



ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI RUMAH BELAJAR SEBAGAI ALAT BANTU ASESMEN PADA PEMBELAJARAN Di SDN ROMBEN GUNA II

Feri Aprillah

Prodi PGSD STKIP PGRI Sumenep

Laila nur fadilah

Prodi PGSD STKIP PGRI Sumenep

Moh Taufiq Ilham

Prodi PGSD STKIP PGRI Sumenep

Alamat: Jl. Trunojoyo, Gedung Sumenep

Korespondensi penulis: feriaprillah@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze the use of the Rumah Belajar application as an assessment tool in learning. The Rumah Belajar application, developed by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology of the Republic of Indonesia, offers various educational features that can support the learning process, including in terms of student assessment. This study uses a qualitative approach with a case study method in a number of schools that apply the Rumah Belajar application in teaching and learning activities. The results of the study show that this application makes it easier for teachers to conduct formative assessments, provide quick feedback, and monitor student learning progress more effectively. The app also helps students to conduct self-evaluations and increase their engagement in learning. However, there are several challenges, such as limited internet access and a lack of technical understanding from some teachers in making the most of the application's features. Overall, the Rumah Belajar application can be used as an effective assessment tool if supported by the right training for educators and adequate technological infrastructure.*

Keywords: *Learning House Application, assessment.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi Rumah Belajar sebagai alat bantu asesmen dalam pembelajaran. Aplikasi Rumah Belajar yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, menawarkan berbagai fitur edukatif yang dapat mendukung proses pembelajaran, termasuk dalam hal asesmen siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus pada sejumlah sekolah yang menerapkan aplikasi Rumah Belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini mempermudah guru dalam melakukan asesmen formatif, memberikan umpan balik secara cepat, serta memonitor kemajuan belajar siswa secara lebih efektif. Aplikasi ini juga membantu siswa untuk melakukan evaluasi diri dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Namun, terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses internet dan kurangnya pemahaman teknis dari sebagian guru dalam memanfaatkan fitur-fitur aplikasi secara maksimal. Secara keseluruhan, aplikasi Rumah Belajar dapat dijadikan alat bantu asesmen yang efektif jika didukung oleh pelatihan yang tepat untuk pendidik dan infrastruktur teknologi yang memadai.

Kata kunci: *Aplikasi Rumah Belajar, penilaian*

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah pemanfaatan aplikasi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Aplikasi Rumah Belajar, yang dikembangkan oleh Kementerian

Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yang bertujuan untuk memberikan akses pembelajaran yang lebih luas dan interaktif bagi siswa dan guru di Indonesia. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal, dan fitur asesmen

Pemanfaatan aplikasi Rumah Belajar dalam asesmen pembelajaran berpotensi untuk mempercepat dan mempermudah proses evaluasi, memberikan umpan balik secara real-time, serta memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Aplikasi ini juga mendukung asesmen formatif yang dapat dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau perkembangan siswa dalam setiap tahap pembelajaran. Namun, meskipun aplikasi ini menawarkan berbagai keuntungan, masih terdapat tantangan dalam penerapannya, terutama terkait dengan keterbatasan akses teknologi dan pemahaman guru dalam menggunakan aplikasi secara optimal.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan aplikasi Rumah Belajar sebagai alat bantu asesmen dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini juga akan menggali tantangan dan peluang yang ada dalam penerapan aplikasi ini di berbagai sekolah di Indonesia. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi pengembangan dan optimalisasi penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses asesmen pembelajaran.

KAJIAN TEORITIS

1. Konsep Aplikasi Rumah Belajar

Aplikasi Rumah Belajar adalah salah satu inovasi teknologi pendidikan yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, baik secara mandiri maupun terintegrasi dengan pembelajaran formal. Fitur-fitur utama Rumah Belajar meliputi Sumber Belajar, Laboratorium Maya, Bank Soal, dan Kelas Digital.

Rumah Belajar memiliki potensi besar sebagai alat bantu asesmen karena:

- Aksesibilitasnya yang luas, memungkinkan siswa dan guru mengakses konten kapan saja dan di mana saja.
- Berbasis teknologi digital, mempermudah proses pengumpulan, analisis, dan pelaporan hasil asesmen.
- Fitur interaktif, seperti kuis online, yang membantu guru dalam mengevaluasi pembelajaran siswa secara real-time.

