

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin

Volume 3, Nomor 12, January 2026, P. 502-509

E-ISSN: 2986-6340

Licensed by CC BY-SA 4.0

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18168004>

Penerapan Media Digital dalam Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar: Studi Observasi Lapangan

Implementing Digital Media in the Evaluation of Elementary School Learning: A Field Observation Study

Muhammadi¹, Ranti Meizatri², Shafira Nuraini Alya³, Wahyu Tia Anisa⁴, Nazuwa Kanza Azzahra⁵, Yahsa Aprilami Sepa⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Negeri Padang- PSDKU UNP Sawahlunto

E-mail: shafiranuraini31@gmail.com

Abstract

Digital-based learning evaluation has become an important component of the learning process in elementary schools in line with the rapid development of information and communication technology. This study aims to describe the implementation of digital-based learning evaluation, the types of evaluation media used, the suitability of the media to learning materials, as well as the responses and challenges experienced by students and teachers. This research employed a descriptive qualitative approach using an observation method conducted in eight elementary schools in West Sumatra Province. Data were collected through direct classroom observations, brief interviews with teachers, and documentation of digital learning evaluation activities. The results indicate that digital-based learning evaluation has been implemented in a structured manner and integrated into the learning process, particularly at the final stage of instruction. The evaluation media used include Wordwall, Educaplay, Google Forms, and Kahoot, with interactive game-based media being more dominantly applied due to their suitability to the characteristics of elementary school students. Students' responses to digital evaluation were generally positive, as reflected in increased enthusiasm, focus, and engagement during evaluation activities. However, this study also identified several challenges, such as limited facilities, unstable internet connectivity, and varying levels of digital literacy among teachers and students. Therefore, adequate infrastructural support and continuous improvement of teachers' digital competencies are required to ensure that digital-based learning evaluation can be implemented optimally and sustainably.

Keywords: learning evaluation; digital media; elementary school; digital assessment; technology-based learning

Abstrak

Evaluasi pembelajaran berbasis digital merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbasis digital, jenis media evaluasi yang digunakan, kesesuaian media dengan materi pembelajaran, serta respons dan kendala yang dihadapi peserta didik dan guru. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode observasi yang dilaksanakan pada delapan sekolah dasar di Provinsi Sumatera Barat. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara singkat dengan guru, dan dokumentasi kegiatan evaluasi pembelajaran digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis digital telah diterapkan secara terstruktur dan terintegrasi dengan proses pembelajaran, khususnya pada tahap akhir pembelajaran. Media evaluasi yang digunakan meliputi Wordwall, Educaplay, Google Form, dan Kahoot, dengan media berbasis permainan interaktif lebih dominan digunakan karena sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Respons siswa terhadap evaluasi digital cenderung positif, ditunjukkan dengan meningkatnya antusiasme, fokus, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan evaluasi. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan sarana, jaringan internet, serta perbedaan tingkat literasi digital guru dan siswa. Oleh karena itu, diperlukan dukungan sarana dan peningkatan kompetensi guru agar evaluasi pembelajaran berbasis digital dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan.

Kata kunci: evaluasi pembelajaran; media digital; sekolah dasar; asesmen digital; pembelajaran berbasis teknologi

Article Info

Received date: 15 December 2025

Revised date: 20 December 2025

Accepted date: 6 January 2026

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen esensial dalam pendidikan dasar karena berfungsi menilai ketercapaian tujuan pembelajaran, memantau perkembangan peserta didik, serta menjadi dasar perbaikan strategi pembelajaran. Pada jenjang sekolah dasar, evaluasi tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, evaluasi pembelajaran mengalami pergeseran dari pendekatan konvensional menuju pemanfaatan media digital yang lebih interaktif, efisien, dan terdokumentasi dengan baik (Magdalena et al., 2020; Sortwell et al., 2024).

