

# PENILAIAN OTENTIK

*(Penilaian Abad 21, Berbasis 4 Cs)*



Dr. Eny Winaryati, M.Pd. | Muhammad Munsarif, M.Kom. |  
Dr. Mardana, M.Pd.I. | Dr. Suwahono, M.Pd.

# **PENILAIAN OTENTIK**

*(Penilaian Abad 21, Berbasis 4 Cs)*

**Dr. Eny Winaryati, M.Pd.**

**Muhammad Munsarif, M.Kom**

**Dr. Mardiana, M.Pd.I**

**Dr. Suwahono, M.Pd.**

[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit



[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

**Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**

**PENERBIT KBM INDONESIA** adalah penerbit dengan misi memudahkan proses penerbitan buku-buku penulis di tanah air Indonesia. Serta menjadi media *sharing* proses penerbitan buku.

# **PENILAIAN OTENTIK**

*(Penilaian Abad 21, Berbasis 4 Cs)*

Copyright © 2022 By Dr. Eny Winaryati, M.Pd., Dkk.

All rights reserved

ISBN : 978-623-499-102-4

15 x 23 cm, xiv + 92 halaman

Cetakan ke-1, November 2022

Penulis : **Dr. Eny Winaryati, M.Pd.**  
**Muhammad Munsarif, M.Kom**  
**Dr. Mardiana, M.Pd.I**  
**Dr. Suwahono, M.Pd.**

Desain Sampul : **Papong Kreatif**

Tata Letak : **Ainur Rochmah**

Editor Naskah : **Dr. Muhamad Husein Maruapey, Drs., M.Sc.**

Background buku di ambil dari <https://www.freepik.com/>

Diterbitkan Oleh:

**PENERBIT KBM INDONESIA**

**Anggota IKAPI** (Ikatan Penerbit Indonesia)

Banguntapan, Bantul-Jogjakarta (Kantor I)

Balen, Bojonegoro-Jawa Timur, Indonesia (Kantor II)

081357517526 (Tlpn/WA)

Website : <https://penerbitkbm.com> | [www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

Email : [karyabaktimakmur@gmail.com](mailto:karyabaktimakmur@gmail.com)

Distributor : <https://toko.penerbitbukujogja.com>

Youtube : Penerbit KBM Sastrabook

Instagram : [@penerbit.kbm](https://www.instagram.com/penerbit.kbm) | [@penerbitbukujogja](https://www.instagram.com/penerbitbukujogja)

**Anggota IKAPI** (Ikatan Penerbit Indonesia)

Isi buku diluar tanggungjawab penerbit

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau

Memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini

Tanpa izin dari penerbit

# *Kata Pengantar*

Puji syukur senantiasa kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayahNYA. Sholawat serta salam senantiasa tersampaikan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Amin...

Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan buku “*PENILAIAN OTENTIK (Penilaian Abad 21, Berbasis 4 Cs)*”. *EKSPLORASI OTENTIK: Tugas, Pencapaian dan Prestasi OTENTIK, berdimensi MULTIFASET*”. Harapannya buku ini dapat menjadi tambahan referensi manakala akan merencanakan, melakukan dan memberikan Feedback. Buku ini membahas dari “Apa, Kapan, Mengapa dan Bagaimana” tentang penilaian otentik. Terutama terkait eksplorasi melalui portofolio dan cara menyusun dan melakukan penilaian dengan rubrik. Bagaimana agar penilaian otentik, dapat berdimensi pada peningkatan kualitas prestasi siswa, yang berdampak pada peningkatan pendidikan secara umum dan khusus, melalui pameran unjuk kerja, yang melibatkan komponen sekolah, orang tua, masyarakat dan pemerintah. Buku ini dapat menjadi referensi pelaksanaan penilaian di erab abad 21 ini, terutama terkait 4 karakter skil.

Terkait hal di atas, penulis mencoba menyusun buku ini, semoga sedikit membantu dalam melakukan penilaian otentik dalam pembelajaran. Buku referensi ini membari tambahan literatur terkait penilaian. Besar harapan penulis, buku ini dapat memberi kemanfaatan. Amin.....

**Semarang, 04 Agustus 2022**

**Tim Penulis.**



[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

**Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**

# Ringkasan

Buku ini disusun untuk memberi kemudahan bagi dosen pemula, guru, calon guru dan mahasiswa dalam menyusun penilaian yang relevan dengan abad 21. Pembelajaran di abad 21 ini, menuntut pengajaran yang berfokus pada pembelajaran dan pengembangan kompetensi, dengan arah penilaian yang memberi rekomendasi reflektif aktif, penilaian yang kontekstual, interpretatif dan berbasis kinerja. Hal ini mengindikasikan perlunya alternatif penilaian dengan tugas-tugas yang menarik, berbasis kehidupan nyata dan otentik atau penilaian berbasis kompetensi yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Penilaian tidak hanya mengandalkan satu indikator saja, namun beberapa indikator akan diperlukan. Penilaian yang lebih baik harus membawa kejelasan dan konsensus tentang tujuan pendidikan, membantu guru menjadi lebih efektif, dan meningkatkan komitmen siswa terhadap pembelajaran akademik. Alternatif penilaian yang sesuai adalah PENILAIAN OTENTIK.

Penilaian otentik adalah penilaian yang mengharuskan siswa untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi baru yang kompleks, baik meliputi penilaian dunia nyata yang mengharuskan siswa untuk terlibat dalam situasi aktual di bidang mereka, dimana siswa terlibat dalam situasi meniru dunia nyata. Penilaian otentik mengukur keberhasilan siswa dengan cara yang relevan dengan keterampilan yang dibutuhkan, setelah mereka menyelesaikan pendidikan. Diantara penilaian otentik adalah: rubrik, portofolio, refleksi mind mapping, esai, presentasi, role play, FGD, simulasi, penilaian dengan penggunaan teknologi seluler, dll. Guna menjawab kebutuhan diatas, maka buku ini dilengkapi dengan contoh penilaian otentik, cara menyusun rubrik yang dilengkapi dengan contoh, serta bagaimana cara mengembangkan portofolio, sehingga dapat memberi informasi pada orang tua, masyarakat, perusahaan, pemerintah, guru lain, dan sebagainya. Buku ini juga dilengkapi dengan instrument untuk menilai, keterlaksanaan penilaian otentik oleh guru/dosen. Guna menjaga kemutakhiran informasi, buku ini mengakomodir beberapa artikel sebagai hasil penelitian yang sedang berkembang.



[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

**Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**



# Daftar Isi

KATA PENGANTAR .....	v
RINGKASAN .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
RINGKASAN MIND MAPPING KONTEN PENILAIAN OTENTIK.....	xiii
BAB 1. LANDASAR PENILAIAN OTENTIK .....	1
BAB 2. PENGERTIAN PENILAIAN OTENTIK .....	7
BAB 3. ARAH PENILAIAN OTENTIK.....	11
BAB 4. TEMUAN PENELITIAN, TERKAIT PENILAIAN OTENTIK. ....	13
BAB 5. KARAKTERISTIK PENILAIAN OTENTIK .....	17
BAB 6. PERBEDAAN PENILAIAN OTENTIK DENGAN PENLAIAN TRADISONAL.....	21
BAB 7. SYARAT PENILAIAN OTENTIK .....	23
BAB 8. KELEBIHAN DAN KEKURANGAN PENILAIAN OTENTIK.....	25
BAB 9. BAGAIMANA CARA MELAKUKAN PENILAIAN OTENTIK.....	27
BAB 10. CONTOH PENILAIAN OTENTIK .....	31
BAB 11. APA ITU PORTOFOLIO .....	53
BAB 12. APA ITU PAMERAN.....	65
BAB 13 CARA MENYUSUN RUBRIK.....	67
BAB 14 MENILAI PENILAIAN OTENTIK.....	81
REFERENSI .....	83
PROFIL PENULIS .....	89



[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

**Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**

# Daftar Gambar

Gambar 1. Tiga Kriteria Tugas Otentik .....	3
Gambar 2. Konsep Pengetahuan Yang Melampaui .....	4
Gambar 3. Integrasi Pengetahuan .....	5
Gambar 4. Pameran Pembelajaran .....	9
Gambar 5. <i>Theacing, Learning, Assesement Domain</i> .....	11
Gambar 6. Rubrik Penilaian Otentik.....	16
Gambar 7. <i>Role Play</i> .....	32
Gambar 8. Ilustrasi Fishbowl .....	37
Gambar 9. Ilustrasi game Simulasi .....	40
Gambar 10. Mind Mapping Ringkasan Permen penilaian .....	44
Gambar 11. Mind Mapping Hasil Penelitian .....	45
Gambar 12. Konstruksi Overlapping dari Simulasi, Permainan, Dan Permainan Peran .....	46
Gambar 13. Jurnal Refleksi.....	47
Gambar 14. Pengelolaan Portofolio di Kelas .....	60
Gambar 15. Kesatuan Model Penilaian Otentik.....	64
Gambar 16. Pameran Produk Siswa .....	66

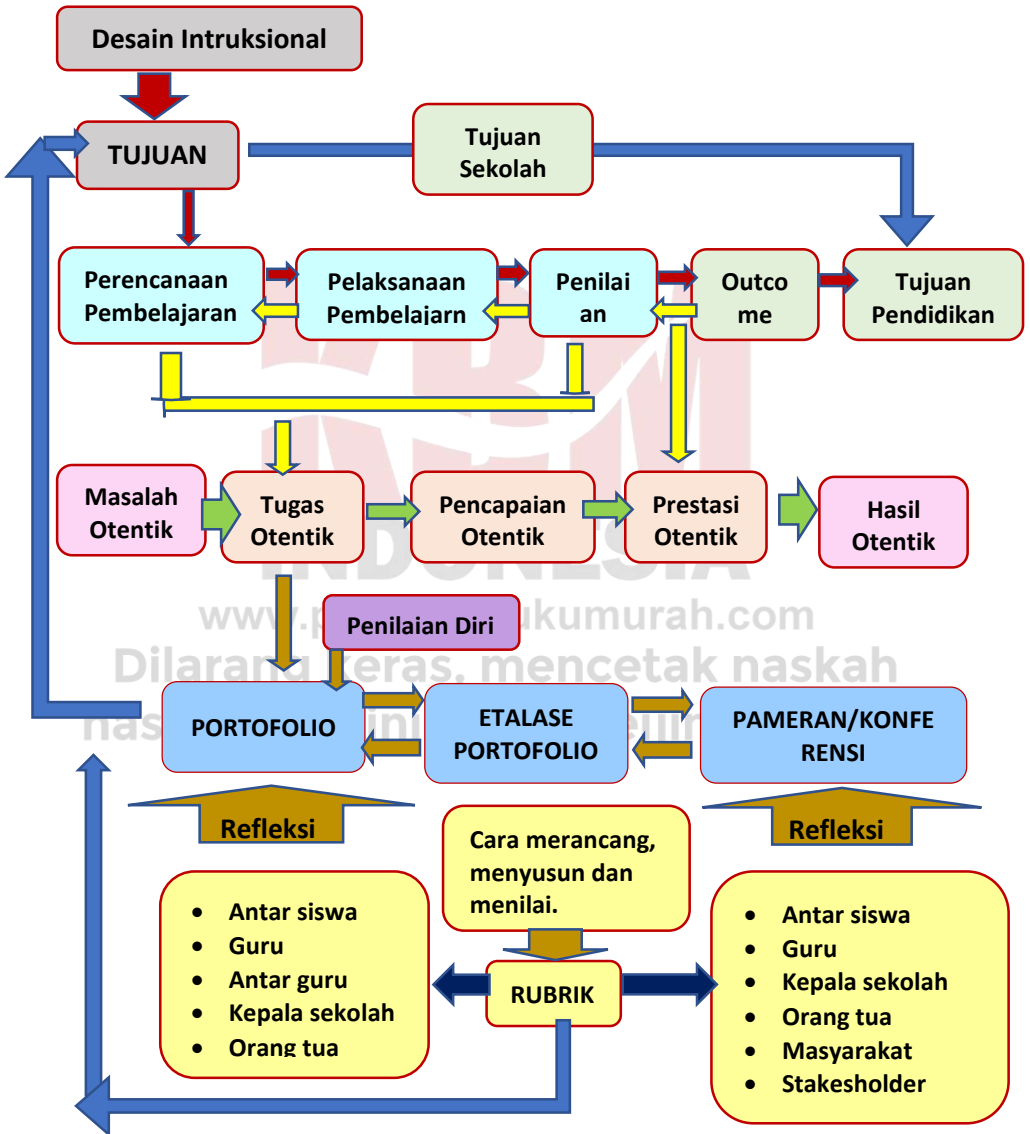
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit



[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

**Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**

# RINGKASAN MIND MAPPING KONTEN PENILAIAN OTENTIK





[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

**Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**

# BAB 1.

## LANDASAR PENILAIAN OTENTIK

Pembelajaran di abad 21 ini, menuntut pengajaran yang berfokus pada pembelajaran dan pengembangan kompetensi; pembelajaran berbasis konstruksi pengetahuan reflektif-aktif; dan penilaian yang kontekstual, interpretatif dan berbasis kinerja. Kebutuhan untuk mengkontekstualisasikan penilaian dalam tugas-tugas yang menarik, kehidupan nyata dan otentik digambarkan sebagai salah satu elemen penting dari alternatif, atau penilaian berbasis kompetensi yang sesuai dengan tujuan pendidikan saat ini, (Gulikers, Bastiaens, & Kirschner, 2004). Dochy (2001) menjelaskan penilaian penerapan pengetahuan untuk aktual, kehidupan nyata (otentik) kasus sebagai tujuan inti dari penilaian alternatif.

Otentisitas tugas penilaian merupakan syarat mutlak untuk mencapai tingkat ahli dalam pemecahan masalah. Selain itu, peningkatan otentisitas penilaian diharapkan, dan dialami oleh siswa, memiliki pengaruh positif pada pembelajaran dan motivasi siswa. Gagasan terkait penilaian yaitu: suatu pada tujuan penilaian, tingkat penilaian, dan dua isu kritis (keaslian dan beberapa indicator yang melingkunya. Mulailah dibahas tentang penilaian otentik, dan pendekatan untuk menilai prestasi akademik. Pada tahun 1980-an stakeholder, pemimpin perusahaan, dewan sekolah, orang tua menginginkan akuntabilitas, bukti bahwa investasi mereka dalam pendidikan menghasilkan prestasi yang lebih tinggi untuk semua siswa. Mereka telah menyerukan alternatif penilaian yang menawarkan lebih informatif dan otentik, (Gulikers, Bastiaens, & Kirschner, 2004).

Penilaian sekarang dilihat sebagai sarana belajar mengajar, juga mengevaluasi kemajuan siswa serta menetapkan prestasi mereka (Kinash, McGillivray, & Crane, 2018). Penilaian dianggap sebagai komponen yang menonjol dari penilaian siswa. Pengalaman belajar secara signifikan mempengaruhi kualitas belajar mereka (Boud, 2010).

Siswa, orang tua, dan personel sekolah harus mempelajari apa yang telah dicapai masing-masing siswa, dan dampaknya terhadap kelompok besar siswa, dan sekolah sebagai indikator produktivitas yang dihasilkan oleh sekolah. Sebagai ilustrasinya adalah: nilai ujian individu siswa diharapkan dapat menggambarkan prestasi siswa terhadap yang lain, dan menggabungkan nilai-nilai ini untuk menggambarkan kebutuhan sarana sekolah dan menghasilkan informasi tentang kualitas sekolah. Intinya desain penilaian harus dibangun berdasarkan tujuan umum yang akan disajikan, cara informasi dapat digunakan untuk mencapai kesimpulan tentang individu dan kelompok atau organisasi.

Ada 2 (dua) pertanyaan yang dapat disampaikan terkait penilaian otentik ini, yaitu:

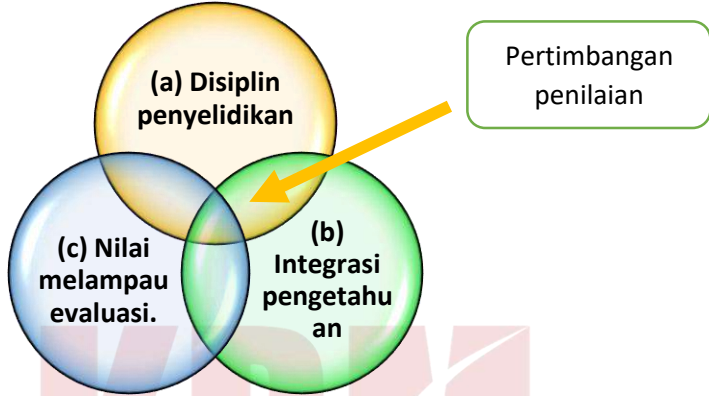
Pengetahuan sebelumnya dikuasai, untuk memfasilitasi pemahaman yang kompleks tentang masalah khusus yang dibahas, untuk menumbuhkan kedisiplinan penyelidikan

- a) Apakah informasi yang dikumpulkan dari hasil penilaian telah mewakili pengetahuan dan penguasaan yang dimiliki siswa? Penilaian tidak hanya mengukur segala jenis pencapaian, namun bentuk penguasaan yang berharga atau bermakna, yang dapat menjawab masalah keaslian (otentik).
- b) Kapan harus menggunakan beberapa indikator pencapaian. Indikator sebagai informasi yang rentan terhadap kesalahan, dan guru menetapkan nilai, tidak berdasarkan satu jenis penilaian saja tetapi menggunakan beberapa jenis kinerja siswa (pekerjaan rumah, partisipasi kelas, proyek khusus, kuis, tes utama).

Penilaian tidak hanya mengandalkan satu indikator saja, namun beberapa indikator akan diperlukan. Penilaian yang lebih baik harus membawa kejelasan dan konsensus tentang **tujuan pendidikan**, membantu guru menjadi lebih efektif, dan meningkatkan komitmen siswa terhadap pembelajaran akademik. Sebuah sistem penilaian yang valid memberikan informasi tentang tugas-tugas tertentu di mana siswa berhasil atau gagal, tetapi yang lebih penting juga menyajikan tugas-tugas yang berharga, signifikan, dan bermakna, singkatnya adalah otentik. Penilaian otentik dapat memperkuat pengajaran, pembelajaran, dan dukungan publik. Penilaian tersebut harus mempertimbangkan tugas yang memenuhi setidaknya tiga kriteria:



- 1) **Disiplin penyelidikan**
- 2) **Integrasi pengetahuan**
- 3) Nilai melampau **evaluasi**.



Gambar 1. Tiga Kriteria Tugas Otentik

### 1. **Disiplin dalam penyelidikan**

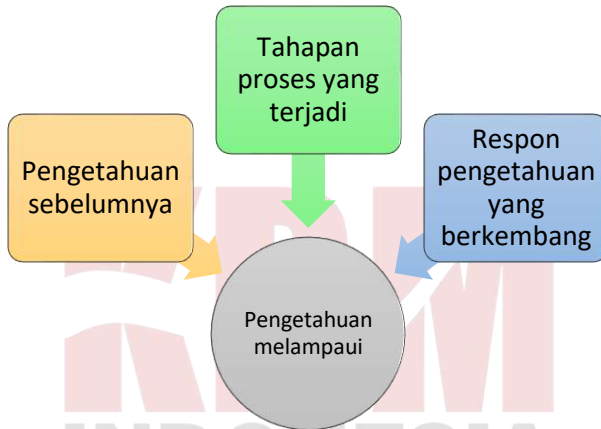
Penyelidikan itu bergerak melampaui pengetahuan yang telah dihasilkan oleh orang lain. Strateginya agar melampaui pengetahuan yang dihasilkan adalah:

- Mengumpulkan dan menafsirkan informasi
- Merumuskan ide
- Membuat kritik yang tidak dapat dengan mudah diambil dari basis pengetahuan yang ada.

Sebagai contoh: prestasi dalam sains, lebih menekankan pada pengembangan, pelaksanaan, dan pelaporan percobaan. Dalam sejarah dan studi sosial, penelitian intensif menggunakan bahan sumber primer dapat membantu siswa mengevaluasi generalisasi yang dinyatakan dalam buku teks mereka, juga dukungan data sekunder serta referensi yang menguatkan. Dalam mempelajari karya sastra, seseorang mungkin bertujuan untuk mengklarifikasi dan mempertahankan pandangan siswa tentang interpretasi/pandangan/penafsiran alternatif, sehingga siswa memiliki pemahaman sastra yang melampauai. Cara sastra disajikan, bagaimana sastra dibelahan dunia itu dikembangkan, dapat

mempengaruhi dan edukasi pada banyak orang, mengatasi permasalahan, dll.

Perlu adanya kedisiplinan dalam penyelidikan yaitu: menguasai substansi pengetahuan sebelumnya dan suatu tahapan prosedur untuk memahami masalah dalam suatu bidang, merespon pengetahuan public baru yang berkembang. Pengetahuan sebelumnya dikuasai, untuk memfasilitasi pemahaman yang kompleks tentang masalah khusus yang dibahas



Gambar 2. Konsep Pengetahuan Yang Melampaui

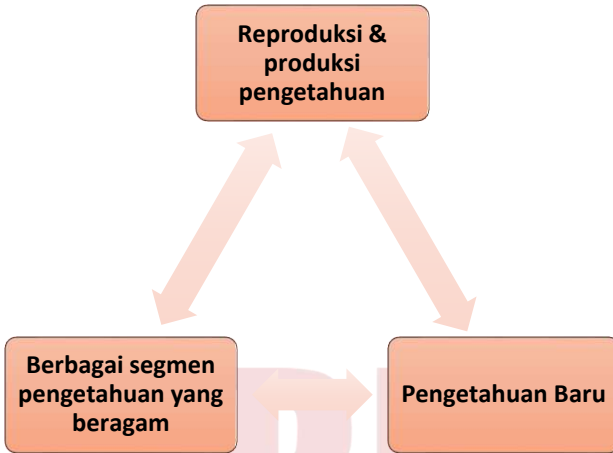
## 2. Integrasi Pengetahuan

Sesungguhnya ilmu-ilmu yang berkembang sekarang ini seperti: karya sastra dan seni, ilmu kimia, matematika, komposisi musik, atau argumen filosofis, adalah satu kesatuan, **bukan sebagai kumpulan fragmen pengetahuan**. Suatu hasil karya drama, seorang tokoh, harus paham dari semua karakter pemain yang ada, keseluruhan pola alur, teknik sastra, teknik vokalnya, dll. Demikian pula, pemahaman otentik tentang molekul atau atom harus mengintegrasikan sebagai "bagian" yang menjadi konsepsi materi atau energi yang lebih luas.

