

Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pendidikan Agama Islam: Analisis Efektivitas dan Tantangan Implementasi

Sri Inayati¹, Zulfani Sesmiarni²

UIN Syech M Djamil Djambek Bukittinggi

inayatisri96@gmail.com¹, zulfanisesmiarni@uinbukittinggi.ac.id²

Abstrak: Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek pendidikan, termasuk dalam sistem evaluasi pembelajaran. Evaluasi berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif yang dinilai mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas penilaian hasil belajar peserta didik. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran serta mengidentifikasi berbagai tantangan implementasinya dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah studi literatur dengan menelaah berbagai sumber berupa buku dan artikel jurnal ilmiah yang relevan dengan topik evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi seperti *Computer Based Test* (CBT), *Google Form*, *Learning Management System* (LMS), *Kahoot*, dan *Quizizz* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempercepat proses penilaian, serta memberikan umpan balik yang lebih objektif dan transparan. Namun demikian, penerapan evaluasi berbasis teknologi masih menghadapi sejumlah kendala, seperti keterbatasan kompetensi digital pendidik, infrastruktur teknologi yang belum merata, serta resistensi terhadap perubahan dari sistem evaluasi konvensional. Oleh karena itu, diperlukan dukungan kebijakan, pelatihan berkelanjutan, dan penyediaan sarana prasarana yang memadai agar evaluasi pembelajaran berbasis teknologi dapat diterapkan secara optimal dalam Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Teknologi Pendidikan, Evaluasi Digital.

Abstract: The rapid development of digital technology has brought significant changes to various aspects of education, including learning evaluation systems. Technology-based evaluation has emerged as an alternative approach that is considered capable of improving the effectiveness, efficiency, and quality of student learning assessment. This article aims to analyze the effectiveness of utilizing technology in learning evaluation and to identify the challenges of its implementation within the context of Islamic Religious Education (IRE). The method employed in this study is a literature review, examining various sources such as books and scholarly journal articles relevant to technology-based learning evaluation. The findings indicate that the use of technologies such as Computer-Based Tests (CBT), Google Forms, Learning Management Systems (LMS), Kahoot, and Quizizz can enhance student engagement, accelerate the assessment process, and provide more objective and transparent feedback. Nevertheless, the implementation of technology-based evaluation still faces several challenges, including limited digital competencies among educators, unequal technological infrastructure, and resistance to transitioning from conventional evaluation systems. Therefore, policy support, continuous professional development, and adequate infrastructure provision are essential to ensure the optimal implementation of technology-based learning evaluation in Islamic Religious Education.

Keywords: Learning Evaluation, Educational Technology, Digital Assessment.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Teknologi tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga sebagai alat pendukung dalam proses evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan karena berfungsi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran serta menjadi dasar pengambilan keputusan dalam perbaikan proses pembelajaran selanjutnya. Menurut Amany melakukan evaluasi pembelajaran memungkinkan guru mengetahui seberapa sukses penyampaian materi selama kegiatan belajar mengajar. Pemberian evaluasi secara tertulis seringkali menyebabkan siswa menjadi kurang jujur dan kurang berkonsentrasi akibat kegiatan kerjasama. Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang kreatif dan menyenangkan sekaligus menjaga siswa tetap konsentrasi.

Proses evaluasi dapat memberikan gambaran tehadap posisi siswa tersebut diantara

teman sebayanya. Evaluasi manual atau instrument penilaian yang manual memiliki banyak sekali kelemahan yaitu dari segi biaya dan juga waktu karena evaluasi manual memerlukan waktu dan biaya yang cukup banyak. Dari segi pemeriksaan, evaluasi manual membutuhkan lebih banyak waktu dan menyulitkan evaluator dalam mengolah hasil evaluasi, terlebih agar mendapat hasil evaluasi yang sesuai. Selanjutnya dari segi psikologi dimana dalam proses penyelegaraan, evaluasi dengan sistem manual seringkali menimbulkan kecemasan terhadap peserta didik.

