

Implementasi Penilaian Formatif Autentik Era Pembelajaran Daring Berbasis Permainan Digital Sederhana Kelas II Sekolah Dasar

Sinthia Marlina Amperawati Turnip¹, Wiputra Cendana²

^{1,2}Universitas Pelita Harapan, Jln. MH Thamrin Boulevard 1100, Klp. Dua,
Kec. Klp. Dua, Tangerang, Banten 15811

E-mail: turnipsinthia22@gmail.com¹, wiputra.cendana@uph.edu²

Abstract

The teacher's understanding of the objectives of the production results are classified as good but at the implementation stage, those applied do not meet the requirements that meet the requirements. The era of brave learning requires teachers to continue to carry out authentic formatives in accordance with curriculum standards so that teachers can see the overall development of student learning and maximize student growth. Student passivity, unequal opportunities to contribute, uncritical questions, and problems in giving feedback are inauthentic indicators. The purpose of this paper is to describe the teacher's strategy in implementing authentic formative based on simple digital games to grade II elementary school students and how the delivery system fits. The research method used is descriptive qualitative. Based on research shows that formative requests involve PowerPoint to present questions in the game and use features in Microsoft Teams to perform synchronous interactions. When students answer, the teacher will grade them based on a rubric and provide immediate feedback. Digital games have actually been measured a lot on online platforms and websites. This game can also be used as a service provider. For teachers who teach in schools with limited conditions and inadequate signals, they can try to design using PowerPoint with some modifications using the features in it.

Keywords: *assessment, formative, authentic, game, digital*

Abstrak

Pemahaman guru mengenai tujuan dari penilaian autentik sudah tergolong baik namun pada tahap implementasi, penilaian yang diterapkan ternyata belum sepenuhnya menerapkan kaidah penilaian yang autentik. Era pembelajaran daring menuntut guru untuk tetap melaksanakan penilaian formatif yang autentik sesuai dengan standar kurikulum agar guru dapat melihat perkembangan belajar siswa yang menyeluruh dan pertumbuhan siswa dapat dimaksimalkan. Kepasifan siswa, tidak meratanya kesempatan berkontribusi, pertanyaan yang tidak kritis, dan masalah dalam pemberian umpan balik merupakan indikator penilaian yang tidak autentik. Tujuan penulisan makalah ini hendak memaparkan strategi guru dalam mengimplementasikan penilaian formatif yang autentik berbasis permainan digital sederhana pada siswa kelas II SD. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi penilaian formatif melibatkan *PowerPoint* untuk menampilkan pertanyaan pada permainan dan menggunakan fitur pada *Microsoft Teams* untuk melakukan interaksi

Turnip & Cendana

secara sinkronus. Pada saat siswa menjawab, guru akan menilai mereka berdasarkan rubrik dan memberikan umpan balik secara langsung. Permainan digital sesungguhnya sudah banyak beredar di platform dan *website online*. Permainan ini dapat digunakan juga sebagai media penilaian. Bagi guru yang mengajar di sekolah dengan kondisi gawai yang terbatas dan sinyal yang kurang memadai, bisa mencoba merancang penilaian menggunakan *PowerPoint* dengan beberapa modifikasi menggunakan fitur-fitur menarik di dalamnya.

Kata kunci: penilaian, formatif, autentik, permainan, digital

PENDAHULUAN

Situasi pandemi telah mengubah struktur kehidupan masyarakat. Informasi terkini dilansir dari Kompas.com diberitakan bahwa per tanggal 04 Agustus 2020 dikabarkan adanya penambahan sebesar 1.922 kasus Covid sehingga total menjadi 115.056 di Indonesia (“Data Covid-19,” 2020). Melihat perkembangan kasus tersebut diharapkan seluruh masyarakat taat kepada protokol kesehatan. Pemerintah membatasi pergerakan dan kepadatan aktivitas yang melibatkan kontak fisik antar satu individu dengan individu lainnya. Salah satu tindakan pemerintah dalam menghadapi situasi darurat ini adalah mengimplementasikan prinsip menjaga jarak (*social distancing*) dengan memberlakukan pembelajaran jarak jauh hingga keadaan kondusif kembali (Setyorini, 2020, h. 96). Hal ini justru bukan berarti kegiatan pembelajaran betul-betul dihentikan. Sistem tersebut dimaksudkan agar guru dan siswa tetap bisa melakukan pembelajaran dengan tata prosedur yang aman dan telah diatur oleh pemerintah serta disepakati oleh pihak sekolah, orangtua, dan siswa itu sendiri.

