

PENILAIAN DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21 UNTUK PEMBELAJARAN JARAK JAUH¹

Hendra Kurniawan, M.Pd.²

hendrak@usd.ac.id

A. Pembelajaran Jarak Jauh (Daring)

Tak dinyana baru beberapa minggu pembelajaran semester genap berlangsung seperti biasa di sekolah-sekolah secara tiba-tiba harus berubah drastis. Pasalnya masyarakat dihentakkan oleh berita luar biasa, virus baru dari Wuhan telah singgah di Indonesia. Tepat awal bulan, 1 Maret 2020, pemerintah mengumumkan pasien pertama terjangkit Covid-19 ditemukan di Jakarta. Hanya hitungan hari, kabar demi kabar tidak mengenakan terus mengalir di tengah masyarakat.

Jumlah penderita virus yang menyerang sistem pernapasan ini terus bertambah dan angka kematian merangkak naik. Dampaknya bukan hanya pada soal kesehatan, namun dengan segera menggoncang berbagai sektor kehidupan. Berbagai kebijakan pun diterapkan seperti *lockdown* (lokal), pembatasan sosial berskala besar (PSBB), *social distancing*, *physical distancing*, *work from home* (WFH), dan sebagainya. Dalam sektor pendidikan, sekolah-sekolah mulai dari pendidikan usia dini hingga pendidikan tinggi harus ditutup! Bukan berarti libur, namun sistem pembelajaran baru siap menyambut.

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau dalam jaringan (daring) yang juga biasa dikenal sebagai pembelajaran online sebenarnya bukan barang baru. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis internet dengan berbagai platform yang tersedia dan *Learning Management System* (LMS). Sistem pembelajaran yang selama ini laris manis di ranah kajian dan pelatihan, kini siap tidak siap harus dilakukan! Pandemi Covid-19 telah memaksa guru maupun siswa untuk menajjal sepenuhnya pembelajaran online.

Paradigma pembelajaran tatap muka dengan tiba-tiba (bahkan ekstrim) tergantikan begitu saja oleh pembelajaran tatap layar. Tentu ini bukan hal yang mudah, tak hanya bagi guru namun juga siswa. Apalagi jika peralatan yang tersedia dan keterampilan pengguna belum mampu mendukung pelaksanaannya secara optimal, terjadilah keribetan dan keributan di sana-sini. Pelatihan pembelajaran daring dadakan pun digelar. Internet menjadi penguasa, penggunaan kuota melejit, dan berbagai aplikasi pembelajaran daring bak kacang goreng.

Setelah berpeluh dengan pembelajaran daring sekian bulan lamanya, harapan kembali bersua dalam pembelajaran tatap muka di tahun pelajaran baru ternyata sirna. Era kenormalan baru (*new normal*) yang tengah naik daun sekarang ini tak berarti menyudahi pembelajaran daring. Pemerintah telah menegaskan sistem pembelajaran daring akan diteruskan, kecuali daerah yang memungkinkan dengan protokol kesehatan ketat dan aturan baru, guna mencegah masifnya penyebaran Covid-19. Akhirnya, pembelajaran daring turut menjadi salah satu pembiasaan baru di era kenormalan baru.

¹ Disampaikan dalam Webinar “Penilaian Pembelajaran Jarak Jauh di Era New Normal” yang diselenggarakan oleh SMA Pangudi Luhur Sedayu Bantul pada Rabu, 8 Juli 2020.

² Dosen Pendidikan Sejarah di FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Tergagapnya sekolah dan guru untuk melaksanakan pembelajaran daring sejatinya tak perlu terjadi. Ada konsep TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) yang sudah cukup lama diperkenalkan. Konsep ini dianggap sebagai terobosan untuk menghadapi era digital di abad 21. Konsep ini mengintegrasikan unsur penguasaan teknologi, keterampilan mengajar (pedagogi), dan penguasaan konten pengetahuan (profesional/bidang studi). Ekosistem pendidikan ini diharapkan dapat menjiwai pembelajaran mulai dari perencanaan, proses, hingga penilaiannya.

