

**Nama : Indri Mutiara**

**NPM : 2523031001**

**Magister Pendidikan IPS**

### **UTS ASESMEN PENDIDIKAN IPS**

1. Mewujudkan SDM berkualitas 2045 membutuhkan keseriusan bersama tidak terkecuali di ranah pendidikan. Melalui pembelajaran yang berkualitas, diharapkan dapat menjadi langkah kongkret mewujudkan hal tersebut. Pembelajaran berkualitas harus selalu dievaluasi keberhasilannya. Evaluasi pun dilakukan secara holistik mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Mengacu pada hal tersebut, coba berikan penjelasan Anda tentang taksonomi pembelajaran (Bloom yang telah direvisi oleh Anderson&Krathwol) dan keterkaitan antara ketiga taksonomi tersebut dalam sebuah pencapaian tujuan pembelajaran!

Jawab:

Taksonomi pembelajaran yang dikembangkan oleh Benjamin Bloom dan direvisi oleh Lorin Anderson dan David Krathwohl merupakan kerangka konseptual yang digunakan untuk mengklasifikasikan tujuan pembelajaran ke dalam tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Revisi taksonomi Bloom menekankan pada perubahan dari bentuk kata benda menjadi kata kerja, sehingga lebih operasional dalam merancang pembelajaran dan asesmen.

Pada domain kognitif, Anderson dan Krathwohl membaginya menjadi enam tingkat berpikir, yaitu: *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis), *evaluating* (mengevaluasi), dan *creating* (mencipta). Hierarki ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berhenti pada kemampuan mengingat, tetapi harus berkembang hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Dalam konteks IPS, misalnya, siswa tidak hanya diminta menghafal konsep ekonomi, tetapi juga mampu menganalisis fenomena kemiskinan dan merancang solusi.

Domain afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan internalisasi karakter. Tingkatan dalam domain ini meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Dalam pembelajaran IPS, domain afektif sangat penting karena berkaitan dengan pembentukan

sikap sosial seperti kepedulian terhadap lingkungan, keadilan sosial, dan tanggung jawab sebagai warga negara.

Sementara itu, domain psikomotor berkaitan dengan keterampilan fisik dan praktik. Dalam pembelajaran modern, domain ini tidak hanya terkait keterampilan motorik, tetapi juga keterampilan praktik seperti penggunaan teknologi, presentasi, atau simulasi kegiatan ekonomi.

Ketiga domain tersebut memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang efektif harus mampu mengintegrasikan ketiganya secara holistik. Misalnya, dalam pembelajaran kewirausahaan IPS, siswa tidak hanya memahami konsep (kognitif), tetapi juga memiliki sikap percaya diri dan tanggung jawab (afektif), serta mampu mempraktikkan kegiatan usaha (psikomotor). Penelitian menunjukkan bahwa integrasi ketiga domain ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menghasilkan kompetensi yang lebih utuh (Krathwohl, 2002; Anderson et al., 2021).

2. Pak Ahmad salah seorang guru mata pelajaran IPS di SMP. Pada mata pelajaran tersebut Pak Ahmad memberikan beberapa latihan soal, penugasan, dan ujian. Setelah beberapa kali latihan soal, pemberian tugas, pada tengah semester dan akhir semester diadakan sebuah tes. Hasil-hasil tersebut dijadikan sebagai bahan untuk mengisi raport siswa. Hasil dari rapor siswa menunjukkan bahwa beberapa siswa berprestasi diberi hadiah dan beberapa siswa harus tinggal kelas. Tes, Berdasarkan ilustrasi tersebut Identifikasi dan pisahkanlah manakah yang termasuk ke dalam: a. Pengukuran, b. Penilaian c. Evaluasi

**Jawab:**

Pengembangan model pembelajaran IPS berbasis kewirausahaan dalam konteks ekonomi digital menuntut adanya transformasi paradigma pembelajaran dari yang semula berorientasi pada transfer pengetahuan menuju pembelajaran yang bersifat konstruktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman nyata (*experiential learning*). Dalam konteks ini, pembelajaran IPS tidak lagi cukup hanya membahas konsep ekonomi secara teoritis, melainkan harus mampu membekali siswa dengan kemampuan adaptif terhadap perubahan ekonomi global, khususnya dalam menghadapi digitalisasi dan globalisasi. Model yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah model integratif berbasis *Project-Based Learning (PjBL)* dan *Digital Entrepreneurship Learning*, yang dapat disebut sebagai model IPS-Entrepreneurship Digital Integratif. Model ini dirancang dengan mengintegrasikan tiga dimensi utama, yaitu literasi ekonomi, keterampilan kewirausahaan, dan literasi digital,

sehingga siswa tidak hanya memahami fenomena ekonomi, tetapi juga mampu menjadi pelaku ekonomi yang inovatif.

