

ASESMEN PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DI ERA DIGITAL: PENDEKATAN BERBASIS KOMPETENSI DAN TEKNOLOGI

Sania Cahyani ¹, Isah Cahyani ²

Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia ^{1,2}
cahyanisania2@upi.edu

ABSTRAK

Asesmen digital merupakan inovasi penting dalam dunia pendidikan yang tidak hanya mempercepat proses penilaian, tetapi juga memungkinkan evaluasi yang lebih akurat, fleksibel, dan interaktif bagi peserta didik. Penggunaan teknologi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi digital yang penting dimiliki saat ini. Pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, asesmen digital memainkan peran penting dalam mengukur keterampilan literasi siswa. Penggunaan teknologi, seperti aplikasi pembelajaran dan platform berbasis web, memungkinkan guru untuk menyajikan soal dan tugas secara lebih dinamis serta memberikan umpan balik yang cepat dan terperinci. Namun, tantangan dalam penerapan asesmen berbasis teknologi, seperti keterbatasan infrastruktur dan literasi digital guru, menjadi hambatan signifikan. Kesenjangan akses terhadap teknologi dan kurangnya pelatihan bagi guru menghambat implementasi yang merata. Tujuan dari penulisan makalah ini, yaitu mengeksplorasi penggunaan alat dan platform digital dalam asesmen, peran asesmen formatif dan sumatif dalam mengukur keterampilan literasi, serta tantangan dalam penerapan asesmen berbasis teknologi, seperti ketersediaan infrastruktur dan literasi digital guru. Metode dalam penulisan makalah ini adalah kajian literatur. Dengan adanya makalah ini, penulis berharap hasil kajian ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan asesmen yang lebih efektif dan inklusif, serta mendorong para pendidik untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses evaluasi, khususnya dalam bidang bahasa dan sastra Indonesia.

Kata kunci: asesmen pembelajaran, bahasa dan sastra Indonesia, teknologi digital

PENDAHULUAN

Asesmen dan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dalam lingkup pendidikan. Asesmen dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mengukur, mengevaluasi, dan memandu perkembangan siswa. Melalui asesmen, pendidik dapat mengidentifikasi pemahaman dan keterampilan yang telah dikuasai oleh siswa, serta mengetahui apa yang perlu ditingkatkan. Asesmen bukan hanya tentang memberi nilai, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Kualitas pembelajaran yang baik dapat dilihat dari kualitas penilaiannya (Rosnaeni, 2021).

Di era digital saat ini, asesmen lebih mudah dan efisien dengan bantuan teknologi. Teknologi memungkinkan terciptanya pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai kebutuhan peserta didik yang beragam. Melalui konten digital yang mencakup visual, audio, dan interaksi langsung, siswa dapat terlibat secara lebih mendalam, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini selaras dengan pendapat Efendi bahwa pemanfaatan teknologi pada pembelajaran membuat siswa menggunakan indranya secara kompleks dan menyesuaikan kemampuan siswa sehingga hasil belajar lebih meningkat (Tekege, 2017). Penggunaan teknologi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi digital yang penting dimiliki saat ini. Sudah banyak platform yang dapat membantu pembuatan asesmen agar lebih mudah dan efisien, seperti *Learning Management System* (LMS) dan kuis edukasi daring lainnya.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan banyak membawa perubahan positif, namun peran guru tetap sangat penting dan tak tergantikan. Guru memiliki kemampuan untuk memahami kebutuhan, potensi, dan karakter unik setiap siswa, yang tidak bisa sepenuhnya digantikan oleh teknologi. Namun, di era digital ini, guru juga harus melek teknologi agar dapat memanfaatkan berbagai inovasi dengan efektif. Guru berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran, sehingga mereka perlu memiliki keterampilan yang cukup dalam pengembangan teknologi digital (Ambarwati et al., 2022). Dengan penguasaan teknologi, guru dapat menggunakan alat digital untuk asesmen, pembelajaran interaktif, serta umpan balik yang lebih cepat dan tepat sasaran, sehingga hasil pembelajaran diharapkan dapat meningkat secara signifikan.

