



## **Transformasi Evaluasi Pembelajaran di Era Digital melalui Asesmen Autentik, Platform Digital, dan E-Portofolio**

### ***Transformation of Learning Evaluation in the Digital Era through Authentic Assessment, Digital Platforms, and E-Portfolios***

**Nisa Muflihah<sup>1</sup>, Ani Cahyadi<sup>2</sup>**

Universitas Islam Negeri Antasari

Email: [nisamuflihah629@gmail.com](mailto:nisamuflihah629@gmail.com)<sup>1</sup>, [anicahyadi@uin-antasari.ac.id](mailto:anicahyadi@uin-antasari.ac.id)<sup>2</sup>

---

#### Article Info

##### Article history:

Received : 26-05-2026

Revised : 27-05-2026

Accepted : 29-05-2026

Published : 31-05-2026

#### Abstract

*Learning evaluation is an essential component of education that functions to measure the achievement of learning objectives and provide feedback on the learning process. The development of digital technology has driven the transformation of learning evaluation from conventional approaches toward more authentic, contextual, and learner-centered assessment practices. This article aims to examine the transformation of learning evaluation in the digital era through the implementation of authentic assessment, the utilization of digital platforms, and the use of e-portfolios. This study employed a qualitative approach using a library research method. Data were collected from various sources, including books, scientific journals, and relevant articles, and were analyzed through content analysis techniques. The findings indicate that authentic assessment provides a more comprehensive representation of students' competencies in terms of knowledge, attitudes, and skills. Furthermore, the use of digital platforms such as Quizizz, Kahoot, and Google Forms makes the evaluation process more effective, interactive, and flexible. The application of rubrics and e-portfolios also supports objective, transparent, and continuous assessment. Therefore, the transformation of learning evaluation through technology-based authentic assessment contributes to the creation of more meaningful learning experiences and aligns with the demands of 21st-century education.*

**Keywords:** *learning evaluation, authentic assessment, educational technology*

---

#### Abstrak

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam pendidikan yang berfungsi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran serta memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran. Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi evaluasi pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju asesmen yang lebih autentik, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji transformasi evaluasi pembelajaran di era digital melalui penerapan asesmen autentik, pemanfaatan platform digital, dan penggunaan e-portofolio. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan. Data diperoleh dari berbagai sumber literatur berupa buku, jurnal ilmiah, dan artikel yang relevan, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi. Hasil kajian menunjukkan bahwa asesmen autentik mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kompetensi peserta didik pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selain itu, pemanfaatan platform digital seperti Quizizz, Kahoot, dan Google Form menjadikan proses evaluasi lebih efektif, interaktif, dan fleksibel. Penggunaan rubrik dan e-portofolio juga mendukung penilaian yang



objektif, transparan, dan berkelanjutan. Dengan demikian, transformasi evaluasi pembelajaran melalui asesmen autentik berbasis teknologi berkontribusi terhadap terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

**Kata Kunci : Evaluasi Pembelajaran, Asesmen Autentik, Teknologi Pendidikan**

## PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan yang berfungsi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran serta memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran. Dalam perkembangan pendidikan modern, evaluasi tidak lagi hanya berorientasi pada hasil belajar semata, tetapi juga pada proses dan kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Hal ini melahirkan konsep asesmen autentik sebagai pendekatan penilaian yang lebih kontekstual dan bermakna.

Asesmen autentik didefinisikan sebagai bentuk penilaian yang menekankan pada kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas yang merefleksikan situasi dunia nyata. Pendekatan ini dinilai lebih mampu menggambarkan kompetensi siswa secara komprehensif dibandingkan dengan tes tradisional. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa asesmen autentik memungkinkan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks praktis serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan kehidupan dan dunia kerja (Hu et al., 2025). Selain itu, asesmen autentik juga tidak hanya dipandang sebagai produk akhir, tetapi sebagai proses yang membentuk pengalaman belajar dan identitas peserta didik secara berkelanjutan (Ajjawi et al., 2025).

Dalam pelaksanaannya, evaluasi pembelajaran harus mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran secara menyeluruh. Penelitian dalam konteks pembelajaran digital menunjukkan bahwa variasi bentuk penilaian baik berbasis pengetahuan, sikap, maupun keterampilan menjadi semakin penting dalam lingkungan pembelajaran modern yang kompleks dan berbasis teknologi (Martin et al., 2025). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang instrumen evaluasi yang tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga perkembangan sikap dan keterampilan peserta didik.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, evaluasi pembelajaran mengalami transformasi signifikan melalui pemanfaatan berbagai platform digital. Teknologi tidak hanya digunakan untuk mempermudah proses penilaian, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas asesmen itu sendiri. Studi terbaru menunjukkan bahwa teknologi digital banyak dimanfaatkan dalam desain tugas asesmen autentik, seperti simulasi, proyek berbasis digital, dan tugas berbasis kinerja yang relevan dengan dunia nyata (Hu et al., 2025). Penggunaan platform seperti *e-assessment* juga memungkinkan proses evaluasi menjadi lebih efisien, interaktif, serta mampu memberikan umpan balik secara cepat dan berkelanjutan.