Seluruh warga yang terlibat dalam proses keberlangsungan pembelajaran, khususnya guru, harus menerima gaya baru dalam dunia pendidikan setelah pandemi menguasai pergerakan dan menghambat banyak hal. Kini tantangan guru tidak hanya memikirkan cara mengajar tetapi juga melihat dan memantau perkembangan belajar siswa yakni melalui sistem penilaian yang baru yaitu secara daring. Pembelajaran secara daring membuat guru harus mengadaptasi penilaian dengan karakteristik pembelajaran daring itu sendiri (Selma, Vonderwell, & Boboc, 2013). Perubahan dari proses belajar tradisional membutuhkan paradigma dan strategi baru dalam meluncurkan inovasi dalam penilaian. Penilaian adalah alat yang dapat membantu guru untuk memenuhi kebutuhan siswa dan di saat yang sama, guru perlu melihat cara yang tepat untuk memenuhi kebutuhan tersebut dari sudut pandang tantangan pembelajaran daring.

Salah satu hasil dari tujuan penilaian dapat digunakan guru untuk mengawasi perkembangan siswa (*monitoring*) atau biasa juga disebut sebagai penilaian formatif (Bagnato,

2007, h. 119). Penilaian formatif memang bisa menyajikan angka-angka sebagai representasi dari kemajuan atau pemahaman siswa. Selain itu, penilaian formatif adalah salah satu cara guru untuk menyampaikan tanggapan atau umpan balik terhadap kemampuan dan pemahaman siswa (Petrovi, Pale, & Jeren, 2017). Melalui tujuan dan signifikansi dari penilaian tersebut diharapkan guru mendapat gambaran yang holistik, akurat, dan adil bagi seluruh siswa sehingga manfaat dari penilaian menjadi optimal bagi pertumbuhan siswa.

Pada pembelajaran daring, ada sesi yang dinamakan sinkronus. Sinkronus berarti pembelajaran terjadi secara langsung pada waktu yang disepakati (Olt, 2018). Sesi tatap maya atau sinkronus adalah suatu kesempatan yang baik bagi guru untuk mengecek pemahaman siswa secara autentik terhadap materi yang baru saja diajarkan (formatif) karena pada sesi ini guru dapat melakukan interaksi secara maya dengan siswa. Keuntungan lainnya dari pengadaan penilaian formatif pada sesi sinkronus adalah memberikan ruang bagi guru untuk menyampaikan umpan balik. Pemberian umpan balik yang tepat dapat memampukan siswa untuk melihat kesenjangan antara ekspektasi kurikulum dengan kemampuan autentik mereka (Selma et al., 2013). Dapat disimpulkan bahwa ketika guru dapat memanfaatkan sesi tatap maya atau sinkronus dalam melaksanakan penilaian formatif artinya ada kemungkinan terjadinya pemberian

umpan balik yang tepat waktu dan penilaian yang autentik karena performa siswa terjadi secara spontan.

Penilaian yang dilaksanakan pada pembelajaran tatap maya atau sinkronus sangat membutuhkan partisipasi aktif dari siswa untuk menunjukkan kemampuan yang mereka miliki sehingga tujuan dan harapan dari penilaian tersebut dapat tercapai. "*These abilities involve skills in such areas as visual-motor coordination, cognition, language use, and social attachment* (Bagnato, 2007, h. 42)". Melalui keterlibatan ketiga aspek tersebut, guru dapat melihat perkembangan siswa secara holistik.