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai bagian penting dari kurikulum, membutuhkan pendekatan asesmen yang tidak hanya mengukur hafalan atau pengetahuan faktual, tetapi juga kemampuan siswa dalam menerapkan keterampilan komunikasi, analisis kritis terhadap teks sastra, serta penggunaan bahasa secara efektif dalam berbagai konteks. Sesuai dengan prinsip pembelajaran, proses belajar harus mendukung perkembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara menyeluruh (Yogi, dkk., 2017). Asesmen berbasis kompetensi memberikan kerangka yang lebih baik untuk mengukur kemampuan siswa, karena menekankan pada praktik nyata yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti kemampuan berbicara, menulis, memahami teks sastra, dan menganalisis karya sastra.

Asesmen pembelajaran bersifat menyeluruh dan diharapkan dapat mengukur aspek dengan sesuai (Yogi, dkk., 2017). Asesmen berbasis kompetensi di era digital tidak hanya meningkatkan efektivitas penilaian, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi yang lebih relevan dan sesuai

konteks di dunia modern yang serba digital. Dengan begitu, asesmen ini berperan sebagai alat evaluasi sekaligus pembelajaran yang lebih holistik dan berkelanjutan. Asesmen formatif menjadi asesmen yang diutamakan karena berorientasi pada perkembangan kompetensi peserta didik (Yogi, dkk., 2017).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penulisan makalah ini, yaitu kajian literatur. Kajian literatur merujuk pada proses mencari dan membaca berbagai buku, jurnal, dan publikasi lain yang relevan dengan topik penelitian (Marzali, 2017). Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam terkait topik penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat ini, asesmen dapat dilakukan melalui bantuan perangkat dan dilaksanakan secara daring, seperti penggunaan aplikasi dan *software* khusus untuk pelaksanaan tes. Pada era sebelumnya, asesmen dilakukan secara konvensional, dengan tes berbasis kertas (Ashari et al., 2023). Berikut perangkat aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan asesmen.

1. Kahoot

Kahoot memiliki sistem yang memungkinkan guru membuat soal dalam berbagai format, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan mengurutkan jawaban yang benar. Tujuan dari menampilkan soal-soal ini juga adalah untuk membuat kesan menarik bagi siswa saat mengerjakan tugas atau penilaian. Tujuan dari kuis online ini adalah untuk membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan. Tujuan utama dari kuis ini adalah untuk menguji pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka (Ashari et al., 2023).

Kahoot juga dapat diatur untuk mengerjakan soal secara berkelompok, yang membantu siswa bekerja sama. Proses diskusi akan muncul untuk menemukan jawaban. Hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi (Guardia et al., 2019). Data analisis yang diberikan oleh aplikasi secara instan, dapat memberikan respons secara langsung kepada peserta didik. Laporan itu memungkinkan pendidik untuk mengetahui dari peringkat teratas. Data analisis juga dapat digunakan sebagai evaluasi bagi guru untuk mengetahui apakah strategi pembelajaran yang mereka gunakan memenuhi harapan. Guru juga dapat mengatur penyesuaian konten tugas atau penilaian (Tóth et al., 2019).

2. Moodle

Dalam konteks pendidikan, Moodle menyediakan berbagai fitur dan alat yang mendukung asesmen. Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru untuk membuat penugasan dan ujian penilaian. Moodle menawarkan berbagai jenis tugas dan asesmen, termasuk esai, uraian, tes pilihan ganda, dan proyek (portofolio) (Schweighofer et al., 2019). Moodle juga memungkinkan penilaian teman sejawat sebagai media maupun alat bantu. Peserta didik dapat mengetahui batas waktu pengerjaan dan pengumpulan hasilnya secara langsung melalui platform ini (Chaparro-Peláez et al., 2020).