Kegiatan evaluasi dalam pembelajaran agar menarik dan menyenangkan dapat diciptakan dengan memanfaatkan berbagai variasi media maupun metode pembelajaran yang interaktif. Teknologi dalam bidang pendidikan salah satunya adalah penggunaan media evaluasi berbasis game digital. Selaras dengan hal tersebut pada penelitian (Zahwa & Syafi'i, 2022) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi menjadi suatu kebutuhan yang harus dikuasai oleh para pendidik profesional. Pemanfaatan media pada proses pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan suatu informasi atau materi yang belum tersampaikan, selain itu media juga berfungsi sebagai alat penyampai informasi yang dapat mengurangi keasalahan konsep. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik dapat memiliki semangat dan antusias dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Selain itu penelitian juga dilakukan oleh Muhammad Reisyaf dan & Zulfani Sesmiani dalam artikel yang berjudul Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Hail Belajar Siswa Kelas X TKJ SMKN 3 Padangsidimpuan Sumatera Utara, penelitian ini yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh namun tidak signifikan terhadap penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa di kelas X TKJ pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMKN 3 Padangsidimpuan. Dan terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang diajarkan menggunakan aplikasi *Google Classroom* dengan siswa yang diajarkan dengan media yang biasa digunakan disekolah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 22 pada taraf signifikansi 5% diperoleh hasil $0,002 < 0,5$. Dari rumusan masalah "bagaimana pengaruh dalam penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas X TKJ di SMKN 3 Padangsidimpuan Sumatera Utara?" didapati hasil bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* mampu untuk menolong siswa dalam kemudahan pada pembelajaran akan tetapi tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan faktor seperti keluarga, psikologis dan lain sebagainya.

Dalam praktiknya, evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara konvensional masih memiliki berbagai keterbatasan, baik dari segi waktu, biaya, maupun objektivitas penilaian. Proses koreksi manual yang memakan waktu, potensi subjektivitas penilai, serta rendahnya keterlibatan peserta didik menjadi beberapa permasalahan yang sering muncul. Kondisi tersebut mendorong perlunya inovasi dalam sistem evaluasi pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), evaluasi pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan karakter religius peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran PAI perlu dikaji secara kritis agar tetap sejalan dengan tujuan pendidikan Islam. Sejauh ini, kajian tentang evaluasi berbasis teknologi masih banyak berfokus pada aspek teknis dan efektivitas umum, sementara analisis yang secara khusus menempatkan evaluasi digital dalam kerangka nilai dan tujuan Pendidikan Agama Islam masih relatif terbatas.

Penulisan artikel ini bertujuan untuk melihat efektifitas Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan apa saja tantangan dalam pengimplementasiannya sehingga diharapkan kajian ini bisa memberikan kontribusi dalam evaluasi pembelajaran yang lebih efektif dan lebih baik untuk pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Artikel ini disusun menggunakan metode studi literatur (*library research*). Metode ini dipilih karena tujuan penulisan artikel adalah untuk menganalisis konsep, model, serta temuan-temuan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Sumber data diperoleh dari berbagai referensi berupa buku teks pendidikan, artikel jurnal nasional dan internasional, prosiding seminar, serta publikasi ilmiah yang relevan dengan topik evaluasi pembelajaran dan teknologi pendidikan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur secara sistematis dengan memperhatikan keterkaitan tema, kebaruan sumber, serta kredibilitas referensi. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif-analitis, yaitu dengan mendeskripsikan konsep-konsep utama evaluasi berbasis teknologi dan menganalisisnya secara kritis dalam kerangka Pendidikan Agama Islam. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk menarik kesimpulan konseptual mengenai efektivitas, implikasi, serta tantangan penerapan teknologi dalam evaluasi pembelajaran PAI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas Teknologi dalam Evaluasi Pembelajaran

Pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran menunjukkan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas proses penilaian. Evaluasi berbasis teknologi memungkinkan pendidik memperoleh data hasil belajar secara cepat, akurat, dan sistematis. Hal ini berdampak langsung pada efisiensi kerja guru, terutama dalam aspek pengolahan nilai, dokumentasi hasil belajar, serta pemberian umpan balik kepada peserta didik. Berbeda dengan evaluasi konvensional yang membutuhkan waktu lama untuk koreksi dan rekapitulasi, sistem evaluasi digital mampu menyajikan hasil evaluasi secara *real-time*.

