

## PEMANFAATAN PLATFROM DIGITAL DALAM E-ASESMENT UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PENILAIAN PENDIDIKAN

Nora Suraya<sup>1</sup>, Yullys Helsa<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

[norasuraya603@email.com](mailto:norasuraya603@email.com)<sup>1</sup>, [yullys@fip.unp.ac.id](mailto:yullys@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

E-Asesmen adalah inovasi penilaian berbasis digitalisasi yang dilakukan diakhir pembelajaran untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam memahami sebuah pembelajaran. Pergeseran dari praktik asesmen konvensional-tradisional ke praktik asesmen elektronik, E-Assessment menjadi salah satu bukti nyata perubahan yang terjadi saat ini. Ada berbagai jenis asesmen elektronik, termasuk yang berbasis web, aplikasi, dan lainnya. E-asesment juga dapat mempercepat proses penilaian tetapi juga memungkinkan evaluasi yang dilakukan lebih akurat, fleksibel, dan interaktif bagi peserta didik. Namun ada beberapa tantang dalam menerapkan E-Assessment, seperti keterbatasan infrastruktur dan literasi digital guru, menjadi hambatan yang signifikan. Implementasi tidak merata karena kurangnya fasilitas dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi. Penulisan ini bertujuan untuk melihat perkembangan penggunaan alat digital dalam penilaian formatif dan summatif dalam mengukur keberhasilan peserta didik memahami dan menguasai materi. Penulis menggunakan metode kajian literatur dan penulis berharap temuan kajian ini akan menjadi panduan atau acuan dalam pembuatan asesmen yang lebih efisien dan inklusif, serta mendorong para pendidik untuk menggunakan teknologi sebaik mungkin dalam proses evaluasi.

**Kata kunci:** E-Asesment, Era Digitalisasi, Berbasis Aplikasi

### Abstract

*E-Assessment is an innovation in digital-based evaluation conducted at the end of learning to measure students' success in understanding a lesson. In the era of digitalization, a competitive generation must be created to face the challenges of dynamic changes in the times. The change can be seen in the shift from conventional-traditional assessment practices to electronic assessment practices, with E-Assessment being one of the tangible proofs of the changes happening today. There are various types of electronic assessments, including web-based, application-based, and others. E-assessment can also speed up the evaluation process but also allows for assessments that are more accurate, flexible, and interactive for learners. However, there are several challenges in implementing E-Assessment, such as limited infrastructure and teachers' digital literacy, which become significant obstacles. The implementation is uneven due to the lack of facilities and teachers' ability to use technology. This writing aims to examine the development of digital tool usage in formative and summative assessments to measure*

### Article History

Received: Mei 2025

Reviewed: Mei 2025

Published: Mei 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

*students' success in understanding and mastering the material. The author uses a literature review method and hopes that the findings of this study will serve as a guide or reference in creating more efficient and inclusive assessments, as well as encouraging educators to make the best use of technology in the evaluation process.*

**Keywords:** : E-Assessment, Digitalization Era, Application-Based

## PENDAHULUAN

Di zaman ini teknologi sangat berkembang dengan pesat yang dapat meningkatkan informasi dan komunikasi, pendidikan akan bermutu apabila terciptanya generasi yang kompetitif untuk menghadapi tantangan perubahan zaman yang dinamis. teknologi dalam pendidikan telah membawa banyak manfaat, peran guru masih sangat penting dan tidak dapat digantikan. Tidak ada teknologi yang dapat menggantikan guru dalam memahami kebutuhan, potensi, dan sifat unik setiap siswa. Namun, untuk memanfaatkan berbagai inovasi dengan efektif, guru juga harus mahir dalam menggunakan teknologi di era modern. Guru harus memiliki keterampilan yang cukup dalam pengembangan teknologi digital karena mereka sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran (Ambarwati et al., n.d.). Dengan perkembangan teknologi dapat menciptakan Media, LKPD dan Asesment berbasis digital untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu manfaat teknologi dalam pembelajaran yaitu menggunakan e-asesment saat melakukan pembelajaran, pembelajaran dan evaluasi tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan.