Fernando (2020) menyatakan fitur kuis yang ada dalam moodle ini dapat digunakan sebagai alat untuk pelaksanaan asesmen formatif dalam pembelajaran (Ashari et al., 2023). Moodle juga memiliki fitur penilaian otomatis. Misalnya, saat siswa mengirimkan jawaban pilihan ganda, aplikasi secara otomatis menilai dan memberikan skor. Pengorganisasian jenis soal dapat disesuaikan dengan topik pelajaran, sehingga siswa hanya perlu mempelajarinya saat melakukan penilaian atau tugas (Nurr Rokhmah et al., 2022).

Moodle memiliki fitur analitik, yang dapat digunakan oleh guru untuk mengukur hasil penilaian, menampilkan grafik capaian penilaian, dan menemukan kekurangan siswa. Ini membuat aplikasi moodle dikatakan inklusif karena dirancang untuk semua kalangan, termasuk anak berkebutuhan khusus. Dengan menggunakan platform ini, guru dapat mengatur aksesibilitas fisik, auditori, dan visual untuk ujian online. Moodle dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk evaluasi berkelanjutan guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik (López-Tocón, 2021).

3. Quizizz

Salah satu fitur aplikasi quizizz adalah kuis interaktif dengan tampilan yang menarik. Guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk penilaian konvensional dan digital untuk meningkatkan daya berpikir (kognitif) siswa. Fasilitas ini juga dapat membantu siswa lebih aktif dan belajar secara mandiri (Salsabila et al., 2020). Ada banyak pilihan untuk membuat jenis soal, mulai dari pilihan ganda, isian singkat, atau mengurutkan jawaban yang benar. Untuk melengkapi kuis, konten dapat ditambahkan dengan gambar, video, atau audio. Selain itu, guru yang memiliki akun dapat memperbarui konten kuis yang telah dibuat oleh pengguna lain. Siswa diberi berbagai pertanyaan dan diminta untuk menjawabnya sesuai perintah. Aplikasi akan mengirim notifikasi hasilnya apakah jawabannya benar atau salah (Hidayati & Aslam, 2021).

Aplikasi quizizz dapat digunakan untuk mengembangkan alat evaluasi yang berbasis *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* (Hamidah & Wulandari, 2021). Terdapat fitur untuk menganalisis hasil penilaian yang tersedia dalam quizizz. Ada statistik tentang kinerja siswa, statistik tentang jawaban benar dan salah, analisis waktu yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan, dan analisis tentang bagaimana anak memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Informasi tersebut tentu dibutuhkan oleh guru, sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran dan identifikasi kekuatan dan kelemahan siswa serta untuk menentukan langkah tindak lanjutnya (Ashari et al., 2023).

Quizizz dapat digunakan secara teratur untuk penilaian formatif. Pengadaan kuis secara teratur dan mudah diakses akan membantu menentukan tingkat pemahaman, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan merencanakan intervensi lanjutan setelah menerima hasilnya. Selain itu, umpan balik instan yang diberikan oleh aplikasi ini akan meningkatkan pemahaman secara langsung. Keterampilan memecahkan masalah juga penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dan hasil belajar yang lebih baik. Anak-anak lebih termotivasi untuk mencapai prestasi melalui peringkat yang ditampilkan dalam kuis. Salah satunya dapat meningkatkan hasil belajar anak melalui kebiasaan belajar berkompetisi yang sehat (Agustina & Martha Rusmana, 2019).

4. Edulastik

Edulastik merupakan platform penilaian formatif yang disesuaikan untuk kebutuhan siswa, guru, dan sekolah. Sebagai salah satu platform penilaian digital, Edulastik memanfaatkan teknologi untuk mengajukan pertanyaan guna memahami perubahan dan perkembangan pencapaian belajar siswa. Terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan oleh pendidik dalam mengimplementasikan Edulastik. Pertama, guru menyusun soal. Kedua, guru membagikan tautan soal melalui *Google Classroom*. Ketiga, guru mengamati dan memantau proses pengerjaan asesmen. Terakhir, guru memastikan tes telah dikumpulkan agar hasil asesmen dapat dilihat oleh guru dan siswa untuk keperluan evaluasi pembelajaran (Wahyuni et al., 2023).