2. Konsep Asesmen dalam Pembelajaran

Asesmen adalah proses pengumpulan informasi tentang capaian belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Menurut Brown (2004), asesmen dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis:

- 1) Asesmen Formatif: Dilakukan selama proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik.
- 2) Asesmen Sumatif: Dilakukan pada akhir periode pembelajaran untuk menilai hasil belajar siswa.
- 3) Asesmen Diagnostik: Digunakan untuk mengetahui kesulitan belajar siswa sebelum proses pembelajaran dimulai.

Dalam konteks pembelajaran di SD, asesmen harus bersifat menyeluruh dan inklusif, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aplikasi Rumah Belajar mendukung ketiga aspek ini melalui fitur-fiturnya yang variatif.

3. Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Dasar

Teknologi pendidikan telah menjadi bagian integral dari sistem pendidikan modern. Menurut teori Connectivism (Siemens, 2005), teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Di tingkat pendidikan dasar, pemanfaatan teknologi seperti aplikasi Rumah Belajar dapat:

- Memperluas cakupan materi pembelajaran dengan sumber daya digital yang kaya.
- Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif.
- Mempermudah evaluasi pembelajaran dengan fitur asesmen otomatis.

4. Keunggulan dan Tantangan Aplikasi Rumah Belajar sebagai Alat Bantu Asesmen

a. Keunggulan

- Efisiensi Waktu dan Biaya: Guru dapat memanfaatkan bank soal untuk membuat asesmen tanpa harus menyusun manual.
- Keterlibatan Siswa: Fitur interaktif seperti laboratorium maya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses asesmen.
- Data-Driven Decision Making: Hasil asesmen yang terintegrasi memungkinkan guru untuk menganalisis data secara mendalam.

b. Tantangan

- Keterbatasan Infrastruktur: Tidak semua sekolah memiliki akses internet yang stabil.
- Kemampuan Teknologi Guru dan Siswa: Perlu pelatihan agar aplikasi dapat dimanfaatkan secara maksimal.
- Kesesuaian Konten: Konten dalam aplikasi harus relevan dengan kurikulum yang berlaku di SDN Romben Guna II.

5. Implementasi Rumah Belajar di Sekolah Dasar

Implementasi aplikasi Rumah Belajar sebagai alat bantu asesmen di SDN Romben Guna II dapat dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

- Sosialisasi dan Pelatihan: Memberikan pemahaman kepada guru tentang cara memanfaatkan aplikasi.
- Integrasi dalam Rencana Pembelajaran: Memasukkan asesmen berbasis aplikasi dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian.
- Evaluasi dan Perbaikan: Melakukan evaluasi secara berkala untuk mengetahui efektivitas aplikasi sebagai alat bantu asesmen.

METODE PENELITIAN

Metode analisis yang digunakan dalam pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif merupakan cara analisis yang cenderung menggunakan kata-kata untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena atau data yang diperoleh. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (*library reserch*) penelitian yang digunakan untuk memecahkan suatu problem yang bersifat konseptual teoritis, baik tentang tokoh pendidikan ataupun konsep pendidikan tertentu seperti tujuan, metode, teknik dan lingkungan Pendidikan. Secara sederhana penelitian kepustakaan adalah jenis penelitian yang berusaha mengimpundata dari berbagai literatur dan menjadikan sebagai objek utama analisisnya. Dalam penelitian ini,

penulis ingin meneliti dan menganalisis Pemanfaatan Aplikasi Rumah Belajar Sebagai Alat Bantu Asesmen Pada Pembelajaran Di SDN Romben Guna II.

Penulis mengumpulkan data dengan cara dokumentasi. Dokumentasi atau studi dokumenter (documentary study) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. buku-buku, jurnal-jurnal dan sumber internet yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai Pemanfaatan Aplikasi Rumah Belajar Sebagai Alat Bantu Asesmen Pada Pembelajaran Di SDN Romben Guna II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran salah satunya menjadi media pembelajaran, yang diperuntukkan untuk menyampaikan informasi atau materi guna menarik perhatian, minat, serta menstimulasi pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran. media pembelajaran merupakan alat yang diperuntukkan guna menyampaikan materi atau informasi selama berlangsungnya pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan beberapa cara, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran yang interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif ini para siswa lebih mampu memahami informasi atau materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran berbasis digital yang digunakan oleh guru seperti aplikasi Rumah Belajar dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran sebab dalam penyajiannya aplikasi Rumah Belajar mengkombinasikan antara teks, gambar, animasi, suara, dan juga video. Penerapan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi yang sulit dipahami, dan para siswa dapat dengan nyaman menggunakannya, sehingga proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan menyenangkan.