Prestasi akademik yang otentik harus mengintegrasikan pengetahuan menjadi dua cara. Siswa tidak hanya harus ditantang untuk memahami bentuk-bentuk pengetahuan yang terintegrasi, mereka juga harus terlibat

Prestasi otentik: Siswa ditantang mengintegrasikan berbagai pengetahuan dan terlibat dalam produksi.

dalam produksi, bukan sekadar reproduksi, pengetahuan baru, karena ini memerlukan integrasi pengetahuan.



Gambar 3. Integrasi Pengetahuan

### 3. Nilai Melampaui Evaluasi

Prestasi memiliki nilai lebih selain dari menentukan kompetensi peserta didik. Suatu karya puisi peserta didik kemudian dipublikasikan dalam suatu mass media, tidak hanya untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan saja. Namun diarahkan pada demonstrasi penguasaan yang otentik, meliputi: sebagai suatu produk karya, juga fleksibilitas waktu, juga kerjasama dengan orang lain.

Ada proses dialogis dan tanya jawab dengan orang lain terkait produk yang telah dibuatnya, terjadi perbaikan dan membangun menjadi yang semakin baik. Adanya fleksibilitas waktu, sebab pemecahan suatu masalah mengikuti alur perkembangan ilmu yang selalu *up to date*. Anak tidak dibelenggu dengan aturan-aturan yang kaku. Sebab hal ini akan mengurangi keaslian pencapaian. Memberi kesempatan berkolaborasi, akan memberi peluang untuk mendapatkan tambahan dan

dukungan akan suatu pengetahuan.

Kualitas Tugas Otentik meningkat: memiliki nilai estetika di luar evaluasi instruksional, dihasilkan suatu produk, fleksibilitas, dan kolaborasi

Singkatnya, keaslian akan meningkat jika tugas penilaian memiliki nilai estetika di luar evaluasi instruksional, jika dihasilkan suatu produk dengan penggunaan waktu yang fleksibel, dan akses untuk membantu orang lain dalam menyelesaikan tugas.



[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

**Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**

# BAB 2.

## PENGERTIAN PENILAIAN OTENTIK

Penilaian otentik pertama kali dicetuskan oleh Archbald dan Newmann (1988), menyampaikan tentang “**Prestasi Otentik**”. Newmann dan Archbald (1992, p. 75) menyampaikan bahwa tujuan utama pencapaian otentik adalah:

- a. Menumbuhkan jenis pemikiran tingkat tinggi dan kapasitas pemecahan masalah yang berguna baik bagi individu maupun masyarakat.
- b. Penguasaan yang diperoleh di sekolah kemungkinan besar akan lebih mudah ditransfer ke kehidupan di luar sekolah. Intinya prestasi otentik harus melibatkan pembelajaran konstruktif, penyelidikan disiplin, dan pemikiran tingkat tinggi serta pemecahan masalah.
- c. Memiliki nilai dimensi, pengembangan estetika, pengembangan pribadi atau kegunaan di dunia yang lebih luas. Intinya terjadinya transfer pembelajaran.

Tes otentik adalah tantangan representatif dalam disiplin tertentu. Dirancang untuk menekankan kompleksitas yang realistis (tetapi adil); menekankan kedalaman lebih dari luasnya. Dalam melakukannya, membutuhkan untuk melibatkan tugas atau masalah yang agak ambigu dan tidak terstruktur, sehingga mendasarkan bahwa penilaian siswa menjadi sentral dalam mengajukan, mengklarifikasi, dan mengatasi masalah, dengan kriteria penilaian yang kompleks.

Tes otentik: Dirancang untuk menekankan kompleksitas yang realistis, menekankan kedalaman lebih dari luasnya, melibatkan tugas atau masalah yang agak ambigu dan tidak terstruktur, mengatasi masalah, dengan kriteria penilaian yang kompleks.

Tes otentik menggunakan sistem penilaian **multifaset** (bersegi banyak), bukan komponen nilai yang tunggal. Tes otentik selaras dengan tujuan sekolah, sehingga semua orang di sekolah dapat berkontribusi untuk mencapainya. Hal ini menyiratkan perlunya setiap fakultas memiliki kelompok kompetensi, yang menjangkau semua departemen.

Penilaian otentik didefinisikan sebagai penilaian yang meminta siswa untuk memanfaatkan seperangkat pengetahuan, kompetensi, dan sikap yang sama yang harus mereka terapkan dalam “situasi kriteria” dalam kehidupan nyata, (Gulikers, Bastiaens, dan Kirschner (2004). Penilaian autentik adalah bentuk penilaian di mana siswa diminta untuk melakukan tugas-tugas dunia nyata untuk menunjukkan penerapan yang berarti dari pengetahuan dan keterampilan penting (Mueller, 2014). Penilaian otentik

Tes otentik menggunakan sistem penilaian multifaset (bersegi banyak), bukan komponen nilai yang tunggal.

mirip dengan tugas-tugas yang dihadapi di tempat kerja kehidupan nyata, di mana individu bebas untuk menggunakan berbagai sumber referensi, berkonsultasi dengan para ahli dan mengambil bimbingan dari supervisor. Penilaian otentik membantu siswa untuk

menghubungkan konten pembelajaran mereka dengan situasi bermakna yang relevan dengan kehidupan siswa (seperti kehidupan profesional). Penilaian autentik adalah gagasan menggunakan pengalaman belajar kreatif untuk menguji keterampilan dan pengetahuan siswa dalam situasi yang realistis. Penilaian otentik mengukur keberhasilan siswa dengan cara yang relevan dengan keterampilan yang dibutuhkan mereka setelah mereka menyelesaikan pendidikannya.

Wiggins mendefinisikan penilaian otentik sebagai ‘... masalah atau pertanyaan penting yang menarik dan berharga, di mana siswa harus menggunakan pengetahuan untuk membuat pertunjukan secara efektif dan kreatif. Tugas adalah replika atau analog dengan jenis masalah yang dihadapi oleh warga dewasa dan konsumen atau profesional di lapangan.’ (Wiggins, 1998).

Prinsip-prinsip penilaian autentik mengarah bahwa kegiatan pembelajaran yang ditugaskan harus selaras dengan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang siswa, yang diharapkan untuk menunjukkan di dunia nyata, (Farel, 2019).

Penilaian otentik disusun melalui berbagai metode yang beragam, dimana siswa dapat menunjukkan proses penyelesaian masalah yang dicapai sehingga penilaian yang dihasilkan, pengalaman yang diperoleh, sebagai ekspresi yang ditemuinya di dalam dunia nyata diluar lingkungan sekolah, sehingga dihasilkan prestasi (performance) siswa melalui **aktivitas kolaborasi**. Proses

Penilaian otentik menunjukkan proses penyelesaian masalah dengan beragam metode yang digunakan, dan pengalaman yang diperoleh, sebagai ekspresi yang ditemuinya di dalam dunia nyata, sehingga dihasilkan prestasi (performance) siswa melalui aktivitas kolaborasi

pembelajaran yang terjadi terekam dalam portofolio siswa, yang memberi kesempatan kepada orang lain, guru, kepala sekolah dan orang tua, untuk memberikan penilaian. Portofolio diekspresikan dalam suatu pameran sebagai sarana unjuk kompetensi, dimana masyarakat dan pemerintah memberikan penilaian.

Pameran adalah demonstrasi publik dari penguasaan akademis. Pameran ini dimaksudkan untuk mencerminkan kompetensi pada tantangan tugas yang tidak memiliki solusi tunggal dan yang memerlukan analisis, kreativitas, dan biasanya integrasi pengetahuan yang cukup besar. Hasil pameran dalam produk yang berguna dan menarik dengan sendirinya; seperti presentasi dari laporan penelitian atau esai sastra, resital musik atau pameran seni, atau demonstrasi penemuan mekanik.



Gambar 4. Pameran Pembelajaran



[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

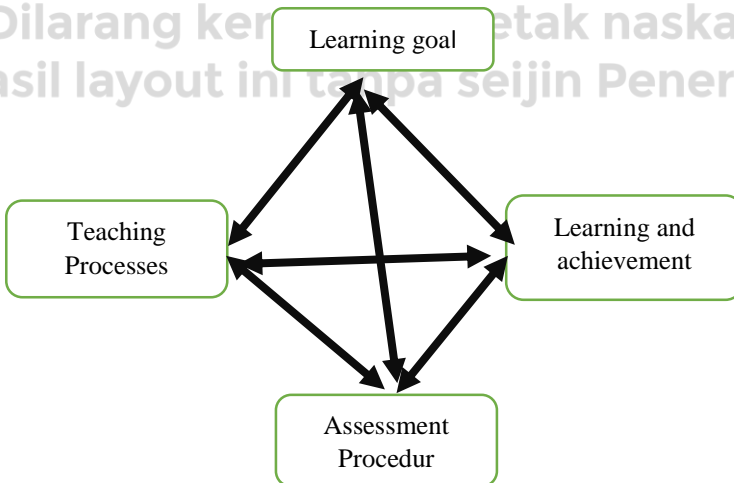
**Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**



# BAB 3.

## ARAH PENILAIAN OTENTIK

Newmann dan Archbald (1992) berpendapat bahwa penilaian harus fokus pada pencapaian hasil belajar yang otentik. Penilaian memiliki dampak substansial pada proses instruksional dan realisasi hasil pembelajaran yang diinginkan melalui usaha guru dan siswa. Cumming & Maxwel (1999) menyampaikan bahwa hal diatas mengindikasikan penilaian memberi sinyal kepada guru dan siswa apa yang penting untuk dilakukan dalam pembelajaran. Tugas penilaian harus berhubungan dan memperhitungkan proses belajar mengajar yang sebenarnya. Hubungan antara tujuan pembelajaran, kegiatan mengajar, proses pembelajaran dan prosedur penilaian dapat digambarkan dalam bentuk tetrahedron seperti pada Gambar 5 berikut. Penjelasannya adalah bahwa keempat komponen berada dalam keseimbangan yang dinamis. Artinya, penyesuaian satu komponen membutuhkan penyesuaian simpatik dari tiga lainnya.



Gambar 5. *Theacing, Learning, Assesment Domain*

Sumber: Cumming & Maxwel (1999)

Wiggins (1989) menyampaikan bahwa transfer pada pembelajaran yang tepat adalah bagaimana hal itu terjadi. Melalui penilaian diharapkan ada implikasi terhadap cara di mana wacana itu berlangsung. Hal ini menjadi dasar ide Wiggins tentang “**penilaian pencapaian otentik**”, sehingga menekankan pada sifat pencapaian atau pembelajaran yang terjadi. Intinya adanya penyesuaian bentuk penilaian terhadap pembelajaran. Penilaian autentik tidak mungkin dilakukan tanpa memperhatikan pencapaian autentik. Pemisahan keduanya dapat menyebabkan retorika kosong dan penilaian yang mudah. Suatu tes otentik dikontekstualisasikan sebagai intelektual yang kompleks, penuh tantangan, bukan yang terfragmentasi atau tugas tertentu dan statis. Penilaian otentik melibatkan banyak audiens, klien, panel, dan sebagainya, dan melibatkannya banyak kriteria. Produk merupakan sarana bukan sebagai tujuan. Portofolio merupakan model yang sesuai, sebagai control kinerja siswa.

Adanya penyesuaian bentuk penilaian terhadap pembelajaran. Penilaian autentik tidak mungkin dilakukan tanpa memperhatikan pencapaian autentik yang menjawab bagaimana sifat pembelajaran terjadi.

INDO  
www.penerbitbu  
Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit

# BAB 4.

## TEMUAN PENELITIAN, TERKAIT PENILAIAN OTENTIK.

### Penilaian Otentik Dilaksanakan Secara Kolaborasi

Penilaian otentik menggunakan kerja kolaborasi dalam penilaiannya. Bentuk yang dapat dilakukan adalah penilaian antara penguji dan siswa atau bekerja dalam kelompok dengan potensi umpan balik yang dinilai oleh rekan sejawat, termasuk melibatkan siswa dalam mengidentifikasi penilaian. Penilaian diri tidak dapat dibuktikan sebagai cara yang efektif untuk menentukan kekuatan dan kebutuhan belajar siswa. Penilaian rekan membantu siswa untuk bekerja sama dan membangun pembelajaran berbasis tim kolegial, dengan syarat siswa telah siap terlibat dalam kelompok, (Maude, et al, 2021)

Di antara penilaian otentik adalah: rubrik, portofolio, refleksi diri (merefleksikan kesalahan masa lalu), penilaian dengan penggunaan teknologi seluler. Penggunaan teknologi seluler dapat mempromosikan refleksi diri dan menawarkan pembinaan dan *scaffolding* (alat ungit/bantu) pembelajaran, dan situasi pembelajaran menjadi lebih aktif, serta memiliki tanggung jawab yang tinggi. Siswa dengan tanggung jawab dapat lebih meningkat untuk terlibat dalam pembelajaran dan lebih interaktif dengan pihak lainnya. Melalui tim, dapat mengakses ke sumber daya kognitif gabungan yang lebih besar yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dibandingkan dengan individu yang bertindak sendiri, (Sillito Walker & Bonner, 2018). Implikasinya adalah tim berada dalam posisi yang lebih baik untuk memfasilitasi transfer pengetahuan, yang mengasumsikan komunikasi dan kolaborasi yang efektif antara anggota tim, (Farrel, 2020). Penilaian otentik mendukung siswa bekerja dengan rekan-rekan sebagai bagian dari tim, yang memungkinkan kesempatan mendiskusikan materi dan bertukar ide.

## **Penilaian Penerapan Pembelajaran Simulasi.**

Kegiatan simulasi dapat menawarkan pengalaman belajar yang aman dan transformasional. Penggunaan lingkungan simulasi berbasis web sebagai alat pelatihan akan mengarahkan siswa untuk berorientasi pada lingkungan dan juga mengidentifikasi hasil nilainya untuk umpan balik pada pembelajaran mereka, (Willemse, Jooste, & Bozalek, 2019).

Penilaian otentik dapat digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian dan mengarah dalam menentukan efektivitas program untuk perbaikan lebih lanjut, (Yusof, 2012). Farel, (2019); Mayer, Dale, Fraccastoro, dan Moss (2011) menyampaikan bahwa simulasi memberikan siswa:

- a. Kesempatan untuk refleksi dan pengembangan pemahaman tentang dunia nyata misalnya melalui pemasaran internasional, dengan segala kompleksitas dan tantangannya.
- b. Simulasi juga memungkinkan siswa untuk menerima umpan balik, memperbaiki kesalahan dan mendapatkan apresiasi dari berbagai kegiatan yang berkontribusi pada pencapaian tujuan secara keseluruhan.
- c. Simulasi mencerminkan apresiasi yang signifikan dari manfaat komunikasi dan kolaborasi.
- d. Adanya kemampuan transfer keterampilan yang diperoleh dalam simulasi ke domain pengetahuan lainnya.
- e. Siswa berpandangan bahwa simulasi memberi mereka wawasan tentang jenis keputusan yang harus mereka buat misalnya dalam pemasaran internasional profesional dan bahwa latihan pemasaran ini meniru dunia nyata.
- f. Memberi kesempatan umpan balik dan kesempatan untuk pengembangan, memberi tim banyak peluang untuk melakukan penyesuaian yang diperlukan.
- g. Siswa membuat referensi untuk penyesuaian taktis, seperti melakukan perubahan harga pada produk tertentu serta keputusan yang lebih strategis seperti keluar dari pasar negara yang berkinerja buruk.
- h. Simulasi memberikan siswa kesempatan untuk mengamati secara langsung bagaimana keputusan dan koreksi kursus ini berdampak pada kinerja dan menunjukkan perubahan tambahan yang akan diperlukan dalam putaran berikutnya.

- i. Simulasi mendorong untuk mencari cara agar siswa membuat koneksi ke domain pengetahuan lainnya.
- j. Transfer pengetahuan yang dirasakan lebih besar ketika peserta belajar simulasi dan berinteraksi dengan rekan-rekan dibandingkan interaksi dengan instruktur.
- k. Simulasi memberi peluang lebih banyak untuk mendorong interaksi antar tim.

### **Penilaian Otentik mendorong keterampilan diluar batas berpikir.**

- a. Pendidik perlu lebih aktif mendorong siswa untuk berpikir di luar batas-batas sempit disiplin fungsional tertentu.
- b. Dimilikinya mental dalam upaya sendiri untuk menyaring pengetahuan ke dalam bentuk yang bermanfaat guna penggunaan di masa depan.
- c. Tugas penilaian otentik dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Ashford-Rowe et al., 2014). Penilaian otentik dalam praktik klinis membantu meningkatkan domain pembelajaran dan kemampuan **berpikir kritis** mahasiswa keperawatan. Dengan bantuan rubrik penilaian, memungkinkan siswa untuk lebih memahami kekuatan dan kelemahan mereka, dan dengan demikian mampu memberikan perawatan yang aman dan efisien untuk pasien. Kolaborasi yang lebih erat dibuat antara pengaturan klinis dan institusi pendidikan untuk menjembatani kesenjangan teori-praktik, kolaborasi win-win ini adalah langkah lain yang diambil untuk mengembangkan kompetensi misal “keperawatan” mahasiswa secara lebih holistik. Akhirnya, akan diterjemahkan ke lingkungan “perawatan pasien” yang lebih baik dan lebih aman (Cong, et al, 2016)

### **Peer Penilaian Otentik.**

Rubrik penilaian autentik memberikan kejelasan untuk tujuan pembelajaran mereka; membangun kepercayaan diri; mengembangkan pengetahuan, kompetensi keterampilan dan keterampilan berpikir kritis; peningkatan kesadaran akan atribut kepedulian dan keterampilan komunikasi; dan pembelajaran yang diperkaya melalui penilaian diri, teman sebaya, dan guru (Wu et al., 2015).

Peer Assessment adalah penilaian yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, mempertajam kemampuan kritis siswa, dan

meningkatkan kemandirian siswa. Peserta didik dapat menerima banyak inspirasi dari hasil penilaian rekan, dan mendorong motivasi belajar mereka, keterampilan memecahkan masalah serta memfasilitasi refleksi diri dan komunikasi kemampuan mereka (Topping, 1998, Chen, 2010), (Jenkins, 2004), (Prins, Sluijsmans, Kirschner, & Strijbos, 2005), (Min, 2006) (Hwang, Hung, & Chen, 2014). Penilaian kinerja teman sebaya dapat menawarkan solusi yang menjanjikan untuk skala penilaian tugas yang kompleks, seperti penilaian esai. Hal Ini merangsang siswa untuk berefleksi, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam proses belajar mereka, (Piech et al., 2013, (Sharma & Yarlagadda, 2018). Penggunaan gamifikasi membantu meningkatkan jumlah akses siswa ke sistem sebesar 64,28%; peningkatan 10,53% jumlah esai yang ditulis dan diserahkan; dan meningkatkan kuantitas dan kualitas penilaian untuk setiap esai, (Sharma & Yarlagadda, 2018).



Gambar 6. Rubrik Penilaian Otentik.

Sumber:(Sharma & Yarlagadda, 2018)

# BAB 5.

## KARAKTERISTIK PENILAIAN OTENTIK

Penilaian otentik menjadi orientasi penilaian abad 21. Berikut beberapa karakteristik dari penilaian otentik:

- a. Penilaian otentik menghasilkan informasi kuantitatif yang dapat digunakan untuk menggambarkan **kemajuan atau perubahan individu** siswa serta **keberhasilan komparatif** dari kelompok siswa. Contoh: menilai kompetensi seperti menulis, berbicara dan mendengarkan, menganalisis, dan pemecahan masalah.
- b. Penilaian autentik cenderung **lebih valid** daripada tes konvensional, terutama untuk hasil belajar yang membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill/HOTS*). Hal ini disebabkan karena melibatkan tugas-tugas dunia nyata, sehingga cenderung lebih menarik bagi siswa, dan dengan demikian lebih memotivasi. Siswa akan belajar pada banyak hal, sehingga memiliki banyak informasi yang lebih spesifik dan bermanfaat.
- c. Penilaian otentik memerlukan lebih banyak waktu dan usaha untuk berkembang, dan lebih sulit untuk dinilai. Itulah sebabnya, maka penilaian otentik akan membutuhkan untuk menyusun **rubrik penilaian** yang dapat menentukan sifat yang akan dievaluasi dan kriteria penilaiannya
- d. Penilaian otentik meminta siswa untuk menunjukkan pemahaman dengan melakukan tugas yang lebih kompleks biasanya mewakili aplikasi yang lebih bermakna.
- e. Penilaian otentik sering meminta siswa untuk menganalisis, mensintesis, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari secara substansial, dan siswa juga menciptakan makna baru dalam prosesnya.
- f. Penilaian otentik memungkinkan lebih banyak pilihan dan konstruksi siswa dalam menentukan apa yang disajikan sebagai bukti

- kemahiran. Bahkan ketika siswa tidak dapat memilih topik atau format mereka sendiri, biasanya ada beberapa rute yang dapat diterima untuk membangun suatu produk atau kinerja.
- g. Meskipun pertanyaan dibuat dengan pilihan ganda meminta siswa untuk menganalisis atau menerapkan fakta ke situasi baru daripada hanya mengingat fakta, dan siswa memilih jawaban yang benar, apa yang sekarang diketahui
  - h. Menawarkan lebih banyak bukti langsung dari aplikasi dan konstruksi pengetahuan. Memberikan lebih banyak bukti langsung tentang “kecakapan” daripada memberikan siswa tes tertulis.
  - i. Penilaian otentik mensimulasikan situasi kehidupan nyata, dimana siswa diminta untuk berpartisipasi dalam tugas dan kegiatan dunia nyata untuk menunjukkan pengetahuan mereka tentang kursus atau materi pelajaran.
  - j. Tidak ada jawaban benar atau salah dalam penilaian autentik. Penilaian diharapkan dapat menunjukkan bagaimana siswa dapat menggunakan pengetahuan dari kursus dalam konteks dan skenario dunia nyata.
  - k. Pertanyaan penilaian otentik disajikan sebagai masalah yang tidak terstruktur dengan baik. Artinya penilaian otentik meminta siswa untuk terlibat dalam skenario atau praktik yang kompleks, realistis, dan terkadang berantakan.
  - l. Membutuhkan kreativitas dan orisinalitas yang mendalam. Para siswa harus berpikir di luar kotak untuk menciptakan solusi unik untuk masalah tersebut.
  - m. Penilaian alternatif memacu siswa untuk meneliti dan mencari jawaban. Para siswa perlu memanfaatkan berbagai keterampilan dan metode pengumpulan data untuk menemukan solusi praktis.
  - n. Penilaian otentik melibatkan tes lisan seperti presentasi dan tes tertulis dengan pertanyaan terbuka. Contoh: penilaian terhadap soal esai akan memberikan jawaban yang lebih kompleks.
  - o. Siswa mendapatkan umpan balik dari guru, dan orang lain pada titik yang berbeda saat mereka terlibat dalam tugas. Hal ini memungkinkan siswa untuk memanfaatkan “umpan balik” dan

Tidak ada jawaban benar atau salah dalam penilaian autentik, melakukan tugas yang lebih kompleks, meminta siswa untuk menganalisis, mensintesis, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari



meningkatkan solusi dan saran mereka sampai pada jawaban yang paling praktis dan efektif.

