

PENILAIAN AUTENTIK BERBASIS PERMAINAN DI SEKOLAH DASAR

Rendra Sakbana Kusuma, Eddy Sutadji, Titik Harsiaty

Universitas Negeri Malang
E-mail: sakbana132@gmail.com

ABSTRAK

Penilaian merupakan proses merekam seluruh aktivitas pembelajaran siswa melalui bukti-bukti yang autentik sebagai dasar membuat keputusan. Pada proses penilaian, siswa menkonstruksi kompetensi yang dimiliki melalui penyelesaian soal atau tugas. Proses dan hasil kegiatan siswa menjadi tolak ukur ketercapaian pembelajaran. Penilaian memandang bahwa proses dan hasil kegiatan adalah kesatuan yang utuh sehingga guru memiliki peran penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan hasil penilaian. Pelaksanaan penilaian di sekolah dasar yang konvensional lebih menekankan pada penilaian kognitif, guru cenderung menggunakan soal pilihan ganda atau uraian. Guru melakukan penilaian hanya untuk memenuhi tugas dan kewajiban dalam memberi nilai pada siswa. dalam mengerjakan soal atau tugas penilaian, siswa harus mengikuti aturan yang ditetapkan guru. Siswa tertekan dan tidak tenang dalam mengerjakan soal atau tugas penilaian. Kondisi tersebut memiliki dampak terhadap proses dan hasil yang diperoleh siswa. Penilaian dilakukan secara langsung agar hasil yang diperoleh lebih autentik dan dapat dipertanggung jawabkan. Penilaian autentik memandang bahwa tidak hanya hasil yang diperoleh merupakan bukti yang autentik, akan tetapi soal dan tugas yang diberikan kepada siswa juga mencerminkan permasalahan kehidupan di sekitar siswa. Penilaian autentik merupakan proses penilaian yang mengangkat permasalahan dunia nyata dan hasil penilaian diperoleh secara langsung pada saat penilaian. Penilaian autentik memiliki karakteristik kegiatan penilaian secara langsung dan memperoleh hasil secara langsung pula. Prinsip-prinsip penilaian autentik antara lain proses penilaian merupakan bagian dari pembelajaran, mencerminkan dunia nyata, menggunakan berbagai ukuran dan metode, dan bersifat holistik. Penilaian pada siswa sekolah dasar mengacu pada tingkat perkembangan kognitif dan karakter siswa yang masih suka bermain. Dalam hal ini perlu ada inovasi pelaksanaan penilaian yang memungkinkan siswa dapat belajar dan bermain pada saat yang sama. Konsep bermain merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penilaian berbasis permainan memberikan suasana kegiatan yang menarik dan menyenangkan siswa. Soal dan tugas penilaian dikemas dalam bentuk permainan yang mencerminkan permasalahan kehidupan sehari-hari siswa. penilaian berbasis permainan menekankan pada kerjasama siswa dalam menyelesaikan berbagai persoalan dan memaksimalkan kompetensi dan sumber daya yang ada. Dalam hal ini penilaian dipandang memiliki peran penting dalam mengukur keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Tulisan ini membahas implikasi konsep permainan terhadap pelaksanaan penilaian bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *penilaian autentik, permainan, sekolah dasar*

PENDAHULUAN

“We use the term authentic assessment to describe the multiple forms of assessment that reflect student learning, achievement, motivation and attitudes on instructionally-relevant classroom activities”(O’Malley dan Pierce, 1996:4). Penilaian autentik menggambarkan berbagai bentuk penilaian yang mencerminkan pembelajaran, prestasi, motivasi, sikap siswa terhadap aktivitas kelas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penilaian merupakan penghubung antara tujuan, pelaksanaan, dan hasil kegiatan belajar siswa. Akan tetapi karena alasan kesibukan guru dan kemudahan kegiatan penilaian, maka guru cenderung menilai siswa hanya pada akhir pembelajaran melalui pemberian tes. Wicaksono (2013:2) dalam penelitiannya menyatakan bahwa guru cenderung menggunakan bentuk soal pilihan ganda dan uraian dalam mengukur hasil belajar siswa.