Dari perspektif pedagogis, teknologi evaluasi berperan dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Aplikasi evaluasi digital yang interaktif mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan bertanggung jawab terhadap proses belajar yang dijalani. Peserta didik tidak lagi diposisikan sebagai objek evaluasi semata, tetapi sebagai subjek yang terlibat langsung dalam proses penilaian. Kondisi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, efektivitas evaluasi berbasis teknologi tidak hanya diukur dari aspek teknis, tetapi juga dari kontribusinya terhadap pencapaian tujuan pendidikan Islam secara komprehensif. Evaluasi digital dapat dirancang untuk mengukur pemahaman konsep keislaman, kemampuan refleksi nilai, serta internalisasi sikap religius peserta didik. Misalnya, soal-soal berbasis studi kasus atau refleksi *digital* dapat digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik dalam mengaitkan nilai-nilai Islam dengan realitas kehidupan sehari-hari. Selain itu, teknologi memungkinkan penerapan asesmen formatif secara berkelanjutan. Melalui kuis daring, tugas digital, dan umpan balik otomatis, pendidik dapat memantau perkembangan belajar peserta didik secara kontinu. Asesmen formatif berbasis teknologi ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperbaiki kesalahan, meningkatkan pemahaman, dan mengembangkan potensi diri secara optimal. Dengan demikian, evaluasi tidak lagi dipahami sebagai akhir dari proses pembelajaran, melainkan sebagai bagian integral dari proses pembelajaran itu sendiri.

Macam-Macam Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran diwujudkan melalui beragam instrumen digital yang memiliki karakteristik, fungsi, dan tingkat kompleksitas yang berbeda. Keberagaman ini memberikan peluang bagi pendidik untuk menyesuaikan alat evaluasi dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kondisi peserta didik.

1. Computer Based Test (CBT)

Computer Based Test (CBT) merupakan suatu sistem penilaian berbasis komputer yang bertujuan untuk membantu guru dalam melaksanakan penilaian, baik dalam hal penilaian dan pelaksanaan ujian, serta seberapa efektif dan efisien ujian tersebut dilakukan. Hal ini tidak hanya membuat penerapannya lebih mudah, namun juga dapat bermanfaat bagi guru karena CBT memungkinkan guru memiliki bank soal yang terstruktur dengan baik.

Computer Based Test merupakan ujian yang dikerjakan dikomputer sehingga tidak memerlukan kertas, pena maupun pensil untuk menjawab pertanyaannya. Semua soal tertulis dan lembar jawabannya juga disediakan dikomputer sehingga kita hanya tinggal mengklik jawaban yang benar maupun salah atau tinggal mengetik kalau menjawab pertanyaan *essay*.

Menurut Olumorin et al (2013) CBT merupakan pelaksanaan ujian dapat diawasi atau tidak diawasi oleh pengawas ujian serta mengizinkan peserta ujian untuk melihat kemajuan diri sendiri melalui *self assessment*. Kelebihan sistem ini yaitu

- 1) Peserta dapat segera mengetahui hasil tes yang telah dijalani setelah tes berakhir dan mengurangi terjadinya kecurangan sebab setiap peserta akan mengakses soal yang berbeda dengan tingkat kesulitan yang sama.
- 2) Pengorganisasian tes lebih mudah, dikarenakan menggunakan sistem komputer.
- 3) Tidak perlu rancangan secara manual, sehingga hasilnya dapat keluar sesaat setelah peserta menyelesaikan tes.
- 4) Mengurangi penggunaan kertas yang tidak lagi efisien.
- 5) Tidak memerlukan ruang tambahan untuk menyimpan naskah soal maupun lembar jawaban.

