

EVALUASI RANAH KOGNITIF DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL: PELUANG DAN TANTANGAN

Intan Dian Saputri¹, Aina Tsabitah Qolbi², Nur Afifah Khairunnisa³, Rahma Fadilla
Chairunisa⁴, Nurul Latifatul Inayati⁵

Universitas Muhammadiyah Surakarta^{1,2,3,4,5}

g000210242@student.ums.ac.id¹, ainaatsabitah@gmail.com²,
g000210243@student.ums.ac.id³, g000220060@student.ums.ac.id⁴, nl22@ums.ac.id⁵

Abstrak

Seiring berkembangnya teknologi digital, pendidikan mengalami perubahan signifikan, termasuk dalam evaluasi pembelajaran. Evaluasi adalah proses untuk menilai pencapaian kompetensi siswa, dan di era digital, hal ini menghadapi tantangan baru. Evaluasi ranah kognitif, yang melibatkan kemampuan berpikir dan pemahaman, menjadi fokus utama dalam pembelajaran berbasis digital. Teknologi memungkinkan penggunaan tes daring, kuis interaktif, dan analisis data secara real-time untuk mengukur pemahaman siswa. Namun, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kesulitan menilai kemampuan berpikir kritis, serta perbedaan gaya belajar siswa, dapat memengaruhi efektivitas evaluasi. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka untuk menganalisis tantangan dan peluang dalam evaluasi ranah kognitif pada pembelajaran berbasis digital. Data dikumpulkan dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah dan artikel penelitian, kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang yang ada. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran digital menawarkan peluang besar, seperti fleksibilitas dalam penilaian dan umpan balik yang cepat. Teknologi memungkinkan pengembangan metode evaluasi yang lebih inovatif, efisien, dan transparan. Namun, keterbatasan infrastruktur dan kurangnya keterampilan teknologi di kalangan pengajar menjadi tantangan utama. Untuk itu, solusi berupa peningkatan infrastruktur, pelatihan untuk pendidik, dan penyesuaian dengan kebutuhan individual siswa diperlukan. Dengan pendekatan yang tepat, evaluasi ranah kognitif berbasis digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Ranah Kognitif, Pembelajaran Berbasis Digital

Abstract

As digital technology develops, education experiences significant changes, including in learning evaluation. Evaluation is a process for assessing student competency achievement, and in the digital era, this faces new challenges. Evaluation of the cognitive domain, which involves thinking and understanding abilities, is the main focus in digital-based learning. Technology allows the use of online tests, interactive quizzes, and real-time data analysis to measure student

understanding. However, challenges such as limited technological infrastructure, difficulty assessing critical thinking skills, and differences in student learning styles, can affect the effectiveness of evaluations. This research uses a literature study method to analyze challenges and opportunities in evaluating the cognitive domain of digital-based learning. Data is collected from various sources such as scientific journals and research articles, then analyzed to identify existing challenges and opportunities. The research results show that digital learning offers great opportunities, such as flexibility in assessment and rapid feedback. Technology enables the development of more innovative, efficient and transparent evaluation methods. However, limited infrastructure and lack of technological skills among teachers are major challenges. For this reason, solutions in the form of improving infrastructure, training for educators, and adapting to individual student needs are needed. With the right approach, digital-based cognitive domain evaluation can improve the overall quality of learning.

Keywords: *Learning Evaluation, Cognitive Domain, Digital Based Learning*

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen perencanaan pembelajaran, maka evaluasi pembelajaran menjadi krusial dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Evaluasi dilakukan dalam rangka pengaturan mutu pendidikan secara nasional sebagai sarana untuk meminta pertanggungjawaban penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, seperti peserta didik, program pendidikan, dan lembaga pendidikan, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 57 ayat 1. (Lailiyah et al., 2024)

Kemajuan teknologi di era digital memang telah mengubah banyak industri, termasuk pendidikan. Pengalaman guru dan siswa dalam bidang pendidikan telah berubah secara signifikan sebagai akibat dari penggunaan teknologi di dalam kelas. Digitalisasi organisasi pembelajaran, yang mencakup penggabungan teknologi digital ke dalam beberapa aspek lembaga pendidikan seperti administrasi, pengajaran, dan pembelajaran, merupakan salah satu komponen utama dari perubahan ini. Karena revolusi digital, pendidikan kini lebih mudah diakses, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan dari mana saja sambil mengatasi tantangan seperti pekerjaan penuh waktu atau sakit. (Subroto et al., 2023)