Transformasi digital dalam pendidikan mendorong penggunaan teknologi sebagai bagian dari asesmen formatif maupun sumatif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran mampu memberikan umpan balik yang lebih cepat, meningkatkan kualitas pengambilan keputusan guru, serta mendukung pembelajaran berbasis data (Onasanya & Ajamu, 2024; Retnawati et al., 2024). Asesmen formatif berbasis digital juga terbukti memiliki dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, meskipun efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh desain instrumen dan kesiapan pengguna (Sortwell et al., 2024).

Pada konteks sekolah dasar, karakteristik peserta didik yang menyukai aktivitas visual dan permainan menjadikan media evaluasi digital berbasis gim semakin relevan. Platform seperti Google Form, Kahoot, Quizizz, Wordwall, dan Educaplay banyak digunakan karena mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan antusiasme siswa selama proses evaluasi (Fazriyah et al., 2020; Khusniah et al., 2022; Luthfi & Ahsani, 2020). Sejumlah studi menunjukkan bahwa Wordwall dan Kahoot efektif digunakan sebagai media evaluasi interaktif karena menyajikan soal dalam bentuk permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Prihatini et al., 2024; Umah et al., 2023).

Meskipun demikian, penerapan evaluasi pembelajaran berbasis digital juga menghadapi berbagai tantangan. Keterbatasan perangkat, ketergantungan pada jaringan internet, serta kemampuan literasi digital guru dan siswa masih menjadi kendala utama dalam implementasi di sekolah dasar (Aryanti, 2021; Retnawati et al., 2024). Selain itu, beberapa penelitian menegaskan bahwa asesmen berbasis gim perlu dirancang secara hati-hati agar unsur permainan tidak mengalihkan fokus siswa dari tujuan evaluasi pembelajaran (Julieth et al., 2024; Su et al., 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kajian empiris melalui studi observasi lapangan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai penerapan media digital dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini memfokuskan pada pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbasis digital, respons siswa, serta kelebihan dan kendala penggunaan media seperti Wordwall dan Educaplay, sehingga diharapkan dapat menjadi rujukan praktis dan akademis dalam pengembangan evaluasi pembelajaran digital yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode observasi lapangan. Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam dan faktual pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar, tanpa memberikan perlakuan atau manipulasi terhadap subjek penelitian. Pendekatan ini sesuai digunakan untuk mengkaji fenomena pendidikan yang terjadi secara alami di lingkungan sekolah.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 di tiga sekolah dasar, yaitu SDN 30 Payakumbuh (Kabupaten 50 Kota), SDN 67 Muhammadiyah Kampung Tengah (Kabupaten Agam), dan SDN 25 Baringin (Kabupaten Tanah Datar). Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara purposive, dengan pertimbangan bahwa ketiga sekolah telah menerapkan media evaluasi pembelajaran berbasis digital, sehingga relevan untuk menggambarkan praktik evaluasi digital di sekolah dasar.

Subjek penelitian adalah guru kelas dan peserta didik sekolah dasar yang terlibat langsung dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Objek penelitian meliputi pelaksanaan evaluasi

pembelajaran berbasis digital, jenis media evaluasi yang digunakan, cara guru menerapkan media digital dalam evaluasi, serta respons dan keterlibatan siswa selama proses evaluasi berlangsung. Fokus penelitian ini menekankan analisis proses evaluasi pembelajaran sebagaimana lazim digunakan dalam penelitian pendidikan dasar (Jannah & Sontani, 2018).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara singkat, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati proses evaluasi pembelajaran berbasis digital di kelas. Wawancara singkat dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi tambahan mengenai pengalaman dan kendala penggunaan media digital. Dokumentasi berupa foto kegiatan, lembar observasi, dan tampilan media evaluasi digital digunakan untuk memperkuat data penelitian. Penggunaan beberapa teknik pengumpulan data bertujuan meningkatkan keabsahan data melalui triangulasi Teknik (Kurnia et al., 2020).

Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil observasi dan wawancara dikelompokkan sesuai fokus penelitian, kemudian dideskripsikan secara naratif untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar.

HASIL

Bentuk dan Pelaksanaan evaluasi Pembelajaran Digital

Hasil observasi menunjukkan bahwa ketiga sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian telah menerapkan evaluasi pembelajaran berbasis digital dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pelaksanaan evaluasi dilakukan dengan memanfaatkan media digital interaktif yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik. Media yang paling dominan digunakan adalah Wordwall dan Educaplay, yang dioperasikan menggunakan perangkat laptop dan proyektor kelas. Evaluasi dilaksanakan pada tahap akhir pembelajaran sebagai bentuk penilaian pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.



Gambar 1. Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Digital

Pada pelaksanaannya, guru atau mahasiswa pendamping terlebih dahulu menjelaskan aturan penggunaan media evaluasi digital kepada siswa. Selanjutnya, soal evaluasi ditampilkan melalui layar proyektor dan siswa diminta menjawab secara bergantian atau bersama-sama. Proses evaluasi berlangsung secara terstruktur, dimulai dari kegiatan pembuka, inti, hingga penutup, sehingga tetap mengikuti alur pembelajaran di sekolah dasar.

Jenis Media evaluasi Digital dan Kesesuaian dengan Materi

Berdasarkan laporan observasi, media yang digunakan menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik siswa, yaitu Educaplay untuk materi suku kata (ka, ki, ku, ke, ko), serta Wordwall untuk materi suku kata (la, li, lu, le, lo) dan bangun datar.



Gambar 2. Media Evaluasi Digital

Terdapat variasi penggunaan media evaluasi digital pada setiap sekolah yang menjadi lokasi observasi. Secara umum, sekolah-sekolah memanfaatkan media evaluasi digital berbasis permainan dan kuis interaktif untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media yang digunakan antara lain Educaplay, Wordwall, Google Form, dan Kahoot, yang disesuaikan dengan karakteristik materi serta jenjang kelas siswa. Evaluasi pembelajaran disajikan dalam bentuk kuis interaktif yang dilengkapi unsur visual, audio, dan aktivitas bermain, seperti mencocokkan kata, memilih jawaban yang benar, serta mengelompokkan objek. Materi yang dievaluasi meliputi pengenalan suku kata dan konsep dasar matematika seperti bangun datar. Pemilihan media evaluasi digital tersebut didasarkan pada kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik, serta kemampuannya membantu siswa sekolah dasar memahami materi secara konkret dan menyenangkan.

Tabel 1. Media Evaluasi Digital yang Digunakan

Sekolah	Media Evaluasi	Materi yang dievaluasi	Bentuk Evaluasi	Kesesuaian dengan siswa
SDN 30 Payakumbuh	Educaplay	Suku Kata	Kuis Interaktif berbasis visual dan Audio	Sangat sesuai, karena membantu siswa mengenali bunyi dan bentuk suku kata melalui tampilan gambar dan suara
SDN 67 Muhammadiyah Kampung Tengah	Wordwall	Suku kata	Permainan mencocokkan dan pilihan ganda	Sesuai, karena melatih kemampuan membaca dan mengingat melalui aktivitas bermain
SDN 25 Baringin	Wordwall	Bangun Datar	Kuis visual dan pengelompokan objek	Sangat sesuai, karena memvisualisasikan bentuk bangun datar secara konkret dan menarik