Ivan Illich pada tahun 1971 melancarkan kritik terhadap institusi pendidikan. Sistem pendidikan semestinya didasarkan atas jaringan relasi sehingga setiap pemelajar dapat mengakses sumber-sumber belajar yang diperlukan kapan saja, bukan berdasarkan paket sasaran dan materi yang dijejalkan pada peserta didik (Handojoseno, 2016: 50-51). Kini seiring kemajuan di era 4.0, gagasan Illich sekitar hampir 50 tahun yang lalu dengan mudah terwujud melalui sistem belajar online. Hal ini pula yang akan dapat mendukung gagasan merdeka belajar.

Ada dua sistem pembelajaran daring (Kurniawan, 2020, pp. 21–22) yaitu

1. *Blended learning*; memadukan pembelajaran tradisional dengan tatap muka di ruang kelas (faktual) dengan sistem online digital (virtual). Proporsinya dapat dipertimbangkan sesuai kebutuhan. Salah satu model *blended learning* yang dapat dilakukan yakni *flipped learning*. Materi dipelajari terlebih dahulu di rumah secara digital melalui video pembelajaran dan bahan-bahan lain sementara sesi tatap muka di kelas digunakan untuk diskusi dan penugasan dengan bimbingan guru.
2. *Online distance learning*; sistem ini melakukan pembelajaran secara online sepenuhnya. Tentu diperlukan sarana dan ekosistem yang betul-betul siap dari sisi perencanaan, pengorganisasian konten, pelaksanaan pembelajaran, hingga alat evaluasinya.

Pembelajaran daring membutuhkan paradigma baru. Tidak cocok apabila paradigma dan cara-cara biasa seperti dalam pembelajaran tatap muka masih terus dipertahankan kendati secara hakikat sama. Kesenjangan utama antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring adalah soal keberjarakan. Dari segi ruang, guru dan siswa juga antarsiswa berjarak karena tidak dalam ruang yang sama dan tidak berinteraksi secara langsung. Dari segi materi, akibat jarak maka materi harus disampaikan melalui perantaraan media yang tak bisa ditolak. Dari segi waktu, perjumpaan guru-siswa memungkinkan dilaksanakan dalam waktu yang serempak bersamaan (*synchronous*) maupun tidak (*asynchronous*). Belum kendala teknis baik dari sarana, alat, maupun keterampilan para pengguna.

Berbagai keniscayaan ini membuat guru dan siswa harus bersiap, penguasaan literasi digital saja tak cukup. Guru perlu mempersiapkan desain pembelajaran yang tepat mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penilaiannya. Sementara siswa perlu memiliki mentalitas belajar yang tertib, disiplin, dan militan, sehingga capaian pembelajaran yang diharapkan bisa optimal diperoleh. Haluan pembelajaran yang selaras dengan kurikulum harus dipenuhi, namun dengan situasi pembelajaran yang baru (*new normal*) harus diakui lebih sarat tantangan ketimbang saat pembelajaran normal.

B. Penilaian Otentik Menurut Kurikulum 2013

Dalam Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan, dijelaskan bahwa penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Penilaian yang dilakukan guru hendaknya tidak hanya penilaian atas pembelajaran (*assessment of learning*) namun juga penilaian untuk pembelajaran (*assessment for learning*) dan penilaian sebagai pembelajaran (*assessment as learning*). Maka dalam Kurikulum 2013 dikenal penilaian otentik yang merupakan cermin nyata dari kondisi pembelajaran siswa.

Penilaian otentik tidak hanya berhubungan dengan produk suatu proses pembelajaran saja, namun terlebih mencakup semua proses pembelajaran. Penilaian otentik memiliki sifat berpusat pada siswa, terintegrasi dengan pembelajaran, berkelanjutan, dan individual. Sebagai subjek penilaian terdiri dari guru (pendidik), sekolah (satuan pendidikan), dan pemerintah. Guru menyelenggarakan penilaian harian dan penilaian tengah semester. Sekolah menyelenggarakan penilaian akhir semester, akhir tahun, dan ujian sekolah (portofolio). Pemerintah menyelenggarakan ujian nasional (Asesmen Kompetensi Minimal/AKM dan Survei Karakter/SK).

