma Bhakti Ekuitas* (2023).
- Muthmainnah, Anti, et al. "Strategi peningkatan kompetensi guru di era digital untuk sekolah dasar." *Jurnal Wahana Pendidikan* 12.1 (2025): 229-240.
- Ningrum, Tia Ayu, and Dea Stivani Suherman. "Peningkatan kompetensi literasi digital guru melalui Bimtek pembuatan media dan evaluasi pembelajaran daring untuk Sekolah Dasar." *Journal of Practice Learning and Educational Development* 2.3 (2022): 124-128.
- Ningsih, Sindi Eka, Lilianti Lilianti, and Nurzaima Nurzaima. "Mengoptimalkan Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Edum Journal* 8.1 (2025): 29-44.
- Novela, D., Ari Suriani, and Sahrin Nisa. "Implementasi Pembelajaran Inovatif Melalui Media Digital Di Sekolah Dasar". *Journal of Practice Learning and Educational Development*, vol. 4, no. 2, June 2024, pp. 100-5, doi:10.58737/jpled.v4i2.283.
- Pujianti, Ninit, et al. "PEMANFAATAN LEARNING ANALYTICS SEBAGAI ALAT PENGAMBILAN KEPUTUSAN STRATEGIS DI SEKOLAH DASAR: PERAN KEPEMIMPINAN DIGITAL KEPALA SEKOLAH." *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah* 10.4 (2025): 2364-2369.
- Purwadi, Dinda Arisetya, and Ulma Erdilanita. "Efektivitas Evaluasi Model Countenance dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani." *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olahraga)* 7.2 (2022): 104-115.
- Ramadhani, Tasya, et al. "Analisis efektivitas penggunaan media digital dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10.02 (2025): 467-481.
- Susanti, Laily Yunita, Safira Nurmalinga Rahmadita, and Frista Nova Ayuningtyas. "Kesenjangan digital dan pemanfaatan AI sebagai tantangan pendidikan bagi generasi milenial di era Society 5.0." *Jurnal Pendidikan IPS* 15.4 (2025): 1284-1292.
- Syahirah, Dhiyan, Ahmad Hariandi, and Violita Zahyuni. "Pemanfaatan Platform Digital dalam Mendukung Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10.04 (2025): 223-232.
- Tanod, Mareyke Jessy, et al. "Analisis Pendidikan Karakteristik Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini* 8.2 (2025): 559-565.
- Zaeni, Abu. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar." *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam* 5.1 (2022): 195-207.