SDN 05 Kototengah Batu	Educaplay	Suku Kata	Kuis interaktif dengan gambar dan audio	Sangat sesuai, karena karakteristik siswa kelas awal membutuhkan stimulus visual dan auditori untuk memperkuat kemampuan membaca
SDIT Sahabat Quran Talawi	Wordwall	Suku Kata	Permainan matching dan kuis interaktif	Sesuai, karena mendorong keaktifan siswa serta melatih konsentrasi dan ketepatan dalam mengenali suku kata
SDN 17 Baringin	Wordwall	Bangun Datar	True or false dan group sort	Sangat sesuai, karena membantu siswa membedakan bentuk bangun datar melalui aktivitas pengelompokan yang bersifat konkret dan visual
SDN 01 Koto Tengah Batu Hampa	Google Form	Evaluasi tematik	Soal pilihan ganda dan isian singkat	Cukup sesuai, karena memudahkan guru melakukan penilaian, namun interaktivitas siswa masih terbatas dibandingkan media berbasis permainan
SD Negeri 15 Barangin	Wordwall, Kahoot	Evaluasi tematik	Kuis berbasis permainan dan kompetisi	Sangat sesuai, karena menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan, kompetitif, dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif

Berdasarkan tabel media evaluasi digital, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis digital di sekolah dasar telah disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Media seperti Wordwall dan Educaplay terbukti sangat sesuai untuk materi dasar seperti suku kata dan bangun datar karena menyajikan evaluasi secara visual, interaktif, dan berbasis permainan, sehingga meningkatkan antusiasme, fokus, dan pemahaman siswa. Sementara itu, penggunaan Google Form dinilai cukup sesuai karena efektif secara administratif, namun kurang melibatkan siswa secara aktif dibandingkan media berbasis permainan. Secara keseluruhan, media evaluasi digital yang interaktif dan visual lebih efektif digunakan pada siswa sekolah dasar karena mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan belajar.

Respon, Keterlibatan, dan Minat Peserta Didik Saat Evaluasi Digital

Respons siswa terhadap penggunaan media evaluasi digital secara umum bersifat positif. Siswa terlihat lebih bersemangat, fokus, dan antusias mengikuti kegiatan evaluasi dibandingkan evaluasi konvensional menggunakan soal tertulis. Media digital membuat siswa merasa kegiatan evaluasi sebagai bagian dari permainan, bukan sebagai kegiatan yang menegangkan. Namun demikian, hasil observasi juga menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang membutuhkan pendampingan dalam memahami cara menjawab soal pada media digital. Hal ini terutama terjadi pada siswa yang belum terbiasa menggunakan perangkat digital. Meskipun demikian, dengan bimbingan guru, siswa tetap dapat mengikuti evaluasi hingga selesai.

Kelebihan, Kendala, dan Kesiapan Literasi Digital

Laporan observasi menegaskan beberapa kelebihan: media digital memudahkan pemahaman materi yang bersifat abstrak melalui visual-interaktif, meningkatkan semangat dan rasa percaya diri siswa, serta memberi hasil yang cepat. Namun, laporan juga menekankan bahwa keberhasilan evaluasi digital tetap bergantung pada kesiapan sarana, jaringan internet, dan keterampilan guru. Hal ini sejalan dengan artikel tinjauan/ulasan tentang asesmen berbasis teknologi yang menyoroti faktor kesiapan infrastruktur dan kompetensi pengguna sebagai penentu implementasi asesmen digital (Saekoko et al., 2025). Argument ini juga diperkuat oleh beberapa alasan berikut:

1. Pengembangan digital assessment untuk materi IPAS SD menegaskan pentingnya desain instrumen yang sesuai level siswa dan konteks sekolah (Wahyuni & Haeruddin, 2025).
2. Model asesmen digital adaptif/diferensiasi menekankan penilaian dapat dikembangkan lebih responsif terhadap kebutuhan siswa (namun tetap membutuhkan kesiapan implementasi) (Asnawi et al., 2025).
3. Pengembangan alat ukur literasi digital untuk pendidikan dasar menyoroti pentingnya memiliki instrumen yang valid untuk memetakan kompetensi digital (guru/siswa) sebagai prasyarat integrasi teknologi yang efektif (Alfian et al., 2025).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis digital telah diimplementasikan di sekolah dasar sebagai bagian dari proses pembelajaran, khususnya pada tahap akhir untuk menilai pemahaman siswa. Evaluasi digital dilaksanakan secara terstruktur dan terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga berfungsi tidak hanya sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana pendukung proses pembelajaran. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa evaluasi digital berperan penting dalam meningkatkan kualitas penilaian pembelajaran di era digital (Saekoko et al., 2025).