Setelah mengeksplorasi penggunaan alat dan platform digital dalam asesmen yang meningkatkan efektivitas penilaian, penting untuk memahami bagaimana asesmen ini mengukur keterampilan literasi siswa. Di sinilah peran asesmen formatif dan sumatif menjadi penting, karena keduanya saling melengkapi dalam memantau perkembangan literasi secara menyeluruh. Pembahasan berikut akan mengulas bagaimana asesmen formatif dan sumatif berkontribusi dalam mengukur keterampilan literasi dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Asesmen dalam pembelajaran bahasa bervariasi sesuai dengan keterampilan. Penilaian dilakukan berdasarkan keterampilan, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Darwin et al., 2023). Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia menekankan unjuk kerja bahasa dan sastra, baik reseptif maupun produktif, sehingga soal ujian harus sesuai dengan indikator tersebut. Penilaian berbasis kompetensi juga harus mengaitkan ranah kognitif dengan empat keterampilan berbahasa sebagai media ekspresi. (Nurgiyantoro, 2004).

Asesmen formatif adalah penilaian yang bertujuan memberikan informasi atau masukan bagi pendidik dan peserta didik untuk memperbaiki proses pembelajaran. Asesmen ini digunakan untuk memantau, memperbaiki, serta mengevaluasi pencapaian tujuan belajar, sambil mengidentifikasi kebutuhan, hambatan, dan perkembangan peserta didik (Yogi Anggraena, Dion Ginanto, Nisa Felicia, Ardanti Andiarti, Indriyanti Herutami, Leli Alhapip, Setiyo Iswoyo, Yayuk Hartini, 2017).

Asesmen formatif berfungsi untuk memberikan umpan balik selama proses pembelajaran serta membantu guru dan siswa memahami perkembangan keterampilan literasi. Melalui asesmen formatif, seperti kuis, diskusi, atau tugas harian, guru dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa dalam membaca, menulis, memahami, dan menganalisis teks. Hal ini memungkinkan guru untuk melakukan penyesuaian metode pengajaran secara tepat waktu, sehingga dapat mendorong siswa untuk terus memperbaiki keterampilannya sebelum mencapai tahap akhir penilaian (Brookhart, 2017).

Asesmen sumatif adalah komponen penting penilaian pendidikan yang mengevaluasi pencapaian siswa setelah suatu periode pembelajaran. Tes ini menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, termasuk aspek pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi sesuai kurikulum. Tes ini digunakan untuk mengisi rapor, menentukan kenaikan kelas, dan kelulusan siswa. Karena itu, tes sumatif memiliki lebih banyak soal dibanding tes formatif, dengan berbagai bentuk seperti esai, pilihan ganda, benar-salah, penyelesaian masalah, dan menjodohkan. (Eka Wijaya et al., 2024).

Asesmen sumatif berperan dalam mengevaluasi hasil akhir dari pembelajaran, biasanya dilakukan di akhir periode atau unit pembelajaran, seperti ujian akhir atau tugas proyek besar. Asesmen ini mengukur siswa dalam mencapai kompetensi literasi, termasuk kemampuan membaca kritis, pemahaman teks sastra, menulis esai, dan kemampuan menganalisis karya sastra. Asesmen sumatif memberikan gambaran menyeluruh tentang keberhasilan siswa dalam menguasai materi yang diajarkan dan menjadi dasar untuk menilai pencapaian pembelajaran secara keseluruhan (Brookhart, 2017).