Standar penilaian yang telah ditetapkan di Indonesia adalah sistem penilaian autentik. Sistem penilaian autentik sesungguhnya telah diberlakukan secara resmi sejak penerapan Kurikulum 2013 yang diatur dalam Permendikbud nomor 22 tahun 2016 (Prastowo, 2019, h. 279). Pendapat Haryono yang dikutip dalam sebuah jurnal mengatakan bahwa penilaian autentik bertujuan untuk melihat perkembangan siswa secara menyeluruh baik kognitif, afektif, dan psikomotor (Zaim, Refnaldi, & Arsyad, 2020, h. 589). Dengan ini penilaian formatif yang dirancang dengan prinsip-prinsip penilaian yang autentik dapat memberikan gambaran kemampuan siswa secara optimal, dimana gambaran ini dapat membantu guru untuk menolong kesulitan belajar siswa dan mempersiapkan mereka

Turnip & Cendana

lebih baik di pembelajaran berikutnya.

Pada kenyataannya, penilaian formatif pada pelaksanaannya tidak selalu menjadi penilaian yang autentik. Sesungguhnya pada kurikulum KTSP sudah diberikan ruang untuk mengimplementasikan prinsip penilaian ini tetapi pelaksanaannya belum maksimal (Rusdiana, Sumardi, & Arifiyanto, 2014, h. 276). Pada suatu penelitian menunjukkan persentase tertinggi sebesar 62% (termasuk kategori baik) pada pemahaman guru mengenai tujuan penilaian autentik dan persentase terendah sebesar 61% pada aspek implementasi pada penilaian Kurikulum 2013 (Rahman & Romdhani, 2015, h. 158). Dapat dikatakan bahwa penilaian formatif tidak selalu menjadi media yang mampu menampilkan kemampuan autentik siswa.

Begitu juga dengan hasil observasi yang didapatkan di lapangan, implementasi dari penilaian formatif pada salah satu mata pelajaran tematik (Bahasa Inggris), ternyata kurang menggambarkan kemampuan autentik siswa sehingga pencapaian dari tujuan penilaian formatif menjadi tidak optimal. Penilaian formatif ini juga dikatakan tidak autentik atas dasar beberapa indikator yang menunjukkan ketidaksesuaian penilaian dengan prinsip-prinsip dasar penilaian autentik. Indikator berdasarkan data penelitian penulis adalah (1) Tidak semua siswa dapat berkontribusi secara maksimal; (2) Penilaian tidak

mengarahkan siswa kepada kemampuan berpikir tingkat tinggi; dan (3) Guru masih perlu memperhatikan cara memberikan umpan balik kepada siswa. Pembelajaran daring membuat sistem penilaian di sekolah tersebut menjadi lebih kompleks. Hal ini terjadi dalam mata pelajaran tematik, salah satunya penilaian pada pelajaran Matematika. Pada pembelajaran daring, salah satu bentuk adaptasi sistem penilaian autentik yang dapat dirancang dan dilaksanakan oleh guru adalah melakukan penilaian formatif menggunakan permainan digital sederhana yang akan dideskripsikan pada makalah ini berdasarkan hasil dari metode penelitian kualitatif deskriptif.

Berdasarkan masalah yang ditemukan maka tujuan dari penulisan makalah ini adalah memaparkan upaya guru dalam merancang dan mengimplementasikan penilaian autentik (formatif) berbasis permainan digital sederhana guna menggambarkan perkembangan proses belajar siswa kelas II SD/

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Prosedur analisis data kualitatif adalah: (1) Mengumpulkan data dan sumber dari buku dan jurnal yang relevan; (2) Mengelompokkan data ke dalam jenis penelitian; (3) Pembahasan jenis metode penelitian dan kesesuaian judul / gagasan yang akan dibahas (Wijaya, 2019).

Penelitian data kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi (Darna & Herlina, 2018). Tujuan penelitian deskriptif adalah mencoba mendeskripsikan fakta dan sifat-sifat fenomena yang diteliti (Prasanti, 2018). Penelitian kualitatif deskriptif menyajikan data berupa kata-kata dan gambar untuk memperkuat isi laporan tertulis (Anggito & Setiawan, 2018).