Aplikasi Rumah Belajar termasuk *Learning Management System (LMS)*. LMS merupakan software yang diperuntukkan untuk keperluan administrasi, dokumentasi, pelaporan, kegiatan pembelajaran offline, dan penyampaian materi secara online. Aplikasi Rumah Belajar digunakan sebagai media untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Aplikasi ini diperuntukkan untuk mengelola proses pendidikan, menyampaikan konsep secara virtual, yang tujuannya untuk

mengimplementasikan sistem pembelajaran yang berbasis teknologi dan sistematis. Aplikasi Rumah Belajar dapat dijadikan sebagai sistem pembelajaran interaktif berbasis website, yang tujuannya untuk memperluas pengetahuan dan wawasan siswa.

Manfaat dari penggunaan Rumah Belajar sebagai media pembelajaran yaitu guna mengoptimalkan standar proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manfaat lain dari pemakaian aplikasi Rumah Belajar yaitu untuk mengelola, melaksanakan pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran secara online. Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran tatap muka dan memantau kegiatan pembelajaran secara online. Penggunaan sistem ini memiliki beberapa kelebihan seperti memberikan waktu belajar yang lebih longgar bagi siswa, terjalinnya interaksi antara guru dan siswa, dan bisa dilakukan dari mana saja dan kapan saja selagi tersambung ke jaringan internet. Sistem pembelajarannya dapat dilakukan secara interaktif dan fleksibel.

A. Asesmen Pembelajaran

Secara umum, asesmen dapat diartikan sebagai proses untuk mendapatkan informasi dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk dasar pengambilan keputusan tentang siswa baik yang menyangkut kurikulumnya, program pembelajarannya, iklim sekolah maupun kebijakan-kebijakan sekolah. Keputusan tentang siswa ini termasuk bagaimana guru mengelola pembelajaran di kelas, bagaimana guru menempatkan siswa pada program- program pembelajaran yang berbeda, tingkatan tugas-tugas untuk siswa yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing, bimbingan dan penyuluhan, dan saran untuk studi lanjut. Keputusan tentang kurikulum dan program sekolah termasuk pengambilan keputusan tentang efektifitas program dan langkah-langkah untuk meningkatkan kemampuan siswa dengan pengajaran remidi (*remedial teaching*). Keputusan untuk kebijakan pendidikan meliputi; kebijakan di tingkat sekolah, kabupaten maupun nasional. Pembahasan tentang kompetensi untuk melakukan asesmen tentang siswa akan meliputi bagaimana guru mengkoleksi semua informasi untuk membantu siswa dalam mencapai target pembelajaran dengan berbagai teknik asesmen, baik teknik yang bersifat formal maupun nonformal, seperti teknik *paper and pencil test*, unjuk kerja

siswa dalam menyelesaikan pekerjaan rumah, tugas-tugas di laboratorium maupun keaktifan diskusi selama proses pembelajaran. Semua informasi tersebut dianalisis untuk kepentingan laporan kemajuan siswa.

Asesmen secara sederhana dapat diartikan sebagai proses pengukuran dan non pengukuran untuk memperoleh data karakteristik peserta didik dengan aturan tertentu. Dalam pelaksanaan asesmen pembelajaran, guru akan dihadapkan pada 3 (tiga) istilah yang sering dikacaukan pengertiannya, atau bahkan sering pula digunakan secara bersama yaitu istilah pengukuran, penilaian dan test. Untuk lebih jauh bisa memahami pelaksanaan asesmen pembelajaran secara keseluruhan, perlu dipahami dahulu perbedaan pengertian dan hubungan di antara ketiga istilah tersebut, dan bagaimana penggunaannya dalam asesmen pembelajaran.

B. Pengukuran

Secara sederhana pengukuran dapat diartikan sebagai kegiatan atau upaya yang dilakukan untuk memberikan angka-angka pada suatu gejala atau peristiwa, atau benda, sehingga hasil pengukuran akan selalu berupa angka. Alat untuk melakukan pengukuran ini dapat berupa alat ukur standar seperti meter, kilogram, liter dan sebagainya, termasuk ukuran-ukuran subyektif yang bersifat relatif, seperti depa, jengkal, “sebentar lagi”, dan lain-lain. Dalam proses pembelajaran guru juga melakukan pengukuran terhadap proses dan hasil belajar yang hasilnya berupa angka-angka yang mencerminkan capaian dan proses dan hasil belajar tersebut. Angka 50, 75, atau 175 yang diperoleh dari hasil pengukuran proses dan hasil pembelajaran tersebut bersifat kuantitatif dan belum dapat memberikan makna apaapa, karena belum menyatakan tingkat kualitas dari apa yang diukur. Angka hasil pengukuran ini biasa disebut dengan skor mentah. Angka hasil pengukuran baru mempunyai makna bila dibandingkan dengan kriteria atau patokan tertentu.