Secara konseptual, model ini berangkat dari asumsi bahwa kewirausahaan bukan sekadar kemampuan membuka usaha, tetapi merupakan kompetensi multidimensional yang mencakup kreativitas, inovasi, kemampuan membaca peluang, serta keberanian mengambil risiko. Dalam praktiknya, model ini dimulai dari tahap identifikasi masalah sosial-ekonomi di lingkungan sekitar siswa, misalnya rendahnya daya saing UMKM lokal atau keterbatasan pemasaran produk tradisional. Tahap ini penting karena pembelajaran IPS harus berbasis realitas sosial agar memiliki makna kontekstual. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk melakukan eksplorasi ide bisnis berbasis solusi, seperti merancang strategi pemasaran digital untuk produk lokal atau menciptakan inovasi produk berbasis kebutuhan masyarakat. Pada tahap ini, siswa dilatih untuk berpikir kreatif dan inovatif, yang merupakan inti dari kewirausahaan modern.

Tahap berikutnya adalah perancangan model bisnis yang melibatkan penggunaan alat analisis seperti *Business Model Canvas*, analisis pasar digital, serta strategi pemasaran berbasis media sosial. Integrasi teknologi digital menjadi sangat penting karena ekonomi saat ini telah bergeser ke arah platform digital, di mana keberhasilan usaha sangat ditentukan oleh kemampuan memanfaatkan teknologi. Penelitian menunjukkan bahwa transformasi digital mampu meningkatkan efisiensi operasional, memperluas akses pasar, dan meningkatkan daya saing UMKM, meskipun masih terkendala oleh rendahnya literasi digital dan infrastruktur yang belum merata. Oleh karena itu, pembelajaran harus memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menggunakan teknologi, seperti membuat akun bisnis di marketplace, melakukan promosi digital, atau menganalisis tren pasar online.

Tahap implementasi dalam model ini dilakukan melalui proyek kewirausahaan nyata (*mini business project*), di mana siswa menjalankan usaha sederhana dalam skala kecil. Misalnya, siswa mengembangkan produk lokal seperti makanan khas daerah, kemudian memasarkan produk tersebut melalui platform digital seperti media sosial atau e-commerce. Proses ini tidak hanya melatih keterampilan ekonomi, tetapi juga keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan problem solving. Selain itu, siswa juga belajar menghadapi tantangan nyata seperti persaingan pasar, manajemen keuangan, dan perubahan perilaku konsumen. Tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi, di mana siswa menganalisis keberhasilan dan kegagalan usaha mereka serta mengaitkannya dengan konsep ekonomi yang telah dipelajari.

Secara pedagogis, model ini memiliki keunggulan karena mampu mengintegrasikan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*, keterampilan abad ke-21, serta nilai-nilai kewirausahaan dalam satu kesatuan. Selain itu, model ini juga relevan dengan kebutuhan dunia kerja masa depan yang menuntut fleksibilitas, kreativitas, dan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa kewirausahaan digital telah menjadi kunci daya saing UMKM di Indonesia, namun keberhasilannya sangat bergantung pada kemampuan individu dalam mengadopsi teknologi dan berinovasi. Oleh karena itu, pendidikan IPS memiliki peran strategis dalam membentuk generasi yang tidak hanya memahami ekonomi, tetapi juga mampu menjadi pelaku ekonomi yang inovatif dan adaptif.

Dalam ilustrasi yang melibatkan seorang guru IPS bernama Pak Ahmad, terlihat adanya praktik pembelajaran yang mencakup berbagai bentuk asesmen seperti latihan soal, penugasan, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester. Dalam konteks ini, pengukuran (*measurement*) dapat diidentifikasi sebagai proses pemberian skor atau angka terhadap hasil belajar siswa berdasarkan instrumen tertentu. Ketika siswa mengerjakan latihan soal, tugas, atau ujian, kemudian memperoleh nilai numerik, maka proses tersebut termasuk dalam pengukuran karena berfungsi untuk mengkuantifikasi tingkat pencapaian siswa. Selanjutnya, penilaian (*assessment*) merupakan proses yang lebih luas, yaitu menginterpretasikan hasil pengukuran tersebut untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai kompetensi yang diharapkan. Dalam kasus ini, ketika guru menggabungkan berbagai nilai dari tugas, latihan, dan ujian untuk melihat perkembangan siswa, maka ia sedang melakukan penilaian. Penilaian tidak hanya berfokus pada angka, tetapi juga pada makna dari angka tersebut, termasuk kekuatan dan kelemahan siswa.