Dikli (2003:13) menyatakan bahwa *“Assessment and testing considerably differ from each other. While testing is formal and often standardized, assessment is based on a collection of information about what students know and what they are able to do”*. Penilaian dan tes merupakan dua istilah yang memiliki pengertian yang berbeda. Tes merupakan kegiatan formal dan cenderung distandarisasi, misalnya tes masuk siswa baru, tes penerimaan pegawai, dan tes lainnya yang dilakukan tanpa didahului sebuah proses kegiatan. Tes dilakukan di awal kegiatan atau di akhir kegiatan. Sedangkan penilaian merupakan proses merekam apa yang siswa ketahui dan siswa lakukan selama proses pembelajaran berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan.

Penilaian merupakan kegiatan yang sangat penting bagi suatu lembaga pendidikan dasar. Pemerintah menentukan kualitas sekolah berdasarkan hasil ujian nasional yang dilakukan satu tahun sekali. Muchtar (2010:70) menyatakan bahwa *“Kecenderungan yang ada menunjukkan bahwa suatu lembaga pendidikan dianggap bermutu bila tingkat kelulusannya dalam ujian nasional mencapai 100%”*. Kondisi ini memberikan beban tersendiri bagi para guru dan pengelola sekolah, sehingga mereka melakukan berbagai cara dan upaya supaya siswa mendapatkan nilai yang tinggi. Tujuan tersebut tidak ditekankan pada proses pengelolaan pembelajaran, melainkan pada nilai akhir yang akan diperoleh. Jika suatu siswa di sekolah tertentu memiliki nilai yang tinggi maka akan mendapatkan pujian dari sekolah lainnya, akan tetapi juga sebaliknya jika nilai siswa rendah, maka akan mendapatkan ejekan dari sekolah lainnya juga.

KONSEP PENILAIAN AUTENTIK BERBASIS PERMAINAN

Konsep penilaian berbasis permainan adalah inovasi kegiatan penilaian yang dikemas dalam bentuk permainan. Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan, maka siswa akan merasa senang untuk melakukan kegiatan. Permainan dapat dilakukan perorangan maupun kelompok. Dalam permainan kelompok siswa saling bergantung satu sama lain sehingga terjalin kerjasama untuk memecahkan sebuah persoalan. *“Game theory accounts for situations in which the choices made by the different actors are interdependent, or when one person’s best choices are influenced by the actions/decisions of others. Under such conditions, game theory allows for a more sophisticated and insightful analysis since the decisions of individuals are properly analyzed as interdependent choices, as*

opposed to choices made in isolation” (Blumentritt, Mathews, and Marchisio, 2012:52).

“My uses of games in class were directed to exploring the relationships among various game theory assumptions and solutions and student opinion and behavior” (Shubit, 2002:145). Permainan tidak hanya menekankan pada ranah pengetahuan dan keterampilan, akan tetapi sikap juga menjadi penentu dalam kegiatan tersebut. Kepercayaan, pembagian tugas, dan keharmonisan dalam kelompok juga memberi nilai lebih terhadap hasil permainan. Kelompok memiliki berbagai alternatif pemecahan masalah melalui ide-ide anggota kelompoknya dan pada akhirnya kelompok menyepakati bersama langkah dan keputusan yang akan diambil. Interaksi dan komunikasi selalu terjalin selama permainan dan memungkinkan siswa tidak menyadari bahwa mereka sedang dinilai oleh guru maupun teman sejawat.

Permainan dapat mengemas kegiatan penilaian menjadi lebih autentik dan topik yang diambil berhubungan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari siswa. Kreasi dan inovasi perlu selalu dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Permainan dapat menjadi langkah awal konsep pembelajaran yang lengkap mencakup domain, kognisi, keterampilan dan sikap siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Shubit bahwa *“Because of the complexity of human preferences and behavior, I regard the teaching of basic game theory as an immensely important first step in the formalization of the study of individual and group-conscious behavior”* (2002:154).