Terkait dengan Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menyajikan Kompetensi Dasar (KD) sebagai kompetensi minimal yang harus dicapai peserta didik. Untuk mengetahui ketercapaian KD, maka guru harus merumuskan sejumlah indikator sebagai acuan penilaian. Sekolah juga harus menentukan ketuntasan belajar minimal atau yang disebut dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang menggambarkan mutu satuan pendidikan. KKM ditentukan dengan mengacu pada SKL yang mempertimbangkan karakteristik dan kualitas siswa (*intake*), karakteristik mata pelajaran (kompleksitas), dan kondisi guru serta sarana prasarana satuan pendidikan (daya dukung).

Penilaian otentik menilai keseluruhan kompetensi siswa meliputi ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang disebut sebagai Taksonomi Bloom. Konsep ini dikembangkan oleh Benjamin Samuel Bloom, seorang pakar psikologi pendidikan, bersama kawan-kawannya pada tahun 1956. Dalam taksonomi ini, Bloom mengklasifikasikan sasaran atau tujuan pendidikan ke dalam tiga domain atau ranah, yakni kognitif, psikomotorik, dan afektif. Setiap ranah ini dibagi lagi secara lebih rinci berdasarkan hierarkinya. Ki Hajar Dewantara juga menekankan pendidikan yang berpusat pada pengembangan tiga aspek yakni cipta, rasa, dan karsa. Dengan istilah lain sering digunakan pula *head, heart, and hand* atau intelektual, emosional, dan perilaku. Ketiga domain ini memiliki arti yang sama dengan klasifikasi yang digagas oleh Bloom.

1. Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*), terkait dengan kemampuan pada aspek pengetahuan, penalaran, atau pikiran. Pada tahun 1994, salah seorang murid Bloom yang bernama Lorin Anderson Krathwohl dan para ahli psikologi aliran kognitivistik mencoba memperbaiki taksonomi Bloom agar sesuai dengan kemajuan zaman. Hasil perbaikan tersebut baru dipublikasikan pada tahun 2001 dengan nama Revisi Taksonomi Bloom. Revisi Anderson ini hanya dilakukan pada ranah kognitif. Perbedaannya yakni mengubahnya menjadi kata kerja dan mengubah kategori mengevaluasi menjadi tingkatan kelima, dan mencipta menjadi tingkatan keenam.

Selengkapnya yakni mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

2. **Ranah Psikomotorik (*Psychomotoric Domain*)**, kebanyakan orang menghubungkan psikomotorik dengan pendidikan fisik (olahraga) dan artistik (seni budaya). Akan tetapi sebenarnya banyak subjek lain, seperti aktivitas menulis, membaca, berpuisi, bercerita, presentasi, unjuk kerja, melakukan proyek, dan sebagainya. Kawasan psikomotorik berkaitan dengan aspek ketrampilan. Ranah psikomotorik terbagi menjadi lima kategori yaitu peniruan, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.
3. **Ranah Afektif (*Affective Domain*)**, merupakan kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran. Kawasan afektif berkaitan dengan aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, dan kepatuhan terhadap nilai (*value*). Ranah afektif terdiri lima kategori yakni menerima (*receiving*), merespon (*responding*), menghargai (*valuing*), mengorganisasikan (*organization*), dan membentuk pola hidup (*characterization by a value*).

Dalam setiap aspek taksonomi, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik, terdapat kata kerja operasional (KKO) yang menggambarkan bentuk perilaku yang ingin dicapai melalui pembelajaran. KKO dapat diukur ketercapaiannya, dapat diamati perubahan tingkah laku atau tindakannya, dapat diuji, dan digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran. Maka digunakan kata kerja agar lebih terukur dan efektif membantu siswa menempuh proses kognitifnya. KKO digunakan untuk memahami KD, mengembangkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran, hingga menyusun kisi-kisi soal penilaian pembelajaran.