- p. Guru **berkolaborasi** dengan siswa untuk membuat penilaian alternatif.
- q. Penilaian otentik dapat berperan dalam meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa perguruan tinggi melalui meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar dan meningkatkan kepuasan mereka serta secara positif mempengaruhi usaha mereka untuk mencapai tujuan Pendidikan, (Sokhanvara, Salehi, & Sokhanvar, 2021)..
- r. Penilaian otentik membekali siswa dengan keterampilan penting untuk kehidupan profesional masa depan mereka, seperti keterampilan komunikasi, keterampilan kolaborasi, berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, kesadaran diri, dan kepercayaan diri, (Sokhanvara, Salehi, & Sokhanvar, 2021).

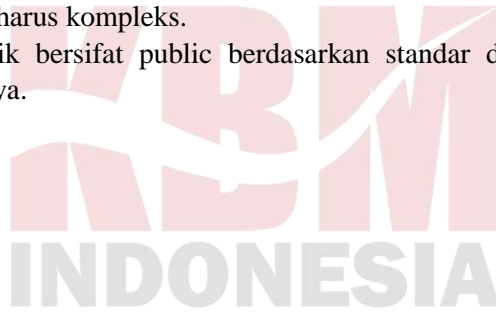
Sementara itu penilaian tradisional memiliki beberapa karakteristik:

- a. Penilaian cenderung memilih respon untuk melakukan penyelesaian tugas. Contoh: pilihan ganda.
- b. Siswa biasanya memilih jawaban atau mengingat informasi untuk menyelesaikan penilaian. Tes-tes ini mungkin dibakukan atau dibuat oleh guru. Mereka dapat dikelola secara lokal atau negara bagian, atau internasional.
- c. Diminta untuk memilih dari empat alternatif untuk menunjukkan kemahiran kita dalam sesuatu.
- d. Tes menawarkan cara penilaian yang dibuat-buat, diminta untuk menunjukkan kemahiran dalam waktu singkat.
- e. Asesmen tradisional yang dirancang dengan baik (yaitu, tes dan kuis) dapat secara efektif menentukan apakah siswa telah memperoleh kumpulan pengetahuan atau tidak.
- f. Penilaian sering diminta untuk mengingat atau mengenali fakta dan ide dan proposisi dalam hidup, sehingga disebut tes *agak* (terlihat) otentik.
- g. Apa yang dapat dan akan ditunjukkan oleh siswa telah disusun dengan cermat oleh orang yang mengembangkan tes. Perhatian siswa akan terfokus dan terbatas pada apa yang ada di tes.
- h. Penilaian menggerakkan kurikulum. Artinya, guru pertama-tama menentukan tugas yang akan dilakukan siswa untuk menunjukkan penguasaan mereka, dan kemudian kurikulum dikembangkan

memberi peluang kemungkinan siswa untuk melakukan tugas tersebut dengan baik, yang akan mencakup perolehan pengetahuan dan keterampilan yang penting.

Menurut Wiggins, (1998) dan Frey, Schmitt, & Allen, (2012), menyampaikan ada enam karakteristik dasar tes otentik yaitu:

- a. Tugas harus mewakili kinerja di lapangan.
- b. Perhatian harus diberikan pada pengajaran dan mempelajari kriteria penilaian.
- c. Penilaian diri harus memainkan peran besar.
- d. Jika memungkinkan, siswa harus mempresentasikan bekerja di depan umum dan mempertahankannya.
- e. Ada kolaborasi di antara siswa dan disarankan bahwa tugas dan penilaian harus kompleks.
- f. Tes otentik bersifat public berdasarkan standar dan pengalaman sebelumnya.



[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit

# BAB 6.

## PERBEDAAN PENILAIAN OTENTIK DENGAN PENILAIAN TRADISONAL

Ada perbedaan yang cukup mencolok antara penilaian tradisional atau konvensional dengan penilaian otentik. Secara umum tergambar sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Tradisional dengan Otentik.

<b>Penilaian Tradisional</b> muncul dari penalaran	<b>Penilaian Otentik</b> muncul dari penalaran
1. Misi sekolah adalah mengembangkan warga negara yang produktif.	1. Misi sekolah adalah mengembangkan warga negara yang produktif.
2. Untuk menjadi warga negara yang produktif, seorang individu harus memiliki pengetahuan dan keterampilan tertentu.	2. Untuk menjadi warga negara yang produktif, seorang individu harus mampu melakukan tugas-tugas yang berarti di dunia nyata.
3. Oleh karena itu, sekolah harus mengajarkan kumpulan pengetahuan dan keterampilan ini.	3. Oleh karena itu, sekolah harus membantu siswa menjadi mahir dalam melakukan tugas-tugas yang akan mereka hadapi ketika mereka lulus.
4. Untuk menentukan apakah berhasil, sekolah harus menguji siswa untuk melihat apakah mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan.	4. Untuk menentukan apakah sudah berhasil, sekolah harus meminta siswa untuk melakukan tugas-tugas bermakna yang meniru tantangan dunia nyata untuk melihat apakah siswa mampu melakukannya.



[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

**Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**

# BAB 7.

## SYARAT PENILAIAN OTENTIK

Penilaian otentik memberikan suatu pemahaman dan gambaran yang mengarah pada syarat penilaian otentik. Menurut Grant Wiggins (1998), suatu penugasan dikatakan otentik jika:

- a. Realistis.
- b. Membutuhkan penilaian dan inovasi.
- c. Meminta siswa untuk "melakukan" subjek.
- d. Meniru atau mensimulasikan konteks di mana orang dewasa "diuji" di tempat kerja atau dalam kehidupan sipil atau pribadi.
- e. Menilai kemampuan siswa untuk secara efisien dan efektif menggunakan repertoar pengetahuan dan keterampilan untuk menegosiasikan tugas yang kompleks.
- f. Memungkinkan kesempatan secara tepat untuk berlatih, berkonsultasi dengan sumber daya, dan mendapatkan umpan balik dan menyempurnakan kinerja dan produk.
- g. Menilai kemampuan siswa untuk secara efisien dan efektif menggunakan repertoar pengetahuan dan keterampilan untuk menegosiasikan tugas yang kompleks.
- h. Memungkinkan kesempatan yang tepat untuk berlatih, berkonsultasi dengan sumber daya, dan mendapatkan umpan balik dan menyempurnakan kinerja dan produk.

Penilaian otentik adalah penilaian yang mengharuskan siswa untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi baru yang kompleks. Ada 2 pilihan penilaian otentik yaitu pertama penilaian dunia nyata

Penilaian otentik mengharuskan siswa untuk terlibat dalam situasi aktual di bidang mereka, atau yang relevan di alam tetapi siswa terlibat dalam situasi yang meniru dunia nyata.

yang mengharuskan siswa untuk terlibat dalam situasi aktual di bidang mereka, atau kedua penilaian realistik yang relevan di alam tetapi siswa terlibat dalam situasi yang meniru dunia nyata.



[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

**Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**

# BAB 8.

## KELEBIHAN DAN KEKURANGAN PENILAIAN OTENTIK

Penilaian otentik memiliki banyak kelebihan dibandingkan kekurangannya.

### **Kekurangan Penilaian Otentik**

- a. Penilaian otentik membutuhkan lebih banyak waktu untuk siswa dan guru daripada penilaian tradisional. Bagi siswa, penilaian otentik relatif membutuhkan waktu lebih lama untuk diselesaikan daripada kuis atau tes rata-rata.
- b. Mengingat jenis penilaian ini didasarkan pada tugas, penilaian, maka memungkinkan dilakukan dalam beberapa modul atau periode waktu lainnya.
- c. Mengembangkan penilaian otentik dapat menjadi pengalaman intens yang mengharuskan untuk mengidentifikasi dan/atau meneliti tugas-tugas yang relevan, memastikan bahwa tugas-tugas tersebut dapat diterapkan kepada siswa di berbagai bidang, dan menyelaraskan tugas-tugas tersebut dengan tujuan pembelajaran dan materi instruksional.
- d. Adanya kemungkinan sulit untuk membangun penilaian otentik yang relevan bagi semua orang. Tantangan ini dapat bervariasi menurut disiplin ilmu, terlebih siswa berasal dari mana saja.
- e. Penilaian otentik biasanya membahas tingkat pembelajaran yang lebih kompleks, sehingga memakan waktu lebih lama.
- f. Penilaian otentik biasanya memerlukan umpan balik yang terperinci, dipersonalisasi, dan spesifik, yang berarti bahwa, meskipun bermanfaat bagi siswa, penilaian tersebut akan memerlukan waktu tambahan untuk merancang dan mengimplementasikannya.
- g. Sulit untuk menilai siswa menggunakan metode penilaian otentik. Metode-metode ini tidak memiliki jawaban benar atau salah; mereka bergantung pada seberapa baik siswa menafsirkan dan secara unik mengatasi tantangan dan konteks.

- h. Penilaian otentik sangat subjektif dan hasilnya bisa tidak dapat diandalkan.
- i. Validitas metode penilaian autentik dipengaruhi oleh tidak adanya tolak ukur evaluasi yang baku.
- j. Penilaian autentik biasanya memerlukan umpan balik yang terperinci, dipersonalisasi, dan spesifik yang dapat memakan banyak waktu.

### **Keuntungan dari Penilaian Otentik**

- a. Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses evaluasi.
- b. Penilaian otentik memberikan bukti yang dapat diverifikasi tentang pengetahuan siswa dan penerapan pengetahuan itu.
- c. Mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata.
- d. Peserta didik menerapkan keterampilan logis dan analitis tingkat atas untuk memecahkan situasi dunia nyata yang berbeda.
- e. Penilaian otentik memberi guru gambaran menyeluruh tentang kinerja siswa di kelas. Proses rinci mengungkapkan kekuatan dan kelemahan siswa dan juga menunjukkan kesenjangan belajar.
- f. Ini mengintegrasikan penilaian dan instruksi untuk membuat proses evaluasi terperinci.
- g. Penilaian otentik membangun keterampilan pemecahan masalah siswa dan meningkatkan kemampuan seseorang.
- h. Penilaian otentik berfokus pada percepatan pertumbuhan siswa.
- i. Dapat meningkatkan kolaborasi guru-siswa dan menciptakan hubungan belajar-mengajar yang positif di kelas.
- j. Mengintegrasikan tugas otentik dalam penilaian dapat meningkatkan tekad siswa dan memotivasi mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran mereka sendiri karena pembelajaran mereka lebih terhubung dengan lingkungan kehidupan nyata mereka (Ashford-Rowe dkk., 2014).
- k. Penilaian autentik juga dapat meningkatkan pembelajaran dengan membekali siswa dengan pemikiran reflektif dan keterampilan kreativitas (Darling-Hammond & Snyder, 2000).
- l. Penilaian otentik mempromosikan pembelajaran permanen dengan melacak kemajuan siswa dari waktu ke waktu dan dalam berbagai konteks daripada mengevaluasi pengetahuan siswa setelah jangka waktu tertentu (Kearney, 2013).



# BAB 9.

## BAGAIMANA CARA MELAKUKAN PENILAIAN OTENTIK

Sebelum membahas lebih lanjut tentang bagaimana cara melakukan penilaian otentik, terlebih dahulu akan kita pelajari bersama, kriteria penilaian otentik. Menurut Bergen (1993) telah memerinci kriteria penilaian otentik berdasarkan pemikiran karakter penilaian otentik:

- a. Kinerja dan penilaian yang otentik, kompleksitas tugas yang mengukur banyak aspek secara bersamaan yang menggambarkan kompleksnya kehidupan nyata.
- b. Keaslian didefinisikan sebagai penilaian yang nyata dalam hal proses dan produk, kondisi penilaian atau konteks yang disajikan, dan benar untuk kehidupan di luar sekolah, kurikulum dan praktek kelas atau belajar dan instruksi.
- c. Berbasis kelompok dengan masing-masing individu memberikan kontribusinya. Melibatkan proyek kelompok dan evaluasi kelompok.

Frey, Schmitt, & Allen, (2012), mendefinisikan keaslian, dikelompokkan menjadi 3 kategori, yaitu:

- a. Konteks penilaian
  - Aktivitas atau konteks yang realistis
  - Tugas tersebut berbasis kinerja.
  - Tugas itu secara kognitif kompleks.
- b. Peran siswa
  - Pembelaan atas jawaban atau produk diperlukan.
  - Penilaian bersifat formatif.
  - Siswa berkolaborasi satu sama lain atau dengan guru.
- c. Skor
  - Kriteria penilaian diketahui untuk pengembangan siswa.
  - Beberapa indicator digunakan untuk target capaian.

- Portofolio digunakan sebagai target penilaian.
- Ekspektasi kinerja adalah penguasaan.

Ada beberapa trik untuk mengarahkan penilaian otentik:

- a. Arahkan siswa untuk menentukan tiga hipotesis dari masalah yang akan dipabahas.
- b. Siswa dapat mengamati dan memberikan penjelasan setiap ada perubahan yang terjadi.
- c. Siswa telah memiliki masalah untuk dijadikan sebagai latar belakang.
- d. Siswa telah mewawancarai empat orang yang tepat sebagai sumber.
- e. Siswa menyiapkan setidaknya empat pertanyaan yang berkaitan dengan setiap hipotesis.
- f. Siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan yang tidak mengarah atau bias.
- g. siswa diarahkan untuk mengajukan pertanyaan tindak lanjut yang sesuai.
- h. Siswa memiliki konsep perbedaan penting antara fakta dan opini dalam jawaban yang diterima;
- i. Memiliki bukti dan menggunakan bukti untuk mendukung pilihan hipotesis terbaik.

Langkah-langkah cara melakukan penilaian otentik:

- a. Menetapkan tujuan pembelajaran sebagai landasan pembelajaran. Mereka mengomunikasikan apa yang harus dapat dilakukan siswa dan keterampilan apa yang akan mereka kembangkan selama pembelajaran. Dengan demikian, penilaian otentik yang dikembangkan akan selaras dengan tujuan dan materi instruksional yang sesuai.
- b. Menetapkan dan berfokus pada tujuan makro, yaitu, tujuan yang menggambarkan apa yang akan dapat dilakukan siswa pada akhir pembelajaran.
- c. Dengan melihat tujuan, penting juga untuk mengingat relevansinya. Terlebih penilaian otentik adalah bagaimana penilaian tersebut memungkinkan siswa untuk terlibat dalam lingkungan yang relevan atau baru.
- d. Menentukan tugas yang relevan. Tugas mengharuskan siswa untuk menerapkan diri mereka dalam situasi yang relevan dan baru. Dengan demikian adanya relevansi penilaian dengan kehidupan dan/atau

- tujuan siswa yang juga harus jelas. Adanya relevansi secara eksplisit di awal penilaian.
- e. Perlu adanya indikasi seberapa baik kinerja siswa dan apakah mereka telah mencapai penguasaan. Ketika ingin membuat kriteria kinerja khusus tentang bagaimana siswa harus membuat keputusan organisasi dan seberapa akurat dan/atau tepat mereka menganalisis keputusan tersebut.
  - f. Rubrik adalah alat yang ampuh untuk banyak jenis penilaian, dan rubrik merupakan komponen penting dari penilaian otentik. Bagaimanapun, penilaian otentik cukup subjektif, dan rubrik membantu memastikan instruktur menilai secara adil dan konsisten dari penilaian ke penilaian dan siswa ke siswa.
  - g. Saat merancang rubrik maka harus menggunakan kriteria kinerja yang telah diidentifikasi dan menghasilkan tingkat yang dapat diukur untuk masing-masingnya.
  - h. Rubrik yang telah dikembangkan maka perlu adanya pertimbangan mempresentasikannya kepada siswa sebelum mereka memulai penilaian. Dengan begitu, mereka tahu apa yang diharapkan dari mereka dan dapat lebih mudah mengukur kinerja mereka sendiri.

INDONESIA

[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit



[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

**Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**

# BAB 10.

## CONTOH PENILAIAN OTENTIK

Metode dan alat penilaian otentik meliputi presentasi, pertunjukan langsung, proyek, pameran, portofolio, studi kasus, jurnal reflektif, wawancara, dan kerja kelompok, (Svicniki, 2004; Sridharan & Mustard, 2015). Mengintegrasikan alat penilaian otentik yang berbeda seperti portofolio, pameran, kasus, dll. dapat memberikan kesempatan bagi peserta pelatihan guru untuk menggabungkan bidang pembelajaran yang berbeda dan menerapkannya dalam berbagai aspek karir mengajar mereka.

### PORTOFOLIO

Portofolio merupakan **kumpulan kinerja siswa** yang bermakna dan menjadi evaluasi mendalam tentang bagaimana peserta didik menerapkan pengetahuan yang telah dikuasainya. Portofolio menunjukkan **pola yang jelas dari pertumbuhan** siswa dan membantu guru untuk **mengukur kemajuan dan kinerja siswa**. Peserta didik membuat portofolio berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, memberi kesempatan siswa melakukan penilaian diri, juga komunitas sekolah diberi kesempatan melakukan penilaian. Penjelasan secara lebih rinci terkait portofolio dibahas pada bab tersendiri.

### ROLE-PLAY

*Role-playing* menuntut siswa untuk mendemonstrasikan komunikasi lisan dalam menyelesaikan tugas ini. Latihan bermain peran membutuhkan akting atau asumsi peran karakter (misalnya klien vs penyedia layanan), sesuai dengan harapan perilaku siswa dalam konteks tertentu.

Memilih skenario kehidupan nyata akan mempersiapkan siswa untuk kehidupan profesional. Contoh kriteria bukti untuk penilaian bermain

peran meliputi: komunikasi lisan yang jelas dan efektif melalui persiapan dan penyajian karakter, pencapaian tujuan, menangkap dan mempertahankan minat penonton, penggunaan isyarat non-verbal (tata krama, kontak mata, kostum, dll.) Keterlibatan (membenamkan ke dalam karakter), meyakinkan dan konsisten, kejelasan dalam berbicara (volume dan intonasi yang benar), dll.

*Role-Play* adalah jenis pembelajaran pengalaman di mana siswa mengambil peran atau karakter tertentu dalam konteks pembelajaran yang terdefinisi dengan baik. *Role-play* adalah aktivitas berbicara, dilengkapi dengan gerakan, intonasi yang mengiringi yang menempatkan diri peserta didik pada posisi orang lain, atau pada posisi diri sendiri tetapi menempatkan diri dalam situasi imajiner. Orang imajiner dalam bermain peran adalah menempatkan peserta didik dapat ‘menjadi’ siapa pun yang mereka sukai dalam waktu singkat. *Role play* menempatkan siswa dalam peran yang berbeda. Para peserta didik mungkin diminta untuk meniru karakter dalam konteks asing.



Gambar 7. *Role Play*

(sumber: [http://www.emprededorsublime.com/articulos/articulos\\_masinfo.php?id=5597&secc=articulos&cr=&path=0](http://www.emprededorsublime.com/articulos/articulos_masinfo.php?id=5597&secc=articulos&cr=&path=0)).

Memasukkan permainan peran ke dalam kelas menambah variasi, perubahan kecepatan dan peluang untuk banyak memproduksi bahasa dan juga sangat menyenangkan. Hal ini bisa menjadi bagian integral dari kelas dan bukan acara “satu kali”. Jika guru percaya bahwa kegiatan itu akan berhasil dan dukungan yang diperlukan diberikan, hal ini bisa sangat berhasil. Namun, jika guru tidak yakin tentang validitas penggunaan

permainan peran, aktivitas "akan gagal seperti yang diharapkan" (Ladousse 1987).

### **DUAL ROLE PLAY (PERMAINAN PERAN GANDA)**

*Dual Role-Play* menuntut siswa untuk mendemonstrasikan komunikasi lisan dalam menyampaikan tugas ini. Permainan peran ganda mengharuskan siswa untuk menyajikan kedua sisi argumen – mirip dengan memainkan peran ganda ini mirip dengan jenis argumen "kepala saya menang, ekor Anda kalah". Peran ganda merujuk kepada satu pemeran memainkan dua peran dalam sebuah produksi tunggal.

Peran ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi lisan dan memperluas keterampilan berpikir kritis mereka melalui 'kontra pelestarian keyakinan' dan membantu untuk melihat "bias kognitif dan titik buta" (Van Gelder, 2005). Contoh kriteria bukti untuk permainan peran ganda meliputi: komunikasi lisan yang jelas dan efektif melalui penyajian kedua belah pihak secara meyakinkan, persiapan, kejelasan dan pengorganisasian sudut pandang, penggunaan fakta dan contoh, relevansi argumen pendukung, kekuatan dari argumen, kejelasan dalam berbicara (volume dan infleksi yang benar), dll

### **TANYA JAWAB (DE-BRIEFING)**

*De-briefing* mengharuskan siswa untuk mendemonstrasikan komunikasi lisan dalam menyelesaikan tugas. *De-briefing* membutuhkan daftar masalah/pertanyaan tentang pekerjaan yang diselesaikan atau dinilai untuk meningkatkan kinerja di masa depan. Contoh kriteria bukti untuk pembekalan meliputi: lisan yang jelas dan komunikasi efektif melalui peninjauan kembali peristiwa, refleksi (*recalling*) peristiwa, memberi dan menerima umpan balik secara konstruktif, mengidentifikasi dan menyajikan potensi bias, menghindari kesalahan, dengan jelas mengartikulasikan pelajaran yang dipetik dari kesalahan, dan strategi untuk perbaikan, dll.

*De-briefing* merupakan proses membimbing suatu refleksi pengalaman. Agar bisa belajar dari pengalaman, seorang peserta pelatihan harus aktif merefleksikan pengalamannya dengan mengevaluasi kebaikan atau keburukan, menganalisa keberhasilan maupun kegagalan, melihat ulang akibat-akibat perbuatan atau keputusannya, dan membuat antisipasi

hal-hal yang akan terjadi. Dengan cara beginilah, seorang peserta belajar dari pengalaman.

## **MEMO**

Sebuah memo menyampaikan informasi tentang materi pelajaran yang ditentukan menggunakan sudut pandang orang pertama. Siswa menyusun data dan kemudian, menggunakan imajinasi mereka untuk menenun teks dari perspektif yang berbeda. Kadang-kadang, mereka dapat menulis seperti individu sejarah yang nyata atau imajiner untuk audiens yang nyata atau imajiner. Ciri-ciri memo diantaranya:

- 1) Memo berupa bentuk komunikasi yang berisi saran, arahan, atau penjelasan mengenai suatu hal.
- 2) Memiliki bagian seperti surat, namun lebih sederhana.
- 3) Informasi yang dikirim jelas dan relevan.