“At present, though, role-playing games remain a much more complex hobby than they may appear to outsiders, and one which requires the acquisition of many unspoken skills” (Neuenschwander, 2008:198). Bermain adalah kegiatan yang tidak membutuhkan banyak suara tetapi mengasah banyak keterampilan. Melalui permainan siswa mendapatkan lebih banyak keterampilan daripada tuntutan tujuan penilaian. Bermain membuat siswa senang, ketika mereka senang, mereka akan melakukan semua kegiatan dengan senang hati. *“The underlying principle of the activity is simple enough: gamers are playing make-believe with each other for their own entertainment”* (Neuenschwander, 2008:198).

Melalui bermain diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada seorang anak, siswa, dan peserta didik dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan (Antoro, 2013:8). Lingkungan dan situasi belajar yang kondusif memiliki pengaruh yang besar terhadap proses dan pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui kondisi yang menyenangkan siswa dapat lebih termotivasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang nanti pada akhirnya menuju pada peningkatan prestasi belajar siswa.

IMPLIKASI TERHADAP KEGIATAN PENILAIAN

“An examination was necessary, partly for practical reasons and partly for policy requirements, namely that 30% of assessment is invigilated” (Herrington, Parker, and Jelinek, 2014:27). Penilaian dibutuhkan dalam berbagai aspek,

termasuk dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Penilaian merupakan kegiatan yang kompleks dan sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan hasil. Perencanaan yang baik pelaksanaan yang terstruktur akan memberikan hasil yang maksimal. Guru melakukan penilaian dengan tujuan agar informasi yang diperoleh dari kegiatan siswa akurat dan bermanfaat bagi siswa dan guru dalam menentukan kebijakan lebih lanjut.

Hodgman (2014:61) menyatakan bahwa *“They found that assessment strategies should be closely related to teaching and learning and concluded that authentic assessment are more widely accepted by students as opposed to standardized tests and thus should become integral parts of the instructional cycle”*. Penilaian merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Kegiatan penilaian adalah kegiatan belajar, siswa menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki untuk memecahkan suatu persoalan atau tugas berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan penilaian mencerminkan kegiatan pembelajaran sehingga proses dan hasil penilaian dapat menggambarkan sikap dan perilaku siswa sesuai kompetensi dasar dalam kurikulum. *“Assessment should reflect the curriculum and it’s goal, which determine what is to be assessed and how it is to be assessed”* (Pigdon and Wolley, 1992:73).

Dalam menerapkan penilaian berbasis penilaian, guru mengacu pada kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Pada umumnya penilaian dilakukan melalui tes tulis dan soal uraian. Metode tersebut sulit dipahami dan dikerjakan oleh siswa, terutama siswa sekolah dasar. *“Berdasarkan perkembangan intelektual anak pada rentang usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada mas usia ini anak sudah memiliki kemampuan untuk menguasai keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis”* (Kurniawan dalam Rosita, 2015:35). Siswa sekolah dasar masih dalam tahap perkembangan operasional konkrit. Soal tes tulis pada umumnya dikemas dalam bentuk pertanyaan biasa bukan soal cerita, sehingga soal tersebut menjadi abstrak dan tidak jelas dalam pikiran siswa. Inovasi penilaian berbasis permainan dikemukakan berdasarkan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar yang bersifat konkrit dan suka bermainan.

Bermain adalah kegiatan yang disukai anak pada usia sekolah dasar. Kesenangan mereka terhadap permainan dapat digunakan guru sebagai media dan metode pembelajaran. Ketika bermain, kondisi mental anak cenderung stabil dan bersemangat sehingga situasi dan kondisi kondusif ini bermanfaat bagi siswa untuk belajar lebih mudah. Berbeda kondisinya ketika siswa diberikan soal tes, kemudian ada beberapa aturan yang tidak boleh dilakukan, antara lain bersuara, berjalan, bertanya, dan menyalin pekerjaan teman. Situasi ini membuat anak terkekang dan mencekam sehingga anak tidak dapat mengoptimalkan kompetensi dirinya dalam menyelesaikan soal atau tugas.