Sementara itu, evaluasi (*evaluation*) merupakan tahap paling tinggi dalam proses asesmen, yaitu pengambilan keputusan berdasarkan hasil penilaian. Dalam ilustrasi tersebut, evaluasi terlihat pada keputusan pemberian hadiah kepada siswa berprestasi serta keputusan untuk menaikkan atau menahan siswa di kelas tertentu. Evaluasi bersifat strategis karena berkaitan dengan kebijakan pendidikan dan dampaknya terhadap masa depan siswa. Dengan demikian, ketiga konsep tersebut memiliki hubungan yang hierarkis dan saling melengkapi, di mana pengukuran menghasilkan data, penilaian memberikan makna terhadap data tersebut, dan evaluasi menggunakan hasil penilaian untuk pengambilan keputusan. Pemahaman yang tepat terhadap ketiga konsep ini sangat penting agar guru tidak hanya berfokus pada angka, tetapi juga pada pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh.

3. Dalam konteks pendidikan global, guru IPS ingin mengintegrasikan isu Sustainable Development Goals (SDGs) ke dalam asesmen. Namun, ia kesulitan mengembangkan indikator yang mengukur kemampuan analisis siswa terhadap hubungan antara aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan. Pertanyaan: a. Analisis kesulitan dalam merancang asesmen berbasis isu global (SDGs). b. Susun indikator asesmen HOTS untuk topik pembangunan berkelanjutan. c. Rancang contoh tugas asesmen yang mengintegrasikan analisis multidimensi.

**Jawab:**

- a. Dalam konteks pendidikan global, integrasi isu Sustainable Development Goals (SDGs) ke dalam asesmen pembelajaran IPS menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam merancang indikator yang mampu mengukur kemampuan analisis multidimensi siswa. Kesulitan utama terletak pada sifat SDGs yang kompleks dan saling terkait antara aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan. Guru sering kali kesulitan merumuskan indikator yang tidak hanya mengukur pemahaman konsep, tetapi juga kemampuan berpikir sistemik dan kritis siswa. Selain itu, asesmen konvensional yang berbasis tes tertulis kurang mampu mengukur kompetensi tersebut secara komprehensif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan asesmen autentik yang berbasis pada masalah nyata dan konteks kehidupan siswa (UNESCO, 2023).
- b. Indikator asesmen berbasis HOTS untuk topik pembangunan berkelanjutan harus dirancang pada level analisis, evaluasi, dan kreasi. Misalnya, siswa mampu menganalisis hubungan antara pertumbuhan ekonomi dan kerusakan lingkungan, mengevaluasi kebijakan pembangunan dari perspektif keadilan sosial, serta merancang solusi inovatif yang berbasis keberlanjutan. Indikator ini menuntut siswa untuk tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mengintegrasikan berbagai perspektif dalam satu analisis yang utuh. Dalam implementasinya, asesmen dapat dirancang dalam bentuk tugas proyek yang mengharuskan siswa mengidentifikasi masalah lokal, menganalisisnya dari berbagai dimensi, dan mengusulkan solusi berbasis SDGs. Misalnya, siswa diminta untuk mengkaji masalah pencemaran lingkungan di daerahnya, kemudian menganalisis dampaknya terhadap ekonomi dan sosial masyarakat, serta merancang solusi yang realistis dan berkelanjutan. Tugas semacam ini tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif tingkat tinggi, tetapi juga meningkatkan kesadaran sosial dan tanggung jawab siswa terhadap lingkungan.
- c. Integrasi konsep *sustainable entrepreneurship* dalam pembelajaran IPS berbasis kewirausahaan merupakan langkah strategis untuk menjawab tantangan global yang