## **UJIAN TERSTRUKTUR**

Ujian terstruktur mengharuskan siswa untuk menunjukkan secara tertulis komunikasi dalam memberikan jawaban mereka atas bagian tertulis dari pertanyaan ujian. Biasanya ujian ini akan memiliki beberapa komponen dari berbagai format seperti soal pilihan ganda, benar-salah, jawaban singkat, jenis esai. Sangat tradisional, tetapi jika dirancang secara efektif, keterampilan belajar tingkat tinggi dan keterampilan berpikir kritis dapat digabungkan melalui penggunaan kasus kehidupan nyata dan masalah fuzzy dan dengan mengecualikan soal pilihan ganda. Contoh kriteria bukti untuk ujian terstruktur meliputi: komunikasi yang jelas dan efektif dalam menjawab pertanyaan untuk membangun pemahaman tentang pengetahuan konseptual, pengetahuan aplikasi melalui artikulasi yang efektif, aliran argumen yang logis, jawaban yang spesifik dan ringkas, organisasi yang efektif dan penyajian jawaban untuk semua bagian tertulis dari ujian. mantan

## **PRESENTASI**

Presentasi adalah metode penilaian otentik yang paling umum. Peserta didik dapat mendiskusikan pekerjaan mereka dan memvalidasi ide-ide mereka di hadapan audiens campuran yang terdiri dari teman sekelas, guru, dan pemangku kepentingan eksternal seperti orang tua, stakeholder, dan masyarakat. Presentasi menuntut siswa untuk



mendemonstrasikan keterampilan komunikasi lisannya, guna menyampaikan hasil penelitian/pekerjaan proyek dan temuan atas pekerjaan yang diajukan. Bisa juga mengukur kemampuan menjawab pertanyaan di tempat.

Presentasi membangun kepercayaan diri dan keterampilan komunikasi siswa. Presentasi mendorong siswa untuk lebih berhati-hati dan menginvestasikan lebih banyak waktu dan pemikiran sebelum membawa ide-ide mereka ke depan. Siswa dapat menggunakan alat yang berbeda seperti slide dan catatan tempel untuk presentasi, video, youtube, yang dibuat oleh peserta didik yang berdampak pengembangan beberapa tingkat kemahiran lainnya. Guna menghasilkan produk presentase yang baik, maka perlu adanya pembimbingan pada peserta didik saat mereka mempersiapkan presentasinya. Peserta didik diminta untuk mempersiapkan dan menyerahkan slide/video mereka lebih awal untuk ditinjau, juga dapat mengatur latihan untuk membantu peserta didik merasa nyaman berbicara kepada audiens.

Presentasi merupakan alternatif tiruan dalam tutorial sebelum presentasi yang sebenarnya; presentasi proyek kepada rekan sejawat/guru/panel ahli; Pengiriman video (mahasiswa luar kampus); Presentasi individu; kelompok presentasi; presentasi berbasis web, presentasi moot, dll. Contoh kriteria bukti meliputi: lisan yang jelas dan efektif komunikasi melalui penyesuaian dengan audiens yang dituju dan tujuan; kejelasan suara, kecepatan dan kelancaran; kosakata dan penggunaan bahasa; pengembangan topik, organisasi dan presentasi; dan penggunaan alat bantu visual, dll.

### **UJIAN LISAN (*Oral Examination*)**

Ujian lisan menuntut siswa untuk mendemonstrasikan keterampilan komunikasi lisan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pemeriksa. Hal ini melibatkan interaksi verbal antara siswa dan penguji melalui penguji mengajukan sejumlah pertanyaan yang relevan dengan pekerjaan yang diajukan. Contoh pertanyaan termasuk pertanyaan tingkat konsep; pertanyaan berpikir kritis; pertanyaan menyelidik; pertanyaan yang mendorong; dan pertanyaan yang menantang. Contoh kriteria bukti meliputi: komunikasi lisan yang jelas dan efektif untuk menunjukkan kejelasan pemahaman, orisinalitas karya, artikulasi argumen, penyediaan bukti, mendorong untuk menyelidik atau menantang pertanyaan, perkembangan dan presentasi ide, dll.

## **WAWANCARA**

Wawancara menuntut siswa untuk mendemonstrasikan komunikasi lisan dalam menanggapi wawancara (calon) oleh atasan. Pertanyaan atau mengajukan pertanyaan lisan kepada responden untuk mengumpulkan informasi tentang sebuah proyek. Wawancara melibatkan interaksi verbal antara individu dan klien (atau calon). Wawancara dapat berupa wawancara individu, wawancara kelompok, wawancara kelompok terarah, wawancara simulasi, wawancara kerja tiruan. Contoh kriteria bukti untuk mengajukan pertanyaan untuk skenario pengumpulan informasi meliputi: komunikasi lisan yang jelas dan efektif melalui kejelasan pertanyaan, organisasi pertanyaan wawancara, menyesuaikan dengan audiens dan tujuan, relevansi pertanyaan, tingkah laku dan gerak tubuh, penyampaian pertanyaan, dll

## **DISKUSI STUDI KASUS**

Diskusi studi kasus yang menuntut siswa untuk mendemonstrasikan komunikasi lisan dalam mengkaji studi kasus. Studi kasus mengharuskan siswa untuk menyajikan analisis dan temuan yang dikumpulkan dari studi kasus. Ini termasuk brainstorming dengan kelompok mereka pada studi kasus yang kompleks; siswa dapat merekam diskusi kelompok pada studi kasus untuk memberikan bukti keterampilan komunikasi lisan. Contoh kriteria bukti untuk studi kasus meliputi: komunikasi lisan yang jelas dan efektif melalui pemahaman kasus yang jelas, kejelasan dalam penjelasan dan eksplorasi, alur yang ringkas dan logis, pemahaman tentang seluk-beluk kasus, penggunaan alat bantu visual untuk terhubung dengan audiens, bahasa tubuh, cakupan semua aspek kasus, menanggapi pertanyaan dengan tepat, dll.

## **MINI-PRACTICALS**

Mini praktikum menuntut mahasiswa untuk mendemonstrasikan komunikasi lisan dalam menampilkan produk/jasanya. Mini-practical mengharuskan siswa untuk menjelaskan fungsionalitas atau fitur dari sistem/produk. Ini akan lebih tepat untuk pengembangan produk atau unit sistem informasi untuk memamerkan produk/sistem yang dikembangkan. Idealnya dalam sesi tutorial atau sesi penilaian sejawat.

Contoh kriteria bukti untuk praktik mini meliputi: komunikasi lisan yang jelas dan efektif melalui pengetahuan tentang fungsi/fitur

produk/layanan, manfaat menggunakan produk/layanan, meyakinkan klien untuk menghargai nilai/kelayakan produk/layanan, kejelasan dalam penjelasan dan eksplorasi, alur yang ringkas dan logis, bahasa tubuh, menjawab pertanyaan dengan tepat, dll.

### ***FISHBOWL***

*Fishbowl* adalah jenis diskusi kelompok khusus yang melibatkan kursi panas. Guru memilih sekelompok kecil siswa yang duduk di "kursi panas" ini dan menanggapi pertanyaan, ide, dan saran dari anggota kelas lainnya tentang topik atau materi pelajaran tertentu. Pada *fishbowl* peserta didik bertindak sebagai panelis dan anggota penonton/audiens. Penonton duduk melingkar mengelilingi panelis untuk memetakan keliling baskom.



Gambar 8. Ilustrasi Fishbowl

(sumber: <https://www.shutterstock.com/search/fishbowl>)

*Fishbowl* tidak dadakan; siswa diberi topik diskusi sebelumnya, dan ini memungkinkan mereka untuk mempersiapkan diri secara memadai. Selain menguji pengetahuan siswa tentang materi pelajaran, *fishbowl* juga meningkatkan keterampilan komunikasi, mendengarkan secara aktif, pemahaman, dan diskusi kelompok.

## **KELAS PARTISIPASI (*CLASS PARTICIPATION*)**

Partisipasi kelas atau diskusi tutorial menuntut siswa untuk mendemonstrasikan komunikasi lisan di kelas diskusi/partisipasi. Hal ini menuntut siswa untuk memberikan kontribusi yang berkualitas atau mengajukan pertanyaan yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pembelajaran di lingkungan kelas. Siswa dapat dinilai dari kualitas dan kuantitas kontribusi untuk meningkatkan diskusi. Diskusi dapat dipantau dan dinilai oleh tutor atau rekan guru atau dosen. Tugas ini bersifat otentik karena mendorong brainstorming dan generasi ide yang mirip dengan diskusi kehidupan kerja profesional.

Contoh kriteria bukti untuk partisipasi kelas meliputi: komunikasi lisan yang jelas dan efektif dalam menampilkan - kesiapan untuk berpartisipasi, frekuensi partisipasi, kualitas komentar, keterampilan mendengarkan, keterampilan menanggapi, relevansi kontribusi dengan topik, tingkat keterlibatan, dll.

## **FGD (*Focus Group Discussion*)**

FGD menuntut siswa untuk mendemonstrasikan komunikasi lisan dalam berpartisipasi dalam kelompok latihan diskusi. FGD memfasilitasi dialog antara siswa dan tutor, dan antara siswa dan rekan-rekan mereka dalam membangun pengetahuan disiplin dan generasi ide dalam pengaturan yang lebih informal atau formal. Contoh kriteria penilaian FGD meliputi: komunikasi lisan yang jelas dan efektif melalui partisipasi proaktif, mendengarkan, mengajukan pertanyaan yang relevan, merespons dengan tepat, memberikan kesempatan kepada setiap orang (tidak mendominasi), kualitas kontribusi, nilai tambah pada topik yang ditanyakan, bahasa tubuh (sikap dan gerak tubuh), dll.

## **GUIDED DISCUSSION (DISKUSI TERPADU)**

Diskusi terbimbing yang menuntut siswa untuk mendemonstrasikan komunikasi lisan dalam diskusi terpimpin. Di sini, siswa memulai, memimpin atau berkontribusi pada diskusi dengan sekelompok teman sebaya yang dipandu dan diawasi oleh tutor atau dosen. Diskusi dimoderatori dan/atau dinilai oleh anggota staf. Alternatif berkontribusi pada diskusi online lingkungan kolaboratif dengan peluang untuk memulai, memimpin dan berkontribusi (untuk mahasiswa di luar kampus)

menggunakan suara benang. Blackboard berkolaborasi dan teknologi lainnya.

Contoh kriteria bukti untuk diskusi terpandu meliputi: komunikasi lisan yang jelas dan efektif melalui - inisiatif proaktif, memimpin diskusi, memastikan fokus tidak hilang, menunjukkan minat pada topik, keterlibatan dengan kelas/kelompok, perilaku profesional, mengajukan pertanyaan mendalam, mendengarkan dan menanggapi dengan hormat, memberikan ide dan komentar yang membangun, dll.

### **INTEROGASI (PEMERIKSAAN SILANG)**

Interogasi mengharuskan siswa untuk mendemonstrasikan komunikasi lisan dalam menanggapi pertanyaan pemeriksaan silang. Interogasi adalah bentuk wawancara singkat dimana masing-masing siswa memberikan demonstrasi produk/layanan (misalnya pengembangan sistem atau karya tertulis) yang dikembangkan untuk mengonfirmasi kepenulisan produk. Contoh kriteria bukti dalam menjawab skenario interogasi meliputi: komunikasi lisan yang jelas dan efektif dalam – mengartikulasikan dengan jelas fitur/fungsi dari sistem/produk, respons spontan terhadap pertanyaan spesifik, respons yang jelas dan menyeluruh terhadap skenario pengecualian, tingkah laku dan gerak tubuh, dll.

### **GAME SIMULASI**

Game simulasi dirancang oleh guru untuk membuat studi kasus dengan skenario berbeda yang mencerminkan topik atau materi pelajaran tertentu yang dibahas di kelas. Siswa kemudian diberi peran yang berbeda dalam studi kasus atau diminta untuk memainkan karakter yang berbeda dalam skenario.

Para siswa mendapatkan salinan studi kasus sebelum permainan simulasi. Dengan cara ini, mereka sepenuhnya menginternalisasi peran mereka dan memiliki akses ke data, informasi latar belakang, dan deskripsi karakter yang akan mereka wakili dalam game.

Bisa juga game simulasi dibuat dalam bentuk vide. Video game simulasi menggambarkan beragam kategori super video game, umumnya dirancang untuk mensimulasikan aktivitas dunia nyata secara dekat. Sebuah game simulasi mencoba untuk menyalin berbagai kegiatan dari kehidupan nyata dalam bentuk permainan untuk berbagai tujuan seperti pelatihan, analisis, prediksi, atau sekadar hiburan.

Dalam game simulasi, subjek mengambil peran di bawah seperangkat aturan tertentu. Misalnya, pengadilan tiruan telah diadakan dengan menggunakan calon juri nyata, hakim nyata, dan kasus nyata, dan mereka sangat realistis. Simulasi lapangan tidak memiliki aturan yang tegas, menggunakan pengaturan bertahap yang sangat realistis, dan mendorong subjek untuk percaya bahwa mereka berpartisipasi dalam peristiwa alam. Ini bisa sangat realistis sehingga dalam simulasi yang melibatkan subjek perilaku berbahaya mungkin benar-benar menderita kerugian. Bermain peran, mungkin, merupakan pengganti game simulasi yang paling praktis untuk penipuan. Pemain peran tahu ilusi apa yang diciptakan tetapi diminta untuk bertindak seolah-olah situasinya nyata. Geller (1982), dengan menggunakan peralatan Milgram, meminta subjek memainkan peran berbagai kondisi eksperimen kepatuhan Milgram. Dia meniru hasil Milgram.



Gambar 9. Ilustrasi game Simulasi

(Sumber: <https://apkpure.com/id/science-school-lab-experiment-crazy-scientist/com.newkidsgames.science.lab.school.experiment>)

Dunia virtual dapat berupa ruang permainan, ruang pemodelan eksperimental, dan jenis ruang lainnya. Game datang dalam banyak genre, dan juga dapat dibagi berdasarkan jenis kualitas estetika dan antarmuka. Memahami kekhasan dunia maya penting bagi para peserta didik untuk memiliki gambaran dunia nyata.

### **ROUND TABLE (Curah Pendapat)**

Pertemuan meja bundar mengharuskan siswa untuk mendemonstrasikan komunikasi lisan dalam penyelesaian kelompok proyek. Ini melibatkan sekelompok siswa untuk bertemu dan mendiskusikan topik tertentu (misalnya tugas penilaian atau proyek kelompok) untuk menghasilkan ide, mengalokasikan tugas, dan memfasilitasi perencanaan dan pelaksanaan proyek. Dalam diskusi meja bundar, setiap orang berada pada pijakan yang sama dan menyediakan platform yang tidak mengancam untuk mempraktikkan banyak keterampilan umum termasuk keterampilan kerja tim komunikasi lisan. Jenis penilaian ini akan mencerminkan realitas profesional.

Contoh kriteria bukti untuk pertemuan meja bundar meliputi: komunikasi lisan yang jelas dan efektif melalui partisipasi dengan kesiapan, menghormati berbagai sudut pandang, fokus pada masalah, percakapan yang teratur, kualitas masukan, mendengarkan/menyetel, mengajukan pertanyaan yang relevan, merespons dengan tepat, memberi setiap orang kesempatan (tidak mendominasi), kualitas kontribusi, bahasa tubuh (sikap dan gerak tubuh), dll.

### **STUDI KASUS**

Studi Kasus adalah latihan di mana siswa menghadapi tantangan untuk membaca dan menafsirkan data/informasi untuk didiskusikan secara pribadi, dalam kelompok atau sebagai latihan tertulis. Pembelajaran studi kasus adalah belajar yang dimulai dari identifikasi kasus-kasus, alternatif pemecahan kasus, melakukan investigasi kasus dengan menggunakan sumber belajar, dan menyusun laporan.

Langkah-langkah dalam melakukan metode penelitian dengan menggunakan metode studi kasus antara lain adalah sebagai berikut: (1) Penggunaan teori. (2) Membuat pertanyaan penelitian. (3) Pengumpulan data. (4) Analisis data. (5) Melakukan standar kualitas dan verifikasi.

Dapat meminta siswa untuk membangun studi kasus konteks kehidupan nyata yang terkait dengan materi pelajaran. Misalnya, dalam kasus: mengapa siswa kurang semangat kuliah dengan online. Kasus diatas membutuhkan aktivitas riset di lapangan.

Banyak pekerjaan yang dilakukan untuk membangun studi kasus. Para peserta didik harus menyusun pertanyaan penelitian tertutup dan terbuka yang berbeda dan mengumpulkan data real-time dari anggota



populasi penelitian menggunakan metode yang berbeda termasuk survei, wawancara, dan observasi, dsb.

## **PROPOSAL**

Proposal adalah dokumen yang diteliti dengan baik yang menunjukkan bagaimana seorang peserta didik akan memecahkan masalah tertentu. Di sini, peserta didik perlu menguraikan ide-idenya, mengikat ide-ide ini dengan tujuan dan sasaran tertentu, dan membenarkan metode yang akan digunakan untuk memecahkan masalah.

Menulis proposal itu penting karena memungkinkan siswa untuk menguji ide-ide mereka dan mengembangkan solusi yang lengkap. Ini adalah cetak biru untuk tugas akhir peserta didik dan meyakinkan guru untuk menyetujui ide dan saran untuk dieksplorasi lebih lanjut.

## ***POLICY BRIEF (RINGKASAN KEBIJAKAN).***

Policy brief adalah presentasi proposal yang formal, terstruktur, dan profesional. Policy brief ditulis sebagai bentuk negosiasi baik dalam dunia industry atau suatu target kegiatan yang disengaja, dengan harapan agar audiens dengan target khusus yang sudah tahu tentang masalah dan bahkan mungkin telah melakukan beberapa tingkat penelitian tentang materi pelajaran, menyetujui.

Dalam banyak kasus, mahasiswa diminta untuk mempresentasikan policy brief selama seminar atau acara akademik serupa lainnya. Misalnya:

Departemen Kimia menerbitkan Policy Briefs setelah penelitian dilakukan di bidang-bidang yang mempengaruhi kehidupan masyarakat dan publik. Ringkasan ini dibagikan dengan pemerintah kabupaten terkait dan pemerintah nasional. Di bawah ini adalah ringkasan kebijakan yang baru-baru ini (sumber: <https://chemistry.uonbi.ac.ke/basic-page/policy-briefs>).

## **LAPORAN**

Siswa dapat mengamati konteks kehidupan nyata yang terkait dengan materi pelajaran tertentu dan menyerahkan laporan pengamatan mereka



dalam periode tertentu. Misalnya, setelah suatu Kegiatan di lapangan, maka dibuat laporan Kegiatan yang lebih rinci. Tujuannya selain melatih cara menulis, juga menganalisis suatu Kegiatan, berdasarkan hasil obserasi, pengalaman, mungkin tambahan data yang lainnya.

Report merupakan salah satu dari jenis genre of text yang masuk kategori deskriptif, karena mendiskripsikan suatu kegiatan atau hasil pengamatan, wawancara atau lainnya. Report berusaha menggambarkan sesuatu apa adanya secara lengkap (akan lebih bagus) tentang tumbuhan, hewan dan praktikum, dan sebagainya.

## **ESAI DAN UJIAN LISAN**

Esai dan ujian lisan merupakan tes kompetensi akademik yang paling ketat dan valid. Telah diakui secara internasional untuk kedalaman yang digunakan untuk menilai penguasaan mata pelajaran tertentu serta keterampilan analitis. Biasanya mereka mengharuskan siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan dan berbicara secara luas. Ujian-ujian ini tidak distandarisasi sesuai dengan tugas yang diberikan, kondisi pengujian, dan/atau kriteria keberhasilan, tetapi dalam bidang mata pelajaran tertentu mungkin ada konsensus substansial tentang ciri-ciri kinerja yang kompeten dan terkemuka.

Ujian esai dan lisan sering digunakan pada mahasiswa, sementara itu pada sekolah menengah belum dilaksanakan. Alasannya keterbatasan waktu, siswa sering kali memiliki sedikit kesempatan untuk menulis atau berbicara lebih dari satu atau dua kalimat.

## **MIND MAPPING**

Peta konsep atau mind mapping adalah teknik diagram untuk membantu siswa memahami hubungan antara konsep dan membangun pengetahuan baru melalui hubungan ini. Aspek pembuatan peta konsep untuk menunjukkan penggunaan alat dan teknologi (misalnya CMap, Bubbl.us, Popplet, ExamTime, FreeMind, WikkaWiki, dll.) untuk memenuhi berbagai tugas penilaian (seperti brain storming, portofolio, jurnal reflektif dan laporan tertulis) yang membantu siswa dalam memvisualisasikan, mengatur dan mewakili pengetahuan.

Mind Mapping adalah sebuah cara mencatat dengan memanfaatkan bagaimana otak bekerja. Teknik ini diperkenalkan oleh *Tony Buzan*, seorang ahli dan penulis produktif di bidang psikologi, kreativitas dan

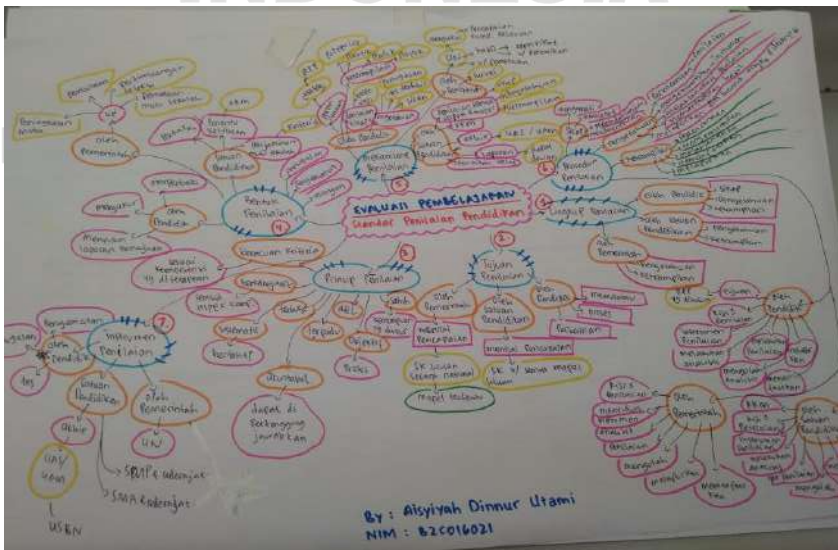
pengembangan diri. Menurut Buzan, otak bekerja dengan gambar dan asosiasi, dan cara mencatat Mind Mapping juga mengandalkan gambar dan asosiasi tersebut.