Teknik pengumpulan data dalam penulisan ini dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Data diperoleh dari hasil observasi selama proses praktik mengajar berupa RPP yang telah divalidasi oleh guru pembimbing, verifikasi umpan balik dari pelaksanaan praktik mengajar, dan beberapa gambar yang didokumentasikan selama proses pengalaman mengajar. Setiap hasil observasi terhadap praktek mengajar maupun implementasi yang dilakukan oleh peneliti melewati refleksi sebagai sarana evaluasi dan perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan beberapa indikator diatas maka penulis melakukan analisis yang lebih mendalam terhadap permasalahan yang terjadi untuk melihat kembali kepada asumsi dasar penulis bahwa asesmen formatif yang telah dilaksanakan tidak autentik. Menurut Haryono, penilaian autentik bertujuan untuk melihat perkembangan siswa secara keseluruhan baik kognitif, afektif dan psikomotorik (Zaim, Refnaldi, & Arsyad, 2020, h. 589). Ini

artinya penilaian autentik merujuk kepada kemampuan siswa secara keseluruhan terhadap topik yang sedang diajarkan. Bukan hanya berpatokan kepada ranah teori melainkan melihat sisi praktikal yang dikaitkan dengan kualitas afektif siswa ketika diperhadapkan dengan masalah nyata terkait topik atau mata pelajaran.

Sisi yang berbeda lainnya dari penilaian autentik adalah siswa tidak hanya lulus penilaian dan menerima hasil berupa skor. Zupanc, Urank, dan Bren menyatakan bahwa guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerima umpan balik atas kinerja mereka (Martin & Ndyoe, 2016, h. 2). Penilaian autentik juga mengarahkan siswa ke pengalaman berpikir tingkat tinggi (Negara, 2015, h. 142). Selain itu, penilaian autentik juga harus memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi secara maksimal (Sevilla Morales & Chaves-Fernandez, 2019, h. 19). Dengan penilaian formatif yang dirancang dengan prinsip asesmen autentik ini dapat memberikan gambaran tentang kemampuan siswa secara optimal dimana gambaran tersebut dapat membantu guru untuk memberikan umpan balik terhadap kesulitan belajar siswa dan mempersiapkan mereka dengan lebih baik untuk pelajaran selanjutnya.

Pada bagian pendahuluan, ada beberapa masalah atau kesenjangan yang terjadi terhadap implementasi penilaian formatif yang autentik dalam pembelajaran daring. Berikut

Turnip & Cendana

beberapa indikator yang lebih lengkap terkait isu yakni pada tabel berikut:

Kasus yang ditemukan di Kelas II Kelompok 1	
1	Beberapa siswa tidak berpartisipasi dalam penilaian
2	Guru masih perlu memperhatikan bagaimana memberikan umpan balik atas kinerja siswa.
3	Guru perlu membimbing siswa untuk menampilkan keterampilan bahasa yang lebih dalam; dalam hal ini tidak hanya menyebutkan kata, tetapi meminta mereka untuk mengeja dan melihat kemampuan mereka untuk menafsirkan arti kata-kata tersebut (kemampuan berpikir tingkat tinggi).
4	Ada 2 siswa yang merasa kecewa karena tidak mendapat kesempatan untuk menjawab soal games yang diselenggarakan oleh guru.

Berdasarkan indikator pada tabel di atas, terbukti bahwa ada beberapa prinsip dari penilaian autentik yang tidak terpenuhi. Beberapa diantaranya yaitu adil, adanya umpan balik yang mumpuni, nyata, dan mengarahkan siswa untuk berpikir kritis (HOTS). Hal ini jelas menuntut adanya inovasi, perbaikan, dan penyesuaian terhadap pelaksanaan penilaian berikutnya.

Penilaian autentik tidak hanya terbatas dengan pola penyampaian yang kaku seputar tes tertulis yang terkesan formal. Pada makalah ini, peneliti mencoba untuk merancang penilaian berbasis permainan sederhana. Ini berarti guru memiliki ruang untuk berinovasi sekreatif mungkin dalam menciptakan ruang bagi penilaian autentik. *“These are not innovations for innovation’s sake, but changes designed to improve student learning after traditional approaches to assessment have become problematic in some way given the changed context (Bryan & Clegg, 2006, hal. 21)”*. Salah satu jurnal studi Matematika melakukan penelitian mengenai *edutainment* (perpaduan dari pendidikan dan konteks hiburan), diperoleh persentase 61,2 % dari 232 siswa memilih permainan sebagai salah satu sarana belajar pada pembelajaran (Kusuma, 2018). Ini artinya perpaduan dua hal ini memberi kesan yang menyenangkan dan membuat siswa lebih menikmati proses penilaian.