Dalam pembelajaran, asesmen berfungsi sebagai alat ukur untuk mengukur dan mengevaluasi pemahaman siswa pada suatu pembelajaran. Dengan menggunakan asesmen, pendidik dapat mengetahui sejauh mana potensi, keterampilan dan pemahaman yang telah dimiliki siswa. Asesmen tidak hanya memberi nilai saja tapi juga membantu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Penilaian yang baik akan menunjukkan kualitas pembelajaran (Rosnaeni, 2021) Pembelajaran yang dilakukan harus fleksibel dan responsif terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Penyusunan strategi pembelajaran dan penerapan strategi asesmen merupakan hal yang paling utama dilakukan. Ini sesuai dengan yang dikatakan (Pagarra et al., n.d.) bahwa keterampilan guru sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran di era modern. Guru harus memiliki beberapa kompetensi yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan pada abad 21 ini, seperti: kemampuan kepribadian, sosial, profesional, dan kompetensi pedagogik. Kemampuan guru termasuk mengajar, mengarahkan, memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Dengan kata lain, untuk mendapatkan kualitas yang bagus harus memenuhi komponen sesuai dengan penilaian (asesmen).

Ada berbagai jenis asesmen elektronik, termasuk yang berbasis web, aplikasi, dan lainnya. Hasil penelitian ini menciptakan e-asesmen yang relevan dapat diterapkan di sekolah dasar karena menggunakan teknik atau system yang baru dalam melakukan assessment. E-asesment dapat memberikan umpan balik dan sesuai dengan waktu yang tersedia. Aplikasi seperti Kahoot, Microsoft Teams, Quizizz, Moodle, Schoology, dan Edmodo adalah beberapa dari banyak alat dan aplikasi yang dapat digunakan untuk menjalankan e-asesmen. Para pendidik dapat menggunakan semua ini untuk memberi anak-anak mereka pengalaman yang berbeda, seperti melakukan asesmen terbuka atau online. Metode teknologi ini akan mengajarkan siswa bagaimana menggunakan teknologi berbasis aplikasi dalam proses pembelajaran. Ini terutama berlaku untuk penilaian ((Licorish et al., 2018)).

## KAJIAN TEORITIS

E-asesmen adalah jenis penilaian pembelajaran yang menggunakan teknologi digital atau perangkat elektronik dalam proses penyusunan, pelaksanaan, dan pengolahan hasil evaluasi. Penggunaan assessment digital dalam aktivitas pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat

untuk memperoleh, mengendalikan, dan menilai data mengenai ketercapaian siswa selama mengikuti proses pembelajaran. (Handayani & Wulandari, 2021). E-asesment bertujuan untuk menguji dan menilai kinerja, tingkat wawasan dan pengetahuan siswa tentang materi dan tujuan pembelajaran. Siswa dapat menjawab dan mengumpulkan dalam portofolio digital, rekaman kegiatan secara online, atau format elektronik (Hasanah et al., 2020). Ini memungkinkan guru untuk menilai tingkat pembelajaran siswa menjadi lebih fleksibel, baik secara formatif maupun sumatif, melalui penilaian online. E-asesmen dapat berupa soal interaktif, kuis online, asesmen berbasis proyek digital, atau portofolio elektronik yang dimasukkan melalui platform tertentu. Tujuan utamanya adalah untuk mempercepat dan meningkatkan efisiensi, akurasi, dan transparansi penilaian E-asesmen adalah metode penilaian berbasis digital yang mudah untuk mengatur, menyimpan, dan menganalisis hasil penilaian siswa secara otomatis dan secara real time.

E-asesmen adalah Sebuah cara untuk menilai pembelajaran di era digital. Ini tidak hanya menilai prestasi siswa tetapi juga memfasilitasi interaksi digital (Nurfadilla & Rahmawati (2021)). Asesmen mencakup hasil pembelajaran dan membantu guru dalam memahami siswanya. Sesuai yang dijelaskan oleh Hindriana dan Setiawati menjelaskan “nowadays, there is a tendency of people to think that assessment that is done on students suppose to able to give holistics information about the students. Asesmen digunakan untuk melihat Sejauh mana pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran diberbagai domain tercapai atau tidaknya indikator pembelajaran. Aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik adalah komponen yang dievaluasi. Maka dari itu, untuk mencapai hasil yang memuaskan seorang pendidik harus menciptakan suasana belajar yang aman,nyaman dan meyenangkan. Sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