Alat yang membantu otak berfikir secara teratur. Mengembangkan cara pikir divergen, berpikir kreatif. Cara mencatat yang kreatif, efektif, dan memetakan pikiran-pikiran kita, secara menarik, mudah dan berdaya guna. Teknik mencatat (dokumentasi) yang memungkinkan mendapatkan gambaran besar dari sebuah persoalan. Mencatat informasi termasuk merangkum sebuah bab buku teks ke dalam selembar catatan saja.

Metode mind mapping:

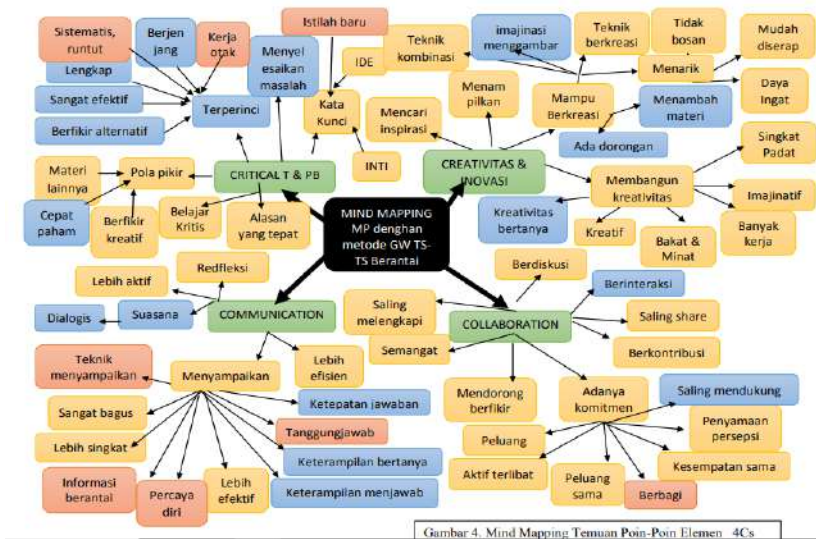
1. Peta Konsep HIERARKI (Secara berjenjang Dari Atas Ke Bawah)
2. Peta Konsep LABA-LABA (topik utama di tengah-tengah, subtopik-subtopik menjadi cabang dari topik utama).
3. Peta Konsep BAGAN ALIR (Arah Sebuah Proses)

Contoh kriteria bukti meliputi: pilihan alat dan kualitas presentasi; keterhubungan antar; pembedaan antara topik utama dan sub topik; kejelasan tata letak peta; penggunaan yang tepat, dll. Berikut contoh mind mapping meringkas 4 panduan dalam satu elambar mind mapping



Gambar 10. Mind Mapping Ringkasan Permen penilaian

Berikut ini contoh mind mapping hasil penelitian.



Gambar 11. Mind Mapping Hasil Penelitian

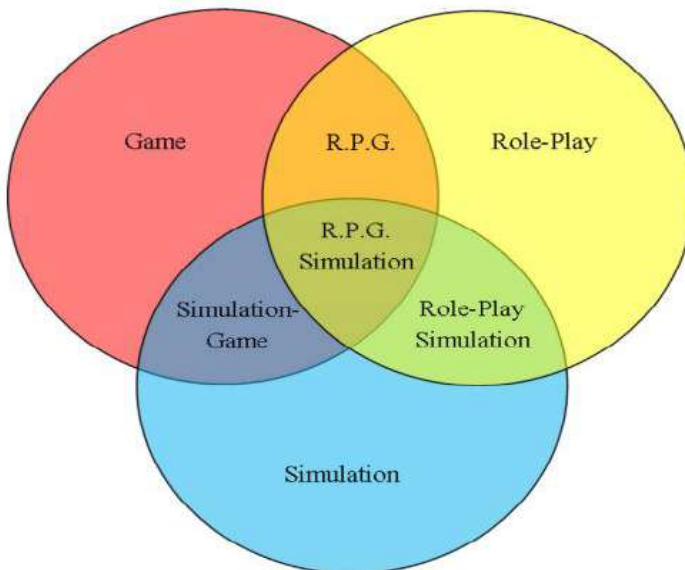
## SIMULASI

Permainan simulasi adalah sebuah metode penggambaran yang dinamis tentang suatu sistem sosial (manusia) atau fisik (bukan manusia) yang diabstraksi dari realita dan disederhanakan untuk alasan studi). Penekanan dalam metode simulasi adalah pada kemampuan siswa untuk berimitasi sesuai dengan objek yang diperankan.

Simulasi akan didefinisikan menggunakan empat kriteria khusus: verisimilitude, dinamisme, agen manusia aktif, dan mediasi pedagogis. Verisimilitude adalah masalah mengartikulasikan apa yang diperlukan agar satu teori palsu lebih dekat dengan kebenaran daripada teori palsu lainnya. Hal ini mendasarkan bahwa simulasi dibedakan dari tiga fenomena terkait yang sering digabungkan: permainan, permainan peran, dan model, (Maley, 2015). Simulasi dapat mencakup banyak alat pedagogis yang berbeda, termasuk permainan, permainan peran, pertunjukan teater, pemeragaan sejarah, dan banyak lagi. Tinjauan terbaru dari penelitian simulasi mencerminkan kecenderungan untuk secara keliru menggabungkan simulasi dengan fenomena pedagogis lainnya (Fogo, 2014; Stephens, Feinberg, & Zack, 2013; Thieman & Carano, 2013).

Aktivitas simulasi digambarkan, bahwa kegiatannya adalah, Maley, 2015):

- 1) Simulasi mencerminkan realitas secara terstruktur dan terbatas.
- 2) Simulasi menggambarkan peristiwa, proses, atau fenomena dinamis yang signifikan.
- 3) Simulasi menggabungkan peserta didik dalam peran aktif melalui fenomena yang terungkap.
- 4) Simulasi dimediasi secara pedagogis.



Gambar 12. Konstruksi Overlapping dari Simulasi, Permainan, Dan Permainan Peran

Simulasi permainan peran juga memiliki kecenderungan untuk mengalir ke arah yang tidak tertulis (Duchatelet et al., 2019), menghasilkan interaksi dan perilaku yang tidak terduga (Usherwood, 2015) dan menghasilkan variasi hasil belajar siswa. Dinamika sosial yang menjadi ciri proses simulasi memperumit jalannya yang dapat kita pahami dan nilai pembelajaran siswa sebagai simulasi berlangsung (Duchatelet, Donche, Bursens, Gijbels, & Spooren, 2020).

## JURNAL REFLEKTIF

Reflective Journal adalah sebuah media menulis yang berbentuk jurnal atau diary yang bisa digunakan mahasiswa untuk menuangkan ide-ide atau gagasan yang dimiliki. Misalnya: meningkatkan kosa kata bahasa Inggris, serta yang paling penting menjadi media pembiasaan dalam menulis.

Jurnal reflektif adalah tempat untuk menuliskan entri refleksi harian diri. Itu bisa menjadi sesuatu yang baik atau buruk yang telah terjadi pada diri kita yang dapat direnungkan dan dipelajari dari pengalaman masa lalu. Jurnal reflektif dapat membantu mengidentifikasi peristiwa pembelajaran penting yang pernah terjadi dalam hidup kita, pengalaman masa lalu. Jurnal reflektif dapat membantu mengidentifikasi peristiwa pembelajaran penting yang pernah terjadi dalam hidup kita.

Acara tersebut mencakup hubungan, karier, dan kehidupan pribadi. Dengan menulis buku harian reflektif dapat menemukan sumber inspirasi yang mendefinisikan diri kita hari ini. Jurnal reflektif juga memberikan pemahaman yang lebih baik tentang proses berpikir diri kita.



Gambar 13. Jurnal Refleksi

Sumber: <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/cerita/jurnal-refleksi-minggu-ke-24/>

Tujuan Menulis Jurnal Reflektif:

- Untuk memahami hal-hal yang telah terjadi.

- Untuk merenungkan mengapa hal itu terjadi seperti ini.
- Untuk menyelaraskan tindakan masa depan dengan nilai-nilai Anda dan pelajaran dari pengalaman masa lalu Anda.
- Untuk berbagi dan mengeluarkan pikiran dan ide Anda dari kepala Anda.

**REFLECTIVE JOURNAL**  
**PROGRAM STUDI PROFESI NERS**  
**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SUKA INSAN**  
**BANJARMASIN**  
**TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

Nama Mahasiswa : Leny Setiawati, S.Kep., Ners  
NIM : 113063J119021  
Kelompok : 3  
Preseptor : Septi Machelia Champaca N., S.Kep., Ners, M.Kep

<b>Topik/ Materi :</b> Asuhan keperawatan lansia
<b>Beri deskripsi singkat tentang topik/ materi :</b> Asuhan Keperawatan adalah suatu proses atau rangkaian kegiatan pada praktik keperawatan yang langsung diberikan kepada klien pada berbagai tatanan pelayanan kesehatan, dalam upaya pemenuhan Kebutuhan Dasar Manusia (KDM), dengan menggunakan metodologi proses keperawatan dan berpedoman pada standar keperawatan, dilandasi kode etik dan etika keperawatan, dalam lingkup wewenang serta tanggung jawab keperawatan.
<b>Apa hal baru yang anda pelajari dari topik/ materi ini?</b> Hal baru yang saya temukan dalam topik/materi ini yaitu asuhan keperawatan tidak berpaku pada keluhan klien, tetapi harus disesuaikan antara DS, DO, diagnosa dan penentuan tindakan selanjutnya.
<b>Apa topik/ materi yang belum anda kuasai dari pembelajaran ini?</b> Topik/materi yang belum saya kuasai dalam pembelajaran ini adalah membedakan diagnosa yang memiliki keluhan hampir serupa.
<b>Apa yang anda lakukan untuk menguasai materi tersebut?</b> Mencari lebih banyak literatur terkait mulai dari buku, KTI ataupun jurnal yang mencakup batasan karakteristik dari setiap diagnosa untuk dibaca dan dipahami isinya
<b>Bagaimana anda mengukur penguasaan materi anda?</b> Cara saya untuk mengukur penguasaan materi saya melalui enam hal, yaitu : <ol style="list-style-type: none"><li>1. Pengetahuan (mengingat, menghafal dan mengenal)</li><li>2. Pemahaman (menginterpretasikan untuk membuktikan hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep)</li><li>3. Aplikasi (menggunakan konsep untuk memecahkan masalah)</li><li>4. Mengalalisis konsep-konsep dasar atau suatu hubungan.</li><li>5. Menggabungkan bagian-bagian konsep menjadi satu konsep</li><li>6. Mengevaluasi kembali.</li></ol>

Sumber: <https://www.scribd.com/document/465831506/REFLECTIVE-JOURNAL-Minggu-ke-3-Leny-Setiawati-pdf>



## **RINGKASAN EKSEKUTIF**

Ringkasan eksekutif yang mengharuskan siswa untuk mendemonstrasikan keterampilan komunikasi tertulis yang efektif dalam memberikan gambaran umum tentang informasi penting laporan kepada pembaca. Ini dirancang untuk dibaca oleh orang-orang yang tidak punya waktu untuk membaca seluruh laporan. Ringkasan eksekutif harus singkat, to the point, tanpa kehilangan elemen kunci. Contoh kriteria bukti untuk ringkasan eksekutif meliputi: kejelasan, koherensi, keringkasan, dan artikulasi dalam menangkap poin-poin penting dari laporan.

## **BIBLIOGRAFI BERANOTASI (*Annotated Bibliography*)**

Bibliografi beranotasi (atau webliografi) yang menuntut siswa untuk menunjukkan keterampilan komunikasi tertulis yang efektif dalam memberikan ringkasan singkat dari penelitian yang telah diselesaikan pada topik tertentu, atau beberapa buku atau artikel yang saling berkaitan.

Bibliografi adalah daftar pustaka yang mencakup isi dan deskripsi sebuah buku, hal tersebut meliputi, judul, pengarang, edisi, cetakan, kota penerbit, nama penerbit, tahun terbit, dan jumlah halaman. Data bibliografi merupakan ringkasan singkat dari setiap sumber dan beberapa penilaian tentang nilai atau relevansinya.

Contoh kriteria bukti untuk bibliografi beranotasi meliputi: komunikasi yang jelas dan efektif - parafrase dan meringkas artikel penelitian yang diterbitkan.

**ANOTASI BIBLIOGRAFI  
PEDAGOGI SEJARAH, NASIONALISME DAN KARAKTER BANGSA**

Oleh

**Heri Susanto**

Email: [iniherisusanto@ulm.ac.id](mailto:iniherisusanto@ulm.ac.id)

*Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lambung Mangkurat  
Banjarmasin*

---

Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.

Buku ini membahas tiga fokus utama yaitu; isu seputar pembelajaran sejarah yang berkembang dari di era kekinian, gagasan tentang pembelajaran sejarah untuk mencapai beberapa sasaran utama, antara lain nasionalisme, karakter peserta didik, serta aspek pedagogis lainnya yang penting dalam pembelajaran sejarah. Aspek strategi membahas secara mendalam tentang tujuan pedagogis sejarah, teknis pembelajaran sejarah mengacu pada tujuan pembelajaran sejarah, serta contoh-contoh aplikatif pembelajaran sejarah.

Susanto, H. (2013). Understanding of Regional History and Perception of Cultural Diversity in Developing Nationalism. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 14(1), 91-100.

Artikel ini mengkaji aspek pemahaman sejarah lokal mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat dan persepsi mereka terhadap keberagaman budaya yang ada di lingkungan mereka yang digunakan dalam mengembangkan sikap nasionalisme dalam lingkup lokal. Artikel ini memberi penegasan bahwa indikator-indikator dalam pemahaman sejarah lokal ternyata memberikan kontribusi dalam membentuk sikap nasionalisme.

Susanto, H. (2015). Strategi Mengembangkan Historical Empathy dalam Pedagogi Sejarah. In *Prosiding International Conference: Contribution of History to Social Sciences and Humanities* (pp. 44-53).

Artikel ini mengkaji tentang prinsip dasar yang secara konseptual efektif dalam melatih *historical empathy* peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Kajian dalam artikel ini menguraikan dua aspek utama *historical empathy*, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif yang merupakan komponen pembentuk *historical*

Sumber: Susanto, 2020.

## **ESAI**

Esai tertulis yang menuntut siswa untuk menunjukkan keterampilan komunikasi tertulis yang efektif dengan menunjukkan kreativitas dan kemampuan artikulasi mereka. Contoh esai meliputi: menanggapi prompt, membujuk klien untuk membeli produk, dll. Contoh kriteria bukti untuk esai tertulis meliputi: komunikasi yang jelas dan efektif menunjukkan: kreativitas, persuasif, artikulasi, koherensi, dll.

## **LITERATURE REVIEW**

Tinjauan pustaka menuntut siswa untuk mendemonstrasikan keterampilan komunikasi tertulis yang efektif dalam menggambarkan: kumpulan pengetahuan yang ada; dan mensintesis kontribusi dari penulis yang berbeda pada topik tertentu yang menarik. (Digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kontribusi relatif terhadap teori,



metodologi, temuan penelitian dan kesenjangan). Contoh kriteria bukti meliputi: komunikasi tertulis yang jelas dan efektif tentang - liputan konten, sintesis ide, alur/artikulasi argumen, dll.

## **PROPOSAL PENELITIAN**

Proposal penelitian menuntut siswa untuk mendemonstrasikan keterampilan komunikasi tertulis yang efektif dalam mendeskripsikan: masalah yang ingin diselidiki oleh peneliti; pekerjaan yang ada di bidang penelitian; pentingnya masalah; metodologi yang diusulkan; dan implikasi dari hasil yang memberikan kontribusi nilai tambah yang signifikan untuk penelitian yang ada. Contoh kriteria bukti meliputi: komunikasi yang jelas dan efektif – pernyataan masalah, tinjauan pustaka, pertanyaan penelitian; metodologi penelitian, dll.

## **STORYBOARDING**

Tugas storyboard yang mengharuskan siswa untuk menunjukkan keterampilan dalam penggunaan teknologi (misalnya PowerPoint, alat menggambar, MS Visio) untuk menjelaskan ide-ide kompleks untuk berbagai pemangku kepentingan (Klien, majikan, anggota tim, dll). Storyboarding membantu dalam memecah tugas-tugas kompleks untuk secara akurat memenuhi tujuan proyek. Contoh kriteria bukti meliputi: kualitas keluaran; kejelasan; mengalir; kreativitas; kualitas presentasi, dll.

## **ARTICLE REVIEW**

Review artikel (manuskrip yang diterbitkan atau tidak diterbitkan) yang mengharuskan siswa untuk menunjukkan keterampilan komunikasi tertulis yang efektif dalam meringkas, memparafrasekan dan mengevaluasi suatu karya (misalnya artikel jurnal, buku atau esai). Contoh kriteria bukti untuk tinjauan artikel meliputi: komunikasi yang jelas dan efektif tentang pemahaman mereka tentang – tema utama, relevansi, orisinalitas, signifikansi, dan kontribusi; ketahanan teoretis dan metodologis, kekuatan dan kelemahan, dll.

## **PRACTICUM REPORT**

Laporan praktikum mengharuskan siswa untuk menunjukkan keterampilan komunikasi tertulis dalam menjelaskan tindakan mereka dan

hasil dari pengetahuan dan keterampilan mereka saat berpartisipasi dalam proyek kehidupan nyata. Jenis tugas ini dirancang untuk persiapan siswa dalam aplikasi praktis dari teori yang dipelajari (seperti laporan tertulis dan pengembangan produk). Contoh kriteria bukti untuk laporan praktikum meliputi: komunikasi laporan yang jelas dan efektif seperti jurnal mahasiswa, laporan tertulis dan kiriman tertulis lainnya menilai pemahaman materi pelajaran dan kemajuan siswa secara keseluruhan.



[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

**Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**

# BAB 11.

## APA ITU PORTOFOLIO

Portofolio bukanlah tumpukan pekerjaan siswa yang menumpuk selama satu semester atau satu tahun. Sebaliknya, portofolio berisi subset pekerjaan siswa yang dipilih secara sengaja. "Sengaja" memilih pekerjaan siswa berarti memutuskan jenis cerita apa yang ingin portofolio ceritakan. Semua keputusan tentang penugasan portofolio dimulai dengan jenis cerita atau tujuan portofolio. Tujuan tertentu yang disajikan, jumlah dan jenis item yang disertakan, proses untuk memilih item yang akan dimasukkan, bagaimana dan apakah siswa menanggapi item yang dipilih, dan keputusan lain bervariasi dari portofolio ke portofolio dan berfungsi untuk menentukan apa masing-masing portofolio. Siswa diminta untuk merefleksikan pekerjaan mereka, dan melibatkan penilaian diri serta sebelumnya telah melakukan penetapan tujuan. Penilaian kinerja siswa dalam portofolio lebih menekankan **peningkatan, kemajuan, usaha dan proses pembelajaran daripada nilai dan kinerja.**

Portofolio adalah file atau folder yang berisi berbagai informasi yang mendokumentasikan pengalaman dan prestasi siswa

Portofolio menyediakan sarana yang sangat baik untuk pertimbangan proses dan pengembangan keterampilan terkait. Portofolio sering disertakan dengan jenis penilaian autentik lainnya karena lebih fokus pada kumpulan kinerja siswa yang bermakna dan refleksi serta evaluasi yang bermakna dari pekerjaan itu.

Portofolio adalah file atau folder yang berisi berbagai informasi yang mendokumentasikan pengalaman dan prestasi siswa. Portofolio dapat berisi deskripsi ringkasan pencapaian, catatan resmi, dan item buku harian. Deskripsi pencapaian yang diringkas dapat mencakup, sebagai

contoh: karya tulisan, rekaman audio, video, dan fotografi dari pertunjukan dan proyek, kesaksian dari pihak berwenang tentang kualitas pekerjaan siswa, best practice, hasil keuntungan dari suatu kegiatan entrepreneurship siswa, partisipasi siswa dalam penggalangan dana serta mengatur distribusinya, skema penyelesaian suatu masalah didesa, dll.

Portofolio sebaiknya mendapatkan legitimasi, dengan cara isinya divalidasi dengan tepat oleh guru, konselor bimbingan, atau perwakilan masyarakat.

Portofolio akan meningkat manakala memasukkan catatan harian (*log book*) yang menggambarkan pandangan siswa tentang perkembangan intelektual dan emosionalnya. Guru diharapkan dapat mendorong siswa merefleksikan pembelajaran mereka, mereka diminta untuk membuat buku harian.

Portofolio sebaiknya mendapatkan legitimasi, dengan cara isinya divalidasi dengan tepat oleh guru, konselor bimbingan, atau perwakilan masyarakat. Ada tempat dimana tanda tangan dibubuhkan oleh perwakilan orang dewasa yang bertanggung jawab untuk mengawasi pengalaman belajar masyarakat, orang tua atau wali siswa, dan guru yang mengawasi pengalaman tersebut. Akan lebih bagus manakala portofolio ini, siswa mendapat sertifikasi kelulusan, yang divalidasi oleh para ahli dalam disiplin ilmu yang diwakili.

Mengidentifikasi tujuan untuk menetapkan portofolio adalah langkah pertama dan paling penting.

Mengidentifikasi tujuan untuk menetapkan portofolio adalah langkah pertama dan paling penting. Mengidentifikasi tujuan portofolio untuk memengaruhi semua keputusan.

a. Portofolio Pertumbuhan

Portofolio pertumbuhan menekankan pada proses pembelajaran. Tujuannya untuk menunjukkan pertumbuhan atau perubahan dari waktu ke waktu, untuk membantu mengembangkan keterampilan proses seperti evaluasi diri dan penetapan tujuan serta untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, untuk melacak pengembangan satu produk/pertunjukan lagi

b. Etalase/pameran portofolio

Maksudnya adalah untuk menampilkan prestasi akhir tahun/semester, untuk mempersiapkan contoh pekerjaan terbaik siswa, untuk menunjukkan persepsi siswa tentang karya favorit, terbaik, atau terpenting, serta untuk mengomunikasikan bakat siswa saat ini.

### c. Portofolio Evaluasi

Tujuan portofolio ini adalah: untuk mendokumentasikan pencapaian untuk tujuan penilaian, untuk mendokumentasikan kemajuan menuju standar, serta untuk menempatkan siswa dengan tepat.

