

**EKSPLORASI PERBANDINGAN ASESMEN MANUAL DAN DIGITAL DALAM
LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH DASAR**

Nurul Amadyah¹, Rukli Rukli²
Universitas Muhammadiyah Makassar
1amadyahrosady@gmail.com ,
² rukli@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The increasing integration of digital technology in education raises questions about its effectiveness compared to traditional methods, especially in literacy learning at the primary school level. This study aims to evaluate and compare the implementation of manual and digital assessments to understand their impact on students' literacy development. The research was conducted at SDN 131 Bontobana in Bulukumba Regency, involving 20 fifth-grade students. A descriptive qualitative approach with a case study design was used to explore how both assessment types affect student learning. Data collection involved classroom observations, documentation, and analysis of student performance results from both manual assessments (written exercises) and digital assessments (using the Quizizz platform). The findings show that digital assessments tend to increase students' motivation, engagement, and efficiency due to their interactive nature and instant feedback features. However, manual assessments still hold a significant role in evaluating students' deeper understanding, critical thinking, and written expression skills. The study concludes that integrating both manual and digital assessment methods can provide a more balanced and effective approach to literacy learning in primary schools, particularly in rural areas with diverse access to digital resources.

Keywords: Digital Literacy, Assessment Methods, Manual Assessment, Digital Assessment.

ABSTRAK

Meningkatnya integrasi teknologi digital dalam dunia pendidikan menimbulkan pertanyaan mengenai efektivitasnya dibandingkan dengan metode tradisional, khususnya dalam pembelajaran literasi di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan membandingkan pelaksanaan asesmen manual dan digital guna memahami dampaknya terhadap perkembangan literasi siswa. Penelitian dilakukan di SDN 131 Bontobana, Kabupaten Bulukumba, dengan melibatkan 20 siswa kelas V. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi bagaimana kedua jenis asesmen memengaruhi pembelajaran siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kelas, dokumentasi, dan analisis hasil kinerja siswa dari asesmen manual (latihan tertulis) dan asesmen digital (menggunakan platform Quizizz). Hasil penelitian menunjukkan bahwa asesmen digital cenderung meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efisiensi siswa karena sifatnya yang interaktif serta fitur umpan balik instan. Namun, asesmen manual masih memiliki peran penting dalam mengevaluasi pemahaman mendalam, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan ekspresi tertulis siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi metode asesmen manual dan digital dapat memberikan pendekatan yang lebih seimbang dan efektif dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar, terutama di daerah pedesaan dengan akses digital yang beragam.

Kata kunci: Literasi Digital, Metode Asesmen, Asesmen Manual, Asesmen Digital.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi tidak hanya mengubah cara manusia mengakses informasi, tetapi juga mengubah paradigma pembelajaran dan cara guru menyampaikan materi kepada peserta didik. Transformasi ini sejalan dengan meningkatnya tuntutan akan keterampilan abad ke-21 yang mengharuskan siswa tidak hanya menguasai literasi dasar, tetapi juga literasi digital, informasi, dan teknologi komunikasi¹.

Salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar yang menjadi fondasi pembelajaran di jenjang selanjutnya adalah literasi. Literasi dalam konteks ini tidak hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi mencakup kemampuan berpikir kritis, memahami informasi, serta menyampaikan gagasan secara efektif². Literasi yang kuat memungkinkan siswa untuk lebih adaptif terhadap perubahan zaman, termasuk dalam pemanfaatan

teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan tersebut, metode asesmen dalam pendidikan turut mengalami perubahan. Jika sebelumnya asesmen dilakukan secara manual melalui tes tertulis dan observasi langsung, kini telah berkembang menjadi asesmen berbasis digital. Asesmen digital memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa dengan cara yang lebih interaktif, cepat, dan efisien. Aplikasi seperti Quizizz, Kahoot!, dan Google Form menjadi contoh platform yang umum digunakan dalam pembelajaran digital di sekolah dasar³.