Adapun langkah-langkah dan pertimbangan dalam menyusun penilaian formatif autentik yang berbasis permainan digital sederhana adalah:

1. Sebelum merancang penilaian formatif, guru perlu memulai dari kebutuhan instruksional siswa mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik siswa di kelas, dan menganalisis berbagai masalah pada setiap

siswa. (Imania & Bariah, 2019, h. 33-34). Tahapan kognitif siswa juga perlu diperhatikan agar guru dapat memfasilitasi penilaian siswa sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya. Keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa SD kelas II diklasifikasikan ke dalam domain C2 yaitu pemahaman. Area ini menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konteks dari hal-hal yang sedang dibahas dan menggunakan gagasan yang dimilikinya tanpa harus memberikan materi tambahan. (Gunawan & Paluti, 2012, h. 101). Domain C2 mengacu pada kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan pengklasifikasian, perbandingan, penafsiran, dan penarikan kesimpulan (Gunawan & Paluti, 2012). Dengan demikian, penulis menyusun diagnosis karakteristik siswa secara keseluruhan dan menetapkan tujuan pembelajaran sebelum membangun sistem penilaian yang akan digunakan dalam pembelajaran tematik matematika dengan topik membandingkan angka.

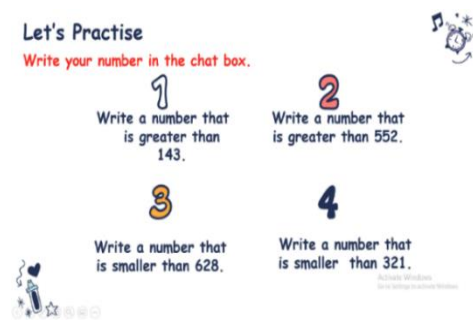
2. Menyusun penilaian berdasarkan game digital sederhana yang melibatkan teknologi (PowerPoint dan Microsoft Teams). Guru dapat sungguh-sungguh

memaksimalkan seluruh fitur yang terdapat pada PowerPoint. Menurut National Council of Teachers of Mathematics (NCTM), guru juga perlu memeriksa pemahaman siswa dalam memecahkan masalah menggunakan konstruk dalam konsep Matematika dan bukti pemahaman tersebut harus dicatat oleh guru sebagai catatan. (Mitten, Jacobbe, & Jacobbe, 2017, h. 9). Salah satu sistem penilaian dapat diimplementasikan dalam bentuk permainan digital yang mendorong minat siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan membantu guru juga mendapatkan rekam digital hasil pekerjaan siswa. (Bryan & Clegg, 2006, h. 126). Dengan menggunakan platform online, siswa dapat dengan mudah mendapatkan umpan balik, terlibat dalam pembelajaran, dan memiliki kesempatan untuk melakukan latihan yang dipandu dan latihan pribadi (Martin & Ndyoe, 2013, h. 3). Guru dapat menggunakan kekuatan teknologi untuk menciptakan sistem penilaian berbasis permainan yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan membantu siswa menikmati pembelajaran dan mengingatnya lebih lama

Turnip & Cendana

(Boeriswati, 2019, h. 7). Ketika anak belajar dan bermain, itu berarti mereka menyeimbangkan pikirannya dalam menggunakan sistem dalam bermain dan merangsang otak untuk berpikir kreatif berdasarkan pertanyaan yang diberikan. (Boeriswati, 2019, h. 9-10). Teknologi memiliki peranan yang mampu menjadikan proses belajar menjadi efektif dan mampu tetap berjalan dengan baik di masa pandemi ini (Salsabila, dkk, 2020).