Selain itu, pengembangan instrumen penilaian seperti rubrik dan portofolio digital menjadi bagian penting dalam implementasi asesmen autentik berbasis teknologi. Portofolio digital,



misalnya, terbukti mampu meningkatkan refleksi diri, identitas profesional, serta kesiapan digital peserta didik dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (Zainuddin et al., 2026). Dengan adanya rubrik yang jelas dan terstruktur, penilaian dapat dilakukan secara lebih objektif dan transparan, sehingga mendukung terciptanya evaluasi pembelajaran yang berkualitas.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa integrasi antara evaluasi pembelajaran, asesmen autentik, dan teknologi digital merupakan kebutuhan yang tidak terpisahkan dalam pendidikan abad ke-21. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan akurasi penilaian, tetapi juga mendorong pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik secara holistik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kepustakaan (library research). Data diperoleh dari berbagai sumber literatur, seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel yang relevan dengan evaluasi pembelajaran, asesmen autentik, dan teknologi pendidikan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis isi (content analysis) untuk mengkaji dan menginterpretasikan berbagai konsep serta temuan yang berkaitan dengan transformasi evaluasi pembelajaran melalui asesmen autentik berbasis teknologi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konsep Evaluasi dan Asesmen Autentik**

Secara etimologis, istilah evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation* yang berarti penilaian atau penaksiran terhadap sesuatu. Dalam konteks pendidikan, evaluasi diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Menurut Ralph Tyler dalam *Basic Principles of Curriculum and Instruction*, evaluasi merupakan proses untuk mengetahui sejauh mana tujuan pendidikan telah dicapai oleh peserta didik. Oleh karena itu, evaluasi tidak hanya berfokus pada pengukuran hasil belajar, tetapi juga mencakup penilaian terhadap proses dan efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.

Evaluasi pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam keseluruhan proses pendidikan. Melalui evaluasi, guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Penilaian tersebut mencakup berbagai aspek, yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik), sehingga memberikan gambaran yang lebih utuh tentang perkembangan peserta didik (Setiawan et al., 2026).

Dengan demikian, evaluasi pembelajaran dapat dipahami sebagai proses sistematis yang melibatkan kegiatan pengumpulan, analisis, dan interpretasi data untuk menentukan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi tidak hanya digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar siswa, tetapi juga menjadi dasar dalam pengambilan keputusan guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan modern, evaluasi diarahkan pada pendekatan yang lebih komprehensif, yaitu menilai baik proses maupun hasil belajar secara terpadu.



Penilaian autentik merupakan salah satu jenis evaluasi dalam pembelajaran di mana hal ini dapat mengarahkan peserta didik untuk menampilkan hasil belajar yang meliputi kompetensi dan keterampilan mereka dalam memecahkan suatu masalah. Peserta didik diharapkan dapat merepresentasikan semua potensi yang ada sebagai bagian dari proses evaluasi pembelajaran. Pada hakikatnya, penilaian autentik dilakukan dengan konsep mencari dan mengumpulkan data yang berkaitan dengan proses belajar peserta didik sehingga dapat diidentifikasi sejauh mana perkembangan dari proses belajar tersebut, yang nantinya dapat dijadikan dasar evaluasi (Sukmawati et al., 2023). Menurut Mueller, penilaian autentik diartikan sebagai suatu penilaian di mana peserta didik diminta agar dapat memanfaatkan segenap pengetahuan, sikap dan keterampilan yang sama untuk diintegrasikan ke dalam satu proyek kerja tertentu dalam kehidupan nyata (Winaryati et al., 2022).

Penilaian autentik (*authentic assessment*) sering dipahami sebagai bentuk penilaian yang menekankan pada perkembangan peserta didik, karena berfokus pada kemampuan masing-masing individu dalam memahami dan mempelajari suatu materi. Penilaian ini tidak hanya mengukur hasil akhir, tetapi juga mampu menggambarkan secara menyeluruh aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dimiliki maupun yang belum dikuasai oleh siswa. Selain itu, penilaian autentik juga menilai bagaimana peserta didik menerapkan pengetahuan yang dimiliki, sejauh mana mereka mampu mengaplikasikan hasil belajar dalam konteks nyata, serta mengidentifikasi kesenjangan dalam proses pembelajaran (Jauhari et al., 2017). Berdasarkan hasil tersebut, guru dapat menentukan materi yang perlu dilanjutkan maupun materi yang memerlukan perbaikan atau penguatan dalam pembelajaran. Secara sederhana dapat dipahami bahwa penilaian autentik merupakan jenis evaluasi terhadap kinerja peserta didik yang dilakukan oleh seorang pendidik dalam mengukur sejauh mana perkembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik secara real (nyata). Penilaian autentik ini dipandang sebagai instrumen penilaian yang efektif karena seorang pendidik akan mengetahui hasil belajar peserta didik pada saat itu juga.

