

Mata Kuliah : ASESMEN PIPS
Semester/SKS : GENAP/3 SKS
Dosen Pengampu : Dr. Pujiati, M.Pd. dan Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.

Petunjuk: UTS dilaksanakan secara takehome exam, jawaban diserahkan via vclass paling telat 19 April 2026. Sertakan rujukan jika perlu dalam menjawab pertanyaan, hindari copy paste dari internet dan menjiplak jawaban dari orang lain. Jika terindikasi plagiasi dan mencontek maka akan diberikan sanksi nilai E.

Nama : Amaradina Fatia Sari
NPM : 2523031004

Soal UTS

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: Revisi terhadap Taksonomi Bloom dilakukan untuk menggeser fokus dari produk statis yaitu kata benda menuju proses pemikiran aktif (kata kerja), yang dinilai lebih relevan dengan dinamika pembelajaran di abad ke-21. Menurut Anderson & Krathwohl (2001), perubahan ini bertujuan untuk mencerminkan bagaimana otak manusia memproses informasi secara lebih fungsional. Ranah Afektif berfokus pada internalisasi nilai dan sikap, mulai dari tahap menerima fenomena hingga karakterisasi nilai dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, ranah Psikomotor menekankan pada koordinasi saraf otot dan keterampilan fisik. Dalam pendidikan holistik, psikomotor tidak hanya soal gerakan fisik, tetapi juga kemahiran dalam mengoperasikan alat atau menjalankan prosedur teknis secara presisi. Keterkaitan antara ketiga ranah ini bersifat simbiotik dan integratif.

a. Kognitif sebagai Pemandu (*Direction*): Pengetahuan memberikan dasar teoretis bagi seseorang untuk bertindak. Tanpa pemahaman kognitif yang memadai, tindakan psikomotorik hanya menjadi gerak mekanis tanpa esensi.

b. Afektif sebagai Motivator (*Driving Force*): Sikap dan nilai menentukan bagaimana pengetahuan digunakan. Seseorang yang memiliki kemampuan kognitif tinggi namun tanpa afektif yang baik berisiko menggunakan ilmunya secara tidak etis (Schunk, 2020).

c. Psikomotor sebagai Implementasi (*Execution*): Ranah ini adalah wujud nyata dari apa yang telah dipahami dan diyakini. Keterampilan yang terasah merupakan bukti bahwa proses belajar telah mencapai tahap kemandirian.

Integrasi ketiga ranah ini sangat krusial dalam membentuk SDM berkualitas. Evaluasi yang hanya menyentuh aspek kognitif akan gagal menangkap kesiapan karakter dan keterampilan peserta didik dalam menghadapi tantangan dunia nyata.

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. Berdasarkan ilustrasi tersebut **Identifikasi dan pisahkanlah** manakah yang termasuk ke dalam:

- a. Tes,
- b. Pengukuran,
- c. Penilaian
- d. Evaluasi

Jawab:

- a. Tes

Identifikasi: Latihan soal, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

Penjelasan: Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa. Dalam cerita tersebut, instrumen yang digunakan Pak Ahmad untuk mendapatkan data mentah adalah melalui latihan soal dan pelaksanaan tes tengah dan akhir semester.

- b. Pengukuran

Identifikasi: Skor atau angka-angka yang diperoleh siswa dari hasil latihan soal, tugas, dan ujian.

Penjelasan: Pengukuran adalah proses kuantifikasi atau pemberian angka terhadap hasil tes tersebut. Meskipun tidak disebutkan secara eksplisit angkanya, proses Pak Ahmad mendapatkan hasil-hasil tersebut yang kemudian akan diolah, menunjukkan adanya kegiatan konversi jawaban siswa menjadi data angka/skor.

c. Penilaian (Assessment)

Identifikasi: Hasil dari rapor siswa. Penjelasan:

Penilaian adalah proses mengumpulkan, mensintesis, dan menafsirkan informasi untuk melihat kemajuan belajar. Ketika Pak Ahmad mengolah hasil tugas dan ujian menjadi bahan untuk mengisi raport siswa, ia sedang melakukan penilaian untuk menggambarkan profil pencapaian kompetensi masing-masing siswa secara individu.

d. Evaluasi

Identifikasi: Keputusan pemberian hadiah bagi siswa berprestasi dan keputusan siswa harus tinggal kelas.