Salah satunya menerapkan Merdeka belajar yang merupakan bagian dari kemerdekaan berpikiryang harus ada di dalam diri pendidik. Jika kebesan berpikir tidak ada, maka akan sulit bagi guru untuk mengajar atau melatih siswa menjadi kritis, kreatif, inovatif, kolaboratif, dan terlibat (Hendri, 2020). Dengan cara yang sama, Bahar dan Sund menyatakan bahwa merdeka dalam mengelola keadaan di kelas menjadi menyenangkan dan memfasilitasi kebebasan berpikir guru dan siswa. Siswa dijadikan sebagai pusat pendidikan. Mereka juga mengatakan bahwa merdeka membantu siswa belajar dengan cara yang lebih bebas, yang membantu mereka berpikir secara kritis, kreatif, dan inovatif dalam memahami materi pembelajaran. Penilaian yang berkualitas adalah penilaian yang menghasilkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan setiap siswa. Dapat disimpulkan, evaluasi adalah proses atau alat untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi hingga tercapainya. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan dengan diidentifikasi dengan benar dan meyakinkan melalui evaluasi (Idrus L, n.d.)

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan literatur dengan menggunakan teknik systematic literature review (SLR) menurut (Triandini et al., 2019), berupaya menjelaskan bahwa teknik tersebut yakni menjadi istilah yang diaplikasikan dalam upaya dirujuknya pada metodologi penelitian dan Upaya pengembangan secara tertentu yang dilaksanakan untuk dapat dikumpulkannya dan dilakukannya upaya evaluasi terhadap kajian yang memiliki keterkaitan pada fokus terhadap topik secara tertentu. Menurut (Arief, & Yunus Abbas, 2021), tujuan dari teknik tersebut yakni untuk dapat dirangkumnya kajian-kajian terdahulu dengan dimanfaatkannya bukti-bukti secara empiris atau berdasar pada realitas dalam suatu kajian terkait. Hal ini dilaksanakan sebagai upaya untuk dapat diidentifikasinya terkait pada fenomena kesenjangan dalam kajian baru atau gap penelitian untuk dapat dihadapkannya rekomendasi dan juga bentuk arahan bagi kajian selanjutnya. Pada upaya pelaksanaannya, metode tersebut memiliki beberapa tujuan yakni upaya perencanaan, upaya pelaksanaan, dan upaya menyajikan terkait pada laporan atau melakukan pelaporan. (Azkia & Maksum, 2024)

Pada kajian ini, pengkaji berupaya melakukan pengumpulan artikel melalui jurnal yang terdapat dalam Google Scholar dengan diaplikasikannya kata kunci berupa problem Based Learning model. Kajian mengaplikasikan artikel yang dipublikasi tepatnya pada tahun 2021 dan tahun 2024. Bang kaji mendapatkan 11 artikel yang memiliki keterkaitan atau sesuai pada kata kunci yang digunakan dalam upaya pencarian. Pengkaji lalu melakukan pengklasifikasian kumpulan dari artikel terkait menjadi 4 kelompok yakni pertama membahas terkait pada pengertian dari Problem Based Learning, kedua terkait pada artikel yang membahas mengenai kekurangan dan kelebihan dari Problem Based Learning, pada poin ketiga membahas terkait pada sintaks problem Based Learning, pengkaji melakukan upaya pembuatan tabel klasifikasi lalu dilakukan upaya analisis dengan secara mendalam dan disajikan pada bagian hasil dan pembahasan.

## HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

### Pemanfaatan Platform Digital dalam E-Asesmen

Pendidikan secara khusus diubah oleh kemunculan dan pengembangan teknologi. Memanfaatkan berbagai teknologi saat ini membuat pendidikan lebih interaktif, adaptif, dan komunikatif. Aksesibilitas adalah hal terpenting dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan. Siswa dapat mengakses semua materi pembelajaran yang mereka cari melalui perangkat digital. Kemunculan teknologi komunikasi dan informasi yang tidak terbatas sekarang dapat digunakan sebagai alat pendidikan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa. Akses internet secara mandiri sangat membantu anak-anak menjadi lebih mandiri secara mental dan fisik (Nepo, 2017). Adanya berbagai aplikasi menjadi salah satu perkembangan teknologi pembelajaran saat ini yang membuat pendidikan lebih mudah bagi siswa, guru, dan masyarakat secara keseluruhan. Dalam konteks penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, evaluasi dan penilaian juga penting.