Ciri-ciri penilaian autentik adalah: 1) Mengukur semua aspek pembelajaran, yakni kinerja dan hasil atau produk; 2) Dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung; 3) Menggunakan berbagai cara dan sumber; 4) Tes hanya salah satu alat pengumpulan penilaian; 5) Tugas-tugas yang diberikan mencerminkan bagian-bagian kehidupan nyata setiap hari; dan 6) Penilaian harus menekankan kedalaman pengetahuan dan keahlian, bukan keluasannya (kuantitas). Karakteristik penilaian autentik adalah sebagai berikut: 1) Bisa digunakan untuk formatif maupun sumatif, pencapaian kompetensi terhadap satu kompetensi dasar (formatif) maupun pencapaian terhadap standar kompetensi atau kompetensi inti dalam satu semester (sumatif); 2) Mengukur keterampilan dan performansi, bukan mengingat fakta, menekankan pencapaian kompetensi keterampilan (skill) dan kinerja (performance), bukan kompetensi yang sifatnya hafalan dan ingatan; 3) Berkesinambungan dan terintegrasi, merupakan satu kesatuan secara utuh sebagai alat untuk mengumpulkan informasi terhadap pencapaian kompetensi siswa; 4) Dapat digunakan sebagai feed back, dapat digunakan sebagai umpau balik terhadap pencapaian kompetensi siswa secara komprehensif (Subrata & Rai, 2019).



Penilaian autentik terdiri dari beberapa bentuk yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa secara menyeluruh dalam konteks nyata. Setiap jenis memiliki karakteristik, tujuan, serta keunggulan masing-masing dalam mendukung pembelajaran.

#### 1. Penilaian Kinerja (Performance Test/Observasi)

Penilaian kinerja merupakan salah satu bentuk penilaian autentik yang memberikan gambaran langsung mengenai kemampuan siswa dalam melakukan suatu tugas atau aktivitas tertentu. Dalam penilaian ini, siswa tidak hanya dinilai dari pengetahuan yang dimiliki, tetapi juga dari keterampilan praktis dalam menerapkan pengetahuan tersebut pada situasi nyata atau simulasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Guru atau penilai melakukan observasi secara langsung terhadap aktivitas siswa untuk melihat sejauh mana keberhasilan mereka dalam menyelesaikan tugas. Penilaian ini memiliki keunggulan karena mampu menilai kemampuan secara nyata dan kontekstual. Namun, terdapat kendala seperti subjektivitas penilai dan kebutuhan waktu serta sumber daya yang cukup besar dalam proses observasi dan evaluasi.

#### 2. Penilaian Hasil Kerja (Product Test)

Penilaian hasil kerja berfokus pada produk atau karya akhir yang dihasilkan oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Produk tersebut dapat berupa tulisan, proyek kreatif, presentasi, desain, atau bentuk karya lain yang mencerminkan pemahaman siswa terhadap materi. Dalam penilaian ini, yang menjadi perhatian utama adalah kualitas hasil akhir, bukan hanya proses pembuatannya. Penilaian ini memberikan gambaran yang jelas tentang kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan secara nyata. Selain itu, penilaian hasil kerja juga mendorong kreativitas siswa karena mereka diberi kebebasan untuk mengekspresikan pemahamannya secara inovatif. Penilaian ini juga relevan dengan pembelajaran berbasis proyek karena menekankan pada hasil nyata dari aktivitas belajar.

#### 3. Penilaian Penugasan (Project Test)

Penilaian penugasan merupakan bentuk penilaian autentik yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan tugas atau proyek tertentu yang melibatkan penerapan pengetahuan dan keterampilan. Tugas yang diberikan dapat berupa penelitian, laporan, pembuatan produk, atau penyelesaian masalah tertentu. Tujuan utama dari penilaian ini adalah untuk mengukur pemahaman mendalam siswa terhadap materi serta kemampuan mereka dalam menerapkannya dalam situasi yang bermakna. Penilaian ini juga mampu mengembangkan keterampilan lain seperti kerja sama, komunikasi, dan manajemen waktu, terutama jika dilakukan secara berkelompok. Namun, penilaian penugasan juga memiliki tantangan, seperti pengelolaan waktu, kebutuhan sumber daya, serta perlunya kriteria penilaian yang jelas agar hasilnya objektif dan adil.

#### 4. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang terintegrasi dengan penilaian autentik. Dalam pendekatan ini, siswa belajar melalui pengerjaan proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata. Proyek tersebut dirancang untuk memberikan



pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kerja sama. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka terlibat langsung dalam aktivitas yang memiliki makna nyata.

#### 5. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)

Pembelajaran berbasis masalah menempatkan siswa dalam situasi di mana mereka harus menyelesaikan masalah nyata atau kompleks. Dalam proses ini, siswa diminta untuk mengidentifikasi masalah, menganalisisnya, dan mencari solusi dengan menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari. Penilaian dalam pendekatan ini berfokus pada kemampuan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, serta bekerja sama dengan orang lain. Selain itu, pendekatan ini juga meningkatkan motivasi belajar karena siswa terlibat langsung dalam penyelesaian masalah yang relevan dengan kehidupan mereka.