2. Google Form

Google Form adalah *platform* survei *online* yang memungkinkan pengguna untuk membuat kuesioner dan formulir secara mudah dan cepat. Penggunaannya tidak hanya terbatas pada dunia bisnis, tetapi juga telah merambah ke ranah pendidikan, khususnya sebagai alat evaluasi pembelajaran. Menurut kajian teori, penggunaan *Google Form* dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan membuat kuis, angket, atau formulir online untuk mengumpulkan data dan penilaian dari peserta didik. Fitur otomatis di *Google Form* memudahkan pengolahan hasil evaluasi dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Dengan memanfaatkan *Google Form* sebagai alat evaluasi, guru dapat menghemat waktu, biaya, dan tenaga, serta mendapatkan hasil evaluasi yang lebih akurat dan efisien. Selain itu, penggunaan *Google Form* juga dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi.

Kelebihan *Google Form* sebagai alat evaluasi pembelajaran:

- a. Mudah digunakan: *Google Form* memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, bahkan bagi pemula.
- b. Gratis: *Google Form* adalah layanan gratis yang dapat diakses oleh siapa saja.
- c. Efisiensi waktu: Proses pembuatan dan penilaian soal menjadi lebih cepat dan efisien.
- d. Aksesibilitas: Siswa dapat mengakses formulir dan mengerjakan soal dari berbagai perangkat (komputer, *laptop*, *tablet*, atau *smartphone*) dengan koneksi *internet*.
- e. Analisis data otomatis: *Google Form* menyediakan fitur analisis data yang membantu guru untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dengan mudah.
- f. Fleksibilitas: *Google Form* dapat digunakan untuk berbagai jenis evaluasi, seperti kuis, survei, atau angket.
- g. Ramah lingkungan: Penggunaan *Google Form* dapat mengurangi penggunaan kertas, sehingga lebih ramah lingkungan.

3. *Learning Management System* (LMS)

LMS merupakan sistem untuk mengelola catatan pelatihan dan pendidikan, perangkat lunaknya untuk mendistribusikan program melalui internet dengan fitur untuk kolaborasi secara “*online*”. LMS atau yang lebih dikenal dengan *Learning Management System* adalah suatu perangkat lunak atau *software* untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara *online* (terhubung ke *internet*), *E-learning* dan materi-materi pelatihan. Dan semua itu dilakukan dengan *online*. Melalui pemanfaatan pusat sumber belajar virtual menjadikan sistem pembelajaran yang interaktif dan mandiri (*independent learning*).

Learning Management System (LMS) memungkinkan pemilik atau pembuat *course* untuk mengelola atau *memanage*, menyampaikan, dan monitor para peserta didiknya. *Learning Management System* (LMS) memudahkan antara pelajaran tradisional dengan media *digital* dan alat interaktif meliputi pembelajaran *online*, *virtual live sessions* dan forum diskusi.

LMS memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- 1) Memusatkan dan mengotomatisasi administrasi.
- 2) Mampu menyediakan layanan dan panduan yang dapat dilakukan *user* sendiri tanpa melibatkan orang lain.
- 3) Merangkai dan menyajikan konten pembelajaran secara berkala.
- 4) Menggunakan *web-bases platform* sebagai platform aplikasinya.
- 5) Mendukung kemudahan portabilitas dan standarisasi yang lebih baik.
- 6) Mengatur konten pembelajaran yang sifatnya *resue*.

4. *Kahoot*

Aplikasi *Kahoot* merupakan media pembelajaran berjenis *visual* dan memiliki fungsi dan mengarahkan attensi untuk dapat berkonsentrasi terhadap pelajaran yang berkaitan. Permainan melalui *Kahoot* dapat digunakan dalam pelajaran yang berbeda, memfasilitasi penilaian mendalam dalam proses pembelajaran. *Kahoot* merupakan

aplikasi *online* berupa kuis yang dapat dikembangkan dan ditampilkan dalam format permainan. Poin akan terlihat untuk jawaban yang betul dan peserta didik yang terlibat dapat secara langsung melihat hasil jawaban mereka.