Seiring dengan berkembangnya teknologi digital, pendidikan mengalami banyak perubahan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya mengubah cara mengajar, tetapi juga cara guru menilai pemahaman siswa (Hasnida et al., 2024). Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005, proses evaluasi pendidikan merupakan kewajiban yang harus

dilakukan oleh guru sebagai penanggung jawab dalam proses pembelajaran siswa. Dalam rangkaian evaluasi pendidikan tersebut, guru berkewajiban melakukan evaluasi pembelajaran, yang menjadi salah satu elemen penting dalam keseluruhan proses evaluasi pendidikan itu sendiri (Phafiandita et al., 2022). Dalam konteks pengajaran, Norman E. Gronlund (dalam Ngalim Purwanto, 2001) mendefinisikan evaluasi sebagai proses sistematis yang bertujuan untuk menilai atau memutuskan sejauh mana tujuan pengajaran telah berhasil dicapai oleh peserta didik (Priowuntato, 2020).

Evaluasi merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan mengajar. Pelaksanaan evaluasi dalam dunia pendidikan memiliki peran krusial sebagai sarana untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan. Melalui evaluasi, tingkat keberhasilan pembelajaran dapat diidentifikasi secara tepat, sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai dengan lebih terukur dan meyakinkan (Idrus, 2019). Salah satu fokus atau sasaran evaluasi adalah ranah kognitif. Ranah kognitif ini berkaitan dengan aktivitas mental atau proses berpikir yang melibatkan fungsi otak, di dalamnya mencakup kemampuan untuk menghafal, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, menyusun (sintesis), dan melakukan evaluasi (Rosyidi, 2020).

Dalam pembelajaran berbasis digital, evaluasi ranah kognitif menghadapi tantangan tersendiri. Pemanfaatan teknologi memungkinkan berbagai metode evaluasi, seperti tes daring, kuis interaktif, maupun analisis data hasil belajar siswa yang dapat dilakukan secara real-time. Namun, di sisi lain, pembelajaran digital menuntut kesiapan infrastruktur, keterampilan teknologi dari pendidik dan peserta didik, serta efektivitas instrumen evaluasi yang digunakan untuk mengukur ranah kognitif secara valid dan akurat. Tantangan lain yang muncul adalah risiko penurunan interaksi langsung antara guru dan siswa yang dapat mempengaruhi proses evaluasi mendalam terhadap pemahaman siswa (Hamid¹ et al., 2023).

Meskipun demikian, pembelajaran berbasis digital juga membuka peluang besar dalam peningkatan kualitas evaluasi. Teknologi dapat membantu guru mengembangkan evaluasi yang lebih inovatif, efisien, dan transparan, sekaligus menyediakan umpan balik yang cepat kepada siswa. Dengan pemanfaatan teknologi yang tepat, evaluasi ranah kognitif dapat dilakukan secara lebih komprehensif, mencakup semua level kemampuan berpikir dari tingkat rendah hingga tingkat tinggi (Ilmiah & Pendidikan, 2024).

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis tantangan dan peluang dalam evaluasi

ranah kognitif pada pembelajaran berbasis digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*) untuk mengkaji berbagai literatur yang relevan dengan topik evaluasi ranah kognitif dalam pembelajaran berbasis digital. Studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan, menganalisis, dan menyintesis data dari berbagai sumber, termasuk buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta dokumen kebijakan yang berkaitan dengan evaluasi ranah kognitif dan pembelajaran berbasis digital.