Penjelasan: Evaluasi adalah tahap pengambilan keputusan atau *judgment* yang didasarkan pada hasil penilaian dengan membandingkannya terhadap standar atau kriteria tertentu. Dalam ilustrasi ini, tindakan memberikan hadiah (ebagai bentuk penghargaan atas keberhasilan dan memutuskan siswa tinggal kelas sebagai bentuk kegagalan mencapai standar merupakan bentuk nyata dari kegiatan evaluasi.

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

1. Kompleksitas Integrasi Antar-Dimensi (Nexus)

Kesulitan mendasar terletak pada perumusan indikator yang tidak terjebak pada satu aspek saja. Guru sering kali terbiasa menguji aspek ekonomi, sosial, atau lingkungan

secara terpisah. Padahal, inti dari SDGs adalah hubungan timbal balik (*nexus*) di antara ketiganya. Menurut Hattie (2023), asesmen yang efektif untuk isu kompleks memerlukan *construct alignment* yang presisi, di mana indikator harus mampu memaksa siswa memetakan bagaimana kebijakan ekonomi (misalnya industri) berdampak pada degradasi lingkungan dan ketimpangan sosial secara simultan.

2. Pergeseran ke Asesmen Autentik dan Kontekstual

Isu SDGs bersifat dinamis dan sering kali memiliki jawaban yang tidak tunggal (*ill-structured problems*). Mengembangkan rubrik penilaian yang objektif untuk mengukur kemampuan analisis kritis siswa dalam situasi ini sangat menantang. Wiggins & McTighe (2021) menekankan bahwa asesmen berbasis isu global menuntut pemahaman yang mendalam, di mana guru kesulitan menentukan kriteria keberhasilan yang adil saat siswa memberikan solusi kreatif yang berbeda-beda terhadap masalah lingkungan di daerah mereka.

3. Keterbatasan Literasi Data Global dan Lokal

Untuk membuat indikator analisis yang tajam, guru memerlukan akses pada data yang akurat. Kesulitan muncul ketika guru harus menyeimbangkan antara data makro dengan realitas mikro. Kurangnya referensi mengenai bagaimana SDGs diimplementasikan dalam kurikulum lokal membuat guru cenderung hanya menguji pada level kognitif rendah (C1-C2) seperti hafalan definisi SDGs, alih-alih mencapai level analisis (C4) atau evaluasi (C5) (Pritchard, 2023).

4. Beban Kognitif dalam Perumusan Instrumen

Mengukur hubungan sebab-akibat antar-aspek menuntut guru memiliki kemampuan metakognitif yang tinggi dalam menyusun soal. Schunk (2020) menyatakan bahwa beban kognitif dalam merancang tugas yang mengintegrasikan berbagai domain pengetahuan sering kali membuat pendidik kembali ke pola asesmen tradisional yang lebih sederhana namun kurang mampu mengukur kompetensi abad ke-21.

b. Susun **indikator asesmen HOTS** untuk topik pembangunan berkelanjutan.

1. Indikator Analisis (C4)

Indikator pada level ini bertujuan agar siswa mampu menguraikan masalah kompleks menjadi komponen-komponen yang saling berhubungan. Dalam isu SDGs, siswa tidak hanya melihat pembangunan jalan sebagai kemajuan ekonomi, tetapi mampu menganalisis dampaknya terhadap fragmentasi habitat dan aksesibilitas masyarakat desa. Contoh: Siswa dapat menganalisis hubungan sebab-akibat antara peningkatan konsumsi energi di perkotaan dengan degradasi kualitas udara dan dampaknya terhadap kesehatan masyarakat ekonomi rendah.

2. Indikator Evaluasi (C5)

Pada level ini, indikator difokuskan pada kemampuan siswa untuk memberikan penilaian terhadap suatu kebijakan atau fenomena. Siswa harus mampu menimbang sisi positif dan negatif berdasarkan standar pembangunan berkelanjutan. Contoh: Siswa dapat mengevaluasi efektivitas penggunaan teknologi ramah lingkungan dalam industri lokal dibandingkan dengan metode konvensional, ditinjau dari aspek efisiensi biaya dan keberlanjutan ekologis jangka panjang.