C. Pembelajaran Abad 21

Pendidikan pada abad 21 memiliki harapan agar kelak siswa siap terjun ke tengah masyarakat global yang kompetitif. Untuk itu pembelajaran abad 21, sebagaimana ditekankan dalam revisi Kurikulum 2013, harus mengintegrasikan empat hal penting yakni

1. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Pendidikan karakter bukan hanya milik mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti serta Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan saja. Kedua mata pelajaran ini memiliki rumusan KD pada KI 1 (sikap spiritual) dan KI 2 (sikap sosial) yang harus dicapai melalui pembelajaran langsung (*direct teaching*). Maka pendidikan karakter pada kedua mata pelajaran ini menggunakan pendekatan substantif (nilai menjadi konten materinya).

Selain kedua mata pelajaran tersebut, semua mata pelajaran lainnya juga memiliki rumusan KI 1 dan KI 2 namun tanpa KD-KD turunannya. Artinya pendidikan karakter bersifat terintegrasi dengan pembelajaran sebagai *nurturant effect* atau dampak pengiring dan dilakukan melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*). Pendidikan karakter yang melekat ini menggunakan pendekatan reflektif (menggali nilai atau makna di balik konten materinya).

Terdapat lima nilai utama dalam PPK yaitu religius, integritas, mandiri, nasionalis, dan gotong royong. Masing-masing nilai utama memiliki jbaran sikap yang diharapkan dan diukur dalam bentuk penilaian sikap (afektif).

2. Kompetensi Pembelajaran Abad 21 atau 4C

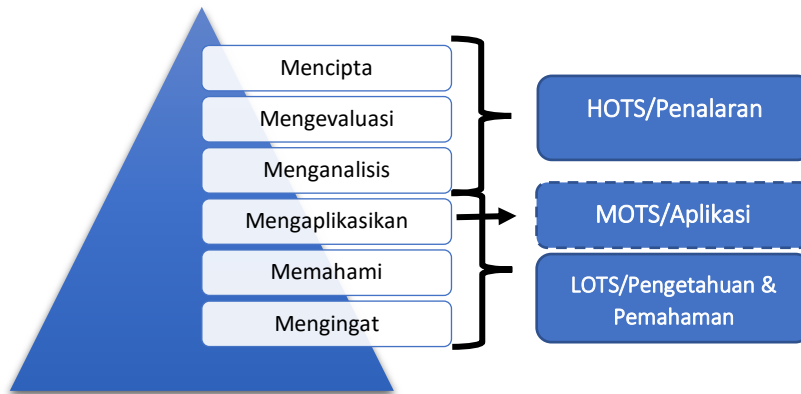
Keterampilan abad 21 populer dengan sebutan 4C yakni

- a. *Communication*, komunikasi yang efektif antarkomponen pembelajaran (guru-siswa, siswa-siswa, dan antara siswa-siswa yang melibatkan guru) akan menciptakan suasana belajar yang hidup dan bermakna. Termasuk juga interaksi dengan berbagai sumber belajar dan penggunaan jaringan komunikasi yang diperlukan terutama dalam pembelajaran daring. Situasi ini harus dibangun agar membiasakan siswa terampil dalam berkomunikasi secara efektif.
- b. *Collaboration*, kolaborasi atau kerja sama satu sama lain untuk saling membantu dan melengkapi tugas tertentu dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sangatlah penting. Aktivitas ini bisa diwujudkan melalui model pembelajaran *discovery learning*, *project based learning*, dan lainnya yang mendorong siswa saling berdiskusi dan saling belajar. Untuk mencapai kompetensi tertentu tidak mengedepankan kompetisi namun kerja sama sehingga tidak ada siswa yang melejit sendiri maupun tertinggal sendiri.
- c. *Critical Thinking and Problem Solving*, guru berperan dalam mendorong siswa untuk mampu melakukan analisis, mengkritisi suatu hal, berpendapat, memecahkan persoalan, dan mengambil keputusan. Aktivitas berpikir kritis merupakan jembatan untuk mendorong siswa sampai pada tingkatan berpikir tinggi (HOTS). Aktivitas ini juga menegaskan bahwa pembelajaran hendaknya berorientasi pada proses perolehan pengetahuan (*process of learning*) bukan pada isi pembelajarannya (*content of learning*).
- d. *Creativity and Innovation*, kreatif dapat dimaknai sebagai kemampuan siswa dalam menerapkan dan memanfaatkan ilmu yang diperoleh dalam konteks kehidupan sehari-hari. Maka ranah keterampilan (KI-4) menjadi peluang sekaligus penentu dalam mengembangkan daya kreativitas siswa terkait dengan pengetahuan yang diperolehnya (KI-3). Melalui kreativitas siswa yang berkembang diharapkan tumbuh gagasan-gagasan baru yang sifatnya inovatif.

