

Nama : Habibah Hsunul Khotimah
NPM : 2523031006
Mata Kuliah : Asesmen Pendidikan IPS
Dosen pengampu : Dr. Pujiati, M.Pd., dan Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.

UJIAN TENGAH SEMESTER

1. Taksonomi pembelajaran (Bloom yang telah direvisi oleh Anderson&Krathwol) dan keterkaitan antara ketiga taksonomi dalam sebuah pencapaian tujuan pembelajaran.

Aksonomi pembelajaran yang dikembangkan oleh Benjamin Bloom dan kemudian direvisi oleh Lorin Anderson serta Dvid Krathwohl merupakan kerangka konseptual yang digunakan untuk mengklasifikasi tujuan pembelajaran secara sistematis. Revisi ini menekankan pada dimensi proses kognitif yang lebih dinamis serta menggunakan kata kerja operasional yang menggambarkan aktivitas berpikir peserta didik.

Dalam versi revisi, ranah kognitif dibagi menjadi enam tingkat, yaitu: *mengingat (remember)*, *memahami (understand)*, *menerapkan (apply)*, *menganalisis (analyze)*, *mengevaluasi (evaluate)*, dan *mencipta (create)*. Perubahan utama dari versi awal adalah pergeseran posisi “create” sebagai tingkat tertinggi, yang menekankan pentingnya kemampuan berpikir kreatif sebagai puncak proses pembelajaran. Ranah ini berfokus pada kemampuan intelektual peserta didik dalam mengolah informasi dan pengetahuan.

Selanjutnya, ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan perasaan peserta didik. Tingkatan dalam ranah ini meliputi *menerima (receiving)*, *merespons (responding)*, *menilai (valuing)*, *mengorganisasi (organizing)*, dan *menginternalisasi nilai (characterizing)*. Ranah afektif penting dalam membentuk karakter, etika, serta kepekaan sosial peserta didik, yang menjadi fondasi dalam penerapan pengetahuan secara bijak.

Adapun ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan fisik atau tindakan nyata. Meskipun tidak secara langsung direvisi oleh Anderson & Krathwohl, ranah ini tetap relevan dalam pembelajaran, dengan tingkatan seperti *meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, hingga naturalisasi*. Ranah ini menekankan kemampuan peserta didik dalam melakukan suatu keterampilan secara terampil dan terkoordinasi.

Keterkaitan antara ketiga ranah tersebut sangat erat dan tidak dapat dipisahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang utuh. Ranah kognitif memberikan dasar pengetahuan dan pemahaman, ranah afektif membentuk sikap dan nilai terhadap pengetahuan tersebut, sedangkan ranah psikomotor mengaktualisasikannya dalam tindakan nyata. Sebagai contoh, dalam pembelajaran IPS, peserta didik tidak hanya diharapkan memahami konsep ekonomi (kognitif), tetapi juga memiliki sikap peduli terhadap masalah sosial (afektif), serta mampu melakukan tindakan nyata seperti kegiatan kewirausahaan atau pengelolaan sumber daya (psikomotor).

Bloom menekankan bahwa pembelajaran yang efektif tidak hanya berhenti pada penguasaan fakta. Namun, pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mampu mengintegrasikan ketiga ranah tersebut secara seimbang. Evaluasi yang dilakukan pun harus mencerminkan keterpaduan ini, sehingga tujuan pendidikan dalam membentuk SDM unggul menuju Indonesia Emas 2045 dapat tercapai secara optimal.

2. Pemisahan konsep tes, pengukuran, penilaian, dan evaluasi dalam konteks kegiatan yang dilakukan Pak Ahmad

- a) Tes (Test) adalah alat atau instrumen yang digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan siswa. Yang termasuk dalam tes pada ilustrasi tersebut yaitu; Latihan soal, penugasan, ujian tengah semester (UTS), dan ujian akhir semester (UAS).
- b) Pengukuran (measurement) adalah proses pemberian angka atau skor terhadap hasil tes yang dikerjakan siswa. Yang termasuk dalam pengukuran pada ilustrasi tersebut yaitu: skor atau nilai yang diperoleh siswa dari latihan soal, tugas, UTS, dan UAS. Misalnya: siswa mendapat nilai 80, 75, atau 90 itulah hasil pengukuran.
- c) Penilaian (Assessment) adalah proses menafsirkan hasil pengukuran untuk mengetahui tingkat pencapaian belajar siswa. Yang termasuk dalam penilaian pada ilustrasi tersebut yaitu pengolahan nilai-nilai (Latihan, tugas, UTS, UAS) menjadi nilai rapor, penetapan aplikasi siswa “berprestasi”, “cukup”, atau “kurang”. Di sini guru mulai memberi makna terhadap angka-angka yang diperoleh siswa.
- d) Evaluasi (Evaluation) adalah proses pengambilan keputusan berdasarkan hasil penilaian. Yang termasuk dalam evaluasi pada ilustrasi tersebut yaitu Keputusan memberikan hadiah kepada siswa berprestasi, dan Keputusan siswa naik kelas atau

tinggal kelas. Evaluasi bersifat lebih luas karena berujung pada pengambilan kebijakan atau tindakan.