Sumber data dalam penelitian ini diambil dari berbagai publikasi terpercaya, seperti jurnal yang terindeks di Google Scholar database lainnya. Prosedur penelitian dimulai dengan penentuan kata kunci, seperti "evaluasi ranah kognitif," "pembelajaran berbasis digital," "tantangan evaluasi," dan "peluang teknologi dalam evaluasi." Setelah data terkumpul, dilakukan analisis kritis terhadap konten untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang yang ada. Hasil dari kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana teknologi digital memengaruhi proses evaluasi ranah kognitif dalam pembelajaran, sekaligus menawarkan rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas evaluasi di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tugas utama seorang guru salah satunya adalah mengevaluasi pencapaian hasil belajar siswa. Profesi guru sangat erat kaitannya dengan aktivitas pengukuran dan penilaian, seperti mengukur, menakar, dan menimbang. Hal ini merupakan konsekuensi logis dari pelaksanaan rencana pembelajaran yang telah dirancang pada awal semester. Penilaian bertujuan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Kompetensi yang harus dicapai siswa berbeda-beda untuk setiap mata pelajaran, tergantung pada karakteristik masing-masing mata pelajaran (Zainudin & Ubabuddin, 2023).

Belajar memberikan kontribusi terhadap apa yang dikembangkan sebagai sebuah proses yang logis, di mana perkembangan tingkah laku atau perilaku merupakan hasil dari keseluruhan proses belajar (Al-Mahiroh & Suyadi, 2020). Menurut Gagne (1990), pembelajaran harus dirancang untuk mendorong aktivitas belajar yang efektif dan perkembangan kemampuan kognitif siswa. Proses pembelajaran melibatkan beberapa langkah

penting, dimulai dengan menarik perhatian siswa dan membuat mereka tertarik dengan materi yang akan dipelajari. Setelah itu, tujuan dari kegiatan belajar dijelaskan agar siswa memahami apa yang akan dicapai. Guru kemudian mengulas kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya, untuk mempersiapkan siswa memahami materi baru. Materi pembelajaran disampaikan dengan cara yang jelas, dan petunjuk belajar diberikan agar siswa tahu langkah-langkah yang harus diikuti. Guru juga memberikan rangsangan untuk mendorong siswa memberikan respon, lalu memberikan umpan balik atas pekerjaan mereka. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif proses pembelajaran, dan akhirnya, guru berusaha membantu siswa mengingat dan menguasai materi yang telah diajarkan (Suyono, 2011).

Evaluasi Ranah Kognitif

Menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2016, penilaian ranah adalah aktivitas yang dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik menguasai pengetahuan (INDONESIA, 2013). Tujuan pembelajaran dalam ranah kognitif (intelektual) menurut Bloom mencakup semua aktivitas yang melibatkan otak, yang dibagi menjadi enam tingkatan, dari yang paling dasar hingga yang paling kompleks. Pembagian ini dijelaskan dalam buku *Taxonomy of Educational Objectives. Handbook 1: Cognitive Domain* yang diterbitkan oleh McKey di New York pada tahun 1956 oleh Benjamin Bloom (Almutairi et al., 2020):

1. C1 (Pengetahuan)

Pada tingkatan ini, fokusnya adalah kemampuan untuk mengingat informasi yang sudah dipelajari, seperti fakta, istilah, urutan, kategori, dan cara-cara tertentu. Meskipun tingkat ini adalah yang paling dasar, C1 menjadi dasar penting untuk mencapai tingkat pembelajaran yang lebih tinggi. Siswa biasanya menjawab pertanyaan berdasarkan apa yang mereka ingat atau hafalkan.

2. C2 (Pemahaman)

Pada jenjang ini, siswa diharapkan untuk memahami materi yang telah dipelajari. Di tingkat ini, siswa menjawab pertanyaan dengan kata-kata mereka sendiri dan memberikan contoh untuk menjelaskan prinsip atau konsep yang telah dipelajari.

3. C3 (Penerapan)

Pada jenjang ini, siswa diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Mereka dituntut untuk menggunakan konsep dan prinsip

yang dipelajari untuk menyelesaikan masalah atau menghadapi tantangan dalam konteks baru yang belum dipelajari sebelumnya.

4. C4 (Analisis)

Pada tingkat ini, siswa harus mampu menguraikan materi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan jelas. Siswa diminta untuk menguraikan informasi menjadi beberapa bagian, menemukan asumsi yang ada, membedakan pendapat dan fakta, serta mengidentifikasi hubungan sebab-akibat dalam materi yang dipelajari.