Mencermati hakikat 4C maka berbagai aktivitas ini hendaknya tertuang dalam langkah-langkah pembelajaran pada RPP. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat dibuat untuk mengakomodasi aktivitas 4C sebagai proses perolehan pengetahuan dan menjadi ranah keterampilan (psikomotorik). Dengan demikian penilaian keterampilan (yang mengacu pada KD-KD pada KI-4) tidak semata-mata berorientasi produk namun terlebih juga proses.

3. HOTS (*Higher Order Thinking Skill*)

Dalam Taksonomi Bloom, HOTS terkait dengan ranah kognitif. Dimensi proses berpikir dapat diklasifikasikan menjadi tiga level pertama (terbawah) sebagai *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) meliputi pengetahuan dan pemahaman, sedangkan tiga level berikutnya (teratas) sebagai *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) atau penalaran. Ada pula pendapat yang mengatakan untuk C3 (mengaplikasikan) disebut sebagai level peralihan atau *Middle Order Thinking Skills* (MOTS).



Gambar 1. Klasifikasi level kognitif

Sumber: Kurniawan (2020)

a. HOTS sebagai *Critical and Creative Thinking*

Berpikir kritis merupakan sebuah proses aktif berpikir segala hal secara mendalam, mengajukan berbagai pertanyaan, dan berusaha menemukan informasi yang relevan. Berpikir kreatif sifatnya imajinatif dan menghasilkan banyak kemungkinan solusi yang beragam. Dengan berpikir kritis dan kreatif diharapkan siswa mampu menjadi pemecah masalah (*problem solver*) yang baik serta mampu membuat keputusan yang matang sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

b. HOTS sebagai *Problem Solving*

Pembelajaran yang dirancang dengan berbasis HOTS tidak dapat dilepaskan dari kombinasi keterampilan berpikir kritis dan kreatif untuk memecahkan masalah. Keterampilan memecahkan masalah terkait erat dengan kehidupan sehari-hari.

4. Literasi

Keterampilan literasi meliputi aktivitas membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Paradigma literasi lama terkait dengan kemelekaksanaan yakni baca, tulis, hitung (*calistung*). Dalam konsep Merdeka Belajar, disebut sebagai kemampuan literasi dan numerasi. Paradigma literasi baru terkait dengan literasi data, teknologi, dan manusia. Literasi diterapkan secara bertahap mulai dari pembiasaan, pengembangan, hingga internalisasi dalam pembelajaran. Pada masa sekarang seiring rencana Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), maka literasi hendaknya sudah sampai pada tahap internalisasi ke dalam semua mata pelajaran.

D. Usulan Desain Penilaian dalam Pembelajaran Jarak Jauh (Daring)

1. Ranah Pengetahuan

Penilaian pada ranah ini dalam pembelajaran daring bisa dilakukan dengan teknik penilaian seperti biasanya ketika tatap muka. Misalnya melalui tes tulis, tes lisan, penugasan, dan lainnya. Dalam masa kenormalan baru, pembelajaran daring tidak menuntut tuntasnya capaian kurikulum. Ubahlah paradigma pembelajaran yang berorientasi materi menjadi pembelajaran yang berorientasi proses. Ukuran

ketercapaian ranah pengetahuan tidak melulu berupa angka (skor), namun bisa juga umpan balik atau penilaian secara kualitatif.

Ada baiknya memulai untuk membiasakan siswa dengan soal-soal model AKM. Pada prinsipnya soal-soal model AKM memadukan aspek literasi dan HOTS.