3. Mengintegrasikan isu Sustainable Development Goals (SDGs) ke dalam asesmen

a) Analisis kesulitan dalam merancang asesmen berbasis isu global (SDGs).

Guru sering menghadapi beberapa tantangan utama, di antaranya:

- 1) Kompleksitas isu SDGs; Isu Sustainable Development Goals (SDGs) bersifat multidimensi (ekonomi, sosial, lingkungan) sehingga sulit disederhanakan menjadi indikator yang terukur tanpa kehilangan makna.
- 2) Kesulitan merumuskan indikator HOTS; Guru cenderung lebih terbiasa membuat soal LOTS (Lower Order Thinking Skills), sehingga kesulitan merancang indikator yang menuntut analisis, evaluasi, dan kreasi.
- 3) Keterbatasan pemahaman interdisipliner; SDGs membutuhkan pendekatan lintas disiplin (ekonomi, geografi, sosiologi), sementara guru mungkin memiliki keterbatasan dalam mengintegrasikan ketiganya.
- 4) Sulitnya mengukur aspek afektif dan kesadaran global; Nilai-nilai seperti kepedulian lingkungan dan tanggung jawab sosial sulit diukur secara objektif.
- 5) Keterbatasan contoh instrumen dan referensi; Tidak banyak contoh konkret asesmen berbasis SDGs yang siap digunakan di kelas.

b) Indikator asesmen HOTS untuk topik pembangunan berkelanjutan.

Berikut contoh indikator berbasis HOTS (analisis, evaluasi, kreasi):

- 1) Analisis (C4): Menganalisis keterkaitan antara pertumbuhan ekonomi dengan kerusakan lingkungan dalam suatu kasus nyata dan mengidentifikasi dampak sosial dari kebijakan pembangunan terhadap masyarakat lokal
- 2) Evaluasi (C5): Menilai efektivitas suatu program pembangunan dalam mencapai keseimbangan ekonomi, sosial, dan lingkungan serta membandingkan dua kebijakan pembangunan berdasarkan prinsip keberlanjutan
- 3) Kreasi (C6): Merancang solusi pembangunan berkelanjutan yang mempertimbangkan aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan serta mengembangkan ide inovatif untuk mengatasi masalah lingkungan di lingkungan sekitar

c) Contoh tugas asesmen yang mengintegrasikan analisis multidimensi.

Bentuk Tugas	: Studi kasus (project-based assessment)
Judul Tugas	: Analisis Dampak Pembangunan Industri terhadap Lingkungan dan Masyarakat
Deskripsi Tugas	: Siswa diberikan studi kasus tentang pembangunan pabrik di suatu daerah.
Instruksi	: <ol style="list-style-type: none">1. Jelaskan dampak ekonomi dari pembangunan tersebut (misalnya: lapangan kerja, pendapatan).2. Analisis dampak sosial yang muncul di masyarakat (misalnya: perubahan gaya hidup, konflik sosial).3. Identifikasi dampak lingkungan (misalnya: pencemaran, kerusakan alam).4. Evaluasi apakah pembangunan tersebut sudah sesuai dengan prinsip pembangunan berkelanjutan.5. Buat rekomendasi solusi agar pembangunan tersebut lebih berkelanjutan.
Output Yang Diharapkan	: <ol style="list-style-type: none">1. Laporan tertulis / presentasi2. Infografis atau peta konsep keterkaitan ketiga aspek
Aspek Penilaian	: <ol style="list-style-type: none">1. Kedalaman analisis (kognitif/HOTS)2. Argumentasi dan logika berpikir3. Kreativitas solusi4. Keterpaduan aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan

Asesmen berbasis SDGs menuntut guru untuk merancang indikator yang tidak hanya mengukur pengetahuan, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan integratif. Dengan menggunakan pendekatan HOTS dan tugas berbasis kasus nyata, siswa dapat dilatih untuk memahami keterkaitan kompleks antar aspek pembangunan serta menghasilkan solusi yang berkelanjutan.