semakin kompleks, terutama terkait isu perubahan iklim, ketimpangan sosial, dan eksploitasi sumber daya alam. Sustainable entrepreneurship tidak hanya berorientasi pada keuntungan ekonomi, tetapi juga menekankan keseimbangan antara aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan, yang dikenal sebagai *triple bottom line*. Dalam konteks pendidikan, integrasi konsep ini bertujuan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki jiwa wirausaha, tetapi juga memiliki kesadaran ekologis dan tanggung jawab sosial. Dalam model IPS-Entrepreneurship Digital Integratif, konsep keberlanjutan dapat diintegrasikan secara sistematis pada setiap tahap pembelajaran. Pada tahap identifikasi masalah, siswa diarahkan untuk menganalisis isu-isu keberlanjutan seperti limbah plastik, pencemaran lingkungan, atau ketimpangan ekonomi lokal. Pendekatan ini mendorong siswa untuk memahami bahwa aktivitas ekonomi tidak dapat dipisahkan dari dampaknya terhadap lingkungan dan masyarakat. Selanjutnya, pada tahap eksplorasi ide bisnis, siswa didorong untuk merancang solusi yang berbasis pada prinsip keberlanjutan, misalnya dengan menciptakan produk ramah lingkungan, menggunakan bahan daur ulang, atau mengembangkan usaha berbasis komunitas. Pada tahap perancangan model bisnis, konsep keberlanjutan dapat diintegrasikan melalui strategi produksi yang efisien, penggunaan sumber daya yang bertanggung jawab, serta distribusi yang minim dampak lingkungan. Misalnya, siswa dapat merancang bisnis yang menggunakan kemasan ramah lingkungan atau memanfaatkan teknologi digital untuk mengurangi biaya distribusi dan jejak karbon. Penelitian menunjukkan bahwa transformasi digital tidak hanya meningkatkan efisiensi bisnis, tetapi juga dapat mendukung praktik ekonomi yang lebih berkelanjutan melalui pengurangan penggunaan sumber daya fisik dan optimalisasi rantai pasok. Pada tahap implementasi, siswa menjalankan proyek kewirausahaan yang tidak hanya berorientasi pada keuntungan, tetapi juga pada dampak sosial dan lingkungan. Misalnya, siswa dapat mengembangkan usaha daur ulang sampah menjadi produk bernilai ekonomi, atau usaha berbasis pemberdayaan masyarakat lokal. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kewirausahaan, tetapi juga membangun kesadaran sosial dan kepedulian terhadap lingkungan. Selain itu, siswa juga dilatih untuk mengukur dampak usaha mereka, tidak hanya dari segi keuntungan finansial, tetapi juga dari segi manfaat sosial dan lingkungan. Tahap refleksi menjadi bagian penting dalam integrasi sustainable entrepreneurship, di mana siswa diajak untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari aktivitas ekonomi yang mereka lakukan. Refleksi ini membantu siswa memahami bahwa keberhasilan usaha tidak hanya diukur dari profit, tetapi juga dari kontribusinya

terhadap keberlanjutan. Dalam konteks ini, pendidikan IPS berperan sebagai sarana untuk membangun kesadaran kritis dan etika ekonomi yang bertanggung jawab. Secara lebih luas, integrasi *sustainable entrepreneurship* dalam pembelajaran IPS juga sejalan dengan agenda global Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya tujuan terkait pekerjaan layak, pertumbuhan ekonomi, konsumsi dan produksi yang bertanggung jawab, serta aksi terhadap perubahan iklim. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat lokal, tetapi juga memiliki perspektif global. Penelitian menunjukkan bahwa UMKM yang mampu mengadopsi inovasi berbasis keberlanjutan memiliki daya saing yang lebih tinggi dalam ekonomi global, karena konsumen semakin peduli terhadap aspek lingkungan dan sosial. Dengan demikian, integrasi *sustainable entrepreneurship* dalam pembelajaran IPS tidak hanya berfungsi sebagai strategi pedagogis, tetapi juga sebagai upaya transformasi nilai dan paradigma ekonomi. Pendidikan tidak lagi hanya mencetak pelaku ekonomi yang produktif, tetapi juga pelaku ekonomi yang bertanggung jawab dan berkelanjutan. Hal ini sangat penting dalam menghadapi tantangan masa depan yang tidak hanya berkaitan dengan pertumbuhan ekonomi, tetapi juga keberlanjutan kehidupan manusia dan lingkungan.