Setelah membahas peran asesmen formatif dan sumatif dalam mengukur keterampilan literasi, perlu dicatat bahwa penerapan asesmen berbasis teknologi juga menghadapi tantangan. Ketersediaan infrastruktur yang memadai dan rendahnya literasi digital di kalangan guru menjadi kendala signifikan dalam implementasi, sehingga memahami tantangan ini penting untuk memaksimalkan efektivitas asesmen dalam pembelajaran.

Integrasi teknologi di sekolah-sekolah Indonesia menunjukkan bahwa meskipun beberapa wilayah perkotaan telah mengalami kemajuan signifikan dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran, daerah pedesaan dan terpencil masih menghadapi hambatan dalam akses terhadap sumber daya digital. Kesenjangan digital ini menjadi isu krusial yang harus diatasi untuk memastikan penerapan teknologi yang merata di seluruh Indonesia (Subroto et al., 2023). Kesenjangan digital masih menjadi tantangan di Indonesia yang menghalangi pemanfaatan optimal teknologi dalam pendidikan. Daerah perkotaan dan institusi pendidikan yang lebih maju memiliki akses yang lebih baik terhadap teknologi, sedangkan masyarakat pedesaan dan kurang mampu masih kekurangan infrastruktur dan sumber daya yang dibutuhkan. Keterbatasan internet yang berkecepatan tinggi, kurangnya perangkat digital, serta pelatihan yang kurang memadai bagi guru menjadi hambatan signifikan dalam integrasi teknologi di wilayah-wilayah tersebut (Darmayasa, 2018).

Kurangnya keterampilan teknologi merupakan tantangan utama bagi para pendidik, selain infrastruktur yang belum memadai dan ketidakjelasan dalam penerapan kurikulum digital (Firnando, 2024). E-asesmen dapat berjalan dengan baik jika didukung oleh persiapan yang matang sebelumnya. Ini mencakup kesiapan sumber daya pendidik yang terampil dan mampu beradaptasi dengan teknologi, pelatihan, serta peningkatan keterampilan siswa yang dilakukan secara berkelanjutan, dan faktor pendukung lainnya (Ashari et al., 2023). Kendala yang dihadapi oleh guru yang gagap teknologi adalah mengalami kesulitan dalam menggunakan beberapa aplikasi (Kurniati & Wiyani, 2022).

SIMPULAN

Asesmen kini dapat dilakukan menggunakan berbagai aplikasi seperti Kahoot, Moodle, Quizizz, dan Edulastik. Aplikasi ini mendukung asesmen yang lebih interaktif, efisien, dan menyenangkan, dengan fitur seperti penilaian otomatis, analitik, dan kuis interaktif. Selain itu, platform ini memudahkan guru memantau perkembangan siswa dan memberikan respons langsung. Meskipun bermanfaat, keberhasilan implementasinya bergantung pada kesiapan teknologi, keterampilan digital guru, serta aksesibilitas, terutama di daerah yang kurang memiliki infrastruktur teknologi.

Asesmen formatif membantu memantau perkembangan literasi melalui umpan balik selama proses belajar, sedangkan asesmen sumatif mengevaluasi hasil akhir untuk menilai pencapaian kompetensi literasi siswa. Keduanya saling melengkapi dalam mendukung pengembangan keterampilan literasi dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Peran pendidik sangat penting dalam menerapkan desain pembelajaran digital, namun masih ada tantangan utama yang harus diatasi, yaitu kurangnya keterampilan teknologi di kalangan pendidik, di mana banyak yang belum memiliki pengetahuan atau kemampuan yang memadai dalam menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran. Selain itu, infrastruktur yang tidak memadai juga menjadi hambatan, terutama di daerah dengan akses terbatas terhadap teknologi dan internet.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, L., & Martha Rusmana, I. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *AL-IDARAH Jurnal Kependidikan Islam*, 9(<https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/issue/view/181>), 1–7. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh/article/view/4859>.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). 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>.
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model E-Asesmen Berbasis Aplikasi pada Sekolah Menengah Atas di Era Digital: Systematic Literature Review. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132. <https://doi.org/10.30659/jpai.6.2.132-150>.
- Brookhart, S. M. (2017). *How to Use Grading to Improve Learning*. <http://www.systems.wsu.edu/scripts/wsual.pl?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=1560375&site=ehost-live>.
- Chaparro-Peláez, J., Iglesias-Pradas, S., Rodríguez-Sedano, F. J., & Aquila-Natale, E. (2020). Extraction, processing and visualization of peer assessment data in moodle. *Applied Sciences (Switzerland)*, 10(1). <https://doi.org/10.3390/app10010163>.
- Darmayasa, J. B. (2018). Landasan, Tantangan, dan Inovasi Berupa Konteks Ethnomathematics dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.709>.
- Darwin, D., Boeriswati, E., & Murtadho, F. (2023). Asesmen Pembelajaran Bahasa Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Sma. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(2), 25. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v12i2.8639>.
- Eka Wijaya, S., Daheri, M., Warlizasusi, J., & Artikel, I. (2024). *Peran Tes Sumatif Dalam Memantau Keberhasilan Belajar Siswa*. <https://journal.banjarese-pacific.com/index.php/han>.