#### 6. Paper and Pencil Test (CBT/PBT)

Paper and pencil test merupakan bentuk penilaian yang menggunakan tes tertulis sebagai alat ukur, baik berbasis kertas (*paper-based test*) maupun komputer (*computer-based test*). Dalam penilaian ini, siswa memberikan respons tertulis terhadap soal yang diberikan. Tes ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Meskipun termasuk dalam penilaian autentik dalam konteks tertentu, bentuk ini lebih menekankan pada pengukuran kemampuan kognitif melalui jawaban tertulis yang terdokumentasi.

#### 7. Portofolio

Portofolio merupakan kumpulan karya siswa yang disusun secara sistematis dalam jangka waktu tertentu. Kumpulan karya ini mencerminkan perkembangan, pencapaian, minat, serta kemampuan siswa selama proses pembelajaran. Penilaian portofolio memungkinkan guru untuk melihat kemajuan belajar siswa secara berkelanjutan, tidak hanya dari satu hasil tes. Dalam penyusunannya, karya yang dimasukkan dipilih secara selektif berdasarkan kriteria tertentu agar benar-benar mencerminkan perkembangan siswa.

#### 8. Penilaian Sikap

Penilaian sikap berfokus pada ranah afektif, yaitu aspek yang berkaitan dengan nilai, sikap, emosi, dan perilaku siswa. Aspek yang dinilai meliputi tanggung jawab, kerja sama, disiplin, kejujuran, percaya diri, serta kemampuan mengendalikan diri. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan sikap siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Dengan demikian, penilaian tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter.

#### 9. Self Assessment dan Peer Assessment

Self assessment merupakan penilaian yang dilakukan oleh siswa terhadap dirinya sendiri sebagai bentuk refleksi terhadap proses dan hasil belajar. Melalui penilaian ini, siswa diajak



untuk menyadari kelebihan dan kekurangan mereka serta meningkatkan kemampuan belajar mandiri. Sementara itu, peer assessment adalah penilaian yang dilakukan oleh teman sebaya. Dalam penilaian ini, siswa saling menilai kinerja satu sama lain. Kedua bentuk penilaian ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses evaluasi serta membantu meningkatkan pemahaman terhadap kriteria penilaian (Nawali et al., 2024).

### **Penilaian Kognitif, Afektif, Psikomotorik**

Penilaian pembelajaran pada dasarnya tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup keseluruhan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, evaluasi pembelajaran perlu memperhatikan tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini menjadi dasar dalam menilai capaian belajar secara komprehensif, sebagaimana dikemukakan oleh Benjamin Bloom dalam taksonomi tujuan pendidikan.

#### **1. Ranah Kognitif (*cognitive domain*)**

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak. Artinya, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk ke dalam ranah kognitif. Dapat dikatakan bahwa ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan akademis peserta didik yaitu mencakup kegiatan otak. Taksonomi Bloom ranah kognitif yakni mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).

##### **a. Mengingat (*Remember*)**

Mengingat adalah usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari ingatan masa lampau yang dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai masalah yang kompleks dan konkret.

##### **b. Memahami/mengerti (*Understand*)**

Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*). Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang peserta didik berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu.

##### **c. Menerapkan (*Apply*)**

Menerapkan pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Mengimplementasikan apabila siswa memilih dan menggunakan prosedur yang belum diketahui.

##### **d. Menganalisis (*Analysis*)**

Menganalisis merupakan memecahkan masalah suatu permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dapat menimbulkan permasalahan.



e. Mengevaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Evaluasi berupa mengecek dan mengkritisi kegagalan suatu produk.

f. Menciptakan (*Creat*)

Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dengan yang sebelumnya.

g. Ranah Afektif

Ranah afektif menilai sikap peserta didik dengan harapan penguasaan sikap semakin baik apabila baik dalam penguasaan aspek kognitif. Taksonomi Bloom aspek afektif meliputi:

1) Penerimaan

Penerimaan berupa sikap kepekaan terhadap kejadian yang ada di lingkungan sekitar sehingga dengan sendirinya seseorang memperhatikan kejadian tersebut.

2) Partisipasi

Memberikan reaksi berupa tindakan aktif terhadap kegiatan yang sedang berlangsung, sebagai contoh seorang peserta didik yang aktif dalam mengikuti kegiatan diskusi, selalu memberikan pendapat.

3) Penilaian/penentuan sikap

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu yang memosisikan diri sesuai dengan penilaian tersebut.

4) Organisasi

Kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan, yang dinyatakan dalam pengembangan suatu perangkat nilai.

5) Pembentukan Pola hidup

Kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan yang dapat diterapkan dalam kehidupan yang dijalaninya.

6) Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor dapat dilihat dari pada saat melakukan diskusi maupun percobaan atau praktikum. Taksonomi Bloom aspek psikomotorik meliputi:



- a) Persepsi  
Kemampuan mengenali dan membedakan dua hal yang berbeda dengan ciri-ciri fisik yang khas.
- b) Kesiapan  
Kesiapan dapat dilihat dari keterampilan memulai pembelajaran yang bersifat jasmani dan rohani.
- c) Gerakan terbimbing  
Kemampuan untuk melakukan suatu gerak-gerik, yang dinyatakan dengan menggerakkan anggota tubuh. Hal ini biasa dilakukan saat memulai percobaan. Langkah kerja yang dilakukan masih terbimbing oleh teman sebaya atau guru.
- d) Gerakan yang terbiasa  
Kemampuan untuk melakukan suatu gerak-gerik dengan lancar, tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan.
- e) Gerakan yang kompleks  
Kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan, yang terdiri dari beberapa komponen, dengan lancar, tepat, efisien, yang dinyatakan dengan suatu rangkaian perbuatan yang berurutan serta menggabungkan beberapa sub keterampilan menjadi suatu keseluruhan gerakan yang teratur.
- f) Penyesuaian pola gerakan  
Kemampuan untuk mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerik dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu taraf keterampilan yang telah mencapai kemahiran.
- g) Kreativitas  
Kemampuan untuk melahirkan pola-pola gerak gerik yang baru, yang dilakukan atas prakarsa atau inisiatif sendiri (Sudaryono, 2012).

Menurut Ridwan Abdullah Sani, pelaksanaan penilaian dalam pembelajaran harus disertai dengan penggunaan teknik penilaian yang tepat sesuai dengan kompetensi yang diukur. Penilaian di sekolah mencakup tiga aspek utama, yaitu kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pada penilaian kompetensi pengetahuan, teknik yang digunakan meliputi tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Tes tulis dapat berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, maupun uraian yang dilengkapi dengan pedoman penskoran. Tes lisan dilakukan melalui daftar pertanyaan yang diajukan kepada peserta didik, sedangkan penugasan dapat berupa pekerjaan rumah atau proyek yang dikerjakan secara individu maupun kelompok sesuai dengan karakteristik tugas yang diberikan.



Pada penilaian kompetensi sikap, beberapa teknik yang dapat digunakan antara lain observasi, penilaian diri, penilaian antar peserta didik, dan jurnal. Observasi dilakukan menggunakan pedoman yang memuat indikator perilaku yang akan diamati. Penilaian diri merupakan teknik yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menilai dirinya sendiri secara jujur sehingga mereka dapat mengenali kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Selain itu, penilaian antar peserta didik dilakukan dengan cara saling menilai antarsiswa menggunakan lembar penilaian yang telah disediakan. Sementara itu, jurnal merupakan catatan yang dibuat oleh pendidik berdasarkan hasil pengamatan terhadap sikap dan perilaku peserta didik, baik di dalam maupun di luar kelas.

Adapun penilaian kompetensi keterampilan berfokus pada kemampuan peserta didik dalam melakukan suatu pekerjaan atau aktivitas sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dicapai. Penilaian ini dapat dilakukan melalui tes praktik, proyek, dan portofolio. Instrumen yang digunakan biasanya berupa daftar cek (*checklist*) atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi dengan rubrik penilaian. Tes praktik digunakan untuk menilai keterampilan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas atau menunjukkan perilaku tertentu sesuai standar kompetensi. Sementara itu, penilaian proyek mencakup kegiatan perancangan, pelaksanaan, hingga pelaporan suatu tugas, seperti diskusi atau presentasi hasil percobaan yang disampaikan secara lisan maupun tertulis dalam kurun waktu tertentu. Dengan demikian, penggunaan berbagai teknik penilaian tersebut memungkinkan guru memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pencapaian kompetensi peserta didik (Abdullah Sani, 2014).

### **Platform Evaluasi Digital**

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Pemanfaatan platform digital memungkinkan proses penilaian menjadi lebih efisien, interaktif, dan fleksibel. Selain itu, evaluasi berbasis digital juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta memberikan umpan balik secara cepat.

#### **1. Quizizz**

Quizizz merupakan sebuah aplikasi pendidikan yang menawarkan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran berani. Aplikasi ini mudah digunakan dan dilengkapi dengan fitur-fitur seperti tema, musik, serta kemampuan untuk menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Peserta didik dapat mengikuti kuis yang disiapkan oleh guru dengan memasukkan kode unik 6 digit yang diberikan melalui aplikasi Quizizz. Kuis dapat diselesaikan secara bersamaan (nyata-waktu), dan peserta didik dapat melihat hasil jawaban serta peringkat mereka secara langsung setelah seluruhnya soal selesai berhasil.

Kelebihan dari e-Evaluasi menggunakan Quizizz adalah bahwa guru bisa membuat soal dengan mudah. Apabila peserta didik dapat menjawab dengan benar, mereka bisa mendapatkan poin dan peringkat. Jika jawabannya salah, Quizizz memberikan jawaban yang benar sebagai bantuan untuk perbaikan. Setelah menyelesaikan kuis, peserta didik dapat melihat ulang jawaban mereka menggunakan fitur pertanyaan ulasan. Selain itu, guru dapat mengatur setiap



peserta didik untuk mendapat urutan soal yang berbeda karena Quizizz secara otomatis mengacak soal tersebut, yang membuatnya peserta didik cenderung sulit untuk melakukan kecurangan.