Teknologi dapat memberikan berbagai jenis evaluasi, seperti penugasan digital, tes online, dan sistem pembelajaran adaptif. Namun, perlu diingat bahwa evaluasi harus berpijak pada tujuan pembelajaran yang telah ada, dan penilaian harus benar dan bersifat objektif (Bhuiyan & Islam, 2023). Penerapan teknologi pada proses pembelajaran membuat metode evaluasi yang lebih efektif, kreatif dan interaktif. Teknologi telah memungkinkan penggunaan evaluasi berbasis proyek, portofolio digital, dan bahkan permainan edukatif selain ujian konvensional. Ini memungkinkan siswa untuk menunjukkan kreativitas mereka dan berpartisipasi dalam aktivitas yang lebih bermanfaat (Kassymova dkk., 2020). Hadirnya teknologi yang memudahkan akan meningkatkan pengalaman belajar. Saat ini, siswa dan teknologi digital berinteraksi dengan konten pembelajaran dalam berbagai jenis seperti teks, video, audio visual, animasi, dan simulasi. Sudah jelas bahwa internet yang digunakan oleh anak-anak dapat membantu mereka mempelajari lebih banyak tentang materi pelajaran, membuat masalah pembelajaran yang sulit menjadi lebih mudah, dan memungkinkan mereka bekerja sama dengan orang lain (Ahmadi et al., 2021).

Selain itu, seorang pendidik dapat meningkatkan profesionalitasnya dengan bekerja sama dan berbagi pengalaman dengan guru melalui internet dan platform sosial media. Sehingga dapat menghasilkan (Yu & Chen, 2023) peningkatan pengetahuan, pertukaran pengalaman, dan pengembangan kemampuan dan keterampilan. Untuk meningkatkan partisipasi dan atensi siswa, desain penilaian elektronik harus diubah. Pemanfaatan paling signifikan dari e-asesmen adalah penilaian otomatis melalui sistem canggih secara instan (Hass dkk., 2019). Hal yang paling penting adalah inovasi metode dan instrumen penilaian harus disesuaikan dengan realitas pendidikan dan kehidupan modern, yang tentunya dirancang oleh teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penilaian online harus selalu mempertimbangkan perkembangan teknologi yang ada, sehingga lebih berdampak positif pada pendidikan (Alruwais, 2018). Beberapa aplikasi, seperti Kahoot, Quizizz, dan Moodle, akan dijelaskan secara rinci dalam penelitian ini. Aplikasi ini dapat digunakan untuk merancang e-asesmen.

## Jenis-jenis Aplikasi untuk Mrancang Asesment Berbasis Digital

### 1. Kahoot

Kahoot adalah aplikasi berbasis visual yang berfungsi sebagai alat pembelajaran dan membantu siswa fokus pada materi pelajaran (Perdana et al., 2020) Kahoot bisa diterapkan di semua mata pelajaran sebagai alat penilaian proses dalam pembelajaran. Kahoot juga merupakan pembelajaran berbasis game yang dapat membantu siswa lebih memperhatikan apa yang mereka pelajari. Kahoot juga meningkatkan motivasi belajar (Atika & Muassomah, 2020). Kahoot dapat diakses melalui media komputer atau smartphome setelah terhubung ke internet (Tinus Waruwu et al., 2020).

Kahoot adalah suatu aplikasi terdiri dari kuis yang dapat dibuat dan ditampilkan dalam bentuk permainan. Guru dapat menampilkan pertanyaan di layar depan kelas. Kemudian, setiap siswa diminta untuk menyelesaikan tugas melalui perangkat elektronik mereka sendiri, dengan tenggat waktu atau batas waktu yang telah diatur. Setelah semua siswa memilih jawaban, skor akan secara otomatis ditampilkan di layar. Hal ini bertujuan untuk mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan menarik siswa untuk berkompetisi secara sehat, meningkatkan atensi dan motivasi siswa. Selain itu, aplikasi Kahoot terdapat beberapa pilihan seperti tugas mandiri atau tugas rumah. Guru harus memastikan bahwa Kahoot digunakan sesuai dengan tujuan dan konteks pembelajaran.