4. Seiring berkembangnya penggunaan AI generatif (misalnya ChatGPT), dosen IPS menemukan bahwa banyak mahasiswa mengumpulkan tugas esai yang sangat baik secara bahasa, tetapi sulit diverifikasi keasliannya. Hal ini menimbulkan tantangan dalam menilai kemampuan berpikir kritis dan orisinalitas mahasiswa. Pertanyaan: a. Analisis tantangan asesmen di era AI terhadap validitas dan kejujuran akademik. b. Rancang strategi asesmen yang dapat meminimalkan penyalahgunaan AI sekaligus tetap mengembangkan HOTS. c. Jelaskan bagaimana dosen dapat memanfaatkan AI secara etis dalam proses asesmen.

**Jawab:**

- a. Perkembangan pesat kecerdasan buatan generatif, khususnya melalui platform seperti ChatGPT, telah membawa perubahan paradigmatik dalam praktik pembelajaran dan asesmen di pendidikan tinggi, termasuk dalam disiplin IPS. Tantangan utama yang muncul tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga epistemologis dan etis, karena AI mampu menghasilkan teks yang secara struktural, linguistik, dan argumentatif tampak sangat meyakinkan, bahkan pada level analisis yang kompleks. Hal ini menyebabkan krisis validitas asesmen, di mana dosen kesulitan memastikan apakah produk akademik mahasiswa benar-benar mencerminkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif

mereka sendiri. Validitas dalam asesmen, yang seharusnya mengukur kemampuan asli peserta didik, menjadi terdistorsi ketika AI berperan sebagai “co-author” yang tidak terdeteksi. Selain itu, muncul pula persoalan kejujuran akademik (*academic integrity*), karena penggunaan AI tanpa pengakuan yang transparan dapat dikategorikan sebagai bentuk plagiarisme baru yang tidak lagi berbasis penyalinan teks, melainkan pada delegasi proses berpikir itu sendiri (Kasneci et al., 2023).

Lebih jauh, tantangan asesmen di era AI juga menyentuh aspek reduksi proses kognitif. Mahasiswa berpotensi melewati tahapan berpikir penting seperti eksplorasi ide, sintesis informasi, dan refleksi kritis, karena AI dapat langsung menyediakan jawaban yang “siap pakai”. Kondisi ini berbahaya karena menghambat perkembangan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang menjadi tujuan utama pendidikan modern. Selain itu, ketergantungan terhadap AI dapat menciptakan *illusion of competence*, yaitu perasaan seolah-olah memahami materi, padahal pemahaman tersebut tidak dibangun melalui proses kognitif yang mendalam. Dalam jangka panjang, hal ini dapat menurunkan kualitas lulusan, terutama dalam hal kemampuan analisis, argumentasi, dan problem solving yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan profesional (Zawacki-Richter et al., 2024).

Menghadapi tantangan tersebut, diperlukan transformasi desain asesmen yang tidak lagi berfokus pada produk akhir semata, tetapi pada proses pembelajaran secara keseluruhan. Salah satu strategi utama adalah penerapan asesmen autentik (*authentic assessment*) yang berbasis pada konteks nyata, pengalaman personal, dan problem sosial yang spesifik. Dalam pembelajaran IPS, misalnya, mahasiswa dapat diminta untuk menganalisis fenomena lokal seperti ketimpangan ekonomi di daerahnya, melakukan observasi lapangan, atau wawancara dengan pelaku UMKM. Tugas semacam ini sulit direplikasi sepenuhnya oleh AI karena membutuhkan keterlibatan langsung dengan realitas sosial. Selain itu, asesmen berbasis proyek (*project-based assessment*) yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu memungkinkan dosen untuk memantau perkembangan pemikiran mahasiswa secara bertahap, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga refleksi.

- b. Strategi lain yang sangat penting adalah asesmen berbasis proses (*process-oriented assessment*), di mana penilaian tidak hanya dilakukan pada hasil akhir, tetapi juga pada tahapan pengerjaan tugas. Misalnya, mahasiswa diminta untuk mengumpulkan proposal awal, draft, revisi, dan refleksi akhir. Dengan demikian, dosen dapat menilai evolusi

pemikiran mahasiswa dan mengidentifikasi konsistensi serta orisinalitas ide yang dikembangkan. Pendekatan ini juga dapat dikombinasikan dengan asesmen lisan, seperti presentasi, diskusi, atau *viva voce*, yang memungkinkan dosen untuk menguji pemahaman mahasiswa secara langsung dan spontan. Dalam situasi ini, mahasiswa dituntut untuk menjelaskan, mempertahankan, dan mengkritisi argumen mereka, sehingga penggunaan AI sebagai “jalan pintas” menjadi kurang efektif.