Karakteristik soal-soal HOTS antara lain

- a. Mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi proses menganalisis, merefleksi, memberi argumen, menerapkan konsep pada berbagai situasi, menyusun, dan menciptakan. Soal sulit tidak berarti soal HOTS dan sebaliknya.
- b. Berbasis permasalahan kontekstual atau situasi nyata sehari-hari sehingga diharapkan siswa dapat menerapkan pengetahuan yang diperolehnya untuk menyelesaikan masalah. Asesmen yang kontekstual bersifat REACT (*Relating, Experiencing, Applying, Communicating, and Transferring*). Siswa mampu mengonstruksi responnya sendiri bukan sekedar memilih jawaban yang tersedia, tidak hanya ada satu jawaban benar namun memungkinkan alternatif jawaban, dan penugasan yang diberikan merupakan tantangan di dunia nyata.
- c. Menggunakan bentuk soal yang variatif dan bisa memberi informasi secara menyeluruh mengenai kemampuan siswa.
- d. Berbasis literasi (dan numerasi).

Langkah-langkah penyusunan soal HOTS

- a. Menganalisis KD dan IPK yang dapat dibuat soal HOTS. Untuk itu harus diperhatikan kata kerja operasional yang digunakan. Apabila KD mengacu pada tingkat C4 (menganalisis) maka soal-soal yang dibuat seyogianya C4 atau di bawahnya (kendati perlu diingat, sejalan dengan semangat HOTS sebaiknya hindari melulu C1, C2, atau C3). Apabila KD mengacu pada tingkat C5 (mengevaluasi) maka soal-soal yang dibuat seyogianya C5 atau di bawahnya. Sejauh pengamatan, KD-KD dalam Kurikulum 2013 untuk SMA/ sederajat didominasi oleh dimensi proses berpikir C4 dan C5.
- b. Menyusun kisi-kisi soal sebagaimana umumnya, merumuskan indikator soal, memilih materi terkait, dan menentukan tingkatan kognitif.
- c. Memilih stimulus yang menarik dan kontekstual agar mendorong siswa untuk mau membaca dan menjawab soal dengan baik. Menarik artinya baru, belum pernah dibaca, dan antimainstream. Kontekstual berarti sesuai dengan kenyataan hidup sehari-hari. Stimulus ini juga berarti memasukan unsur literasi ke dalam soal.
- d. Menulis butir soal menurut kisi-kisi soal, sesuai dengan kaidah penulisan soal dengan konstruksi dan bahasa yang baik serta materi yang tepat.
- e. Membuat pedoman penskoran atau rubrik dan kunci jawaban.

2. Ranah Keterampilan

Pelaksanaan penilaian keterampilan dalam pembelajaran daring dapat dilakukan dengan teknik unjuk kerja (praktik) mandiri secara terbatas, menghasilkan produk, melakukan proyek, dan portofolio.

Unjuk kerja misalnya melalui rekaman presentasi, rekaman menyanyi, rekaman bermain musik, rekaman melakukan suatu gerakan olahraga, rekaman bercerita (*story telling*), dan lainnya. Tentu pelaksanaannya membutuhkan perhatian-perhatian

khusus pada soal teknis dan peralatan. Maka unjuk kerja memang terbatas dan tidak bisa diharapkan optimal dalam pembelajaran daring.

Produk berarti menghasilkan sesuatu sebagai wujud seni, budaya, maupun teknologi. Teknik ini bisa dan biasa dilakukan dalam pembelajaran daring. Hasil karya bisa dikirimkan dalam bentuk digital (tulisan, gambar, video, dan lainnya). Kendati relatif praktis, namun dalam pembelajaran daring, penilaian keterampilan jangan sampai melulu berupa tugas yang menghasilkan produk.