3. Dalam merancang dan mengimplementasikan metode penilaian ini, penulis menggunakan perangkat teknologi seperti PowerPoint dan Microsoft Teams. PowerPoint berfungsi sebagai perancang permainan (lihat gambar 1) sedangkan Microsoft Teams digunakan sebagai sarana implementasi. Permainan ini juga diimplementasikan dengan prosedur yang sederhana sehingga siswa dapat terlibat secara tertib. Melalui permainan ini, guru akan menilai aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya.



Gambar 1. Tampilan Pertanyaan tentang Game Berbasis Digital

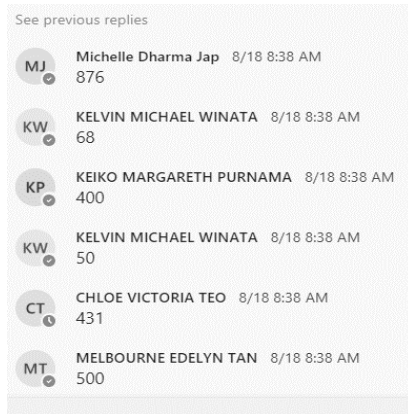
Dalam prosedur pada permainan ini, siswa akan diberikan beberapa perintah yang harus dilakukan secara bersamaan, dan siswa semua akan mengirimkan jawabannya secara langsung menggunakan fitur *chatbox* (lihat gambar 2, poin 1). Saat bermain, anak akan menggunakan unsur yang ada di dalam dirinya, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik sehingga menjadi pelajaran bagi dirinya sendiri. (Nurhayati, 2012, h. 45).



Gambar 2. Fitur-fitur pada Microsoft Teams

Untuk ranah kognitif, siswa diminta membandingkan bilangan dengan menyusun bilangan sesuai dengan instruksi yang diberikan guru (lebih besar atau lebih kecil dari). Siswa akan memiliki ruang untuk menggunakan kreativitas dan pemikiran kritis mereka dalam membangun angka sesuai dengan instruksi berdasarkan pengetahuan mereka sebelumnya tentang nilai

tempat dan simbol Matematika (sebagai perintah) seperti lebih besar dari dan lebih kecil dari. Jawaban mereka akan menunjukkan kemampuan berpikir abstrak yang dimiliki oleh topik yang dipelajari (lihat gambar 3).



Gambar 3. Tampilan hasil kerja siswa pada fitur *chatbox*

Latihan mandiri ini juga membuka kesempatan yang sama bagi semua siswa untuk menjawab pertanyaan yang sama dan menerima umpan balik dari guru saat itu juga. Penampilan keterampilan afektif dan psikomotorik siswa akan ditampilkan pada prosedur penerapan permainan, prosedur pembelajaran daring, dan keterampilan menggunakan fitur pada platform Microsoft Teams.

SIMPULAN

Penulis memilih metode berbasis permainan digital sederhana dalam mengimplementasikan penilaian formatif menggunakan PowerPoint untuk merancang dan menampilkan pertanyaan dan fitur *chatbox* di Microsoft Teams sebagai

alat bantu siswa untuk menjawab pertanyaan. Fitur *chatbox* ini merupakan sarana pembelajaran berupa forum virtual dimana siswa dapat mengkomunikasikan ide dan pemikirannya melalui interaksi atau diskusi (sepenuhnya *engagement*). Selama permainan berlangsung, guru akan mengecek performanya sesuai rubrik dan memberikan tanggapan langsung berdasarkan jawaban siswa di forum *chatbox*. Melalui metode ini, guru dapat memberikan sistem yang menyenangkan dan pada saat yang sama memungkinkan guru untuk melihat kemampuan siswa secara holistik, memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berkontribusi, dan guru dapat memberikan umpan balik kepada siswa pada saat yang bersamaan.