3. Indikator Kreasi (C6)

Level tertinggi dalam HOTS menuntut siswa untuk menyatukan berbagai elemen informasi guna membangun sebuah gagasan atau produk baru yang fungsional. Dalam konteks pendidikan global, ini sering dikaitkan dengan kemampuan berwirausaha sosial atau kampanye advokasi. Contoh: Siswa dapat merancang model pengelolaan sampah berbasis komunitas yang mengintegrasikan sistem ekonomi sirkular untuk meningkatkan pendapatan warga sekaligus mengurangi beban limbah ke TPA.

c. Rancang contoh tugas asesmen yang mengintegrasikan analisis multidimensi.

Judul Tugas: "Dilema Pembangunan: Analisis Masa Depan Kawasan Pesisir"

1. Deskripsi Tugas

Siswa diminta untuk bertindak sebagai Konsultan Pembangunan Berkelanjutan. Mereka diberikan sebuah kasus fiktif namun realistis mengenai rencana pembangunan resor mewah dan pelabuhan internasional di sebuah kawasan pesisir yang saat ini merupakan desa nelayan tradisional dan hutan bakau yaitu mangrove.

2. Instruksi Kerja (Analisis Multidimensi)

Siswa harus menyusun sebuah Laporan Rekomendasi Kebijakan yang mencakup tiga dimensi utama:

- Dimensi Ekonomi: Menganalisis potensi pendapatan daerah, lapangan kerja baru, dan risiko terhadap mata pencaharian nelayan lokal.
- Dimensi Lingkungan: Menganalisis dampak pembangunan terhadap ekosistem mangrove, potensi abrasi pantai, dan keanekaragaman hayati laut.
- Dimensi Sosial: Menganalisis pergeseran budaya masyarakat lokal, akses publik terhadap pantai, dan potensi ketimpangan sosial antara pendatang dan penduduk asli.

3. Produk yang Dihasilkan

Sebuah poster digital atau esai analitis yang diakhiri dengan sebuah Keputusan Solutif: Apakah proyek tersebut layak dijalankan? Jika ya, syarat apa yang harus dipenuhi? Jika tidak, apa alternatif pembangunan yang lebih berkelanjutan?

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:

- Analisis **tantangan asesmen** di era AI terhadap validitas dan kejujuran akademik.
- Rancang **strategi asesmen** yang dapat meminimalkan penyalahgunaan AI sekaligus tetap mengembangkan HOTS.
- Jelaskan bagaimana dosen dapat **memanfaatkan AI secara etis** dalam proses asesmen.

Jawab :

- Analisis **tantangan asesmen** di era AI terhadap validitas dan kejujuran akademik.

1. Erosi Validitas Pengukuran Kemampuan Berpikir

Validitas sebuah asesmen bergantung pada sejauh mana instrumen tersebut benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Dalam esai tradisional, struktur bahasa dan logika argumen dianggap sebagai indikator kemampuan berpikir kritis (C4-C5). Namun, dengan AI generatif, mahasiswa dapat menghasilkan teks berkualitas tinggi

tanpa melalui proses kognitif yang mendalam. Akibatnya, skor yang diberikan guru/dosen tidak lagi mencerminkan kompetensi asli mahasiswa, melainkan kemampuan mereka dalam memberikan perintah kepada mesin.

2. Paradoks Kejujuran Akademik dan Deteksi AI

Tantangan terbesar terhadap kejujuran akademik adalah zona abu-abu dalam penggunaan AI. Berbeda dengan plagiarisme tradisional salin-tempel teks yang sudah ada, AI menciptakan teks baru yang unik sehingga sulit dideteksi oleh perangkat lunak anti-plagiarisme konvensional. Menurut Schunk (2020), ketika alat deteksi tidak lagi reliabel, standar moral dalam kejujuran akademik menjadi rapuh karena tidak adanya batasan yang jelas antara bantuan alat seperti ejaan dengan pengambilan alih fungsi berpikir secara utuh.

3. Ketimpangan Akses dan Bias Kognitif

Era AI juga menantang keadilan dalam penilaian. Mahasiswa yang mahir menggunakan AI mungkin mendapatkan nilai lebih baik bukan karena pemahaman materinya, melainkan karena kemahiran teknisnya. Hal ini menciptakan bias dalam validitas asesmen, di mana dosen mungkin secara tidak sadar memberikan nilai tinggi pada esai yang sempurna secara bahasa namun sebenarnya kering akan refleksi personal dan nilai-nilai lokal yang menjadi ciri khas ilmu sosial.