Proyek dimaksudkan sebagai proses panjang seperti penelitian, membuat karya ilmiah, menyusun laporan observasi, menyusun hasil wawancara, dan sebagainya. Proyek tertentu juga dapat dikemas sampai menghasilkan produk. Dalam proses penilaian proyek terjadi *transfer knowledge*, tumbuh daya kreativitas, ada proses penyelesaian masalah, dan berbagai aktivitas lainnya. Untuk mendokumentasikan proses ini perlu disediakan jurnal atau logbook secara online (*google form*, manfaatkan LMS, dsb.) yang dapat diisi oleh siswa dan dilaporkan secara berkala pada guru (jika perlu berilah umpan balik). Sebagai kontrol, juga dapat melibatkan orang tua/wali siswa. Proyek dapat didesain untuk beberapa KD berkaitan sekaligus (jangka waktu lama), namun dengan beberapa kali pengambilan nilai yang terbagi tahap demi tahap.

Portofolio yakni kumpulan hasil karya, atau jejak-jejak belajar siswa. Dapat merekam proses belajar yang dilakukan siswa maupun produk-produk yang dibuat oleh siswa. Ini dilakukan untuk mengukur ada tidaknya peningkatan kompetensi/keterampilan siswa dalam aspek-aspek yang dinilai dari waktu ke waktu.

3. Ranah Sikap

Penilaian sikap pada pembelajaran daring tidak mengubah konsep penilaian sikap yang telah dipahami oleh guru selama ini. Asumsinya bahwa setiap peserta didik memiliki perilaku yang baik. Persoalannya adalah bagaimana mengamati perilaku siswa tersebut dalam konteks pembelajaran daring? Ada ketakutan yang teramat adalah perilaku siswa yang semu, dibuat-buat, kira-kira, dan tidak senyatanya.

Sejalan dengan KI-1 dan KI-2, maka penilaian sikap meliputi sikap spiritual dan sosial serta juga mengacu pada efek penyerta (*nurturant effect*) dari pembelajaran terkait dengan pengetahuan yang disampaikan. Komponen sikap terkait dengan PPK meliputi lima nilai utama yakni religiositas, nasionalisme, integritas, kemandirian, dan gotong royong.

Teknik penilaian sikap dalam pembelajaran daring dapat digunakan observasi (terbatas), anekdot, penilaian diri, penilaian antarteman, dan jurnal.

Observasi dapat dilakukan secara terbatas oleh guru dalam hal ketepatan waktu pengumpulan tugas atau hadir dalam pembelajaran, keseriusan dari tugas-tugas yang dikumpulkan, antusiasme, keterlibatan dalam diskusi online, pendapat yang disampaikan, dan lain-lain yang memungkinkan untuk diamati, termasuk ketika ada kesempatan *video call*. Kumpulan hasil pengamatan guru dari pertemuan ke pertemuan, kesempatan ke kesempatan, dapat dirangkum dalam sebuah anekdot.

Penilaian diri dapat dilakukan dengan membagikan kuesioner yang wajib diisi siswa secara jujur. Tentu dalam hal ini guru harus memberi kepercayaan pada siswa.

Penilaian antarteman dapat dilakukan untuk mengukur sikap siswa misalnya saat diskusi online maupun saat mengerjakan tugas bersama yang memungkinkan dilakukan secara online.

Jurnal menjadi instrumen yang paling disarankan untuk menilai sikap siswa dalam pembelajaran online. Jurnal tidak ditulis satu kali, namun seperti logbook, ditulis dalam setiap pertemuan atau bahkan setiap hari dalam jangka waktu tertentu. Dari situ akan tampak konsistensi hal-hal yang ditulis siswa. Jurnal dapat bersifat reflektif dengan panduan pertanyaan-pertanyaan reflektif, sehingga siswa cenderung menuliskan pengalaman dan perasaannya (bahkan bisa lainnya juga) secara apa adanya, jujur, dan tanpa rasa takut. Dari membaca jurnal yang semacam buku diary ini, guru kemudian mengidentifikasi sikap-sikap yang ingin diketahui.