Guru juga perlu membuat tugas-tugas dalam bentuk soal-soal, yang kemudian dikirim melalui tautan atau link yang tersedia. Siswa kemudian diminta untuk mengerjakan tugas-tugas tersebut di rumah secara mandiri. Metode ini dapat digunakan untuk melakukan asesmen sumatif dan formatif (Daryanes & Ririen, 2020) Secara keseluruhan, aplikasi Kahoot adalah alat yang digunakan untuk pembelajaran online. Kahoot memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, meningkatkan motivasi dan meningkatkan pemahaman siswa. Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan kahoot harus dilakukan dalam konteks pembelajaran yang tepat, mempertimbangkan kesulitan aksesibilitas, dan disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan siswa. Kahoot App dapat digunakan sebagai alat pilihan untuk mengevaluasi pembelajaran siswa. (Damayanti et al., 2021)

### 2. Quizizz

Quizizz adalah perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan di mana siswa dapat bermain dengan menggunakan komputer atau ponsel mereka. Quizizz bisa dijadikan sebagai alat penilaian pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan memanfaatkan visual untuk membuat siswa paham terhadap materi pelajaran (Salsabila et al., 2020). Peserta didik akan merasa tertantang dengan Quizizz ini karena menjawab soal dengan cepat dan tepat akan memperoleh skor. Selain itu, Quizizz langsung melihat ranking secara langsung antar siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar karena adanya persaingan di kelas. Quizizz memberi siswa kesempatan untuk berlatih baik di kelas atau di mana saja melalui perangkat elektronik mereka (Salsabila et al., n.d.). Selain itu, fitur yang tersedia dapat membuat permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik membuat aplikasi Quizizz menghibur disaat proses pembelajaran berlangsung (Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020, n.d.). Berdasarkan penjelasan di atas, Quizizz adalah salah satu alat yang digunakan dalam assesment secara online memberikan kemudahan kepada pendidik. (Agustia, Aprilia, Sari, & Risnita, 2021). Quizizz dapat digunakan untuk berbagai kegiatan pembelajaran, termasuk tes awal, tes akhir, praktek soal, remedial, dan pengayaan, (Cahyani, 2021). Memiliki akun Gmail atau akun merupakan syarat untuk mengakses quizizz. Quizizz dapat dengan mudah digunakan oleh guru untuk membantu siswa mereka belajar, baik sebagai alat untuk melakukan formatif, sumatif atau diagnostik serta dalam memberikan tugas pekerjaan rumah.

Pengguna dapat mendaftarkan akun google mereka akan mendapatkan kode dari email untuk mengakses permainan dan cukup memasukkan kode permainannya saja. Setelah mendaftar pengguna dapat membuat kuis tanpa terbatas. Tidak mudah bagi pemain untuk curang karena guru bisa menggunakan fitur yang tersedia seperti pertanyaan acak di pengaturan quizizz. Selain itu, kuis memungkinkan siswa mengikutinya baik secara perorangan maupun berkelompok. Selain itu, ada pengaturan waktu yang memungkinkan guru untuk mengatur kuis kapan dimulai dan diakhiri. Selain memberikan dorong bagi siswa dalam pembelajaran, Quizizz dapat menimbulkan rasa bersaing satu sama lain (Irwansyah & Izzati, 2021) (Asty & Amelia STKIP PGRI Sumatera Barat, 2021). Quizizz adalah alat yang bermanfaat untuk pembelajaran yang membuat kuis menjadilebih interaktif, memberikan umpan balik instan, dan keterlibatan aktif siswa. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan quizizz harus didasarkan pada konteks pembelajaran yang tepat, dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, konten materi, dan kebutuhan siswa.

### 3. Google Form

Google Form merupakan salah satu bagian dari layanan yang berasal dari Google Docs. Para akademisi dapat menggunakannya sebagai alat untuk kuis secara online mengenai keefektivitasan dalam pembelajaran, jawaban pertanyaan bisa dikumpulkan secara terbuka, dan hal-hal lainnya. Penggunaan read only (hanya dapat membaca) atau editable (dapat mengedit dokumen), fitur Google Form dapat dibagikan secara publik atau eksklusif kepada pemilik akun Google. Aplikasi Google Form memiliki fitur yang mempermudah guru menilai soal-soal yang dibuat siswa atau sebagai kuis, soal-soal tersebut dapat digunakan sebagai evaluasi atau kuis. Google Form memiliki template lembar kerja atau formulir yang bisa digunakan secara individu atau kelompok untuk mendapatkan hasil yang diinginkan (Profithasari et al., 2023)