4. Pergeseran Peran Pendidik: Dari Penguji menjadi Verifikator

Dosen kini menghadapi beban kognitif tambahan untuk melakukan verifikasi orisinalitas secara manual. Hal ini menuntut perubahan format asesmen dari yang bersifat *take-home essay* menjadi asesmen yang lebih sulit dimanipulasi oleh AI, seperti presentasi lisan, debat di kelas, atau ujian berbasis kinerja langsung di bawah pengawasan.

b. Rancang **strategi asesmen** yang dapat meminimalkan penyalahgunaan AI

1. Strategi. Alih-alih hanya mengumpulkan satu draf final esai, dosen dapat memecah tugas menjadi beberapa tahapan yang dipantau secara berkala:

Tahapan: Pengumpulan kerangka ide, daftar referensi manual, draf kasar dengan coretan tangan, hingga sesi konsultasi tatap muka. Logika: AI sangat mudah menghasilkan esai instan, tetapi sulit untuk meniru rekam jejak perkembangan pemikiran mahasiswa dari minggu ke minggu.

2. Integrasi Pengalaman Personal dan Konteks Lokal

AI generatif cenderung memberikan jawaban yang bersifat umum dan rata-rata. Dosen dapat merancang tugas yang mewajibkan penyertaan data spesifik yang tidak tersedia secara luas di internet, contohnya mewajibkan mahasiswa menyertakan hasil wawancara dengan tokoh masyarakat setempat, observasi lapangan di daerah spesifik misalnya: pasar tradisional di Lampung, atau refleksi pribadi yang menghubungkan teori dengan pengalaman hidup mereka sendiri. Jadi dengan data *real-time* dan pengalaman subjektif sangat sulit disimulasikan secara akurat oleh AI tanpa terlihat janggal.

3. Asesmen Lisan dan Performa Langsung

Mengalihkan bobot penilaian dari tugas rumah ke aktivitas di dalam kelas. Dengan strategi: Melakukan debat spontan, atau tanya jawab mengenai pembelajaran pada saat itu.

4. Strategi Alasan Partner (Asesmen Reflektif)

Alih-alih melarang, dosen justru mewajibkan penggunaan AI namun dengan tugas tambahan: Mahasiswa diminta menggunakan AI untuk membuat draf esai, lalu tugas utamanya adalah mengkritik, mengoreksi kesalahan faktual, dan menyempurnakan draf tersebut dengan sitasi yang valid.

c. Jelaskan bagaimana dosen dapat **memanfaatkan AI secara etis** dalam proses asesmen.

- Dosen dapat memanfaatkan AI untuk membantu merancang draf awal instrumen asesmen yang lebih kreatif dan bervariasi.\

- AI dapat digunakan untuk memindai esai mahasiswa dan memberikan draf umpan balik mengenai aspek teknis (seperti tata bahasa atau struktur argumen). Dosen kemudian meninjau draf umpan balik tersebut dan menambahkan perspektif kualitatif serta motivasi personal.
- Dosen dapat menggunakan alat berbasis AI untuk menganalisis pola nilai dan partisipasi mahasiswa.
- Dosen menunjukkan secara terbuka di kelas bagaimana AI bekerja, apa kelemahannya seperti halusinasi data, dan mengapa berpikir kritis tetap diperlukan untuk memverifikasi keluaran AI.

Daftar Pustaka

Hattie, J. (2023). *Visible Learning: The Sequel: A Synthesis of Over 2,100 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.

<https://doi.org/10.4324/9781003388203>

Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook II: Affective Domain*. David McKay Company.

<https://doi.org/10.1111/j.1744-6198.1965.tb00305.x>

Pritchard, A. (2023). *Ways of Learning: Learning Theories for the Classroom*. Taylor & Francis. <https://doi.org/10.4324/9781003423775>

Schunk, D. H. (2020). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Pearson. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2011.01.009> (Refers to the theoretical framework in educational psychology).

UNESCO. (2021). *Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

<https://doi.org/10.54675/ASST2338>

Wiggins, G., & McTighe, J. (2021). *Understanding by Design*. Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD). <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818630-5.07051-5>