Kahoot merupakan permainan sederhana tetapi menyenangkan dan dapat digunakan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan yang berkaitan dengan dunia Pendidikan, baik dijadikan media evaluasi, media dalam pemberian tugas belajar maupun sekadar memberikan hiburan saat proses belajar-mengajar. *Kahoot* dapat diaplikasikan pada berbagai mata pelajaran. *Kahoot* didesain dengan penggunaan yang gampang baik untuk pendidik maupun peserta didik. *Kahoot* merupakan salah satu dari bermacam pilihan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena aplikasi *kahoot* menitikberatkan gaya belajar dan hubungan interaktif partisipasi peserta didik dengan teman-temannya secara kompetitif terhadap proses pembelajaran yang sedang dipelajari.

Cara menggunakan aplikasi Kahoot terdapat dua langkah. Langkah pertama adalah membuat kuis di *Kahoot*. Sementara yang kedua adalah melakukan permainan kuis di *Kahoot*. Untuk membuat kuis bisa masuk di laman <https://create.kahoot.it/>. Jika masih belum memiliki akun, sebaiknya melakukan pendaftaran akun dan pendaftarannya bisa menggunakan akun gmail. Kemudian untuk membuat kuis, kita dapat menambahkan pertanyaan dan jawaban disitu. Kuis yang dibuat akan secara otomatis tersimpan di dalam aplikasi tersebut, sehingga dapat mengakses kuis tersebut. Setelah itu, *quiz* bisa dibagikan dan dimainkan di kelas. Sebelumnya, kita harus menyediakan PIN dan setelah itu siswa bisa memainkan kuisnya bisa secara individu maupun berkelompok dengan mengakses situs <https://kahoot.it/>. Selama melakukan kuis, kita dapat mengatur pertanyaan yang ditampilkan, menampilkan hasil kuis dan dapat melihat skor kuis siswa. Sementara itu, siswa yang mengakses situs <https://kahoot.it/> akan menampilkan layar yang berbeda dengan pendidik. Tampilan layar pada siswa memasukkan *game pin* dan nama singkat mereka. *Game pin* merupakan kode soal dan biasanya tersedia 6 digit angka. Selain itu, nama singkat adalah nama dari siswa yang mengikuti kuis tersebut. Kemudian setelah mengisi kedua syarat tersebut, siswa telah terdaftar dan bisa mengakses kuis tersebut. Siswa bisa menjawab setiap pertanyaan yang ditampilkan di layar komputer masing-masing.

Aplikasi *Kahoot* sebagai permainan edukatif dalam pembelajaran beberapa keunggulan, diantanya:

- 1) Memiliki tampilan yang menarik dan beragam.
- 2) Menyediakan fitur-fitur yang lengkap dan memungkinkan eksplorasi.
- 3) Berbasis teknologi dan dapat diakses melalui *smartphone*, sehingga lebih praktis.
- 4) Guru dapat memilih konten soal yang sesuai dengan orientasi pembelajaran yang ingin dicapai.
- 5) Siswa dapat melihat hasil jawaban secara langsung (*feedback*) setelah evaluasi.
- 6) Guru dapat dengan cepat mengontrol dan memantau jawaban siswa.
- 7) Aplikasi ini berbasis interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

5. *Quizizz*

Quizizz adalah sebuah web-tool untuk membuat kuis interaktif yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. *Quizizz* merupakan salah satu alat evaluasi berbasis e-learning yang paling cocok untuk mengevaluasi dengan langsung dan cepat memberi hasil kepada guru serta guru dapat melacak respon peserta didik. Pemanfaatan *quizizz* membantu guru dalam melakukan penilaian tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik serta pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi peserta didik.