Memilih audiens yang relevan untuk portofolio berjalan seiring dengan mengidentifikasi tujuan portofolio. Siapa yang harus melihat bukti pertumbuhan siswa? Siswa, guru, dan orang tua adalah audiens yang baik untuk mengikuti kisah kemajuan siswa pada proyek tertentu atau dalam pengembangan keterampilan tertentu. Audiens alami lainnya adalah kelas atau teman sekolah, audiens eksternal seperti pemberi kerja atau perguruan tinggi, komunitas lokal atau dewan sekolah. Pemahaman tentang tujuan dan audiens sangat penting untuk diperhatikan, apa yang dapat dikelola. Menetapkan daftar isi, atau surat pengantar (keduanya biasanya disusun oleh siswa) untuk membantu pembaca memahami tujuan, proses, dan isi buku portofolio. Hal ini dapat sangat berguna jika portofolio akan dibagikan dengan audiens eksternal yang tidak terbiasa dengan kursus seperti orang tua, pendidik lain, dan anggota komunitas.

Proses pembelajaran yang terjadi terekam dalam portofolio siswa, yang memberi kesempatan kepada orang lain, guru, kepala sekolah dan orang tua, untuk memberikan penilaian

Portofolio untuk berfokus pada proses pembelajaran. Tujuannya untuk memberikan perhatian yang cukup pada proses yang diperlukan untuk menciptakan produk atau hasil tersebut, proses yang terlibat dalam diagnosis diri dan perbaikan diri, atau proses berpikir metakognitif.

Portofolio diekspresikan dalam suatu pameran sebagai sarana unjuk kompetensi, dimana masyarakat dan pemerintah memberikan penilaian.

## REFLEKSI PORTOFOLIO PESERTA DIDIK

Dalam bekerja dengan portofolio, komponen refleksi sebagai elemen paling kritis. Suatu pekerjaan cerita yang dibuat siswa dapat menghasilkan cerita yang bermakna tentang siswa, dan orang lain dapat mengambil manfaat dari "membaca" cerita ini. Paulson, Paulson dan Meyer (1991), "Portofolio adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan kepada siswa." Yang paling penting, itu adalah sesuatu yang dilakukan untuk siswa. Siswa perlu terlibat langsung dalam setiap fase pengembangan portofolio untuk belajar paling banyak darinya, dan fase refleksi paling menjanjikan untuk mendorong pertumbuhan siswa.

Pada fase refleksi inilah siswa diminta untuk memberikan komentar:

- Mengapa suatu tugas itu dikerjakan
- Mengomentari apa yang mereka suka dan tidak suka dalam suatu tugas.
- Memberikan mengomentari atau mengidentifikasi proses yang terlibat dalam mengembangkan produk atau kinerja tertentu.
- Menjelaskan dan menunjukkan contoh bagaimana keterampilan atau pengetahuan tertentu meningkat (atau tidak).
- Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam tugas pekerjaan.
- Menetapkan tujuan untuk diri mereka sendiri sesuai dengan kekuatan dan kelemahan serta mengidentifikasi strategi untuk mencapai tujuan tersebut.
- Melakukan penilaian efikasi diri (kapasitas diri dalam melakukan suatu kinerja) yang telah dilakukannya di masa lalu dan mengambilnya sebagai potensi untuk penyelesaian tugas saat ini.
- Keterampilan menyelesaikan daftar periksa tentang pekerjaannya sendiri.

## LEMBAR REFLEKSI

Lembar refleksi portofolio dilampirkan pada setiap tugas pekerjaan.

Isi lembar refleksi adalah umpan balik yang akan dihasilkan dari suatu produk. Lembar refleksi akan menjadi bukti mengapa sesuatu itu dilakukan, dan apa alasannya.

Lembar refleksi akan menjadi bukti mengapa sesuatu itu dilakukan, dan apa alasannya.

Pada saat adanya pameran karya siswa, siswa (atau orang lain) dapat menanggapi pertanyaan atau petunjuk

suatu pekerjaan, baik pekerjaan sedang berlangsung atau pada interval periodik setelah pekerjaan dikumpulkan. Selanjutnya, pertanyaan atau petunjuk ini dapat dijawab oleh siswa, guru, orang tua, teman sebaya, atau siapa pun dalam kombinasi apa pun yang paling sesuai dengan tujuan portofolio.

Guru telah menemukan berbagai cara untuk mendorong refleksi dari siswa dan orang lain tentang kumpulan pekerjaan yang termasuk dalam portofolio. Misalnya: refleksi dengan menulis surat kepada audiens tertentu tentang cerita yang dikomunikasikan dalam portofolio, atau menelusuri perkembangannya dan pembelajaran yang dihasilkan menulis entri jurnal berkala tentang kemajuan portofolio, membuat imajiner baru untuk melanjutkan cerita dari portofolio, berbagi refleksi secara lisan.

## MENGAPA DENGAN REFLEKSI

Refleksi merupakan keterampilan untuk meningkatkan proses pengembangan keterampilan. Bagaimana kita dapat meningkatkan apa yang kita lakukan, bagaimana kita dapat membantu siswa kita membuat hubungan dengan apa yang mereka pelajari, dan lebih banyak lagi. Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk belajar merefleksikan pembelajaran dan pertumbuhan mereka secara efektif.

Mengembangkan keterampilan reflektif yang baik membutuhkan instruksi dan pemodelan, banyak latihan, umpan balik dan refleksi. Sebagai ilustrasi: mengapa saya memilih ini? Ini bagus sekali, sebab..... terpenting adalah setiap memberikan refleksi tidak berhati pada satu jawaban, namun kita menguraikan mengapa setuju dan mengapa menolak.

Peserta didik juga akan belajar bagaimana menanggapi. Peserta didik perlu belajar bagaimana secara efektif mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, untuk menetapkan tujuan yang realistis untuk diri mereka sendiri dan pekerjaan mereka, dan untuk mengembangkan strategi yang berarti untuk mengatasi tujuan tersebut.

Peserta didik perlu belajar bagaimana secara efektif mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, untuk menetapkan tujuan yang realistis untuk diri mereka sendiri dan pekerjaan mereka, dan untuk mengembangkan strategi yang berarti untuk mengatasi tujuan tersebut.

Fase refleksi dari proses portofolio harus berlangsung sepanjang pengembangan portofolio. Siswa perlu terlibat dalam beberapa kegiatan reflektif. Refleksi akan menjawab sejauh mana keberhasilan dari suatu tujuan. Itulah sebabnya refleksi terfokus pada penetapan tujuan. Al hasil akan teridentifikasi refleksi atas kekuatan dan kelemahan. Kemajuan dan strategi untuk perbaikan akan lebih bermakna dan terarah jika diarahkan ke tujuan tertentu, terutama tujuan yang dipilih sendiri.

Siswa perlu terlibat dalam beberapa kegiatan reflektif. Refleksi akan menjawab sejauh mana keberhasilan dari suatu tujuan. Itulah sebabnya refleksi terfokus pada penetapan tujuan

## KONFERENSI TENTANG PEKERJAAN DAN PROSES PORTOFOLIO SISWA

Setelah kesempatan untuk refleksi terjadi, umpan balik dan refleksi lebih lanjut atas pengamatan siswa dapat diberikan melalui percakapan dengan orang lain. Konferensi adalah salah satu alat untuk mempromosikan umpan balik dan refleksi tersebut. Konferensi menjadi sarana informasi berharga tentang pemikiran dan kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang berarti kepada siswa. Melalui konferensi siswa diberi kesempatan memberikan umpan balik dari pada memberikan komentar yang ditulis di atas kertas.

Cara melaksanakan konferensi, dapat dilakan dengan beberapa cara, diantaranya: (1) guru dan siswa bertemu secara informal dengan beberapa siswa, satu per satu, sementara siswa lain mengerjakan beberapa tugas di kelas. (2) Guru menggunakan waktu kelas untuk menjadwalkan konferensi satu lawan satu selama "hari konferensi". Beberapa guru dapat menjadwalkan konferensi di luar waktu kelas. Biasanya konferensi semacam itu hanya memakan waktu beberapa menit, tetapi mereka memberi guru dan siswa waktu untuk merekap kemajuan, mengajukan pertanyaan, dan mempertimbangkan saran atau strategi untuk perbaikan. (3) Guru bersama kelompok-kelompok kecil dan ditambah guru lain. Kegiatan seperti ini dihasilkan melalui bentuk mendiskusikan masalah dan pertanyaan yang diajukan, berbagi masalah umum dan refleksi di antara siswa.(4) Siswa dengan siswa untuk menghemat waktu serta memberi siswa kesempatan untuk belajar bagaimana memberikan umpan balik.



## PENGELOLAAN PORTOFOLIO

Mengelola portofolio membutuhkan strategi:

1. Memberi siswa waktu untuk menanggapi kelemahan yang diidentifikasi dan untuk mengatasi tujuan yang telah ditetapkan.
2. Teknik penyimpanan portofolio: (1) portofolio kertas: adalah kumpulan produk kertas seperti esai, set masalah, entri jurnal, poster, dll. (2) Portofolio Hibrida: kaset video, kaset audio, model 3-D, karya seni, dan lainnya ke wadah yang menampung selain produk kertas (3) e-portofolio (mendigitalkan hampir semua media).
3. Pemeliharaan portofolio dapat dilakukan dengan adanya dua folder untuk setiap siswa, yaitu: folder kerja dan folder portofolio. Saat sampel kerja diproduksi, sampel tersebut disimpan di folder kerja. Siswa secara berkala meninjau folder kerja untuk memilih bagian tertentu yang akan dimasukkan ke dalam folder portofolio. Isi portofolio disimpan dalam kotak, almari, binder, dan folder portofolio.
4. Siswa menyimpan folder kerja sementara guru mengelola folder portofolio.
5. Adanya lembar refleksi yang dapat dilampirkan ke setiap bagian sebelum ditempatkan dalam portofolio.
6. Agar orang tua memiliki informasi kerja anaknya, maka guru mengirim pekerjaan ke rumah dalam folder yang terstruktur dengan cermat. Pada folder tersebut ada dua bagian, yaitu: satu bagian diberi label **untuk orang tua** yang diberi tulisan "simpan di rumah". sementara bagian yang satunya diberi label "kembali ke sekolah".
7. Cara melakukan penyimpanan portofolio dapat diberi dengan cara system penugasan. Siswa yang lebih tua diberi tanggung jawab untuk mengelola portofolio. Memasukkannya ke folder/wadah yang sesuai, dimasukkan kembali setelah digunakan, dan disimpan dengan rapi. Untuk e-portofolio dimana siswa memiliki akses ke ruang penyimpanan di situs web



Gambar 14. Pengelolaan Portofolio di Kelas

## PENILAIAN DENGAN SKALA DIFERENSIAL SEMANTIK

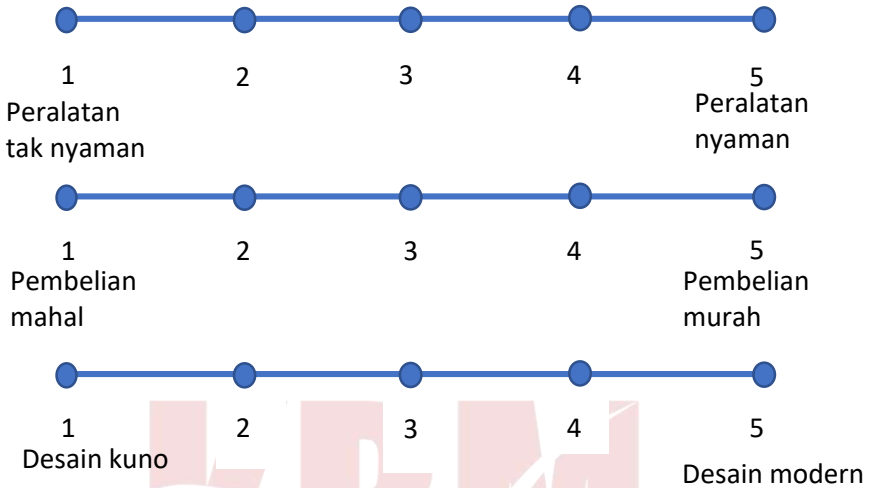
Digunakan untuk mengetahui apa yang disukai atau tidak disukai klien/user tentang karakteristik produk tertentu, atau layanan atau merek secara umum. Penilaian dengan skala semantik meminta responden untuk menunjukkan pengalaman mereka pada skala poin penilaian, dengan mendasarkan informasi apa yang diperoleh dari tanggapan pelanggan. Perbedaannya dengan skala Likert meminta pelanggan untuk setuju atau tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan, sementara pertanyaan skala diferensial semantik mengundang mereka untuk mengekspresikan persepsi emosional mereka pada skala antara dua pilihan terpolarisasi (misalnya, pada skala baik ke buruk).

Penilaian dapat menggunakan EPA (Evaluation, Potency, Activity), (Charles Egerton Osgood).

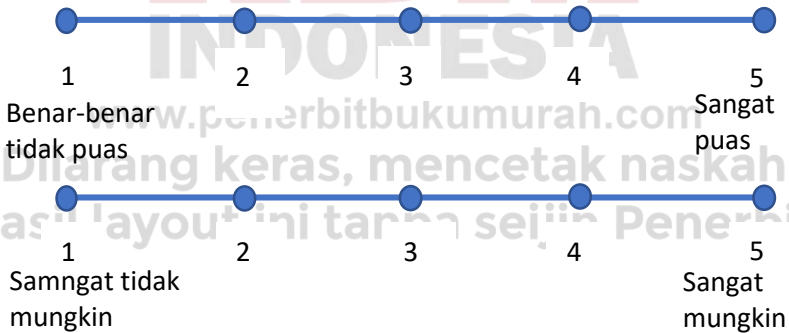
- Evaluasi (baik ke buruk, aman ke berbahaya, sangat baik ke buruk)
- Potensi (tinggi ke rendah, kuat ke lemah)
- Aktivitas (cepat ke lambat, aktif ke pasif)

Contoh penggunaan penilaian dengan skala deferial semantic:

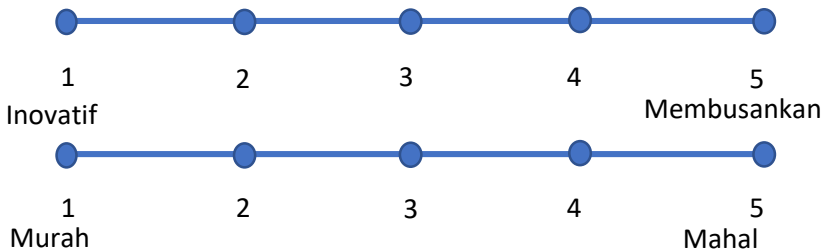
- Meneliti sikap terhadap suatu produk



- Mengukur tingkat kepuasan kerja karyawan.



- Analisis sikap terhadap merek



Kelebihan penilaian dengan skala deferial semantic:

a) Mudah Diterima Responden

Responden dapat mengungkapkan pendapat mereka secara lebih spesifik dengan bantuan pengukuran tertentu.

b) Memberikan Gambaran Objektif

Responden dapat mengungkapkan pendapat mereka secara lengkap, untuk membantu hasil menjadi seakurat dan signifikan secara statistik.

c) Sederhana bagi pewawancara dalam membuat pertanyaan, sebab hanya perlu menggunakan dua istilah yang berlawanan dalam menggunakannya sebagai alat ukur agar survei berhasil.

Sebagai ilustrasi penilaian dengan menggunakan skala deferial semantic.

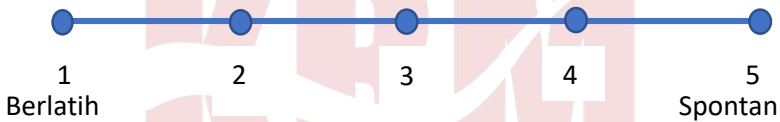
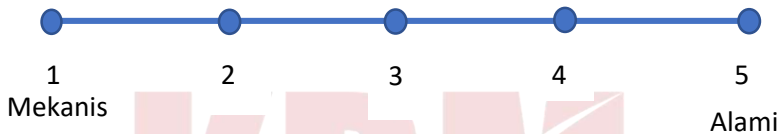
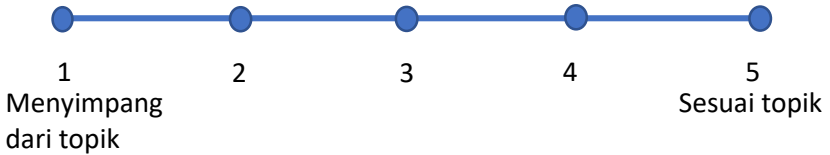
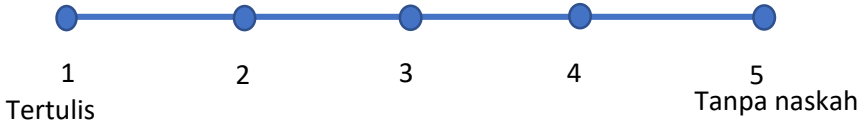
Tes penilaian otentik dengan menggunakan skala semantic, untuk menilai tugas tes berpidato sebagai kemampuan berbahasa komunikatif, bagaimana mereka berinteraksi dan hasilnya, meliputi produk sebagai keterlibatan otentik dan proses yang mengakomodir penilaian psikologis, kognitif dan sosial, (Spence-Brown, 2001). Penilaian dengan skala semantic akan meliputi input, output, keterlibatan, perilaku dan persepsi (emosi).

Penilaian Instrumen eksplorasi yang dapat digunakan dengan mudah dan fleksibel oleh penilai, namun juga mampu menghasilkan berbagai data, dengan mengadopsi pendekatan kinerja-evaluatif menggunakan perbedaan semantic, sebagai cara untuk mengamati perbedaan sikap, evaluasi, dan kesan kinerja pidato lisan antara kumpulan penilai. Penilaian dengan menggunakan pilihan berbagai diskriptor kinerja, yaitu makna yang dirasakan dari suatu objek, kata, atau individu, (Stoutenborough, 2008; Burton, 2020), dengan pendekatan semantic.

Penilaian mengarah terhadap hasil kehidupan nyata dan berdasarkan proses respons. Sistem penilaian dapat membedakan antara otentik dan proses kognitif dan psikologis yang tidak otentik.

Contoh:

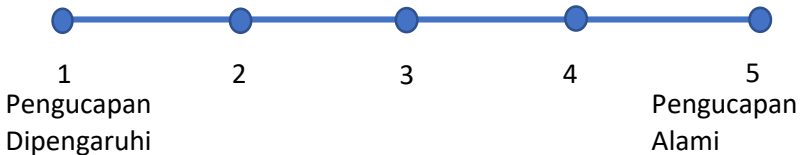
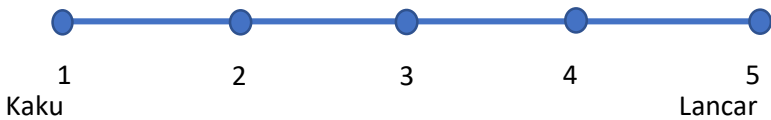
- Tanggapan pembicara



- Jawaban pembicara untuk pertanyaan tugas adalah:

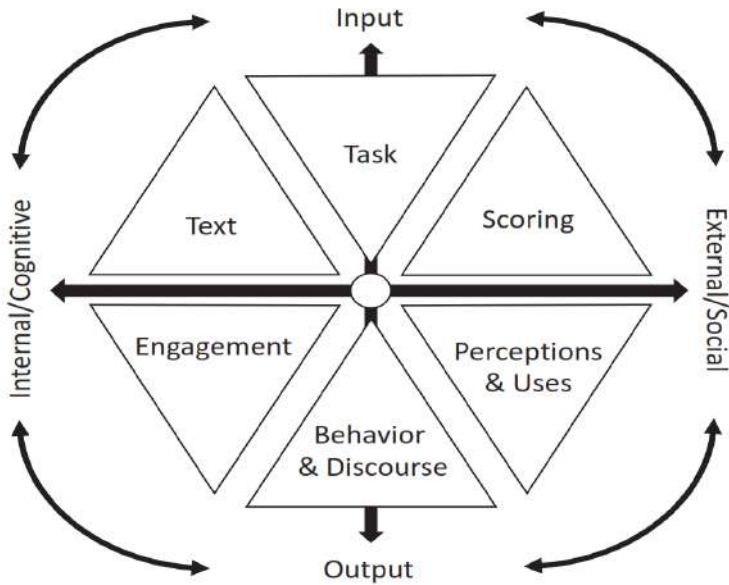


- Pembicara memiliki:



Dll.....

Sebuah kesatuan, model komponen keaslian tes-tugas, (Burton, 2020).



Gambar 15. Kesatuan Model Penilaian Otentik



INDONESIA

[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

Dilarang keras, mencetak naskah hasil layout ini tanpa seijin Penerbit

# BAB 12.

## APA ITU PAMERAN

Pameran seringkali melibatkan produksi wacana, benda, dan pertunjukan untuk publik. Pameran akan memerlukan integrasi berbagai kompetensi dan inisiatif serta tanggung jawab siswa yang cukup besar dalam melaksanakan suatu proyek. Proyek-proyek tersebut menimbulkan tantangan besar yang konsisten dengan filosofi "*Walkabout*" yang diusulkan oleh Gibbons (1974). *The Walkabout* adalah ritus peralihan menuju kedewasaan penduduk asli Australia di dimana remaja tersebut harus bertahan hidup sendirian di hutan belantara selama beberapa bulan.

Gibbons mengusulkan agar semangat tantangan pribadi dan pengambilan risiko ini diterapkan ke sekolah. Awalnya dia menyarankan agar kurikulum dan penilaian didasarkan pada tantangan di lima bidang utama: petualangan, kreativitas, pelayanan, keterampilan praktis, dan penyelidikan logis. Beberapa sekolah menengah telah mengadaptasi ide-ide ini, dan Gibbons telah mengembangkannya lebih lanjut.

Pameran menjadi ide dimana akan menempati peran sentral yang menekankan peserta didik sebagai pekerja mandiri dan guru sebagai nara sumber atau pelatih. Guru dan kepala sekolah mencatat mana siswa yang sering mengalami kesulitan menyesuaikan diri dan mana yang mandiri. Perwujudan pameran ini dapat dilakukan melalui kolaborasi guru-siswa. Pameran didedikasikan untuk bentuk pengajaran, pembelajaran, dan penilaian nontradisional. Pameran dapat dijadikan kegiatan rutin. Melalui pameran diperoleh adanya bentuk penilaian lainnya.

Pameran adalah demonstrasi publik dari penguasaan akademis. Pameran ini dimaksudkan untuk mencerminkan kompetensi pada tantangan tugas yang tidak memiliki solusi tunggal dan yang memerlukan analisis, kreativitas, dan biasanya integrasi pengetahuan yang cukup besar.