PENUTUP

Konsep penilaian autentik berbasis permainan diharapkan dapat menjadi alternatif kegiatan penilaian di sekolah dasar. Proses penilaian memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil penilaian siswa. guru diharapkan lebih menekankan pada proses dari pada hasil. Manfaat peningkatan kualitas proses penilaian dapat

dirasakan langsung oleh siswa melalui pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipelajari selama proses pembelajaran. Kreasi dan inovasi serta pengembangan perlu dilakukan guru sekolah dasar mengingat usia anak sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkrit dan masih suka bermain. Anak akan terkait pada kegiatan-kegiatan yang berbau permainan dan cenderung menolak dan apatis pada kegiatan-kegiatan yang tidak mereka sukai.

Penilaian autentik menekankan pada bagaimana anak belajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman belajar mereka sendiri. Skor dan nilai merupakan gambar dan pencapaian siswa dalam belajar tetapi bukan menjadi prioritas utama kegiatan penilaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoro, D. W. 2013. *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus di SDIT Al Hasna Klaten)*. Skripsi tidak diterbitkan, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Blumentritt, T., Mathews, T., & Marchisio, G. 2012. Game Theory and Family Business Succession: An Introduction. *Family Business Review Journal*, (Online), 16(1): 51-67. (<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0894486512447811>), diakses 23 April 2017.
- Dikli, S. 2003. Assessment at a Distance: Traditional vs. Alternative Assessment. *The Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, (Online), 13-19 (<http://www.tojet.net/articles/v2i3/2322.pdf>) Diakses 31 Januari 2016.
- Herrington, J., Parker, J., and Jelinek, D. B. 2014. Connected Authentic Learning: Reflection and Intentional Learning. *Australian Journal of Education*, (Online), 58(1): 23-35. (<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0004944113517830>), diakses 28 Februari 2017.
- Hodgman, M. R. 2014. Using Authentic Assessments to Better Facilitate Teaching and Learning: The Case for Student Portfolios. *Journal of Studies in Education*, (Online) 4 (3), 60-65. (<http://www.macrothink.org/journal/index.php/jse/article/download/61495060>) diakses 31 Januari 2016
- Michael, J., and Pierce, O. L. V. 1996. *Authentic Assessment for English Language Learners*. The United State of America: Addison-Wesley Publishing Company.
- Muchtar, H. 2010. *Penerapan Penilaian Autentik dalam Upaya Peningkatan Mutu* (Online), (<http://www.bpkpenabur.or.id/files/Hal.%252068-76%2520Penerapan%2520Penilaian%2520Autentik.pdf>), diakses 9 April 2015.
- Neuenshwander, B. 2008. Playing by the Rules: Instruction and Acculturation in Role-Playing Games. *E-Learning Journal*, (Online), 5(2): 189-198. (<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.2304/elea.2008.5.2.189>) , diakses 4 Mei 2017.

- Pigdon, K., and Wolley, M. 1992. *The Big Picture, Integrating Children's Learning*. Australia: Eleanor Curtain Publishing.
- Rosita, F. Y. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Berbicara bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (JINoP)*, (Online) 1(1): 25-37, (<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/download/2445/2653>), diakses 25 April 2017.
- Shubit, M. 2002. The Uses of Teaching Games in Game Theory Classes and Some Experimental Games. *Simulation & Gaming Journal*, (Online), 33(2): 139-156, (<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1046878102332002>), diakses 19 April 2017.
- Wicaksono, V. D. 2013. *Pengembangan Asesmen Autentik untuk Proses dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD*. Malang: Universitas Negeri Malang.