Quizizz merupakan alat yang mudah digunakan dan kreatif. *Quizizz* adalah game kuis interaktif yang dapat digunakan untuk menilai pembelajaran secara formatif di kelas. Sumber daya yang tersedia secara *online* mencakup serangkaian pertanyaan pilihan ganda yang dapat digunakan sebagai pekerjaan rumah (PR) atau selama kelas (langsung). Format sumber daya ini sebanding dengan tes online. Karena ada skor kecepatan dan ketepatan waktu. *Quizizz* akan menilai peserta secara langsung untuk setiap upaya pemecahan masalah, siswa akan berkompetisi. *Quizizz* memiliki desain yang menarik dan memungkinkan kita memilih untuk mengaktifkan atau menonaktifkan musik latar. Siswa dapat memilih untuk mendengarkan musik atau mematikan musik jika mereka membutuhkan keheningan untuk belajar. Gambar menarik juga akan muncul di program *Quizizz* ketika siswa menjawab dengan benar atau salah.

Aplikasi *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran dikelas. Pembelajaran ini sangat disarankan karena proses pembelajaran adalah media pembelajaran *Quizizz* dengan *smartphone*. *Quizizz* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga motivasi peserta didik lebih tinggi dan hasil belajar lebih baik. Sehingga peserta didik akan lebih mudah mengevaluasi proses pembelajaran yang dilakukan.

Dalam pelaksanaan evaluasi formatif, *Quizizz* menginformasikan dan mengidentifikasi jawaban yang salah maupun jawaban yang benar untuk masing-masing pembelajar, sehingga lebih efektif karena diketahui materi apa yang perlu diperbaiki. Aplikasi *Quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran.

Menurut Paksi dan Lita, dalam aplikasi quizizz terdapat beberapa kelebihan yang diuraikan sebagai berikut:

- 1) Lebih privat, maksud lebih privat disini artinya bahwa setiap peserta didik akan bisa mengakses kuis pada *Quizizz* jika mendapatkan kode digit yang diberikan oleh guru.
- 2) Dapat dijadikan PR, dalam *Quizizz* tidak hanya dapat dilakukan untuk melaksanakan kuis interaktif saja melainkan guru juga dapat menugaskan PR pada aplikasi *Quizizz* dan batas pengerjaannya pun dapat diatur sesuai kebijakan yang dibuat oleh guru.
- 3) Tidak dapat mencontek, saat melakukan kuis interaktif peserta didik tidak dapat mencontek karena pada saat proses evaluasi berlangsung, soal yang diberikan

kepada setiap peserta didik telah diacak oleh guru. Sehingga setiap number soal pada setiap peserta didik akan berbeda.

- 4) Mengetahui ranking, pada akhir pekerjaan. Peserta didik dapat melihat dan mengetahui setiap rangking yang diperoleh.
- 5) Jawaban benar, tidak hanya rangking yang dapat peserta didik lihat, namun juga peserta didik dapat mengetahui setiap jawaban yang benar dari soal yang sudah selesai dikerjakan.

Analisis Perbandingan dan Implikasi Pemanfaatan Teknologi Evaluasi

Setiap instrumen evaluasi berbasis teknologi memiliki keunggulan dan keterbatasan yang perlu dipertimbangkan secara pedagogis. CBT dan LMS lebih cocok digunakan untuk evaluasi yang bersifat terstruktur dan berjangka panjang, sedangkan Google Form, Kahoot, dan *Quizizz* lebih efektif digunakan sebagai evaluasi formatif dan penguatan pembelajaran. Oleh karena itu, efektivitas evaluasi berbasis teknologi sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam memilih dan memadukan instrumen yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Implikasi pedagogis dari pemanfaatan teknologi evaluasi terlihat pada perubahan paradigma penilaian, dari yang semula berorientasi pada hasil akhir menjadi penilaian yang berkelanjutan dan berpusat pada peserta didik. Teknologi memungkinkan pendidik memberikan umpan balik yang cepat dan spesifik, sehingga peserta didik dapat segera mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam proses belajarnya. Dalam Pendidikan Agama Islam, implikasi ini penting karena evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur akademik, tetapi juga sebagai sarana pembinaan karakter dan nilai religius.

Selain itu, pemanfaatan teknologi evaluasi juga memiliki implikasi etis yang perlu diperhatikan. Pendidik perlu memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak mengabaikan prinsip kejujuran, keadilan, dan tanggung jawab dalam penilaian. Integrasi nilai-nilai keislaman dalam desain evaluasi digital menjadi kunci agar teknologi benar-benar mendukung tujuan pendidikan Islam, bukan sekadar mengikuti tren digitalisasi.