5. C5 (Sintesis)

Pada jenjang ini, sintesis berarti kemampuan untuk menggabungkan elemen-elemen yang berbeda untuk membentuk struktur baru yang unik. Siswa diharapkan dapat menghasilkan komunikasi yang orisinal, merancang rencana atau kegiatan yang utuh, serta membangun hubungan abstrak. Siswa dituntut untuk menciptakan hipotesis atau teori baru dengan menggabungkan berbagai pengetahuan yang telah dipelajari.

6. C6 (Evaluasi)

Pada tingkat ini, evaluasi diartikan sebagai kemampuan untuk menilai manfaat atau nilai suatu hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Evaluasi ini berkaitan dengan menilai ide, kreasi, metode, atau cara yang digunakan. Di tingkat ini, siswa dipandu untuk menemukan pengetahuan baru, pemahaman yang lebih dalam, serta cara baru yang unik dalam analisis dan sintesis.

Dikutip dari penelitian sebelumnya (Widiyanto & Inayati, 2023), konsep evaluasi ranah kognitif dengan :

Bentuk evaluasi

Test pilihan ganda

Test essay

Portofolio

Test lisan

Pada hakikatnya pengetahuan siswa berkaitan dengan ranah kognitif dan evaluasi. ranah kognitif merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengukur pengetahuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Saat menilai pembelajaran, tujuan atau objeknya adalah melihat hasil nilai kognitifnya. Dalam ranah kognitif, evaluasi mengacu pada tindakan

pengumpulan data mengenai pengetahuan atau keterampilan berpikir dengan menggabungkan penguasaan pengetahuan. (Rifqah Nadiyah et al., 2024)

Pembelajaran Berbasis Digital

Dalam pelaksanaan pembelajaran digital, kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pengajar, dalam hal ini guru, mencakup beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut antara lain meliputi persiapan pembelajaran yang terdiri dari perencanaan dan pengorganisasian, keterampilan dalam menyajikan materi secara verbal maupun non-verbal, kemampuan untuk bekerja sama dengan pengajar lain, keterampilan dalam mengajukan pertanyaan, penguasaan materi pembelajaran, keterlibatan pembelajar dalam proses belajar, serta koordinasi aktivitas pembelajaran. Selain itu, pengajar juga perlu memiliki pengetahuan tentang teori belajar, pembelajaran digital, perencanaan pembelajaran, dan penguasaan media pembelajaran yang digunakan (Brady & Higgins, 2015). Penerapan pembelajaran merupakan hasil dari kombinasi berbagai komponen yang memiliki fungsi masing-masing, dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Howard & dalam Rusman, 2012).

Media pembelajaran yang saat ini paling populer adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital. Teknologi digital merujuk pada teknologi yang dijalankan menggunakan sistem berbasis komputer, di mana sistem tersebut menggunakan informasi yang diwakili oleh angka 0 dan 1, yang merepresentasikan keadaan hidup dan mati pada perangkat (Sitepu, 2021). Menurut Kenji Kitao (1998), pembelajaran digital memiliki tiga potensi yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai alat komunikasi, alat untuk mengakses informasi, dan alat untuk pendidikan atau pembelajaran. Selain itu, Munir (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran digital memiliki beberapa fungsi. Pertama, sebagai fungsi suplemen, di mana pembelajar memiliki kebebasan untuk memilih apakah akan menggunakan materi pembelajaran elektronik atau tidak, tanpa adanya kewajiban untuk mengaksesnya. Kedua, fungsi komplemen, yaitu materi pembelajaran elektronik dirancang untuk melengkapi materi yang diberikan di kelas. Ketiga, fungsi substitusi, di mana pembelajar diberikan pilihan alternatif kegiatan pembelajaran, yang bertujuan untuk mempermudah mereka dalam mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan waktu dan aktivitas lain yang mereka miliki. Dengan potensi dan fungsi-fungsi tersebut, pembelajaran digital sangat tepat untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran (Amarulloh et al., 2019).