- Firnando, H. G. (2024). Peran Pendidik dalam Implementasi Desain Pembelajaran Digital : Tantangan dan Peluang Pendahuluan. *Studi Edukasi Integratif*, 1(1), 44–54.
- Guardia, J. J., Del Olmo, J. L., Roa, I., & Berlanga, V. (2019). Innovation in the teaching-learning process: the case of Kahoot! *On the Horizon*, 27(1), 35–45. <https://doi.org/10.1108/OTH-11-2018-0035>
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi “Quizizz” This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. *Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105–124. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v17i1.34895>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Kurniati, T., & Wiyani, N. A. (2022). Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 182. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.41411>
- López-Tocón, I. (2021). Moodle quizzes as a continuous assessment in higher education: An exploratory approach in physical chemistry. *Education Sciences*, 11(9). <https://doi.org/10.3390/educsci11090500>
- Marzali, A.-. (2017). Menulis Kajian Literatur. *ETNOSIA : Jurnal Etnografi Indonesia*, 1(2), 27. <https://doi.org/10.31947/etnosia.v1i2.1613>
- Nurgiyantoro, B. (2004). Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi. *FBS Universitas Negri Yogyakarta*, 11(1), 91–116. <https://books.google.co.id/books?id=Y9xDDwAAQBAJ&pg=PA5&dq=sistem+merupakan&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjA2erxt3aAhWLi7wKHcSTBzsQ6AEIJzAA#v=onepage&q=sistem%0Amerupakan&f=false>
- Nurr Rokhmah, A. I., Widawati, C. W., Yuniarta, I. R., & Suwandi, S. (2022). Studi kasus pelaksanaan asesmen pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan aplikasi Moodle. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 160–169. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i2.51644>
- 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, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Schweighofer, J., Taraghi, B., & Ebner, M. (2019). Development of a quiz: Implementation of a (self-) assessment tool and its integration in moodle. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(23), 141–151. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i23.11484>
- 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>

- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1), 40–52. <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>
- Tóth, Á., Lógó, P., & Lógó, E. (2019). The effect of the kahoot quiz on the student's results in the exam. *Periodica Polytechnica Social and Management Sciences*, 27(2), 173–179. <https://doi.org/10.3311/PPso.12464>
- Wahyuni, T., Purwo, A., Utomo, Y., Fitrianingrum, I., Ambarwati, H., Bahasa, P., Indonesia, S., & Semarang, U. N. (2023). Implementasi Media Edulastic sebagai Instrumen Asesmen dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi di SMP Negeri 2 Semarang. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(1), 107–114.
- Yogi Anggraena, Dion Ginanto, Nisa Felicia, Ardanti Andiarti, Indriyanti Herutami, Leli Alhapip, Setiyo Iswoyo, Yayuk Hartini, R. L. M. (2017). Panduan Pembelajaran dan Asesmen. In *Badan Standar; Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*.