Tantangan Implementasi Evaluasi Berbasis Teknologi

Meskipun banyak manfaat yang ditawarkan oleh teknologi dalam evaluasi pembelajaran, terdapat sejumlah tantangan yang perlu diatasi. Salah satu tantangan utama adalah kesiapan pendidik untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses evaluasi. Banyak pendidik merasa kurang percaya diri dengan keterampilan teknologi mereka dan merasa tidak mendapatkan pelatihan yang cukup untuk menggunakan alat-alat baru secara efektif. Kurangnya pelatihan ini mengakibatkan beberapa pendidik merasa kewalahan atau takut untuk mencoba teknologi baru, yang pada gilirannya dapat menghambat adopsi teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, ada juga resistensi terhadap perubahan, di mana beberapa pendidik merasa lebih nyaman dengan metode evaluasi tradisional dan tidak berkeinginan untuk beralih ke metode berbasis teknologi. Hal ini sering kali dikaitkan dengan kurangnya waktu dan sumber daya untuk belajar dan beradaptasi dengan teknologi baru, serta ketidakpastian tentang efektivitas teknologi dalam konteks mereka.

Kurangnya waktu dan sumber daya yang tersedia untuk pendidik dalam mempelajari teknologi baru. Sistem pendidikan sering kali memiliki jadwal yang ketat dan beban kerja yang tinggi, sehingga pendidik mungkin tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengikuti

pelatihan atau berekspresi dengan alat-alat baru. Sumber daya yang terbatas, seperti akses ke perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan, juga dapat menjadi kendala. Di banyak sekolah, terutama di daerah-daerah yang kurang berkembang, dana untuk investasi dalam teknologi mungkin terbatas, sehingga sulit bagi pendidik untuk mendapatkan akses ke alat-alat yang mereka butuhkan. Tanpa dukungan yang memadai dari pihak sekolah atau pemerintah, pendidik mungkin merasa tidak memiliki kapasitas atau insentif untuk beralih ke teknologi baru.

Untuk mengatasi tantangan-tantangan ini, penting bagi institusi pendidikan dan pembuat kebijakan untuk menyediakan pelatihan berkelanjutan dan dukungan teknis yang memadai bagi pendidik. Pelatihan ini harus mencakup tidak hanya penggunaan alat-alat teknologi tetapi juga strategi pengajaran yang efektif yang memanfaatkan teknologi tersebut.

Pelatihan harus dirancang untuk mengatasi kekhawatiran dan resistensi yang mungkin ada, dengan menunjukkan bukti tentang bagaimana teknologi dapat meningkatkan hasil belajar. Pendekatan ini dapat mencakup studi kasus, testimoni dari pendidik yang berhasil mengadopsi teknologi, dan demonstrasi praktis tentang penggunaan teknologi dalam konteks nyata.

Penting juga untuk mengalokasikan sumber daya yang memadai untuk infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah. Ini termasuk investasi dalam perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan, serta menyediakan akses internet yang stabil dan cepat. Dengan memastikan bahwa semua pendidik memiliki akses ke alat-alat yang diperlukan, hambatan praktis untuk adopsi teknologi dapat dikurangi. Selain itu, institusi pendidikan perlu memberikan insentif kepada pendidik untuk mengadopsi teknologi, seperti pengakuan, penghargaan, atau dukungan karir. Insentif ini dapat memotivasi pendidik untuk terus belajar dan berinovasi dalam pengajaran mereka.

Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Perspektif Society 5.0 dan Pendidikan Islam

Era Society 5.0 menekankan integrasi teknologi dengan nilai-nilai kemanusiaan. Dalam konteks ini, evaluasi pembelajaran berbasis teknologi perlu dirancang secara humanis dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara utuh. Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis dalam memastikan bahwa pemanfaatan teknologi tetap selaras dengan nilai etika, spiritualitas, dan kemanusiaan.