Pemilihan media evaluasi digital seperti Wordwall, Educaplay, Google Form, dan Kahoot menunjukkan adanya penyesuaian media dengan karakteristik materi dan peserta didik. Media berbasis permainan dan kuis interaktif lebih dominan digunakan pada materi dasar seperti suku kata dan bangun datar karena mampu menyajikan evaluasi secara visual dan konkret. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wahyuni dan Haeruddin (2025) yang menekankan pentingnya desain evaluasi digital yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar (Wahyuni & Haeruddin, 2025).

Respons peserta didik terhadap evaluasi pembelajaran berbasis digital secara umum bersifat positif. Siswa terlihat lebih antusias, fokus, dan aktif ketika evaluasi disajikan dalam bentuk permainan dan kuis interaktif. Namun, masih terdapat sebagian siswa yang membutuhkan pendampingan dalam penggunaan media digital, terutama bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan perangkat teknologi. Hal ini mendukung temuan Asnawi et al. (2025) yang menyatakan bahwa asesmen digital adaptif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi tetap memerlukan pendampingan dan kesiapan literasi digital (Asnawi et al., 2025).

Secara keseluruhan, evaluasi pembelajaran berbasis digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa sekolah dasar. Namun, keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada kesiapan sarana, kompetensi guru, serta literasi digital peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan evaluasi digital perlu disertai dengan penguatan kompetensi guru dan dukungan

infrastruktur agar evaluasi digital dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis digital telah diterapkan di sekolah dasar dengan memanfaatkan berbagai media digital interaktif, seperti Wordwall, Educaplay, Google Form, dan Kahoot. Pelaksanaan evaluasi digital dilakukan secara terstruktur dan terintegrasi dengan proses pembelajaran, terutama pada tahap akhir pembelajaran untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Media evaluasi berbasis permainan terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan fokus peserta didik dibandingkan media evaluasi konvensional.

Meskipun demikian, keberhasilan evaluasi pembelajaran berbasis digital masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan sarana prasarana, jaringan internet, serta variasi tingkat literasi digital guru dan siswa. Oleh karena itu, efektivitas evaluasi digital tidak hanya ditentukan oleh pemilihan media, tetapi juga oleh kesiapan sumber daya dan kompetensi pendidik dalam mengelola evaluasi berbasis teknologi.

SARAN

Berdasarkan simpulan penelitian, disarankan agar sekolah dan guru terus mengembangkan pemanfaatan media evaluasi digital yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Guru perlu mendapatkan pelatihan berkelanjutan terkait perancangan dan penggunaan evaluasi pembelajaran berbasis digital agar evaluasi tidak hanya efektif secara administratif, tetapi juga bermakna bagi proses belajar siswa. Selain itu, sekolah diharapkan dapat meningkatkan dukungan sarana dan prasarana, khususnya terkait ketersediaan perangkat dan kestabilan jaringan internet, guna menunjang pelaksanaan evaluasi digital. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan sekolah yang lebih luas atau menggunakan pendekatan kuantitatif maupun eksperimen untuk mengukur secara lebih mendalam pengaruh evaluasi pembelajaran berbasis digital terhadap hasil belajar peserta didik.