Ada beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dari aplikasi Quizizz. Salah satunya adalah masalah dengan jaringan atau koneksi internet yang bisa mengganggu saat peserta didik sedang mengerjakan soal, yang bisa menyadarkan waktu yang sudah ditetapkan. Selain itu, ada kemungkinan bahwa peserta didik dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban, yang bisa mempengaruhi kejujuran dalam mengerjakan kuis. Terakhir, peserta didik yang terlambat untuk bergabung dalam kuis mungkin akan menghadapi kendala dan keterbatasan waktu dalam menyelesaikan soal-soalnya (Riski & Huda, 2024).

## 2. Kahoot

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk menciptakan kuis dan permainan interaktif secara sederhana. Aplikasi ini dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik melalui kolaborasi dengan Norwegian University of Science and Technology pada Maret 2013, kemudian resmi diluncurkan untuk publik pada September 2013. Dengan mengintegrasikan teknologi informasi dan pendekatan berbasis permainan, Kahoot mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dalam praktiknya, Kahoot dapat dimanfaatkan sebagai pretest, posttest, maupun ice breaking, serta sebagai alat untuk mengukur pencapaian kompetensi dasar atau capaian pembelajaran. Platform ini menyediakan format kuis pilihan ganda yang dirancang oleh guru dan dijawab secara langsung oleh peserta didik melalui aplikasi atau situs web resmi Kahoot.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi dan perhatian peserta didik. Hasil penelitian Daryanes menunjukkan bahwa efektivitas Kahoot dalam meningkatkan motivasi mahasiswa mencapai 82,6%, sedangkan tingkat perhatian mencapai 80,6%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat efektif. Selain itu, penelitian Lutfi mengungkapkan bahwa Kahoot dapat digunakan sebagai media evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa, sekaligus meningkatkan antusiasme mereka dalam mengerjakan soal melalui pendekatan berbasis permainan (Azhar et al., 2025).

Namun demikian, penggunaan Kahoot juga memiliki beberapa keterbatasan. Platform ini sangat bergantung pada koneksi internet yang stabil serta ketersediaan perangkat pendukung seperti proyektor, sehingga dapat menjadi kendala dalam kondisi tertentu. Selain itu, Kahoot umumnya digunakan secara real-time (sinkron), sehingga kurang fleksibel bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan akses atau waktu. Sistem penilaian yang berbasis kecepatan juga dapat menimbulkan tekanan bagi siswa, karena setiap pertanyaan memiliki batas waktu tertentu. Kondisi ini dapat menyebabkan siswa merasa panik dan lebih berfokus pada kecepatan menjawab daripada memahami materi secara mendalam. Akibatnya, siswa yang memiliki kecepatan respon lebih lambat berpotensi mengalami ketertinggalan dan kurang mampu bersaing dalam sistem peringkat. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan Kahoot dalam



pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan guru dan siswa dalam memahami serta mengoperasikan platform tersebut secara optimal. Salah satu saja yang tidak memahami cara kerja aplikasi kahoot ini, maka tidak dapat dikatakan berhasil menggunakan aplikasi kahoot (Nikmawati, 2022).

### 3. Google Form

Google Form adalah sebuah aplikasi berbasis web yang berfungsi untuk mengelola survei dan termasuk dalam ekosistem Google Drive, bersama dengan Google Docs, Google Sheets, dan Google Slides. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan pengumpulan data, salah satunya sebagai alat utama dalam survei online. Selain itu, Google Form juga banyak digunakan oleh siswa dalam menyelesaikan tugas sekolah. Salah satu fitur unggulannya adalah fitur kuis yang mampu memberikan skor otomatis terhadap jawaban dalam kuesioner, sehingga dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan Google Form sebagai media evaluasi untuk menilai peserta didik melalui berbagai perangkat, seperti smartphone, tablet, atau laptop.

Keunggulan utama dari aplikasi ini terletak pada kemudahannya dalam penggunaan, bahkan bagi pengguna yang belum berpengalaman. Selain itu, Google Form dapat digunakan secara gratis tanpa biaya berlangganan. Keunggulan lainnya Google Forms juga efisien dalam pengolahan data karena seluruh hasil penilaian tersimpan secara otomatis dan dapat direkap dengan cepat. Fleksibilitasnya dalam menyediakan berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, isian, dan esai, memungkinkan pengguna menyesuaikan bentuk evaluasi dengan kebutuhan pembelajaran. Lebih lanjut, platform ini dapat diakses kapan saja tanpa harus dilakukan secara real-time, sehingga memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengerjakan tugas sesuai dengan kondisi dan waktu yang tersedia (Amalia, 2019).