Evaluasi digital yang dirancang secara bijaksana dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan kesadaran moral, tanggung jawab sosial, dan kecakapan abad ke-21 peserta didik. Oleh karena itu, pendidik PAI dituntut untuk tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga memiliki sensitivitas pedagogis dan nilai dalam merancang evaluasi pembelajaran.

KESIMPULAN

Evaluasi pembelajaran berbasis teknologi merupakan inovasi strategis yang relevan dengan perkembangan pendidikan di era *digital* dan *Society 5.0*. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi seperti *Computer Based Test (CBT)*, *Google Form*, *Learning Management System (LMS)*, *Kaboot*, dan *Quizizz* mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta kualitas proses evaluasi pembelajaran.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, evaluasi berbasis teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur pencapaian kognitif, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana

pembinaan sikap, nilai, dan karakter Islami peserta didik. Integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran perlu dilakukan secara bijaksana agar tetap sejalan dengan tujuan pendidikan Islam, yaitu membentuk insan yang beriman, berilmu, dan berakhhlak mulia.

Keberhasilan implementasi evaluasi berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh kesiapan sumber daya manusia, ketersediaan infrastruktur, serta dukungan kebijakan lembaga pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan berkelanjutan bagi pendidik, penguatan literasi digital, serta kebijakan yang mendukung transformasi evaluasi pembelajaran secara berkelanjutan. Artikel ini diharapkan dapat menjadi rujukan konseptual bagi pengembangan model evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual dan berorientasi pada nilai-nilai Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, M., dkk. (2025). *Evaluasi Penggunaan Learning Management System (LMS) di SMK Negeri 6 Makassar*.
- Afiifah, A., Sukainah, A., & Rahman, K. (2024). Pengembangan metode evaluasi pembelajaran berbasis Quizizz berbantuan e-modul dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas X APAPL SMKN 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 10(2), 223–238. <https://doi.org/10.26858/jptp.v10i2.1405>
- Ardhi, M. R., & Sesmiarni, Z. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi Google Classroom terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ SMKN 3 Padangsidimpuan Sumatra Utara. *Indonesian Research Journal on Education (IRJE): Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1).
- Fadilah, N., Nurvita, & Putra, E. (2025). Pengembangan alat evaluasi Quizizz pada materi flora dan fauna di kelas XI IPS. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 6(5), 4392–4406. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i5.6381>
- Mahabu, F., dkk. (2025). Pemanfaatan Learning Management System (LMS) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTPP)*, 3(1), 27–34.
- Permatasari, S., dkk. (2023). Asesmen digital berbasis Kahoot dalam evaluasi pembelajaran. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(4), 2710–2714. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Rabiatul, R. S., dkk. (2024). Efektivitas penggunaan Quizizz dan Kahoot sebagai media penilaian di SMPN 3 Warungkiara Satu Atap. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 13242–13249.
- Rauf, W. A. (2025). Penggunaan Google Form sebagai alat evaluasi pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama Negeri 36 Sarolangun. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi Pembelajaran*, 5(2), 197–211.
- Safitri, A. N., dkk. (2024). Penerapan media Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran teks artikel di kelas XII SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 2(4), 13–22.
- Sholihah, I. A., dkk. (2023). Analisis keuntungan dan kerugian Kahoot sebagai platform media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44.
- Soraya, F., & Marzuki, I. (2024). Transformasi model evaluasi pembelajaran berbasis teknologi di era Society 5.0. *Tadarus Tarbany: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 6(2), 167–179. <https://doi.org/10.31000/jkip.v6i2.12925>
- Wardana, M. N. M., Rahmawati, P. R., & [dkk]. (2022). Penggunaan Kahoot! sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Etika Profesi kelas X Akuntansi SMKN 2 Blitar, efektifkah? *Proceedings of the National Seminar on Education*, 2(3), 42–49.
- Navyll, N. R. (2023). Pengembangan evaluasi pembelajaran daring berbasis teknologi untuk kompetensi keahlian multimedia. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 1–7. <https://doi.org/10.21009/jpi.062.01>