Penggunaan asesmen digital terbukti memiliki sejumlah keunggulan, seperti meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan umpan balik instan, dan memungkinkan personalisasi pembelajaran. Studi oleh Wijaya et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam asesmen formatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dari sebelumnya 56% menjadi 76%⁴. Selain itu, penelitian oleh Nurhayati

(2021) mencatat adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 68,80 menjadi 81,80 ketika menggunakan Quizizz sebagai alat asesmen, dengan 80% siswa mencapai kategori tuntas⁵. Hal ini menunjukkan bahwa asesmen digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif dibandingkan metode konvensional.

Namun demikian, efektivitas asesmen digital tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial dan infrastruktur teknologi di lingkungan tempat asesmen diterapkan. Di beberapa wilayah, khususnya daerah terpencil atau tertinggal, keterbatasan akses terhadap perangkat digital, koneksi internet yang tidak stabil, serta kesiapan guru dan siswa menjadi tantangan tersendiri. Sebuah kajian oleh Mustakim (2022) mengungkapkan bahwa digitalisasi pendidikan di daerah 3T (terdepan, terluar, dan tertinggal) masih menemui banyak kendala, mulai dari sarana prasarana hingga keterampilan literasi digital guru dan siswa⁶.

Lebih jauh lagi, muncul kekhawatiran di beberapa negara tentang dampak penggunaan

teknologi secara berlebihan dalam pendidikan dasar. Swedia, misalnya, baru-baru ini mengalihkan kembali fokus kurikulum dari penggunaan perangkat digital ke buku cetak dan keterampilan dasar seperti menulis tangan dan membaca buku fisik. Pemerintah Swedia berpendapat bahwa keterampilan literasi dasar tidak boleh tergantikan oleh teknologi, dan terlalu dini mengenalkan perangkat digital justru bisa mengganggu perkembangan kemampuan literasi anak⁷.

Dengan latar belakang tersebut, penting untuk mengkaji secara mendalam efektivitas dan perbandingan antara asesmen manual dan asesmen digital dalam konteks pembelajaran literasi di sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SDN 131 Bontobana, sebuah sekolah dasar yang terletak di wilayah Bulukumba, Sulawesi Selatan. Sekolah ini menjadi representasi dari sekolah dengan keterbatasan akses teknologi, sehingga cocok untuk menjadi tempat eksplorasi terhadap kedua metode asesmen tersebut. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas masing-masing metode dalam meningkatkan

literasi siswa kelas V dan untuk melihat bagaimana asesmen digital dapat diadaptasikan secara optimal di lingkungan pendidikan dasar dengan keterbatasan sumber daya.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang tepat dan berbasis data untuk memperkuat kemampuan literasi siswa, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan kebijakan asesmen yang relevan, inklusif, dan kontekstual. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi sekolah dasar lain dalam memilih pendekatan asesmen yang paling sesuai dengan kondisi dan kebutuhan mereka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas V SDN 131 Bontobana. Data dikumpulkan melalui observasi kegiatan asesmen, dokumentasi visual, dan hasil tes dari dua jenis asesmen yang berbeda. Asesmen manual melibatkan pemberian teks bacaan naratif dengan soal uraian

yang dirancang untuk mengukur pemahaman mendalam. Sebaliknya, asesmen digital menggunakan platform Quizizz dengan soal pilihan ganda, yang menekankan pada efisiensi dan respon cepat.

Siswa yang terlibat dalam penelitian memiliki latar belakang sosial ekonomi beragam, dan sebagian besar belum memiliki pengalaman signifikan dalam menggunakan perangkat digital untuk pembelajaran. Oleh karena itu, asesmen digital memberikan pengalaman baru yang menarik sekaligus menantang.

Sebelum pelaksanaan, soal-soal asesmen melalui proses validasi oleh guru dan dosen ahli. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian konten dengan kompetensi dasar, tingkat kesulitan, dan relevansi konteks. Hal ini dilakukan untuk memastikan instrumen mengukur aspek literasi secara adil di kedua jenis asesmen.