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, google form juga memiliki beberapa keterbatasan. Kekurangannya yaitu dalam pembuatannya harus memiliki akun google, serta membutuhkan koneksi internet baik saat pembuatannya ataupun saat mengirim dan mengerjakan soal. Karena jika tidak terkoneksi dengan internet maka, akan terhambat juga baik itu dalam proses pembuatan soal, mengirim dan mengerjakan soal. Serta masih ada peserta didik yang belum bisa mengoperasikannya, karena beberapa alasan baik itu tidak memiliki HP android, atau HP dibawa bekerja oleh orang tua, sehingga tidak bisa mengikuti pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbasis Google Form. Selain itu, kurangnya unsur interaktivitas dan gamifikasi seperti yang terdapat pada Quizizz atau Kahoot, sehingga pengalaman belajar yang dihasilkan cenderung lebih konvensional. Hal ini berdampak pada tingkat motivasi siswa yang relatif lebih rendah dibandingkan dengan penggunaan platform berbasis permainan. Selain itu, tampilan yang sederhana juga dapat membuat sebagian peserta didik merasa kurang tertarik (Nikmawati, 2022).



## **Pengembangan Rubrik dan Portofolio Digital**

Pengembangan rubrik merupakan proses sistematis dalam merancang instrumen penilaian yang memuat kriteria, indikator, serta tingkat pencapaian yang jelas untuk menilai kinerja atau hasil kerja peserta didik. Rubrik tidak hanya berfungsi sebagai alat pemberian skor, tetapi juga sebagai pedoman yang membantu guru dalam melakukan penilaian secara objektif, konsisten, dan transparan. Dalam proses pengembangannya, rubrik disusun dengan mengacu pada capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, kemudian dijabarkan ke dalam indikator yang terukur dan dilengkapi dengan deskripsi pada setiap level pencapaian. Deskripsi ini penting untuk memberikan gambaran kualitas hasil belajar peserta didik secara lebih rinci, sehingga tidak terjadi subjektivitas dalam penilaian. Selain itu, penggunaan rubrik juga memberikan kejelasan bagi peserta didik mengenai standar yang diharapkan, sehingga mereka dapat lebih terarah dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan rubrik penilaian kinerja mampu meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran serta membantu guru dalam melakukan penilaian secara sistematis dan akurat (Silvia et al., 2024). Bahkan, dalam konteks pembelajaran berbasis kompetensi, rubrik berperan sebagai instrumen penting yang menjembatani antara tujuan pembelajaran dengan praktik penilaian di kelas.

Sejalan dengan pengembangan rubrik, portofolio digital (e-portfolio) menjadi salah satu instrumen penilaian yang semakin relevan dalam mendukung asesmen autentik berbasis teknologi. Portofolio digital merupakan kumpulan hasil karya peserta didik yang disusun secara sistematis dalam format digital untuk menunjukkan perkembangan belajar dari waktu ke waktu. Berbeda dengan penilaian konvensional yang cenderung berfokus pada hasil akhir, e-portfolio memungkinkan penilaian dilakukan secara berkelanjutan dan menekankan pada proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya dinilai berdasarkan produk akhir, tetapi juga berdasarkan proses, refleksi, serta perkembangan kompetensi yang mereka capai. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-portfolio dapat meningkatkan efektivitas penilaian karena memberikan ruang bagi peserta didik untuk mendokumentasikan hasil belajar sekaligus melakukan refleksi diri terhadap pencapaiannya. Selain itu, e-portfolio juga terbukti mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kemandirian belajar, serta kemampuan metakognitif peserta didik (Setyoningrum & Anistyasari, 2023).

Lebih lanjut, pengembangan portofolio digital menjadi solusi atas berbagai keterbatasan penilaian tradisional, khususnya dalam hal dokumentasi dan keberlanjutan penilaian. Dalam sistem penilaian konvensional, hasil belajar peserta didik sering kali hanya tersimpan dalam bentuk nilai angka tanpa adanya rekam jejak proses pembelajaran. Sebaliknya, e-portfolio memungkinkan seluruh hasil karya, tugas, proyek, maupun refleksi peserta didik tersimpan secara digital dan dapat diakses kapan saja. Hal ini memberikan keuntungan tidak hanya bagi guru dalam melakukan evaluasi, tetapi juga bagi peserta didik dalam memantau perkembangan belajarnya secara mandiri. Studi lain menunjukkan bahwa implementasi e-portfolio berperan penting dalam mendukung penilaian autentik karena mampu merepresentasikan pengalaman belajar peserta didik secara lebih nyata dan kontekstual. Selain itu, dalam konteks pembelajaran daring maupun blended learning, e-



portfolio dinilai efektif sebagai alternatif penilaian yang fleksibel dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan (Ali, 2025).

Penggunaan rubrik yang didukung oleh portofolio digital dalam evaluasi pembelajaran mampu menghasilkan sistem penilaian yang lebih komprehensif. Rubrik berfungsi sebagai alat ukur yang memberikan standar penilaian yang jelas dan terstruktur, sedangkan portofolio digital berfungsi sebagai media yang mendokumentasikan bukti capaian belajar peserta didik secara berkelanjutan. Dengan mengombinasikan keduanya, guru dapat melakukan penilaian yang tidak hanya objektif dan transparan, tetapi juga mampu menggambarkan perkembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan demikian, pengembangan rubrik dan portofolio digital menjadi strategi yang sangat relevan dalam mendukung implementasi asesmen autentik berbasis teknologi, serta sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada penilaian proses, refleksi, dan pengembangan kompetensi secara holistik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, evaluasi tidak lagi hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga pada proses serta kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilannya dalam situasi nyata. Oleh karena itu, asesmen autentik menjadi pendekatan yang relevan karena mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kompetensi peserta didik melalui berbagai bentuk penilaian, seperti penilaian kinerja, proyek, portofolio, penilaian sikap, serta penilaian diri dan teman sebaya.