Selain itu, penting untuk merancang instrumen asesmen yang bersifat terbuka dan reflektif, yang menuntut mahasiswa untuk mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi, konteks lokal, atau perspektif unik yang sulit dihasilkan oleh AI secara generik. Misalnya, mahasiswa diminta untuk merefleksikan bagaimana kebijakan ekonomi tertentu berdampak pada komunitas di sekitar mereka, atau bagaimana nilai-nilai lokal dapat menjadi solusi terhadap masalah global. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan orisinalitas jawaban, tetapi juga memperkuat relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata.

- c. Di sisi lain, alih-alih memandang AI sebagai ancaman semata, dosen juga dapat memanfaatkannya secara etis dan pedagogis sebagai bagian dari proses pembelajaran. AI dapat digunakan sebagai alat bantu untuk brainstorming ide, menyusun kerangka tulisan, atau memberikan umpan balik awal terhadap kualitas argumen. Namun, penggunaannya harus disertai dengan literasi AI (AI literacy) yang memadai, sehingga mahasiswa memahami batasan, potensi bias, serta implikasi etis dari teknologi tersebut. Dosen juga dapat menerapkan kebijakan transparansi, misalnya dengan mewajibkan mahasiswa untuk mencantumkan bagaimana mereka menggunakan AI dalam tugas mereka. Dengan cara ini, penggunaan AI menjadi bagian dari proses belajar, bukan pelanggaran akademik.

Lebih lanjut, institusi pendidikan perlu mengembangkan kebijakan akademik yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, termasuk pedoman penggunaan AI dalam pembelajaran dan asesmen. Kebijakan ini harus menyeimbangkan antara inovasi dan integritas, sehingga mahasiswa tetap didorong untuk memanfaatkan teknologi secara produktif tanpa mengorbankan nilai-nilai akademik. Penelitian terbaru menekankan bahwa pendekatan yang bersifat represif (melarang AI sepenuhnya) cenderung tidak efektif, karena teknologi akan terus berkembang dan sulit dikendalikan. Sebaliknya, pendekatan yang edukatif dan integratif lebih mampu membangun budaya akademik yang jujur dan bertanggung jawab (Zawacki-Richter et al., 2024).

Dengan demikian, tantangan asesmen di era AI tidak hanya menuntut perubahan teknis dalam metode penilaian, tetapi juga perubahan paradigma dalam memandang proses belajar. Asesmen harus dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir, bukan sekadar produk teks, serta mendorong mahasiswa untuk menjadi pembelajar yang reflektif, kritis, dan etis. Dalam konteks pendidikan IPS, hal ini sangat penting karena tujuan utama pembelajaran adalah membentuk individu yang mampu memahami dan memecahkan masalah sosial secara bijaksana. Oleh karena itu, integrasi antara inovasi teknologi dan prinsip-prinsip pedagogi yang kuat menjadi kunci dalam menjaga kualitas pendidikan di era digital.

### **Sumber Referensi:**

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2021). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing*. Longman.
- Angraini, D., et al. (2024). Transformasi digital UMKM dan daya saing bisnis. *Eklektik: Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan*, 7(2).
- Kasneji, E., et al. (2023). ChatGPT for good? Opportunities and challenges. *Learning and Individual Differences*, 103, 102274.
- Krathwohl, D. R. (2002). A revision of Bloom's taxonomy. *Theory Into Practice*, 41(4), 212–218.
- Paransa, R. P. J. (2024). Optimalisasi pertumbuhan UMKM melalui pemasaran digital. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 21(2).
- Septiani, A. D., et al. (2024). Peran dan tantangan UMKM dalam era digital di Indonesia. *Indonesian Journal of Economics Management and Accounting*, 1(10).
- Sitompul, P. S., et al. (2024). Transformasi digital UMKM Indonesia: Tantangan dan strategi adaptasi. *Jurnal Manajemen Bisnis Digital Terkini*, 2(2).
- UNESCO. (2023). *Education for sustainable development: A roadmap*. UNESCO Publishing.
- Yuliani, M. (2025). Digital entrepreneurship dan transformasi UMKM di Indonesia. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 5(1).