4. Analisis dan rencana komprehensif terkait asesmen di era AI generative

a) Analisis tantangan asesmen di era AI (validitas dan kejujuran akademik)

Perkembangan teknologi memang berdampak pada segala bidang kehidupan, terutama pada bidang pendidikan. Melalui kemajuan teknologi, semakin memudahkan untuk mencari/mendapat informasi dan banyak kemudahan-kemudahan lain karena adanya perkembangan AI generatif seperti ChatGPT. Namun, dibalik itu menghadirkan gangguan signifikan terhadap sistem asesmen tradisional, khususnya tugas esai. Tantangan utamanya meliputi:

- 1) Menurunnya validitas konstruk, contohnya seperti tugas esai yang seharusnya mengukur kemampuan berpikir kritis, analitis, dan sintesis siswa menjadi tidak lagi valid karena hasil pekerjaan dapat dihasilkan oleh AI. Dengan kata lain, instrumen tidak lagi mengukur kompetensi yang dimaksud.
- 2) Mengganggu verifikasi orisinalitas karena berbeda dengan plagiarisme konvensional, teks dari AI seringkali unik (tidak terdeteksi software plagiarism checker), sehingga sulit dibuktikan apakah karya tersebut benar-benar menghasilkan pemikiran siswa.
- 3) Menurunnya kejujuran akademik (integritas akademik) dengan adanya kemudahan akses AI mendorong potensi ketidakjujuran akademik, seperti: Menggunakan AI tanpa atribusi; Mengandalkan AI sepenuhnya tanpa proses berpikir mandiri.
- 4) Distorsi dalam penilaian kemampuan siswa dengan memberikan nilai tinggi pada siswa yang sebenarnya tidak memiliki kemampuan setara dengan kualitas tulisannya.
- 5) Terjadinya ketimpangan akses dan literasi digital. Seperti contoh, mahasiswa yang lebih mahir menggunakan AI bisa mendapatkan keuntungan yang tidak adil dibandingkan yang tidak mahir AI.

b) Asesmen strategis untuk meminimalisir AI dan mengembangkan HOTS

Sebagai upaya menjaga kualitas asesmen sekaligus mendorong *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), dosen dapat merancang strategi berikut:

- 1) Asesmen berbasis proses (penilaian berorientasi proses); menilai tahapan kerja: outline, draft, revisi, refleksi; meminta logbook atau rekam jejak proses berpikir; fokus pada bagaimana siswa sampai pada jawaban, bukan hanya hasil akhir

- 2) Soal kontekstual dan autentik; menggunakan studi kasus lokal (misalnya fenomena sosial di Lampung); soal berbasis pengalaman pribadi atau observasi lapangan; AI cenderung lemah dalam konteks sangat spesifik dan aktual.
 - 3) Asesmen lisan (pertahanan lisan/viva); siswa diminta menjelaskan dan mempertahankan argumen; dosen dapat menguji kedalaman pemahaman secara langsung.
- c) Pemanfaatan AI secara etis dalam proses asesmen

Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam proses asesmen pendidikan perlu dilakukan secara etis dengan tekanan prinsip transparansi, tanggung jawab, dan integritas akademik. Dosen dapat mendorong siswa untuk menggunakan AI sebagai alat bantu pembelajaran, seperti untuk menggali ide awal, memahami konsep, atau menyusun kerangka tulisan, namun bukan sebagai pengganti proses berpikir kritis. Dalam praktiknya, mahasiswa perlu secara terbuka mengakui penggunaan AI dalam tugas mereka, termasuk menjelaskan sejauh mana kontribusi AI serta bagaimana mereka memodifikasi, mengembangkan, dan mengembangkan hasil tersebut. Selain itu, dosen juga dapat memanfaatkan AI untuk mendukung proses asesmen, seperti dalam menyusun rubrik, memberikan umpan balik awal, atau mengidentifikasi pola tulisan, dengan tetap menjaga objektivitas dan tidak sepenuhnya bergantung pada sistem otomatis. Tidak kalah pentingnya, institusi pendidikan perlu menanamkan literasi AI dan etika digital agar siswa memahami batasan penggunaan teknologi, menghindari plagiarisme berbasis AI, serta tetap menjunjung tinggi kejujuran akademik. Dengan pendekatan ini, AI tidak hanya digunakan sebagai penanggung jawab, tetapi juga menjadi sarana untuk memperkuat kemampuan berpikir

Referensi:

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Boom, B. S. 1956. Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. *Handbook; Cognitive domain, 1*.
- Hilmi, R. M., & Hilmi, F. 2026. Literasi Digital Berbasis Nilai: Menimbang Etika, Empati, Dan Kecerdasan Buatan Dalam Pendidikan Indonesia. *Qolamuna: Keislaman, Pendidikan, Literasi dan Humaniora*, 2(2), 283-296.

- Krathwohl, D. R. 2002. "A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview." *Theory Into Practice*, 41(4), 212–218.
- Lago, Eka Putri Jayanti. 2025. Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan Agama Kristen: Analisa Kritis Antara Inovasi dan Spiritualitas. *Marsahala: Journal of Religious and Cultural Studies*, 1.2: 115-123.
- Orin w, Anderson and Krathwohl, david R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assesing. A Revision of Bloom's taxonomy of Educational Objectives*. Abridged Edition. Longman, Inc. New York. San fransisco. Boston.