## RUANG DAN DINDING AJAB



JURNAL PERTANYAAN



Gambar 16. Pameran Produk Siswa

# INDONESIA

[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit



# BAB 13.

## CARA MENYUSUN RUBRIK

Penilaian autentik biasanya adalah ukuran yang direferensikan oleh kriteria. Artinya, bakat siswa pada suatu tugas ditentukan dengan mencocokkan kinerja siswa dengan serangkaian kriteria untuk menentukan sejauh mana kinerja siswa memenuhi kriteria untuk tugas tersebut. Untuk mengukur kinerja siswa terhadap seperangkat kriteria yang telah ditentukan, sebuah rubrik, atau skala penilaian, biasanya dibuat yang berisi kriteria penting untuk tugas dan tingkat kinerja yang sesuai untuk setiap kriteria.

Sebuah rubrik penilaian, kontennya menggabungkan penggunaan pengetahuan, prinsip, fakta dan peristiwa sebelumnya, masalah/premis, informasi teks, keterkaitan, dan kesalahpahaman, (Baker, E.L (1989). Penilaian otentik, menggambarkan penilaian prestasi yang dapat mengontrol kualitas sekolah, paling luas dan mampu menempatkan dalam konteks perhatian yang dapat menangkap aspek pendidikan yang lebih kompleks, dan dapat memberikan rekomendasi pada kebijakan pemerintah.

Penilaian High Order Thingking (HOT) atau tindakan berpikir tingkat tinggi mencakup semua tugas Intelektual yang membutuhkan lebih dari sekadar pencarian informasi. Bloom (1956) dan Gagne (1985) menyampaikan transformasi informasi dimana ada rincian proses kognitif dan proses konstruksi dari tugas kinerja yang menghasilkan banyak analisis yang mengiringi, terutama level 5 dan 6. Formulasinya menghadirkan pemikiran tingkat tinggi yang berasal dari literatur pemecahan masalah, dan menekankan komponen tugas seperti identifikasi masalah dan pengujian solusi.

Rubrik: Skala penilaian yang digunakan untuk menilai kinerja siswa di sepanjang serangkaian kriteria tugas. Rubrik terdiri dari dua komponen: **kriteria dan tingkat kinerja**. Setiap rubrik memiliki setidaknya dua kriteria dan setidaknya dua tingkat kinerja. Kriteria, karakteristik kinerja yang baik pada suatu tugas, tercantum di kolom sebelah kiri pada rubrik di atas. Untuk setiap kriteria, evaluator yang menerapkan rubrik dapat menentukan sejauh mana siswa telah memenuhi kriteria, yaitu tingkat kinerja.

Rubrik terdiri dari dua komponen: **kriteria** dan **tingkat kinerja**. Pada setiap kriteria, evaluator menerapkan rubrik untuk menentukan sejauh mana siswa telah memenuhi kriteria, dengan melihat tingkat kerjanya..

Misalnya, rubrik berikut (skala penilaian) mencakup bagian penelitian dari suatu proyek:

#### Rubrik Riset

Kriteria	1	2	3
<b>Jumlah Sumber</b>	1-4	5-9	10-12
<b>Organisasi</b>	Tidak tahu dari mana sumber informasi datang	Dapat mengetahui dengan susah payah dari mana informasi itu berasal	Dapat dengan mudah mengetahui sumber mana info diambil dari
<b>Bibliografi</b>	Bibliografi mengandung informasi yang sangat sedikit	Bibliografi berisi informasi yang paling relevan	Semua informasi yang relevan disertakan

Deskriptor menguraikan apa yang diharapkan dari siswa pada setiap tingkat kinerja untuk setiap kriteria. Sebuah deskriptor memberitahu siswa lebih tepat seperti apa penampilan pada setiap tingkat dan bagaimana pekerjaan mereka dapat dibedakan dari pekerjaan orang lain untuk setiap kriteria. Demikian pula, deskriptor membantu guru lebih tepat dan konsisten membedakan antara pekerjaan siswa.

Melalui rubrik yang ada deskriptornya memungkinkan guru untuk secara lebih konsisten dan objektif membedakan antara kinerja yang baik dan buruk, atau antara kinerja yang unggul, biasa-biasa saja dan buruk, ketika mengevaluasi pekerjaan siswa.

Banyak rubrik tidak mengandung deskriptor, hanya kriteria dan label untuk tingkat kinerja yang berbeda. Misalnya, bayangkan kita menghapus rubrik di atas deskriptornya dan memasukkan label untuk setiap level sebagai gantinya. Tampilannya seperti berikut ini:

Kriteria	Jelek (1)	Baik (2)	Sangat Baik (3)
Organisasi			
Bibliografi			

Tidak mudah untuk menulis deskriptor yang baik untuk setiap level dan setiap kriteria. Kelemahan rubrik di atas, tidak menyertakan deskriptor. Rubrik dapat mengidentifikasi pekerjaan siswa yang sesuai dengan setiap tingkat, akan lebih mudah untuk mengartikulasikan apa maksud dari "baik" atau "sangat baik". Maka descriptor di atas dapat dipertajam lagi.

### Apa yang dimaksud Tingkat Kinerja?

Sangat berguna bagi siswa dan guru jika kriteria diidentifikasi dan dikomunikasikan sebelum penyelesaian tugas. Siswa tahu apa yang diharapkan dan guru tahu apa

Sebaiknya siswa dan guru secara Bersama-sama telah mengidentifikasi kriteria apa saja yang akan dinilai, dan dikomunikasikan sebelum penyelesaian suatu tugas

yang harus dicari dalam kinerja siswa. Siswa lebih memahami seperti apa kinerja yang baik (atau buruk) pada tugas jika tingkat kinerja diidentifikasi, terutama jika deskriptor untuk setiap level disertakan.

Melalui rubrik yang ada deskriptornya memungkinkan guru untuk secara lebih konsisten dan objektif membedakan antara kinerja yang baik dan buruk, atau antara kinerja yang unggul, biasa-biasa saja dan buruk, ketika mengevaluasi pekerjaan siswa. Hasil penilaian rubrik ini menjadi dasar bagi guru untuk memberikan umpan balik yang lebih rinci kepada siswa. Guru dan siswa dapat lebih jelas mengenali area yang perlu ditingkatkan. Sebuah rubrik dapat memiliki sedikitnya dua tingkat kinerja. Misal: kriteria terpenuhi atau tidak.

## JENIS RUBRIK

Ada 2 (dua) jenis rubrik yaitu: rubrik analitik dan rubrik holistic. Perbedaannya adalah sebagai berikut:

Tabel perbedaan Rubrik Analitik dan Holistik

Rubrik analitik	Rubrik Holistik
Rubrik analitik merupakan konstruksi yang terdiri dari kriteria yang dibagi ke dalam berbagai tingkat kinerja	Rubrik holistik merupakan konstruksi yang mengandung berbagai tingkat kinerja yang menggambarkan kualitas tugas, kuantitas tugas, atau keduanya
Rubrik analitik mengartikulasikan tingkat kinerja untuk setiap kriteria sehingga guru dapat menilai kinerja siswa pada setiap kriteria. Sehingga guru dapat menilai apakah peserta didik telah melakukan pekerjaan dengan buruk, baik atau sangat baik.	Rubrik holistik tidak mencantumkan tingkat kinerja yang terpisah untuk setiap kriteria. Rubrik holistik menetapkan tingkat kinerja dengan menilai kinerja di beberapa kriteria secara keseluruhan, dengan menggunakan nilai absolut (menggunakan skala yang diterjemahkan Sangat Baik, Baik, tidak baik.
Rubrik analitik memberi peluang menilai setiap kriteria secara terpisah, terutama untuk tugas yang melibatkan lebih banyak kriteria.	Rubrik holistik cenderung digunakan ketika penilaian cepat atau kasar perlu dari yang dibuat. Jika penilaiannya kecil, seperti tugas pekerjaan rumah yang singkat, cukup menerapkan penilaian holistik yang sifatnya meninjau pekerjaan siswa dengan cepat.
Rubrik analitik memuat diskriptor dari setiap kriteria, dengan pembobotan kriteria yang lebih baik.	Penggunaan rubrik holistik dapat untuk kesan lebih global (atau holistik) dari pekerjaan siswa, lebih baik menangkap

Rubrik analitik	Rubrik Holistik
	kemampuan siswa pada tugas-tugas tertentu, atau lebihsubtansial
Untuk penilaian formatif	Cenderung untuk penilaian sumatif

Contoh rubrik untuk menilai presentasi lisan siswa. Kriteria ditetapkan: melakukan kontak mata dengan penonton. Kinerja pada kriteria tersebut dapat dinilai melalui tiga tingkat kinerja: tidak pernah, kadang-kadang, selalu.

#### Presentasi lisan.

Melakukan kontak mata dengan penonton	tidak pernah	jarang	kadang-kadang	biasanya	selalu
---------------------------------------	--------------	--------	---------------	----------	--------

Pertanyaannya adalah: label tidak pernah, kadang-kadang dan selalu dapat dikomunikasikan kepada siswa sejauh mana mereka dapat meningkatkan dalam melakukan kontak mata ini. Pertanyaannya apakah dengan diskriptor diatas guru dapat menemukan kinerja siswa?. Kemudian melakukan perbaikan sbb:

Melakukan kontak mata dengan penonton	tidak pernah	kadang-kadang	selalu	Biasanya
---------------------------------------	--------------	---------------	--------	----------

Sebaiknya menyusun rubrik tidak hanya sekali dan memeriksa kembali jumlah tingkat yang paling sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menyusun rubrik bisa menjadi alat dalam kegiatan MGMP. Setelah diperiksa kembali perlu ada perbaikan terhadap rubrik, maka diperbaiki dengan lebih memperluas.

## MEMBUAT RUBRIK UNTUK PENILAIAN OTENTIK

Berikut Langkah Langkah cara Menyusun rubrik untuk penilaian otentik:

- 1) Mengidentifikasi apa yang guru inginkan pada siswa. Dapat dilakukan dengan menyampaikan standar guru.
- 2) Guru mendiskusikannya dengan siswa terkait standar rubrik ini. Siswa akan menyetujuinya, untuk menyampaikan tugas otentik yang harus dilakukan oleh siswa.
- 3) Guru mengidentifikasi karakteristik kinerja yang baik pada tugas otentik dalam bentuk kriteria.
- 4) Guru menyelesaikan pembuatan penilaian otentik dengan membuat rubrik untuk mengukur kinerja siswa pada tugas tersebut.
- 5) Cara membangun rubrik, guru memulai dengan serangkaian kriteria yang telah diidentifikasi, sebagai indikator kinerja yang baik.
- 6) Memutuskan apakah akan mempertimbangkan kriteria secara analitis atau holistik. (Lihat Rubrik untuk deskripsi kedua jenis rubrik ini).

Rubrik holistik cenderung digunakan untuk penilaian yang cepat pada tugas-tugas yang lebih kecil seperti pekerjaan rumah.

Catatan: Tidak perlu memaksakan penilaian kinerja yang tidak wajar hanya untuk mempertahankan standarisasi dalam rubrik. Jika satu kriteria adalah penilaian baik/atau sederhana dan kriteria lain membutuhkan perbedaan yang lebih halus, maka rubrik dapat mencerminkan variasi itu. Dibawah ini dicontohkan untuk rubrik sains yang meliputi kriteria: melakukan pengamatan dengan baik, prediksi, dan kesimpulan.

Kriteria	Terbatas	Dapat diterima	Ahli
Melakukan pengamatan dengan baik	Pengamatan tidak ada atau tidak jelas	Sebagian besar pengamatan jelas dan terperinci	Semua pengamatan jelas dan terperinci
Membuat prediksi yang bagus	Prediksi tidak ada atau tidak relevan	Kebanyakan prediksi masuk akal	Semua prediksi masuk akal
Kesimpulan yang tepat	Kesimpulan tidak ada atau tidak konsisten dengan pengamatan	Kesimpulan konsisten dengan sebagian besar pengamatan	Kesimpulan konsisten dengan pengamatan

Jika rubrik diatas adalah kesepakatan guru-siswa, maka siswa akan berupaya untuk mencapai setiap tingkat kinerja yang tertinggi. Semakin detail seorang guru memberikan tentang seperti apa kinerja yang baik pada suatu tugas, semakin baik seorang siswa dapat mendekati tugas tersebut. Guru mendapat manfaat juga ketika deskriptor disertakan. Seorang guru cenderung lebih objektif dan konsisten ketika menerapkan descriptor. Ketika sebuah rubrik diterapkan secara lebih konsisten dan objektif, maka akan menghasilkan reliabilitas dan validitas yang lebih besar dalam hasil.

Ketika sebuah rubrik diterapkan secara lebih konsisten dan objektif, maka akan menghasilkan reliabilitas dan validitas yang lebih besar dalam hasil.

### Menetapkan nilai poin untuk kinerja pada setiap kriteria teratas

Seperti disebutkan di atas, rubrik adalah alat yang sangat fleksibel. Sama seperti jumlah tingkat kinerja yang dapat bervariasi dari satu kriteria ke kriteria lainnya. Dalam rubrik analitik, poin atau nilai dapat diberikan ke rubrik dengan berbagai cara. Misalnya, seorang guru yang membuat rubrik memutuskan bahwa kriteria tertentu lebih penting untuk keseluruhan kinerja tugas daripada kriteria lainnya.

Sebagai ilustrasi, akan melakukan penilaian pada audisi IDOL. Maka guru seorang guru dapat mempertimbangkan lima kriteria: (seberapa baik siswa mendemonstrasikan) nada vokal, teknik vokal, ritme, diksi, dan musikalitas. Guru music, mengatakan bahwa musikalitas dan Teknik vokal merupakan kualitas terpenting; sedangkan lainnya dianggap kurang daripada musikalitas. Guru memberi bobot lebih pada musikalitas dan teknik vokal dalam rubriknya. Dia dapat menetapkan bobot dengan cara yang berbeda. Berikut adalah salah satu format umum:

#### RUBRIK AUDISI IDOL

Kriteria	1	2	3	4	5	Bobot
Nada suara						
Teknik vokal						2x
Irama						
Artikulasi						
musikalitas						3x

Rubrik diatas jika dilakukan penilaian dapat disusun seperti berikut ini.

Kriteria	Poor	Fair	Good	Very Good	Bobot
	1	2	3	4	5
Nada suara	1	2	3	4	5
Teknik vokal	2	4	6	8	10
Irama	1	2	3	4	5
Artikulasi	1	2	3	4	5
Nada suara	3	6	9	12	15

Rubrik adalah alat yang fleksibel. Bentuklah agar sesuai dengan kebutuhan guru-siswa, bukan sebaliknya. Dengan kata lain, poin harus didistribusikan di seluruh tingkat rubrik untuk menangkap nilai terbaik yang ingin ditetapkan untuk setiap tingkat kinerja. Misalnya, poin diberikan pada presentasi lisan sebagai berikut:

#### Rubrik Presentasi Lisan

Kriteria	Tidak pernah	Kadang-kadang	Selalu
Melakukan kontak mata	0	3	4
Volumenya sesuai	0	2	4
Antusiasme terlihat	0	4	4
Ringkasannya akurat	0	4	8

Dilarang keras, mencetak naskah hasil layout ini tanpa seijin Penerbit



Berikut adalah beberapa contoh rubrik yang menggambarkan fleksibilitas jumlah level dan nilai yang Anda tetapkan untuk setiap level.

### Rubrik Oral Presentasi

Kriteria	Tidak pernah	Kadang-kadang	Selalu
melakukan kontak mata	0	2	4
volumenya sesuai	0		4
Antusiasme terlihat	0		4
ringkasannya akurat	0	4	8

Dalam rubrik di atas, telah diputuskan untuk mengurangi bobot volume dan antusiasme serta menilai kriteria tersebut di tingkat yang lebih sedikit. Mengukur volume dan antusiasme hanya menggunakan dua tingkatan. Sedangkan lainnya tetap digunakan dengan tiga tingkatan. Hal ini dibolehkan sesuai dengan kondisi dan kesepakatan bersama.

Jangan menyempurnakan rubrik sebelum dicoba. Mencari tahu apa yang perlu diubah dan segera membuat perubahan yang sesuai.

Kesimpulannya jangan merasa terikat oleh batasan format apa pun saat membuat rubrik. Rubrik sebaiknya menangkap apa yang akan dinilai dalam kinerja pada tugas otentik. Semakin akurat rubrik menangkap apa yang diinginkan siswa, maka akan lebih mengetahui yang dapat dilakukan, dan akan semakin valid nilainya.

Rubrik holistic sering digunakan untuk penilaian cepat dan holistik seperti untuk penilaian masalah pekerjaan rumah atau tugas jurnal.

Meskipun rubrik masalah pekerjaan rumah ini hanya memiliki dua kriteria dan tiga tingkat kinerja, tidak mudah untuk menulis rubrik holistik seperti itu untuk secara akurat menangkap apa yang dinilai oleh seorang evaluator dan untuk mencakup semua kemungkinan kombinasi kinerja siswa. Rubrik dirancang untuk memberikan bobot yang sama untuk jawaban yang benar dan pekerjaan yang ditampilkan.

Rubrik adalah alat yang fleksibel. Bentuklah agar sesuai dengan kebutuhan guru-siswa, bukan sebaliknya

**CONTOH BEBERAPA RUBRIK:****RUBRIK PENILAIAN PRESENTASI**

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor
1	Sistematika presentasi	Materi presentasi disajikan memenuhi kriteria: a. Runtut, b. Sistematis c. Menarik d. Adanya kesesuaiann dengan isi	4
		Materi presentasi disajikan memenuhi 3 (tiga) kriteria diatas	3
		Materi presentasi disajikan memenuhi 2 (dua) kriteria diatas	2
		Materi presentasi disajikan memenuhi 1 (satu) kriteria diatas	1
2	Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan memiliki (4 kriteria): a. Mudah dipahami b. Menyakinkan audiens c. Penguatan dengan Bahasa tubuh lainnya d. Pesan sesuai dengan isi	4
		Bahasa yang digunakan memiliki 3 (tiga) kriteria.	3
		Bahasa yang digunakan memiliki 2 (dua) kriteria.	2
		Bahasa yang digunakan memiliki 1 (satu) kriteria.	1
3	Penyampaian	Penyampaian materi disajikan dengan: a. Intonasi yang tepat b. artikulasi/lafal yang jelas c. kesesuaian intonasi dengan Bahasa tubuh d. volume suara tidak terlalu cepat atau lambat	4
		Penyampaian materi disajikan dengan 3 (tiga) kriteria	3
		Penyampaian materi disajikan dengan 2 (dua) kriteria	2
		Penyampaian materi disajikan dengan 1 (satu) kriteria	1
4	Kemampuan menanggapi	Kemampuan menanggapi: a. Mempertahankan sanggahan dengan	4

		argumentasi yang masuk akal b. Menanggapi sanggahan dengan arif bijaksana dan tidak emosional c. Sanggahan jelas dan mudah dipahami d. Sanggahan runtut dan sistematis	
		Kemampuan menanggapi ada memiliki 3 (tiga) kriteria diatas	3
		Kemampuan menanggapi ada memiliki 2 (dua) kriteria diatas	2
		Kemampuan menanggapi ada memiliki 1 (satu) kriteria diatas	1
5	Isi presentasi	Isi yang dipresentasikan: a. Isi materi jelas b. Isi materi yang disampaikan ringkas padat c. Isi materi mudah dipahami d. Isi runtut dan sistematis	4
		Isi presentasi memiliki 3 (tiga) kriteria diatas	3
		Isi presentasi memiliki 2 (dua) kriteria diatas	2
		Isi presentasi memiliki 1 (satu) kriteria diatas	1

## RUBRIK OBSERVASI DISKUSI

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor
1	Terlibat aktif ketika diskusi	Sangat terlibat aktif	4
		Kurang terlibat aktif	3
		Tidak terlibat aktif	2
		Diam	1
2.	Keterampilan berkomunikasi	Memiliki keterampilan berkomunikasi dalam diskusi dengan: a. Komunikasi lancar b. Komunikasi jelas dan padat c. Berkomunikasi diikuti dengan gerakan tubuh d. Berkomunikasi memandang seluruh anggota	4
		Keterampilan berkomunikasi dalam diskusi memiliki 3 (tiga) kriteria	3
		Keterampilan berkomunikasi dalam diskusi	2

		memiliki 2 (dua) kriteria	
		Keterampilan berkomunikasi dalam diskusi memiliki 1 (satu) kriteria	1
3.	Keterampilan dalam kerjasama	Keterampilan kerjasama: a. Mampu memimpin diskusi b. Mampu memenej kerjasama dengan baik c. Mampu mengarahkan jalannya diskusi dengan baik d. Semua diberi kesempatan menyampaikan	4
		Keterampilan kerjasama dalam diskusi memiliki 3 (tiga) kriteria	3
		Keterampilan kerjasama dalam diskusi memiliki 2 (dua) kriteria	2
		Keterampilan kerjasama dalam diskusi memiliki 1 (satu) kriteria	1
4.	Keterampilan dalam berinisiatif	Keterampilan dalam berinisiatif a. Sangat cepat b. Sangat bagus dan menarik c. Inisiatif beragam d. Inisiatif jauh kedepan	4
		Keterampilan dalam berinisiatif memiliki 3 (tiga) kriteria	3
		Keterampilan dalam berinisiatif memiliki 2 (dua) kriteria	2
		Keterampilan dalam berinisiatif memiliki 1 (satu) kriteria	1
5.	Penyampaian gagasan	Keterampilan penyampaian gagasan: a. Gagasan menyelesaikan masalah b. Gagasan uptodate dan cemerlang c. Gagasan masuk akal dan jelas d. Gagasan mudah diterima	4
		Keterampilan dalam penyampaian gagasan memiliki 3 (tiga) kriteria	3
		Keterampilan dalam penyampaian gagasan memiliki 2 (dua) kriteria	2
		Keterampilan dalam penyampaian gagasan memiliki 2 (satu) kriteria	1