C. Evaluasi

Evaluasi adalah proses pemberian makna atau penetapan kualitas hasil pengukuran dengan cara membandingkan angka hasil pengukuran tersebut dengan kriteria tertentu. Kriteria sebagai pembanding dari proses dan hasil pembelajaran tersebut dapat ditentukan sebelum proses pengukuran atau dapat pula ditetapkan

sesudah pelaksanaan pengukuran. Kriteria ini dapat berupa proses/kemampuan minimal yang dipersyaratkan, atau batas keberhasilan, dapat pula berupa kemampuan rata-rata unjuk kerja kelompok dan berbagai patokan yang lain. Kriteria yang berupa batas kriteria minimal yang telah ditetapkan sebelum pengukuran dan bersifat mutlak disebut dengan Penilaian Acuan Patokan atau Penilaian Acua Kriteria (PAP/PAK), sedang kriteria yang ditentukan setelah kegiatan pengukuran dilakukan dan didasarkan pada keadaan kelompok dan bersifat relatif disebut dengan Penilaian Acuan Norma/ Penilaian Acuan Relatif (PAN/PAR).

D. Tes

Tes Adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya tes merupakan alat ukur yang sering digunakan dalam asesmen pembelajaran disamping alat ukur yang lain.\

Dalam melaksanakan proses asesmen pembelajaran, guru selalu berhadapan dengan konsep-konsep evaluasi, pengukuran, dan tes yang dalam penerapannya sering dilakukan secara simultan. Sebab itu, dalam praktik ketiganya sering tidak dirasakan pemisahannya, karena melakukan asesmen berarti telah pula melakukan ketiganya. Waktu melaksanakan asesmen guru pasti telah menciptakan alat ukur berupa tes maupun nontes seperti soal-soal ujian, observasi proses pembelajaran dan sebagainya. Melakukan pengukuran, yaitu mengukur atau memberi angka terhadap proses pembelajaran ataupun pekerjaan siswa sebagai hasil belajar yang merupakan cerminan tingkat penguasaan terhadap materi yang dipersyaratkan, kemudian membandingkan angka tersebut dengan kriteria tertentu yang berupa batas penguasaan minimum ataupun berupa kemampuan umum kelompok, sehingga munculah nilai yang mencerminkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Akhirnya diambil keputusan oleh guru tentang kualitas proses dan hasil belajar.

Dengan uraian di atas, nampak jelas hubungan antara ketiga pengertian tersebut dalam kegiatan asesmen pembelajaran, meskipun sering dilakukan oleh guru secara

simultan. Melakukan asesmen selalu diawali dengan menyusun tes atau nontes sebagai alat ukur, hasil pengukuran berupa angka bersifat kuantitatif belum bermakna bila tidak dilanjutkan dengan proses penilaian dengan membandingkan hasil pengukuran dengan kriteria tertentu sebagai landasan pengambilan keputusan dalam pembelajaran. Sebaliknya, penilaian (penentuan kualitas) tidak dapat dilakukan tanpa didahului dengan proses pengukuran.

Jadi, dapat diartikan bahwa asesmen pembelajaran adalah proses untuk mendapatkan informasi dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk landasan pengambilan keputusan tentang siswa baik yang menyangkut kurikulumnya, program pembelajarannya, iklim sekolah maupun kebijakan-kebijakan sekolah. Keputusan tentang siswa ini termasuk bagaimana guru mengelola pembelajaran di kelas, bagaimana guru menempatkan siswa pada program-program pembelajaran yang berbeda, tingkatan tugas-tugas untuk siswa yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing, bimbingan dan penyuluhan, dan mengarahkan mereka pada studi lanjut. Keputusan tentang kurikulum dan program sekolah, termasuk pengambilan keputusan tentang efektifitas program ataupun langkah-langkah untuk meningkatkan kemampuan siswa dengan remedial teaching. Kemudian, keputusan untuk kebijakan pendidikan menyangkut kebijakan di tingkat sekolah, kabupaten, maupun nasional. Sehingga ketika pembahasan tentang kompetensi untuk melakukan asesmen tentang siswa akan meliputi bagaimana guru mengkoleksi semua informasi untuk membantu siswa dalam mencapai target pembelajaran, sehingga teknik-teknik asesmen yang digunakan untuk mengkoleksi informasi ini, baik teknik yang bersifat formal maupun non formal dengan mengamati perilaku siswa dengan menggunakan paper and pencil test, unjuk kerja siswa dalam menyelesaikan pekerjaan rumah, tugas-tugas di laboratorium maupun keaktifan diskusi selama proses pembelajaran. Semua informasi tersebut dianalisis sebagai laporan kemajuan siswa.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa asesmen pembelajaran bermanfaat untuk: (1) memberi penjelasan secara lengkap tentang target pembelajaran yang dapat dijelaskan; sebelum pendidik melakukan asesmen terhadap siswanya terlebih dulu harus mengetahui bagaimana tingkat pengetahuan siswa, informasi yang dibutuhkan tentang pengetahuan, keterampilan, dan performa siswa. Pengetahuan, keterampilan