Untuk menjamin keandalan data, digunakan teknik triangulasi dengan membandingkan hasil asesmen, tanggapan siswa, serta observasi peneliti. Catatan lapangan digunakan sebagai pendukung dalam menarik interpretasi yang lebih bermakna dari data yang diperoleh.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perbandingan antara asesmen manual dan digital dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas V di SDN 131 Bontobana.

Asesmen dilakukan dalam dua tahap yang berbeda, yaitu asesmen manual dan asesmen digital dengan menggunakan platform Quizizz. Berikut adalah hasil temuan dari masing-masing asesmen yang kemudian akan dibahas lebih lanjut.

1. Hasil Asesmen Manual

Pada asesmen manual, siswa diberikan soal berbentuk bacaan dan soal uraian. Proses pengerjaan dilakukan secara tertulis dan dikoreksi langsung oleh guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan ketekunan dan kesungguhan dalam menjawab soal, meskipun mereka membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan asesmen digital. Siswa cenderung fokus pada pemahaman materi, dan umpan balik langsung dari guru memberikan kesempatan bagi

siswa untuk memperbaiki kesalahan mereka secara lebih mendalam.

Namun, keterbatasan utama dari asesmen manual adalah waktu yang dibutuhkan untuk memeriksa dan memberikan umpan balik kepada siswa. Guru perlu meluangkan waktu ekstra untuk membaca dan menilai jawaban siswa satu per satu. Selain itu, asesmen manual juga tidak memberikan hasil secara langsung, yang dapat mengurangi tingkat motivasi siswa yang menginginkan umpan balik cepat.

2. Hasil Asesmen Digital (Quizizz)

Pada asesmen digital yang menggunakan platform Quizizz, siswa mengerjakan soal berbasis pilihan ganda melalui perangkat seperti ponsel atau komputer. Salah satu kelebihan utama yang ditemukan adalah bahwa proses asesmen menjadi lebih efisien, karena penilaian dilakukan secara otomatis dan siswa bisa langsung melihat hasilnya setelah menjawab soal.

Antusiasme siswa terhadap asesmen digital sangat tinggi. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan semangat yang lebih besar saat

mengerjakan soal melalui Quizizz dibandingkan dengan asesmen manual. Hal ini mungkin dipengaruhi oleh elemen gamifikasi dalam platform tersebut, seperti leaderboard, poin, dan tantangan yang memicu rasa kompetitif di antara siswa. Namun, beberapa siswa yang memiliki keterbatasan dalam penggunaan perangkat digital atau literasi digital merasa kesulitan dalam mengakses dan mengoperasikan platform ini dengan lancar.

3. Perbandingan Temuan Asesmen Manual dan Digital

Dalam perbandingan antara asesmen manual dan digital, ditemukan beberapa perbedaan signifikan:

1. Kecepatan Pengerjaan:

Siswa cenderung menyelesaikan soal lebih cepat saat menggunakan Quizizz dibandingkan dengan asesmen manual. Hal ini karena format pilihan ganda memungkinkan siswa untuk menjawab soal dengan lebih cepat, sementara soal uraian dalam asesmen manual membutuhkan waktu lebih lama untuk menjawab secara detail.

2. Motivasi dan Keterlibatan:

Asesmen digital melalui Quizizz berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Siswa lebih aktif dan antusias dalam mengerjakan soal dibandingkan dengan asesmen manual. Asesmen digital memberikan elemen hiburan yang menarik, sementara asesmen manual lebih kaku dan terkadang dapat menurunkan semangat siswa.

1. Keterbatasan Teknologi:

Salah satu tantangan utama yang ditemukan pada asesmen digital adalah keterbatasan akses perangkat di kalangan siswa. Tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi yang dapat digunakan untuk mengakses platform Quizizz, yang dapat mempengaruhi efektivitas asesmen. Selain itu, keterbatasan literasi digital di beberapa siswa juga menjadi hambatan dalam proses asesmen digital ini.