REFERENSI

- Alfian, Santosa, I., & Saputra, D. S. (2025). Developing and Validating a Digital Literacy Assessment Tool for Indonesian Primary Education. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 2923–2937. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.7741>
- Aryanti, N. N. S. (2021). Efektifitas Google Form Sebagai Media Evaluasi Di Masa Pandemi. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 329–342.
- Asnawi, Kenedi, A. K., Sahudra, T. M., Ramadhani, D., & Mardin, A. (2025). An Adaptive and Differentiated Digital Assessment Model to Measure Elementary Students' Character Values Using an Ethnosocial Approach in Science and Social Studies Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(10), 389–397. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i10.12855>
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, VI(01), 139–147.
- Jannah, S. N., & Sontani, U. T. (2018). Sarana dan prasarana pembelajaran sebagai faktor determinan terhadap motivasi belajar siswa (Learning facilities and infrastructure as a factor determinant to student learning motivation). *JURNAL PENDIDIKANMANAJEMEN PERKANTORAN*, 3(1), 63–70. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9457>
- Julieth, J., Ruiz, R., Dolores, A., & Sanchez, V. (2024). Impact of gamification on school engagement : a systematic review. *Frontiers in Education*, 1–10. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1466926>
- Khusniah, Z., Linguistika, Y., & Ahdhianto, E. (2022). ANALISIS PENINGKATAN MINAT BELAJAR

- SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL GAME-BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN KELAS V SDN PW 01 Zahrotul. *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 11(APRIL), 613–622. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>
- Kurnia, R., Guslinda, G., & Safriyanti, M. (2020). Meningkatkan Perkembangan Membaca melalui Buku Cerita Rakyat Melayu pada Anak Usia Dini Abstrak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 803–812. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.457>
- Luthfi, E., & Ahsani, F. (2020). Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Google Form Selama Masa Pandemi pada Peserta Didik SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 107–118. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Magdalena, I., Mulyani, F., Fitriyani, N., & Delvia, A. H. (2020). KONSEP DASAR EVALUASI PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI BENCONGAN 1 Ina. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(April), 87–98.
- Onasanya, S. A., & Ajamu, A. O. (2024). Formative and Summative Assessment Using Technology : A Critical Review. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 29(1), 1–8.
- Prihatini, N. W., Dewi, S. M., Buana, U., Karawang, P., Klari, K., Karawang, K., Barat, J., Kahoot, M., & Dasar, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(4), 4429–4435.
- Retnawati, H., Kardanova, E., Sumaryanto, Prasojo, L. D., Jailani, Arliani, E., Hidayati, K., Susanti, M., Lestari, H. P., Apino, E., Rafi, I., Rosyada, M. N., Tuanaya, R., Dewanti, S. R., Sotlikova, R., & Kassymova, G. K. (2024). A Systematic Review of the Use of Technology in Educational Assessment Practices: Lesson Learned and Direction for Future Studies. *International Journal of Robotics and Control Systems*, 4(4), 1656–1693.
- Saekoko, N., Benu, S., Welchristin, I., & Oematan, A. (2025). Peran Evaluasi Formatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 1(2), 336–350. doi.org/10.63822/8t7k4h35
- Sortwell, A., Trimble, K., Ferraz, R., Geelan, D. R., & Hine, G. (2024). A Systematic Review of Meta-Analyses on the Impact of Formative Assessment on K-12 Students ' Learning : Toward Sustainable Quality Education. *Sustainability Systematic*, 23–24.
- Su, F., Zou, D., A, D., Su, F., & Zou, D. (2024). A systematic review of game-based assessment in education in the past decade Recommended citation : A systematic review of game-based assessment in education in the past decade. *Knowledge Management & E-Learning*, 16(3)
- Umah, I. M. K., Yandari, I. A. V., & Hakim, Z. R. (2023). PENGEMBANGAN EVALUASI BERBASIS DIGITAL MELALUI WEB WORDWALL PADA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR Pendahuluan Pandemi Covid-19 menimbulkan pendidikan menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berdaya dapat menyesuaikan diri Untuk jenis. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 9(2), 269–278. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Wahyuni, N. G. A. P. E. S., & Haeruddin. (2025). Pengembangan Digital Assessment untuk Pemahaman Konsep Dasar IPAS di SD Kota Palu Development of Digital Assessment for Conceptual Understanding of IPAS in Elementary Schools in Palu City. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 6(1), 63–72.