Perkembangan teknologi digital turut mendorong transformasi evaluasi pembelajaran melalui pemanfaatan berbagai platform seperti Quizizz, Kahoot, dan Google Form yang membuat proses penilaian menjadi lebih efektif, interaktif, dan fleksibel. Selain itu, penggunaan rubrik dan portofolio digital mampu meningkatkan objektivitas, transparansi, serta keberlanjutan proses penilaian. Dengan demikian, integrasi asesmen autentik dan teknologi digital dapat mendukung terciptanya evaluasi pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik secara holistik, sehingga sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, R. (2014). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. PT. Bumi Aksara.
- Ajjawi, R., Tai, J., Bearman, M., Boud, D., Dollinger, M., & Hayes, A. M. (2025). The multiplicity of authenticity in higher education assessment. *Teaching in Higher Education*, 30(3), 583–591. <https://doi.org/10.1080/13562517.2025.2468598>



- Ali, A. K. (2025). IMPLEMENTASI E-PORTOFOLIO DIGITAL SEBAGAI INSTRUMEN PENILAIAN AUTENTIK DI PERGURUAN TINGGI: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(4), 759–769. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i4.7867>
- Azhar, M., Rahmawati, M., Hikmah, Saputra, M. R., Mulyani, R., Nurdinah, S., Frananda, A., & Fitri, L. (2025). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Digital. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 6. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v6i1.1438>
- Hu, A., Liu, Q., & Daniel, B. (2025). Digital Technologies in Authentic Assessment in Higher Education: A Systematic Literature Review and Narrative Synthesis. *Sage Open*, 15(3), 21582440251357198. <https://doi.org/10.1177/21582440251357198>
- Jauhari, M., Rofiki, M., & Farisi, Y. A. (2017). AUTHENTIC ASSESSMENT DALAM SISTEM EVALUASI PENGEMBANGAN KURIKULUM 2013. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.33650/pjp.v4i1.908>
- Martin, F., Kim, S., Bolliger, D. U., & DeLarm, J. (2025). Assessment Types, Strategies, and Feedback in Online Higher Education Courses in the Age of Artificial Intelligence: Perspectives of Instructional Designers. *TechTrends*, 69(6), 1330–1346. <https://doi.org/10.1007/s11528-025-01115-8>
- Nawali, J., Zuhriyah, I. A., Susilawati, S., & Yaqin, A. Z. N. (2024). IMPLEMENTASI PENILAIAN AUTENTIK DI SDI SURYA BUANA MALANG UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 232–245. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20886>
- Nikmawati, N. (2022). INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DAN GOOGLE FORM PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Management of Education: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 232–244. <https://doi.org/10.18592/moe.v8i2.12416>
- Riski, Y. T., & Huda, M. N. (2024). E-Evaluasi Berbasis Google Form dan Quizizz. *ALGAZALI International Journal of Educational Research*, 6(2). [https://www.academia.edu/123602412/E\\_Evaluasi\\_Berbasis\\_Google\\_Form\\_dan\\_Quizizz](https://www.academia.edu/123602412/E_Evaluasi_Berbasis_Google_Form_dan_Quizizz)
- Setiawan, R., Handaniah, N. H., Andine, S., Ariyanti, I., Shohibuddin, M. R., Iskandar, A. I., Deannova, M. A. Z., & Apipah, N. (2026). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Setyoningrum, N., & Anistyasari, Y. (2023). PENGEMBANGAN E-PORTFOLIO DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 8(3), 67–74. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v8i3.57600>
- Silvia, E., Remiswal, & Khadijah. (2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN RUBRIK PENILAIAN KINERJA (PERFORMANCE) TERHADAP PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI). *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 14(1), 68–76. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v14i1.3974>
- Subrata, I. M., & Rai, I. G. A. (2019). PENERAPAN PENILAIAN AUTENTIK DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 8(2), 196–204. <https://doi.org/10.59672/emasains.v8i2.515>



Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Graha Ilmu.

Sukmawati, D. R., Siburian, R. M., Janah, N. H., & Dewi, R. S. (2023). Penilaian Otentik Dalam Konteks Penilaian Karakter. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 187–203. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1401>

Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2022). *Penilaian Otentik (Penilaian Abad 21, Berbasis 4 Cs)*. KBM Indonesia.

Zainuddin, Z., Churiyah, M., Rahayu, W. P., Pratikto, H., & Halili, S. H. (2026). E-portfolios as authentic assessment in pre-service teacher education: Enhancing reflection, professional identity, and digital preparedness. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13869-y>