Makalah ini tidak membahas tentang sumber game online yang dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam proses pembelajaran. Penulis berharap penelitian selanjutnya dapat mendeskripsikan sumber-sumber game yang telah beredar di platform dan website online untuk menambah referensi guru dalam memberikan penilaian berbasis game. Tentunya game online ini juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran bahkan penilaian. Bagi guru yang mengajar di sekolah dengan kondisi perangkat terbatas dan sinyal yang kurang memadai dapat mencoba merancang permainan berbasis penilaian seperti yang penulis lakukan yaitu merancang penilaian dengan PowerPoint dengan beberapa

Turnip & Cendana

modifikasi menggunakan fitur menarik lainnya di dalamnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Bagnato, S. J. (2007). *Authentic assessment for early childhood intervention*. New York: The Guilford Press.
- Boeriswati, E. (2019). Penilaian authentic berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Bahasa, Sastra, Dan Pembelajaran Di Era Digital*, 53(9), 1689–1699. <http://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Bryan, C., & Clegg, K. (Eds.). (2006). *Innovative assessment in higher education*. New York: Routledge. <http://doi.org/10.4324/9780203969670>
- Darna, N., & Herlina, E. (2018). Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 5(1), 288. Retrieved from <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/ekonomologi/article/view/1359>
- Gunawan, I., & Paluti, A. R. (2012). Taksonomi Bloom- Revisi ranah kognitif: Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 2(2). Retrieved from <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>
- Imania, K. A., & Bariah, S. K. (2019). Rancangan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis daring. *Jurnal Petik*, 5(1), 31–47. <http://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.445>
- Martin, F., & Ndyoe, A. (2016). Using learning analytics to assess student learning in Online Courses. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 13(3).
- Mitten, C., Jacobbe, T., & Jacobbe, E. (2017). What do they understand? Using technology to facilitate formative assessment. *APMC*, 22(1), 9–12.
- Negara, H. S. (2015). Mengembangkan kemampuan pemahaman, koneksi dan komunikasi matematis siswa sekolah dasar (SD). *Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 138–149.
- Nurhayati, I. (2012). Peran permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini. *Empowerment*, 1(2), 39–48.
- Olt, P. A. (2018). Virtually There : Distant Freshmen Blended in Classes through Synchronous Online Education.
- Petrovi, J., Pale, P., & Jeren, B. (2017). Online formative assessments in a digital signal processing course: Effects of feedback type and content difficulty on students learning achievements. *Educ Inf Technol*, 22(6). <http://doi.org/10.1007/s10639-016-9571-0>
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 13–21. <http://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>
- Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*.

- Rawamangun: Kencana.
- Rahman, S. A., & Romdhani, M. (2015). Persepsi guru terhadap penilaian autentik pada kurikulum 2013 di SD. *Jurnal Sekolah Dasar*, 24(2), 151–160. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/1356>
- Rusdiana, H., Sumardi, K., & Arifiyanto, E. S. (2014). Evaluasi hasil belajar menggunakan penilaian autentik pada mata pelajaran kelistrikan sistem refrigerasi. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 274. <http://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3814>
- Salsabila, U.H., Lestari, W.M., Habibah, R., Andaresta, O., Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19'. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 12. <https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/1070>
- Selma, B., Vonderwell, K., & Boboc, M. (2013). Promoting Formative Assessment in Online Teaching and Learning, 57(4), 22–27.
- Sevilla Morales, H., & Chaves-Fernandez, L. (2019). Authentic assessment in the listening comprehension classroom: benefits and implications. *GIST – Education and Learning Research Journal*, 19(19), 6–30. <http://doi.org/10.26817/16925777.704>
- Wijaya, H. (2019). Metode-Metode Penelitian Dalam Penulisan Jurnal Ilmiah Elektronik, 21–40. <http://doi.org/10.31219/osf.io/dw7fq>
- Zaim, M., Refnaldi, & Arsyad, S. (2020). Authentic assessment for speaking skills: Problem and solution for english secondary school teachers in Indonesia. *International Journal of Instruction*, 13(3), 587–604. <http://doi.org/10.29333/iji.2020.13340a>
- Winataputra, US. (2012). *Transformasi Nilai-Nilai Kebangsaan untuk Memperkokoh Jatidiri Bangsa Indonesia: Suatu Pendekatan Pendidikan Kewarganegaraan*. Makalah disajikan dalam Seminar dan Kongres Asosiasi Profesi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Indonesia (AP3KnI). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 31 Maret.