Perangkat ini digunakan bersama dengan aplikasi lainnya, seperti Google Docs dan Google Sheet. Penggunaan Google Form dapat meningkatkan efisiensi proses penilaian dan untuk menggunakannya, dengan mendaftarkan akun Google saja untuk pengolah atau pembuat form (Hadiwiyanti, n.d.). Membuat berbagai kuis dan tes, mengumpulkan dan mengoreksi hasil, dan mendistribusikannya kepada siswa adalah tugas yang mudah bagi guru (Arsyad & Widuhung, 2022). Hal ini membantu manajemen dan membuat guru menjadi fokus pada pembelajaran memungkinkan siswa bekerja sama dengan sekolah. Mahasiswa juga memiliki tugas untuk membantu kegiatan belajar, membantu menyesuaikan teknologi, dan membantu mengelola sekolah melalui program kampus mengajar. Pendidikan kampus mencakup semua pembelajaran dengan menekankan pada literasi dan numerasi (Profithasari et al., 2023)

### Implementasi Asesment Berbasis Digital

Penggunaan teknologi dalam pendidikan, penting untuk memahami hasil dalam implikasinya. Penerapan teknologi dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat terhadap perkembangan pemahaman dan emosional siswa. Meskipun memiliki banyak manfaat, menerapkan asesmen digital dalam pembelajaran dapat memberikan beberapa tantangan atau kendala bagi guru. Beberapa tantangan bagi guru yang harus dihadapi yaitu : keterbatasan akses teknologi, yang menyebabkan ketidaksetaraan akses dan menyulitkan guru untuk menerapkan asesmen digital. Selain itu, ada juga guru yang tidak memiliki kemampuan teknologi yang cukup untuk mengatur dan memberikan pendidikan yang efektif. Proses asesmen digital dapat terganggu oleh masalah teknis seperti, masalah jaringan, perangkat yang rusak dan pemadaman listrik. Ini bisa menyebabkan ketidaknyamanan dan masalah dalam proses pembelajaran.

Ada kemungkinan bahwa memilih alat asesmen digital yang tepat sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran dapat menjadi tantangan. Alat yang akan mendukung proses pembelajaran harus dipilih dengan hati-hati oleh guru. Teknologi sangat berperan penting dalam memberikan pengalaman, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memberikan akses yang

luas. Asesmen elektronik dapat menjadi pilihan dalam pembelajaran karena menawarkan penilaian dalam versi terbaru dan memberikan pengalaman belajar yang lebih luas kepada siswa. Dengan teknologi digital, pendidik dapat menggunakan strategi penilaian yang lebih personal dan kontekstual. Sebagai contoh, mereka dapat menggunakan platform pembelajaran digital untuk menyediakan berbagai jenis tugas, seperti penugasan berbasis proyek atau penulisan esai online yang mendorong siswa untuk menunjukkan secara kreatif apa yang mereka ketahui

Sebagian guru merasa sulit untuk membuat asesmen digital yang valid dan relevan. Salah menggunakannya dapat menghasilkan data yang tidak relevan atau tidak dapat diandalkan. Untuk mendapatkan hasil yang signifikan, guru harus memahami cara menggunakan asesmen digital dengan benar (Syahid et al., 2022). Saat menggunakan asesmen digital, siswa juga menghadapi banyak masalah. Mungkin ada beberapa siswa yang kurang terampil dalam menggunakan platform atau alat asesmen digital dengan baik. Akibatnya, siswa merasa canggung atau frustrasi (Arlizon et al., 2022). Saat menerapkan teknologi untuk mengembangkan asesmen pembelajaran adalah kecurangan yang dilakukan oleh siswa, seperti mengakses jawaban melalui internet; kurangnya komunikasi langsung antara guru dan siswa selama proses asesmen; dan ketergantungan pada teknologi yang dapat menyebabkan siswa tidak dapat menangani masalah teknis. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pengembangan asesmen pembelajaran harus diimbangi dengan keterampilan akademik dan kecakapan seperti membaca, menulis, berbicara, berbahasa, dan berpikir kritis. Penggunaan teknologi juga harus didukung oleh perangkat keras yang memadai, termasuk perangkat lunak dan jaringan internet, serta pelatihan yang diberikan kepada pendidik dan peserta didik tentang cara menggunakan teknologi.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan menggunakan e-asesmen, sebuah inovasi penilaian berbasis digital, telah terjadi perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal meningkatkan efisiensi, objektivitas, dan kualitas evaluasi pembelajaran. Penggunaan platform digital seperti Kahoot, Quizizz, dan Google Form memungkinkan penilaian menjadi interaktif dan real-time yang diberikan kepada siswa. Langkah strategis untuk meningkatkan kualitas penilaian di dunia pendidikan adalah menggunakan platform digital untuk asesmen dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional. E-asesmen memberikan proses evaluasi yang lebih akurat, efisien, fleksibel, dan interaktif.