2. Keterampilan Pemahaman Mendalam:

Meskipun asesmen digital menawarkan kecepatan dan efisiensi, asesmen manual lebih memberikan ruang bagi siswa untuk

berpikir secara mendalam dan menghasilkan jawaban yang lebih terperinci. Dalam asesmen manual, siswa dapat menggali lebih dalam pemahaman mereka terhadap materi, terutama pada soal uraian yang membutuhkan analisis lebih kritis. Sebaliknya, asesmen digital lebih berfokus pada kecepatan dan akurasi dalam memilih jawaban yang benar.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa **asesmen manual** memiliki keuntungan dalam mendalami pemahaman siswa, karena memungkinkan siswa untuk menjelaskan pemikirannya secara lebih bebas. Asesmen ini juga memberikan kesempatan bagi guru untuk memberikan umpan balik yang lebih personal dan langsung. Namun, kekurangan dari asesmen manual adalah waktu yang lebih lama untuk penilaian dan keterbatasan dalam memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa.

Sementara itu, **asesmen digital** menggunakan platform seperti Quizizz lebih efisien dalam hal waktu. Proses penilaian otomatis

memungkinkan siswa untuk mengetahui hasilnya segera setelah mengerjakan soal. Penggunaan teknologi digital dalam asesmen juga berhasil meningkatkan antusiasme siswa, dengan elemen-elemen gamifikasi yang ada di Quizizz yang mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti asesmen. Namun, akses perangkat yang terbatas dan keterbatasan literasi digital di sebagian siswa menjadi hambatan yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, penerapan asesmen digital di daerah-daerah dengan keterbatasan infrastruktur teknologi memerlukan dukungan dari pihak sekolah untuk menyediakan perangkat yang memadai serta pelatihan literasi digital untuk siswa.

D. Kesimpulan

Asesmen manual dan digital memiliki kekuatan yang saling melengkapi. Asesmen manual memberikan ruang bagi refleksi dan eksplorasi mendalam, sementara asesmen digital mendukung motivasi dan efisiensi. Oleh karena itu, kombinasi keduanya direkomendasikan agar proses pembelajaran literasi berjalan optimal.

Guru perlu dibekali pelatihan penggunaan aplikasi asesmen digital dan strategi pedagogis yang sesuai. Selain itu, dukungan infrastruktur dari sekolah dan partisipasi orang tua sangat menentukan keberhasilan integrasi asesmen digital dalam konteks sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusriadi. (2024). Strategi asesmen digital berbasis platform interaktif pada pembelajaran SD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 12(1), 45–56.
<https://jurnal.perima.or.id/index.php/JUS/article/view/210>
- Aisyah, S., Rachman, A., & Rifa'i, M. (2025). Penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Sadewa*, 6(1), 12–20.
<https://journal.aripi.or.id/index.php/Sadewa/article/view/1565>
- Budiono, B., & Hatip, A. (2023). Desain asesmen berbasis profil pelajar Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(3), 88–95.
<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/5659>
- Fatimah, R., & Hidayati, S. (2023). Program literasi digital untuk meningkatkan minat baca siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 3112–3123.
<https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/5838>
- Fatimah, R., & Muthi, L. (2023). Literasi digital dan minat belajar anak sekolah dasar selama pandemi. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(2), 145–154.
<https://prin.or.id/index.php/cendekia/article/view/3090>
- Firtsanianta, N., & Khofifah, M. (2022). Pengembangan e-asesmen berbasis liveworksheet untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Madani*, 5(1), 34–45.
<https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/2253>
- Fitriani, R., Suryani, A., & Nugraha, E. (2022). Pengaruh proyek digital terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 45–55.
- Fisher, D., & Frey, N. (2020). *The distance learning playbook, grades K–12: Teaching for engagement and impact in any setting*. Corwin.
- Handayani, S., & Wicaksono, E. (2021). Analisis kelebihan dan keterbatasan asesmen manual di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 23–34.

Hasanah, U., Prasetyo, A., & Ramadhan, T. (2022). Implementasi Quizizz dalam asesmen formatif di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 9(3), 78–88.