Pembahasan**Peluang Evaluasi Ranah Kognitif Dalam Pembelajaran Berbasis Digital**

Pembelajaran digital menawarkan banyak kesempatan untuk mengevaluasi kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam mengukur pemahaman dan penguasaan materi yang telah dipelajari. Teknologi digital memungkinkan berbagai metode evaluasi yang lebih fleksibel, efisien, dan disesuaikan dengan perkembangan siswa. Dengan memanfaatkan perangkat digital, pendidik dapat menggunakan berbagai fitur seperti ujian online, forum diskusi, simulasi, dan aplikasi edukasi, yang tidak hanya menilai hasil belajar secara objektif, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah siswa.

Jika diterapkan dengan baik, evaluasi digital dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang perkembangan kognitif siswa dalam konteks pembelajaran yang lebih luas. Teknologi ini juga memungkinkan penyesuaian materi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Tabel berikut merangkum beberapa peluang evaluasi ranah kognitif dalam pembelajaran berbasis digital, beserta referensi yang dapat dijadikan acuan untuk memperdalam pemahaman tentang penerapan teknologi dalam proses evaluasi pendidikan.

Tabel 1. Peluang Evaluasi Ranah Kognitif Dalam Pembelajaran Berbasis Digital

NO	Peluang	Keterangan
1.	Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Digital	Pemanfaatan aplikasi atau perangkat lunak untuk menilai pemahaman konsep dan pengembangan keterampilan kognitif siswa.
2.	Tes Formatif Digital	Penggunaan tes online secara berkala untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari (Hamid ¹ et al., 2023).
3.	Pembelajaran Adaptif Berbasis Teknologi	Sistem pembelajaran adaptif yang menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan memberikan umpan balik untuk memfasilitasi perkembangan kognitif (Hidayat, 2023).

4.	Simulasi Interaktif dan Pembelajaran Berbasis Game	Menggunakan game edukasi dan simulasi digital untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, terutama dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Matsumura et al., 2022).
5.	Evaluasi Melalui Forum Diskusi Online	Diskusi online yang mendalam antara siswa dan pengajar untuk mengevaluasi pemahaman konsep dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Garrison et al., 2001).
6.	Assessment Berbasis Data	Penggunaan analisis data pembelajaran untuk mengevaluasi dan memonitor perkembangan kognitif siswa secara lebih mendalam (Siemens, 2013).
7.	Umpan Balik Otomatis untuk Pembelajaran Kognitif	Pemberian umpan balik otomatis melalui platform digital untuk membantu siswa memahami kesalahan dan meningkatkan keterampilan kognitif mereka (Shute, 2008).

Penerapan berbagai peluang evaluasi berbasis digital berpotensi memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan kemajuan teknologi, evaluasi tidak hanya bergantung pada ujian tradisional, tetapi lebih pada pendekatan inovatif yang memungkinkan penilaian mendalam terhadap pemahaman siswa. Pembelajaran digital juga memungkinkan pemberian umpan balik instan, yang memungkinkan siswa untuk segera mengetahui kesalahan mereka dan memperbaikinya sebelum melanjutkan ke topik berikutnya.

Ke depan, penggunaan teknologi dalam evaluasi ranah kognitif diharapkan terus berkembang seiring dengan kemajuan infrastruktur dan akses terhadap perangkat digital. Hal ini membuka peluang bagi kemajuan lebih lanjut dalam bidang pendidikan, terutama dalam menciptakan sistem evaluasi yang lebih terintegrasi dan berbasis data, yang memberikan gambaran yang lebih jelas tentang kemajuan siswa dalam berbagai aspek, termasuk ranah kognitif.

Tantangan Evaluasi Ranah Kognitif Dalam Pembelajaran Berbasis Digital

Dalam era digital pembelajaran berbasis teknologi semakin berkembang dan diterapkan di berbagai tingkat pendidikan, termasuk dalam proses evaluasi ranah kognitif siswa. Pembelajaran digital memberikan banyak keuntungan, seperti efisiensi waktu dan akses yang lebih luas terhadap materi pembelajaran. Namun, di balik potensi besar tersebut, terdapat sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan oleh pendidik dan pengelola pendidikan. Tantangan-tantangan ini sering kali mempengaruhi efektivitas evaluasi ranah kognitif yang berbasis teknologi, yang pada akhirnya dapat berdampak pada kualitas pendidikan.