dan performa siswa yang dibutuhkan dalam pembelajaran disebut dengan target atau hasil pembelajaran; (2) memilih teknik asesmen untuk kebutuhan masing-masing siswa, bila mungkin guru dapat menggunakan beberapa indikator keberhasilan untuk setiap target pembelajaran; masing masing target pembelajaran memerlukan pemilihan teknik asesmen yang berbeda, misalnya untuk dapat melakukan asesmen kemampuan siswa dalam pemecahan masalah dalam matematika tentu akan sangat berbeda dengan kemampuan membaca atau mendengarkan, dan berbeda pula untuk pemecahan masalah IPS yang memerlukan diskusi; (3) memilih teknik asesmen untuk setiap target pembelajaran, pemilihan teknik asesmen harus didasarkan pada kebutuhan praktis di lapangan dan efisiensi. Teknik asesmen ini harus dapat mengungkapkan kemampuan khusus serta untuk mengembangkan kemampuan siswa, sehingga ketika memilih teknik asesmen harus pula dipertimbangkan manfaatnya untuk umpan balik bagi siswa. Sebab itu, ketika melakukan interpretasi dari hasil asesmen haruslah dengan cermat, dengan menghindari berbagai keterbatasan yang bersumber dari subyektifitas pelaksana asesmen.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan Rumah Belajar sebagai media pembelajaran yaitu guna mengoptimalkan standar proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manfaat lain dari pemakaian aplikasi Rumah Belajar yaitu untuk mengelola, melaksanakan pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran secara online. Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran tatap muka dan memantau kegiatan pembelajaran secara online. Penggunaan sistem ini memiliki beberapa kelebihan seperti memberikan waktu belajar yang lebih longgar bagi siswa, terjalannya interaksi antara guru dan siswa, dan bisa dilakukan dari mana saja dan kapan saja selagi tersambung ke jaringan internet. Sistem pembelajarannya dapat dilakukan secara interaktif dan fleksibel.

DAFTAR REFERENSI

- Hambali Alman Nasution and Nasution, "Pengembangan Teknik dan Instrumen Asesmen Aspek Pengetahuan Berbasis Teknologi," August 10, 2020.
- Nizaruddin, Muhtarom, and Nugraha, "Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring."
- Hambali Alman Nasution and Fikri Alwi Nasution, "Pengembangan Teknik dan

Instrumen Asesmen Aspek Pengetahuan Berbasis Teknologi,” *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 8, no. 2 (August 10, 2020): 106–16, <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v8i2.1306>.

Irkhamizzakiyal Fachiroh, “Pemanfaatan Aplikasi Rumah Belajar dalam Meningkatkan Kreativitas Mengajar Guru Sekolah Menengah Pertama,” 2022.

Nizaruddin Nizaruddin, Muhtarom Muhtarom, and Aryan Eka Prastya Nugraha, “Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring,” *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 12, no. 2 (June 30, 2021): 291–96, <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>.

Permatasari et al., “Asesmen Digital berbasis Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran.”

Endang Poerwanti, “KONSEP DASAR ASESMEN PEMBELAJARAN,” n.d.

Hambali Alman Nasution and Fikri Alwi Nasution, “Pengembangan Teknik dan Instrumen Asesmen Aspek Pengetahuan Berbasis Teknologi,” *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 8, no. 2 (August 10, 2020): 106–16, <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v8i2.1306>.

Yulia Isratul Aini, “PEMANFAATAN RUMAH BELAJAR UNTUK PEMBELAJARAN DI MASA ADAPTASI KEBIASAAN BARU” 25 (2021).

Silvia Permatasari et al., “Asesmen Digital berbasis Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran” 6 (2023).