Hariyadi, H., & Alimin, A. (2022). Gerakan literasi digital sekolah di SMP Negeri 5 Sungai Kakap. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 100–110. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JP-BSI/article/view/5326>

Harman, R. (2022). Pengembangan perangkat asesmen unjuk kerja tematik di SD. *Didaktika: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 112–120. <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/501>

Khoiriya, S., & Wardani, M. (2020). Pengembangan asesmen autentik pada pembelajaran terpadu di SD. *Widyagogik*, 7(2), 89–97. <https://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/view/2889>

Kurniati, D., & Ratnaningrum, R. (2025). Efektivitas e-asesmen dalam pembelajaran IPAS di SD. *Jurnal Pendidikan Madani*, 6(1), 55–64. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/2253>

Lee, J., & Kim, S. (2019). Comparing the effectiveness of paper-based and computer-based assessments in elementary education. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 45–58.

Lestari, I., & Rahman, A. (2023). Efektivitas asesmen digital dalam pembelajaran literasi sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 56–65.

Lestari, P., & Rahman, F. (2023). Penggunaan fitur gamifikasi pada Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 101–112.

Mega, D., & Madani, R. (2023). Asesmen autentik untuk kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Edukasi Matematika*, 11(3), 211–220. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/5659>

Mulyani, S., Hamid, H., & Farida, F. (2024). Integrasi pembelajaran digital dalam kurikulum SD. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 8(1), 45–56. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jim/article/view/7591>

Mustakim, A. (2022). Tantangan digitalisasi pendidikan di daerah 3T. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 34–46.

Nurhayati, S. (2021). Efektivitas Quizizz sebagai alat asesmen digital di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 66–75.

Naimah, S., Sari, Y., & Handayani, I. (2024). Tantangan implementasi literasi digital dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 5(1), 76–85. [<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/75992>](<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/articleview/75992>)

Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078.

Ningrum, A., Darmawan, E., & Lestari, N. (2024). Canva sebagai media pembelajaran dalam pengembangan literasi digital siswa SD. *Basicedu Journal*, 8(1), 101–110. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7432>

Oktaviana, R., & Dewi, E. (2022). Strategi pembelajaran daring berbasis multimedia di SD Muhammadiyah Noyokerten. *Fundadikdas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 145–153. <https://journal2.uad.ac.id/index.php/fundadikdas/article/view/5975>

Paling, A., & Suparyono, T. (2024). Literasi digital dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 9(1), 78–88. <https://jurnal.stkipkw.ac.id/index.php/pji/article/view/90>

Prasetyo, B., & Widodo, A. (2021). Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa SD.

Jurnal Teknologi dan Pembelajaran, 5(4), 77–85.

Ruswan, M., Arsyad, M., & Khasanah, U. (2024). Implementasi media pembelajaran digital pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambora*, 8(1), 12–21.

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13009>

Santoso, R., Jannah, M., & Irawan, S. (2023). Penilaian kognitif berbasis TIK pada pembelajaran PAI SD. *Basicedu Journal*, 7(4), 2980–2988. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/4669>

Triningsih, S., Rahmi, E., & Supriyadi, D. (2024). Penggunaan asesmen murid PMM untuk pembelajaran statistika SD. *Basicedu Journal*, 8(2), 222–232.

<https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/6960>

Turnip, F., & Cendana, M. (2023). Penilaian formatif berbasis permainan digital untuk siswa SD. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 55–62. <https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/1454>

UIN Sunan Kalijaga. (2023). Evaluasi pelaksanaan ANBK di SDN Puger. *Jurnal Cerdas Pendidikan*, 6(1), 10–18.

<https://cerdas.bunghatta.ac.id/index.php/jcp/article/view/205>

Wahyuni, E., & Haeruddin, H. (2024). Strategi peningkatan infrastruktur asesmen digital di SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru*, 7(1), 41–50. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/JIPG/article/view/18681>

Wardani, F., & Budiono, D. (2023). Strategi guru dalam pengembangan literasi digital siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 10(2), 135–144. <https://www.online-journal.unja.ac.id/jtpd/article/view/27834>