Tabel 2. Tantangan Evaluasi Ranah Kognitif Dalam Pembelajaran Berbasis Digital

NO	Tantangan	Keterangan
1.	Keterbatasan Infrastruktur Teknologi	Akses terbatas terhadap perangkat digital dan koneksi internet yang memadai di beberapa daerah dapat menghambat efektivitas evaluasi ranah kognitif berbasis digital (Wulansari et al., 2024).
2.	Kesulitan dalam Menilai Kemampuan Berpikir Kritis	Evaluasi kemampuan berpikir kritis secara digital seringkali terbatas pada format tes pilihan ganda yang tidak bisa menilai dengan tepat keterampilan analitis siswa.
3.	Kurangnya Pengalaman Interaktif	Pembelajaran berbasis digital terkadang kurang memberikan pengalaman langsung yang mendalam, yang dapat menghambat penilaian terhadap keterampilan kognitif praktis.
4.	Keterbatasan dalam Penilaian Berbasis Data	Meskipun analitik pembelajaran dapat memberikan wawasan yang berguna, seringkali sulit untuk menganalisis dan menilai ranah kognitif siswa secara holistik melalui data digital.
5.	Perbedaan Gaya Belajar dan Kebutuhan Siswa	Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan ini bisa menjadi tantangan besar dalam evaluasi digital yang tidak selalu dapat menyesuaikan dengan kebutuhan individual siswa.
6.	Kesulitan dalam Penggunaan Teknologi oleh Pengajar	Beberapa pengajar mungkin menghadapi kesulitan dalam mengoperasikan alat-alat digital yang diperlukan untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa secara efektif.

7.	Ketergantungan pada Tes Otomatis	Banyak evaluasi digital yang mengandalkan tes otomatis yang dapat menilai hanya sebagian kecil dari keterampilan kognitif siswa, tanpa memberikan gambaran yang menyeluruh.
----	----------------------------------	---

Menghadapi berbagai tantangan tersebut, semua pihak yang terlibat perlu terus berinovasi dan memperbaiki sistem evaluasi pembelajaran berbasis digital. Pemanfaatan teknologi yang tepat, perbaikan infrastruktur yang lebih baik, serta pelatihan bagi tenaga pendidik dapat membantu mengatasi banyak kendala yang ada. Selain itu, perlu juga memperhatikan perbedaan gaya belajar siswa untuk menciptakan sistem evaluasi yang lebih inklusif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu.

Secara keseluruhan, meskipun banyak tantangan yang dihadapi, evaluasi ranah kognitif berbasis digital masih memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan pendekatan yang tepat dan solusi yang lebih terfokus, evaluasi digital dapat menjadi alat yang efektif untuk mengukur keterampilan berpikir kritis dan kemampuan kognitif lainnya, yang sangat penting untuk perkembangan siswa di masa depan.

KESIMPULAN

Tugas utama seorang guru dalam proses pembelajaran adalah mengevaluasi pencapaian hasil belajar siswa, yang melibatkan berbagai aspek penting untuk menentukan apakah siswa telah mencapai kompetensi yang diharapkan. Evaluasi ini sangat bergantung pada desain pembelajaran yang efektif, di mana guru berperan untuk mengarahkan dan mengoptimalkan proses belajar siswa, termasuk melalui evaluasi ranah kognitif. Meskipun demikian, evaluasi ranah kognitif berbasis digital memberikan peluang besar untuk meningkatkan efektivitas proses ini dengan menggunakan teknologi yang dapat menyajikan metode penilaian yang lebih fleksibel dan efisien, serta mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa.