Penggunaan aplikasi seperti Kahoot, Quizizz, dan Google Form terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, memberikan umpan balik langsung, dan mendukung penilaian formatif dan sumatif. Meskipun demikian, e-asesmen masih menghadapi masalah seperti kekurangan infrastruktur, kurangnya literasi digital guru, dan kemungkinan kecurangan siswa. Penilaian berbasis digital harus disesuaikan dengan konteks pembelajaran, kebutuhan siswa, dan tujuan kurikulum. E-asesmen dapat menjadi alat yang berguna untuk meningkatkan pembelajaran di era digital yang lebih bermakna, inklusif, dan berfokus pada pengembangan kemampuan siswa jika digunakan dengan benar.

## REFERENSI

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (n.d.). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173-184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Arlizon, R., Yakub, E., & Keguruan, F. (2022). PELATIHAN MELAKUKAN NEED ASESMEN SISWA SECARA ONLINE PADA MASA NEW NORMAL COVID-19. 5(2). <https://doi.org/10.36257/aps.vvix>

- Arsyad, A. T., & Widuhung, S. D. (2022). Dampak Merdeka Belajar Kampus Merdeka Terhadap Kualitas Mahasiswa. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 3(2), 88. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v3i2.1027>
- Asty, H., & Amelia STKIP PGRI Sumatera Barat, M. (2021). EFL STUDENTS' PERCEPTION ON USING QUIZZZ APPLICATION: A SURVEY STUDY PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZZ: STUDI SURVEI. In *This An Open Journal System Journal of Asian Studies: Culture, Language, Art and Communications* by HAQI Publishing Service Journal Kata Kunci: Aplikasi Quizizz (Vol. 2, Issue 2). Published By. Haqi Publishing Service.
- Atika, N. A., & Muassomah, M. (2020). Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 277-297. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256>
- Damayanti, N., Yuni, D., & Dewi, R. (2021). CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY (CSR) PT. GRAB INDONESIA DI ERA NEW NORMAL MASA PANDEMI COVID-19. 4(2), 236-246.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. In *JNSI: Journal of Natural Science and Integration* (Vol. 3, Issue 2). <https://kahoot.com/>
- Hadiwiyanti, R. (n.d.). PELATIHAN PEMBUATAN KUIS ONLINE MENGGUNAKAN GOOGLE FORM UNTUK GURU SMK UNITOMO SURABAYA TRAINING WITH ONLINE QUIZ USING GOOGLE FORM FOR TEACHERS OF SMK UNITOMO SURABAYA 1\*). <https://www.researchgate.net/publication/348805749>
- Handayani, R., & Wulandari, D. (2021). MODERN ASSESSMENT DALAM MENYONGSONG PEMBELAJARAN ABAD 21 DAN HAMBATAN DI NEGARA BERKEMBANG. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1). <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Hasanah, U., Edwita, & Januar, A. (2020). PELATIHAN PENGEMBANGAN DIGITAL ASSESMENT BAGI GURU SEKOLAH DASAR DI KEPULAUAN SERIBU. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 338-346. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.448>
- Idrus L. (n.d.). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Pagarra, H., Bundu, P., Irfan, M., Raihan, S., & Guru Sekolah Dasar, P. (n.d.). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Mengevaluasi Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Berbasis Tes Dan Penugasan Online. 10, 2020. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>
- Profithasari, N., Hermawan, J. S., Rizqi, Y. F., Luthvi Azizah, A., Destiani, D., Destini, F., & Loliyana, L. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android bagi Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.23960/jpmip.v2i1.226>
- Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020. (n.d.).
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341-4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Salsabila, U. H., Habiba, S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (n.d.). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.
- Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4600-4611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>
- Tinus Waruwu, F., Purba, B., & Putro Utomo, D. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Sarana Ujian Berbasis Online. *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*, 1(2), 40-43. <https://Kahoot.com/>

Yu, J. Y., & Chen, C. M. (2023). Chlorophyll Fluorescence Parameter as a Tool in Selecting Heat-tolerant Summer-flowering Chrysanthemum (*Dendranthema ×grandiflorum*). *HortScience*, 58(12), 1603-1609. <https://doi.org/10.21273/HORTSCI17361-23>