**KETERLIBATAN DALAM PENYELESAIAN TUGAS**

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor
1.	Keterlibatan dalam tugas	Keterlibatan tugas:	4
		a. Hadir dalam menyelesaikan tugas	
		b. Semangat terlibat dalam menyelesaikan tugas	
		c. Ikut memikirkan kebutuhan dari tugas	
		d. Memiliki komitmen menyelesaikan tugas	
		Keterlibatan dalam tugas, memiliki 3 (tiga) kriteria	3
		Keterlibatan dalam tugas, memiliki 2 (dua) kriteria	2
		Keterlibatan dalam tugas, memiliki 1 (satu) kriteria	1
2.	Kerjasama dalam penyelesaian tugas	Kerjasama dalam penyelesaian tugas:	4
		a. Terlibat dalam penyelesaian tugas,	
		b. Kompak dalam penyelesaian tugas	
		c. Sangat peduli dalam penyelesaian tugas	
		d. Menghargai tugas sesama anggota kelompok	
		Kerjasama dalam penyelesaian tugas memiliki 3 (tiga) kriteria	3
		Kerjasama dalam penyelesaian tugas memiliki 2 (dua) kriteria	2
		Kerjasama dalam penyelesaian tugas memiliki 1 (satu) kriteria	1
3.	Pembagian tugas	Tugas dilaksanakan dengan:	4
		a. Kesiapan menerima tugas	
		b. Semangat mengerjakan tugas	
		c. Kesungguhan menyelesaikan tugas	
		d. tidak mengeluh ketika mengerjakan tugas	
		Tugas dilaksanakan dengan 3 (tiga) kriteria	3
		Tugas dilaksanakan dengan 2 (dua)	2

		kriteria	
		Tugas dilaksanakan dengan 1 (satu) kriteria	1
4.	Kerjakeras dalam penyelesaian tugas	<p>Kerjakeras dalam penyelesaian tugas, dilakukan dengan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pantang menyerah</li> <li>Berusaha menyelesaikan tugas</li> <li>Hanya mengikuti temannya saja untuk penyelesaian tugas</li> <li>Tidak tertarik untuk menyelesaikan tugas</li> </ol>	4
		Kerjakeras dalam penyelesaian tugas, memiliki 3 (tiga) kriteria	3
		Kerjakeras dalam penyelesaian tugas, memiliki 2 (dua) kriteria	2
		Kerjakeras dalam penyelesaian tugas, memiliki 1 (satu) kriteria	1
5.	Tanggung jawab terhadap tugas	<p>Tanggungjawab terhadap tugas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Keaktifan penyelesaian tugas</li> <li>Komitmen penyelesaian tugas</li> <li>Kesiapan penyelesaian pelaporan tugas</li> <li>Kesiapan penyiapan presentasi hasil tugas</li> </ol>	4
		Tanggungjawab terhadap tugas, memiliki 3 (tiga) kriteria	3
		Tanggungjawab terhadap tugas, memiliki 2 (dua) kriteria	2
		Tanggungjawab terhadap tugas, memiliki 1 (satu) kriteria	1

# BAB 14.

## MENILAI PENILAIAN OTENTIK

### **INSTRUMEN UNTUK MENILAI PENILAIAN OTENTIK YANG DILAKUKAN DOSEN**

Berikut ini adalah daftar periksa untuk membantu staf pengajar menilai diri sendiri apakah tugas yang mereka tetapkan adalah otentik (Herington, 2000; Wiggins, 1998):

1. Tugas penilaian saya memiliki relevansi dengan dunia nyata.
2. Tugas penilaian saya terdiri dari tugas-tugas kompleks untuk diselidiki oleh siswa atau periode waktu yang berkelanjutan.
3. Tugas penilaian saya memberikan kesempatan kepada siswa untuk memeriksa tugas dengan perspektif yang berbeda, dengan menggunakan berbagai sumber.
4. Tugas penilaian saya memberikan kesempatan untuk berkolaborasi.
5. Tugas penilaian saya memberikan kesempatan untuk berefleksi.
6. Tugas penilaian saya dapat diintegrasikan dan diterapkan di berbagai bidang subjek dan melampaui hasil spesifik domain.
7. Tugas penilaian saya terintegrasi dengan mulus dengan situasi yang mencerminkan dunia nyata daripada skenario buatan.
8. Tugas penilaian saya menciptakan produk yang dipoles berharga dalam hak mereka sendiri daripada sebagai persiapan untuk sesuatu yang lain.
9. Tugas penilaian saya memungkinkan solusi yang bersaing dan keragaman hasil.

### **KECURANGAN KONTRAK DAN PLAGIARISME.**

Perlunya disediakan metode penilaian otentik untuk mengajar di akademisi. Perlunya sejumlah strategi untuk mencegah dan mendeteksi plagiarisme dan kecurangan kontrak. Bagian berikut memberikan tip dan strategi cepat untuk memerangi masalah plagiarisme dan kontrak seperti menyontek saat merancang tugas penilaian otentik. Tips dan Strategi

Mencegah dan Mendeteksi Plagiarisme (Bart, 2011; Culwin & Lancaster, 2001; Hill, 2010):

- a. Meningkatkan kesadaran pada siswa dengan mengajarkan dasar-dasar plagiarisme untuk meningkatkan pemahaman siswa dari plagiarisme.
- b. Perlunya penjelasan apa yang dimaksud dengan plagiarisme. Bagaimana perangkat lunak plagiarisme seperti Turnitin mendeteksi plagiarisme. Siswa tidak memiliki atau sangat sedikit pemahaman tentang bagaimana sistem ini bekerja.
- c. Perlunya kesadaran (Instruktur) tentang kecurangan kontrak dan plagiarisme dan mencantumkannya sebagai perjanjian yang mengikat untuk setiap penugasan.
- d. Menekankan pentingnya menyediakan referensi penelitian terbaru dan fungsinya dalam penulisan tugas.
- e. Perlunya Teknik pengiriman dengan peningkatan dari waktu ke waktu (pengiriman bertahap).
- f. Perlunya mengirimkan log jurnal dengan refleksi kritis yang menunjukkan pilihan mereka, masalah yang dihadapi, data hasil pencarian database mereka, daftar database atau pencarian dilakukan dll.
- g. Perlunya mengkomunikasikan kebijakan universitas yang kuat dengan pernyataan eksplisit tentang hukuman kepada melarang kecurangan kontrak dan plagiarisme. (Pencegah terbaik adalah rasa takut akan deteksi). Serta mengkomunikasikannya dan menjadikan topik yang dibahas dalam tugas sebagai prasyarat untuk berhasil lulus ujian akhir.
- h. Perlunya pemeriksaan silang jika kita mencurigai adanya kecurangan kontrak. Prosedur validasi seperti tanya jawab lisan atas karya yang dikirimkan bersama siswa harus dilakukan untuk memeriksa keaslian karya mereka.
- i. Hindari tugas daur ulang. Perlunya pemberian beberapa pilihan topik (kasus) untuk membuatnya unik.
- j. Penugasan kerja tim akan mencegah kecurangan kontrak sampai batas tertentu (semua anggota mungkin tidak bekerja sama untuk melakukan ini).
- k. Perlunya penjelasan cara membuat dan cara menggunakan lansiran google.



## Referensi

- Alsadoon, E., Alkhawajah, A, & Suhaim, A.B. (2022). *Effects of a gamified learning environment on students' achievement, motivations, and satisfaction. Heliyon*. Volume 8, Issue 8, August 2022, e10249
- Archibald, DA, and Newman, F.M. (1988). *Beyond standardized testing: Assessing authentic academic achievement in the secondary school* Reston, VA: National Association of Secondary School Principals.
- Ashford-Rowe, K., Herrington, J., & Brown, C. (2014). *Establishing the critical elements that determine authentic assessment. Assessment & Evaluation in Higher Education*, 39 (2), 205–222.
- Baker, E.L (1989). *Higher Order Assessment and Indicators of Learning. CSE Technical Report 295*. Center for Research on Evaluation, Standards, and Student Testing, Los Angeles, CA
- Bergen, D. (1993-1994). *Authentic performance assessments. Childhood Education*, 70(2), 99-102
- Bouchrika, N. Harrati, V. Wanick, G. Wills. (2019). *Exploring the impact of gamification on student engagement and involvement with e-learning systems. Interact. Learn. Environ.* (2019), pp. 1-14
- Boud, D., & Associates. (2010). *Assessment 2020: Seven propositions for the assessment reform in higher education*.
- Burton, D.J. (2020). *Raters' measurement of test-task authentic engagement in L2 oral-performance assessment: An exploration of scale development. System* 90. 102233. <https://doi.org/10.1016/j.system.2020.102233>
- Chong, E.J., Lim J.S., Liu, Y., Lau, YY, % Wu, V.X. (2016). *Clinical education. Improvement of learning domains of nursing students*

- with the use of authentic assessment pedagogy in clinical practice. *Nurse Education in Practice*. Volume 20. Page 125-130.
- Cumming, J & Maxwell, G. (1999). *Contextualising authentic assessment. Assessment in Education: Principles, Policy and Practice*. <https://doi.org/10.1080/09695949992865>
- Darling-Hammond, L., & Snyder, J. (2000). *Authentic assessment of teaching in context*. *Teaching and Teacher Education*, 16, 523–545.
- Dochy, F. (2001). *A new assessment era: different needs, new challenges*. *Research Dialogue in Learning and Instruction*, 10(1), 11-20.
- Doug A, A, ; Fred M, n. (1988) *Beyond Standardized Testing: Assessing Authentic Academic Achievement in the Secondary School*. Office of Educational Research and Improvement (ED), Washington,, DC.
- Duchatelet, D., Donche, V., Bursens, P., Gijbels, D., & Spooen, P. (2020). *Unravelling the interplay of sources of self-efficacy in negotiating in role-play simulations of political decision-making: A longitudinal in-depth case study*. *Contemporary Educational Psychology*, 62. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101874>
- Duchatelet, D., Gijbels, D., Bursens, P., Donche, V., & Spooen, P. (2019). *Looking at roleplay simulations of political decision-making through a contextual lens: A state-of-the-art*. *Educational Research Review*, 27, 126–139. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.03.002>
- Farel, C. (2019). *Do international marketing simulations provide an authentic assessment of learning? A student perspective*. *The International Journal of Management Education* 18 (2020) 100362. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2020.100362>
- Fogo, B. (2014). *Core practices for teaching history: The results of a Delphi panel survey*. *Theory and Research in Social Education*, 42(2), 151–196, <http://dx.doi.org/10.1080/00933104.2014.902781>
- Frey, B.B., Schmitt, V.I, & Allen, J.P, (2012). *Defining authentic classroom assessment*. *Praktical Assessment Research & Evaluation*. Vol. 17. Number 2, januari 2012

- from <https://www.facultyfocus.com/free-reports/assessing-online-learning-strategies-challenges-and-opportunities/>
- Geller, L. (1982). *The Failure of Self-Actualization Theory*. *Journal of Humanistic Psychology*, 22(2), 56–73. doi:10.1177/0022167882222004
- Gulikers, J. T. M., Kester, L., Kirschner, P. A., & Bastiaens, T. J. (2008). *The effect of practical experience on perceptions of assessment authenticity, study approach, and learning outcomes*. *Learning and Instruction*, 18(2), 172–186.
- Gulikers, J., Bastiaens, Th., & Kirschner, P. (2004). *A five-dimensional framework for authentic assessment*. *Educational Technology Research & Development*. Vol. 52, No. 3 (2004), pp. 67-86
- Hambleton, Ronald K.; Murphy, Edward. (1991). *A Psychometric Perspective on Authentic Measurement*. *National Evaluation Systems Information Analyses (070) -- Viewpoints (Opinion/Position Papers, Essays, etc.) (17.0)*
- Herrington, J. & Herrington, A. (1998) *Authentic Assessment and Multimedia: How University Students Respond to a Model of Authentic Assessment*, *Higher Education Research and Development*. 17(3), pp.305-322.
- Herrington, J. & Oliver, R. (2000) *An instructional design framework for authentic learning environments*, *Educational Technology Research and Development*. 48(3), pp.23-48. 262
- Herrington, J., & Herrington, A. (1998). Authentic assessment and multimedia: How university students respond to a model of authentic assessment. *Higher Education Research and Development*, 17(3), 305–322.
- Herrington, J., & Oliver, R. (2000). *An instructional design framework for authentic learning environments*. *Educational Technology Research and Development*, 48(3), 23-48.
- Herrington, T. & Herrington, J. (2008) *Authentic learning environments in higher education*, *British Journal of Educational Technology*. 39(4), pp.765-765.
- Kearney, S. (2013). *Improving engagement: The use of “Authentic self and peer assessment for learning” to enhance the student learning*

- experience*. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 38(7), 875–891.
- Kinash, S., McGillivray, L., & Crane, L. (2018). *Do university students, alumni, educators and employers link assessment and graduate employability?* *Higher Education Research & Development*, 37(2), 301–315.
- Ladousse, G.P. (10987). *Role Play*. Oxford English. Volume 3 of Oxford progressive English Readers.
- Lesh, R, & Lamon, S.J, (1992). *Assessment of authentic performance in school mathematics*. Washington, DC : AAAS Press, ©1992.
- Magda, A. J., & Aslanian, C. B. (2018). *Online college students 2018: Comprehensive data on demands and preferences*. Louisville, KY: The Learning House, Inc.
- Maley, C.O (2015). Beyond the “babel problem”: Defining simulations for the social studies. *Journal of Social Studies Research*. 39 (2015) 63–77. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jssr.2014.10.001>
- Maude, P. et al (2021). *Identification of authentic assessment in nursing curricula: An integrative review*. *Nurse Education in Practice*. Volume 52, March 2021, 103011 <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2021.103011>
- Newmann , F. M. & Archbald, D. A. (1992) *The nature of authentic academic achievement*, in: H. Berlak, F. M.
- Newmann, E. Adams, D. A. Archbald, T. Burgess, J. Raven and T. A. *Romberg Toward a new science of educational testing and assessment* (Albany, New York, USA, SUNY Press).
- O. Baydas, O & Cicek, M. (2019). *The examination of the gamification process in undergraduate education: a scale development study*. *Technol. Pedagog. Educ.*, 28 (3) (2019), pp. 269-285
- Paulson, Paulson dan Meyer (1991). *What Mkes a portfolio a portfolio?*. Diakses dari [https://files.ascd.org/staticfiles/ascd/pdf/journals/ed\\_lead/el\\_199102\\_paulson.pdf](https://files.ascd.org/staticfiles/ascd/pdf/journals/ed_lead/el_199102_paulson.pdf)
- PORTOFOLIO, diunduh dari: <http://jfmuelller.faculty.noctrl.edu/toolbox/portfolios.htm>, tanggal 5 Oktober 2021

- Shank, P. (2009, May). *Four typical online learning assessment mistakes*. In R. Kelly (Ed.), *Assessing online learning: Strategies, challenges and opportunities* (pp. 4-6). Madison, WI: Magna Publications Inc. Available
- Shavelson, R.J. (1989, June). *Performance assessment: Technical considerations*. Presentation at the seminar on Authentic Assessment, Berkeley, CA.
- Sokhanvara, Z., Salehi, K., & Sokhanvar, F. (2021). *Advantages of authentic assessment for improving the learning experience and employability skills of higher education students: A systematic literature review*. *Studies in Educational Evaluation*, 70. 101030. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2021.101030>
- Spence-Brown, R. (2001). *The eye of the beholder: Authenticity in an embedded assessment task*. *Language Testing*, 18(4), 463e481. <https://doi.org/10.1191/026553201682430139>.
- Sridharan, B., & Mustard, J. (2015). *Authentic assessment methods: A practical handbook for teaching staff*.
- Stephens, J. M., Feinberg, J., & Zack, J. (2013). *Those who do: Social studies teachers' use of role play and simulations and the making of 21st century citizens*. In J. Passe, & P. G. Fitchett (Eds.), *The status of social studies: Views from the field* (pp. 259–279). Charlotte, NC: Information Age Publishers.
- Stoutenborough, J. (2008). *Semantic differential technique*. In P. J. Lavrakas (Ed.), *Encyclopedia of survey research methods* (pp. 811e812). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781412963947.n527>.
- Susanto, H. (2020). *Anotasi bibliografi pedagogi sejarah, nasionalisme dan karakter bangsa*. DOI:10.17605/OSF.IO/CZ7JW. Universitas Lambung Mangkurat. Project: Pembelajaran Sejarah
- Svicniki, M. D. (2004). *Authentic assessment: Testing in reality*. *New Directions for Teaching and Learning*, 2004(100), 23–29.
- Thieman, G. Y., & Carano, K. T. (2013). *From the field: How Oregon social studies teachers are preparing students for the 21st century*. *Oregon Journal of the Social Studies*, 1(1), 3–20.

- University of Florida. (2018). *Authentic assessment in online learning*. Retrieved from <http://citt.ufl.edu/online-teaching-resources/assessments/authentic-assessment-in-online-learning/>
- Wiggins, G. (1989). Teaching to the (authentic test). *Educational Leadership*, 46(7), 41–47.
- Wiggins, G. (1990). *The case for authentic assessment*. *ERIC Digest*. ERIC Document Reproduction Service No. ED, 328 611.
- Wiggins, G. (1998). *Education assessment: Designing assessments to inform and improve student performance*. San Francisco: Joey-Bass Publishers.
- Wiggins, Grant. (1998). Ensuring authentic performance. Chapter 2 in *Educative Assessment: Designing Assessments to Inform and Improve Student Performance*. San Francisco: Jossey-Bass, pp. 21 – 42.
- Willemse, J., Jooste, K., Bozalek, V., 2019. *Experience of undergraduate nursing students on an authentic mobile learning enactment at a higher education institution in South Africa*. *Nurse Educ. Today* 74, 69–75. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2018.11.021>.
- Yusof, N, et.al (2012). *Authentic Assessment of Industrial Training Program: Experience of Universiti Teknologi Malaysia*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 56 ( 2012 ) 724 – 729. DOI: 10.1016/j.sbspro.2012.09.709
- Zainuddin, S.K.W., Shujahat, C.M & Perera, C.J.(2020). *The impact of gamification on learning and instruction: a systematic review of empirical evidence*. *Educ. Res. Rev.*, 30 (2020), Article 100326

## Profil Penulis



**Dr. Eny Winaryati, M.Pd.**, S1 FKIP Pendidikan Kimia UNS (1989), S2 Pendidikan Sains, konsentrasi Pendidikan Kimia UNNES (2009), S3 Penelitian dan Evaluasi Pendidikan UNY (2013). Saat ini menjadi dosen Pendidikan Kimia, FMIPA, Universitas Muhammadiyah Semarang (UNIMUS). Mempunyai hobi menulis puisi yaitu: *Perjalanan* (2004), *Manakala Tangan Menengadah (Berlaksa Harap Menjuntai Rahmat)* ditulis tahun 2005, *Dua Perempuan* (2006), *Merajut Mimpi* (2007), *Empat puluh tahun dalam empat puluh lima Puisi untuk 'AISYIYAH* (Kenangan di bulan Desember 2008), *Memori yang Tercecer diantara gedung PPS* (2009), *Tanpa Kata Ada Rasa* (2010), *Percikan, Goresan dan Tulisan* (2011), *Menggapai Hidayah* (2012), *Lambaian Kenang (Benamkan Asa, Terbangkan Cita)* (2013), *Babak Baru* (Arus Skenario Illahi, 2014). *Lentera Hati* (2015), *Kado Untuk Anakku* (2016), *Potret* (2017). Buku Ilmiah yang ditulis: *Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa* (2014), *Evaluasi Supervi Pembelajaran* (2015), *Model Pembelajaran "Wisata Lokal"*, (2017), *Action Research dalam Pendidikan (Teori dan Aplikasinya)*, (2018). *Cercular Model of RD&D (Model Digunakan Pada Pengembangan Platfork Digital MESp 4Cs)* (2021). *Model-model Evaluasi. Aplikasi dan Kombinasinya.* (2021). Alamat email: enywinaryati@unimus.ac.id. Telp: 081325678400





**Muhammad Munsarif, S.Kom., M.Kom.,** Lahir di Demak Jawa Tengah, pada 14 Maret 1972. Lulus D3 Informatika UDINUS (1998). S1 Sistem informasi UDINUS (2002), Lulus S2 Teknik Informatika UDINUS (2004). Saat ini menjadi dosen Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Semarang (UNIMUS). Mempunyai hobi Olahraga, Bisnis, dan membaca. Buku yang sudah di tulis : *Kewirausahaan dan Bisnis Online* (2020), *Media pembelajaran* (2020), *Tourism Marketing* (2020), *Teori-Teori Manajemen Sumber Daya Manusia* (2020), *Sistem Basis Data Lanjutan* (2021). *Cercular Model of RD&D (Model Digunakan Pada Pengembangan Platfork Digital MESp 4Cs)* (2021). *Model-model Evaluasi. Aplikasi dan Kombinasinya.* (2021). Email: m.munsarif@unimus.ac.id. Telp: 081238931088.



**Dr. Mardiana,** lahir di metro Lampung tanggal 14 Januari 1974. Menempuh pendidikan di SD Negeri 8 Metro (1985), SMP Negeri 4 Metro (1989), MAN 1 Metro (1991), IAIN Raden Intan Lampung S1 (1996). Pendidikan S2 di PPs IAIN Raden Intan Lampung, Prodi Pengembangan Kurikulum (2009), dan pendidikan Doktor ditempuh di PPs Universitas Negeri Yogyakarta, Prodi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan (2017). *Cercular Model of RD&D (Model Digunakan Pada Pengembangan Platfork Digital MESp 4Cs)* (2021). Hingga saat ini bertugas di Universitas Muhammadiyah Lampung. *Model-model Evaluasi. Aplikasi dan Kombinasinya.* (2021). Email mardhiyana.rahma@yahoo.com.. Telp. 081229949101.





**Dr. Suwahono, M.Pd.** lahir pada 20 Mei 1975 di Kota Semarang, Jawa Tengah. Berasal dari keluarga sederhana. Penulis mengenyam pendidikan formal di SDN Jarakah II (1985). SMP Negeri 16 Semarang (1989), dan SMA Negeri 6 Semarang, tamat tahun 1991. 2 tahun 1991 sampai tahun 1993 bekerja sebagai buruh kasar untuk mengumpulkan uang buat biaya kuliah. Di tahun 1993 penulis Kuliah di Jurusan Pendidikan Kimia FPMIPA IKIP Negeri Semarang (2009), Studi Doktorat di Universitas Negeri Yogyakarta pada Tahun 2017. Dosen di program studi pendidikan kimia Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas terbuka. Buku-buku yang sudah diterbitkan: (1) *Pemodelan Rasch Sebagai Kerangka Acuan Penilaian* (2018). (2) *Pengukuran Keterampilan Generik Kimia*, (2018). (3) *Asesmen Keterampilan Dasar Kimia*, (2020). (4) *Principia Kimia : Sejarah Dan Filosofi Kimia* (2021). *Cercular Model of RD&D (Model Digunakan Pada Pengembangan Platfork Digital MESp 4Cs)* (2021). *Model-model Evaluasi. Aplikasi dan Kombinasinya*, (2021). Alamat jL. Segaran III no 19 Ngaliyan Semarang 50185 dengan Nomor HP 08122925061. Email: Suwahono@walisongo.ac.id

INDONESIA

www.penerbitbukumurah.com

Dilarang keras, mencetak naskah hasil layout ini tanpa seijin Penerbit



[www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)

**Dilarang keras, mencetak naskah  
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**