Namun, terdapat berbagai tantangan yang perlu diatasi dalam penerapan evaluasi berbasis digital, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kesulitan dalam menilai kemampuan berpikir kritis, dan perbedaan gaya belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi semua pihak yang terlibat untuk terus berinovasi dan memperbaiki sistem evaluasi ini dengan

mengintegrasikan teknologi yang tepat, serta memberikan pelatihan bagi pendidik untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan pendekatan yang lebih baik dan solusi yang lebih terarah, evaluasi digital memiliki potensi besar untuk mendukung perkembangan kognitif siswa dan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang kemajuan mereka dalam berbagai aspek pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mahiroh, R. S., & Suyadi, S. (2020). Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2), 117–126.
- Almutairi, B. A., Alraggad, M. A., & Khasawneh, M. (2020). The impact of Servant Leadership on Organizational Trust: The Mediating Role of Organizational Culture. *European Scientific Journal ESJ*, 16(16), 1–10. <https://doi.org/10.19044/esj.2020.v16n16p49>
- Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2019). Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v1i1.977>
- Brady, A., & Higgins, R. M. (2015). Creative Excellence in the Japanese University: Knowledge-Content-Cognition and Language-Culture-Communication Integrated Global Awareness Learning. *Creative Education*, 6(21), 2283.
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2001). Critical thinking, cognitive presence, and computer conferencing in distance education. *American Journal of Distance Education*, 15(1), 7–23.
- Hamid¹, R., Pratama², S., & Rahmat, A. (2023). Evaluasi Pembelajaran Daring Berbasis Bichronous dengan Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Digital, Flipped Classroom, Blended Learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 375(2), 375–378.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116.
- Hidayat, S. (2023). Implementasi Asesmen Digital Ranah Kognitif Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Xi Di Smk Ma'arif Nu Tirta Kabupaten Pekalongan. UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- Howard, L., & dalam Rusman, K. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan

- Komunikasi. *Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 8.
- Idrus, L. (2019). Evaluasi dalam proses pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 920–935.
- Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2024). 1, 2, 3. 10(September), 462–468.
- INDONESIA, M. P. D. A. N. K. R. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Undang-Undang Nomor, 137*.
- Lailiyah, M., Hasan, F., Shofiyah, L. N., & Inayati, N. L. (2024). Evaluasi Ranah Afektif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Program Khusus Kottabarat. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 2, 50–57.
- Matsumura, L. C., Wang, E. L., Correnti, R., & Litman, D. (2022). Designing Automated Writing Evaluation Systems for Ambitious Instruction and Classroom Integration. In *Artificial Intelligence in STEM Education* (pp. 195–208). CRC Press.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121.
- Prijowuntato, S. W. (2020). *Evaluasi pembelajaran*. Sanata Dharma University Press.
- Rifqah Nadiyah, N., Azka Amalia, U., & Latifatul Inayati, N. (2024). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Tinjauan Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Di Sma Mta Surakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(2), 228–238.
- Rosyidi, D. (2020). Teknik dan instrumen asesmen ranah kognitif. *Tasyri': Jurnal Tarbiyah-Syari'ah Islamiyah*, 27(1), 1–13.
- Shute, V. J. (2008). Focus on formative feedback. *Review of Educational Research*, 78(1), 153–189.
- Siemens, G. (2013). Learning analytics: The emergence of a discipline. *American Behavioral Scientist*, 57(10), 1380–1400.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>

- Suyono, H. (2011). Belajar dan Pembelajaran, Bandung: PT. *Remaja Rosdakarya*.
- Widiyanto, A., & Inayati, N. L. (2023). Penerapan Evaluasi Pembelajaran Tes Dan Non-Tes Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 307–316.
<https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i2.439>
- Wulansari, A., Lestari, S., Idris, N. R., Ilyas, S. N., Bafadal, U., & Rusmayadi, R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Pembelajaran Sorting Book. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(2), 148–159.
- Zainudin, Z., & Ubabuddin, U. (2023). Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 1(3), 915–931.
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480.
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Lailiyah, M., Hasan, F., Shofiyah, L. N., & Inayati, N. L. (2024). Evaluasi Ranah Afektif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Program Khusus Kottabarat. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 2, 50–57.
- Widiyanto, A., & Inayati, N. L. (2023). Penerapan Evaluasi Pembelajaran Tes Dan Non-Tes Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 307–316.
<https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i2.439>
- Rifqah Nadiyah, N., Azka Amalia, U., & Latifatul Inayati, N. (2024). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Tinjauan Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Di Sma Mta Surakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(2), 228–238