Hal lain yang dapat dilakukan yakni menggunakan berbagai macam instrumen untuk menilai sikap tertentu sehingga dapat dilakukan triangulasi data untuk mendapatkan hasil yang mendekati objektif (secara kualitatif).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring, peran LKPD sebenarnya sangat penting untuk mengawal sekaligus mendokumentasikan jalannya proses pembelajaran. Apalagi sekarang ini proses pembelajaran atau tepatnya keoptimalan guru dalam memfasilitasi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar menjadi sangat penting. Keberadaan LKPD bukan seperti LKPD (LKS) yang selama ini beredar (disusun penerbit dan diperjualbelikan). Fungsi LKPD adalah mengakomodasi aktivitas belajar siswa, bukan sebagai ringkasan materi (modul) dan soal-soal latihan. LKPD juga harus dibuat oleh guru sendiri sesuai dengan konteks siswanya.

LKPD disusun atas dasar sintaks atau langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan guru dalam RPP. Sebagai sebuah lembar kerja yang artinya wahana bagi siswa bekerja (melakukan aktivitas belajar), maka LKPD harus menyediakan tempat bagi siswa menuangkan (menuliskan) aktivitas belajarnya. LKPD dibuat per-KD (dapat dibagi menjadi beberapa pertemuan) karena didasarkan pada langkah-langkah pembelajaran sesuai RPP. LKPD bukan disusun atas dasar materi, justru materi yang tersedia dari berbagai sumber belajar dibiarkan lepas bebas untuk diakses siswa dalam beraktivitas belajar sesuai dengan rambu-rambu LKPD. Dengan demikian pembelajaran sebagai *process of learning* dan penilaian yang otentik dapat terwujud.

Sumber Rujukan

- Handajoseno, A. (2016). *Aku Terkoneksi Maka Aku Ada: Perspektif Pedagogi Berbasis Koneksi di Era Digital*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Kurniawan, H. (2020). *Pembelajaran Era 4.0: Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter, Keterampilan Abad 21, HOTS, dan Literasi dalam Perspektif Merdeka Belajar*. Yogyakarta: Media Akademi.

Lampiran 1. Contoh Model LKPD untuk Pembelajaran Daring (e-LKPD)

Mata Pelajaran :
Kelas/Semester :
KD/Pokok Bahasan :

Pertemuan 1

Tujuan Pembelajaran :

Langkah-langkah Pembelajaran

1. Simaklah sebuah video singkat pada link berikut ini: [link youtube atau lainnya!](#)
2. Berdasarkan video tersebut, tulislah:

a. Hal-hal yang menarik

b. Hal-hal yang ingin diketahui lebih lanjut

3. Untuk menambah pengetahuan terkait dengan video tadi, simaklah teks berikut ini!

=sediakan teks=

4. Kontaklah teman yang satu kelompok denganmu (daftar kelompok dapat dilihat pada ...), lakukan diskusi singkat mengenai hal-hal yang ingin diketahui lebih lanjut yang sudah dituliskan tadi! Tuliskan hasil diskusi pada kolom berikut!

Nama Teman	Hal penting yang disampaikan

5. Apabila masih ada hal-hal yang belum terjawab, cobalah tuliskan dan carilah jawabannya dari berbagai sumber belajar!

Hal yang belum terjawab	Jawaban yang didapatkan

6. Tuliskan kesimpulanmu dari pembelajaran kita hari ini!

--

7. Simaklah video penugasan dari guru berikut ini: [link youtube atau lainnya!](#)

8. Selain jawaban refleksi dan penugasan, unggahlah hasil pekerjaan LKPD-mu ini ke dalam LMS!

Refleksi

Tuliskan hasil refleksi dari pemantik berikut ini pada jurnal melalui [link google form atau lainnya!](#)

Berdasarkan pengalaman belajarku hari ini maka kudapati hal-hal yang selama ini telah menjadi kebiasaan burukku yang membandel. Aku tuliskan kebiasaan burukku itu dan tekatku untuk mengubahnya!

Penugasan

Tentukan satu topik dari pembelajaran kita hari ini yang ingin kamu perdalam sebagai tugas proyek membuat media infografik yang dapat kamu unggah dalam akun instagram!

1.	Topik	
2.	Alasan memilih topik	
3.	Hal-hal yang ingin diperdalam	

Laporkan tugas hari ini ke dalam logbook pada [link google form atau lainnya!](#) Proyek ini akan dilanjutkan dalam pertemuan selanjutnya!