

ASSESSMENT PRINCIPLES AND PRACTICES QUALITY ASSESSMENTS IN A DIGITAL AGE

SPEKTRUM
Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi>
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
Sumatera Barat, Indonesia

Volume 9, Nomor 2, Mei 2021
DOI: 10.24036/spektrumpls.v9i2.112711

Isnaini¹, Sunimaryanti², Lesis Andre³

¹STITNU Sakinah Dharmasraya

² isnainio10190@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to know the application of assessment principles and the quality of assessment in the digital age. The method of writing in this study uses the literature method by applying the principle of quality and quality of its implementation in the digital age through a similar research theme. The results of this study have advantages and disadvantages to the principle of assessment and quality of assessment in the digital age. The benefits are direct feedback, improving autonomy, institution, and self-regulation of learners, collaborative learning, authenticity, broader measurement, fast and flexible response, improving efficiency and reducing teacher performance, integrating formative assessment, and validity and reliability of assessment, while the shortcomings inconsistent, infrastructure barriers, and fraud. There are five principles of assessment of the digital age, namely authentic assessment, accessible and inclusive assessment, appropriately automated assessment, continuous assessment, and security assessment. Although there are advantages and disadvantages of the assessment principle and quality non-formal education of digital age assessment, but there are five recommendations of digital assessment applications: Nearpod, Spelling Test, GoClass App, Guru Clicker, etc. ClassTalk applications.

Keywords: Assessment Principles, Practices Quality Assessments, Digital Age

PENDAHULUAN

Pendidikan di abad 21 merupakan pusat terhadap semua perubahan dan perkembangan yang ada pada saat ini. Saat ini teknologi informasi telah mampu memfasilitasi proses pendidikan dan pembelajaran. teknologi dapat memberikan informasi pendidikan yang diperlukan saat dibutuhkan. Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan telah menjadi lebih dari sekedar pilihan saja. Untuk pembelajaran yang efektif, para pemangku kepentingan sektor pendidikan telah menemukan cara untuk mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Peserta didik pada saat ini termasuk pada generasi milenial, generasi milenial merupakan generasi yang yang menyaksikan pertumbuhan dan perkembangan teknologi sehingga pendidikan untuk generasi milenial ini diharuskan memanfaatkan hasil teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Dalam kehidupan sehari-hari generasi milenial tidak bisa lepas dari teknologi informasi, seperti android, komputer, internet, dan lain-lain. Dalam hal ini, seharusnya pendidik memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk mengembangkan model penilaian hasil belajar peserta didik. Bennet (2002) berpendapat bahwa penggabungan teknologi ke dalam penilaian tidak bisa dihindari. Dengan adanya pemanfaatan ini maka pendidik telah melakukan inovasi dalam penilaian hasil belajar dan penilaian dengan memanfaatkan teknologi menjadikan penilaian tidak lagi dilakukan secara manual, dapat dilaksanakan dimana saja, kapan saja, oleh siapa saja, dan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Penilaian merupakan jantung proses pembelajaran, karena penilaian memberikan bukti yang dapat diamati dari pembelajaran, menentukan kemajuan peserta didik dan menunjukkan pemahaman

tentang kurikulum yang sedang berlaku. Penilaian Memberikan umpan balik, mendorong peserta didik untuk meningkatkan kegiatan tambahan yang dapat memperkuat pembelajaran mereka adalah kunci penilaian untuk pembelajaran. Penilaian dengan memanfaatkan teknologi informasi dapat menciptakan penilaian yang memenuhi prinsip penilaian, yaitu valid, akuntabel, objektif, adil, bermakna, dan transparan. Penilaian harus dilakukan dengan benar untuk mendorong peningkatan, membentuk perilaku pembelajar, dan menyediakan pertanggungjawaban kepada pihak lain. Penilaian juga bisa menjadi sumber ketidakpuasan, frustrasi dan kegelisahan. Teknologi yang ada dan yang muncul mulai berperan dalam mengubah penilaian dan dapat membantu mengatasi masalah-masalah yang ada dalam penilaian untuk membuat penilaian lebih cerdas, lebih cepat, lebih adil dan lebih efektif.

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka yang menjadi inti masalah dalam kajian ini adalah bagaimana prinsip penilaian secara umum dan prinsip penilaian pada era digital, bagaimana strategi penilaian era digital, bagaimana kelebihan dan kekurangan penilaian era digital dan apa contoh aplikasi dari penilaian digital.

METODE

Metode penulisan dalam penelitian ini menggunakan metode kepustakaan. Studi kepustakaan yang dilakukan adalah mengidentifikasi prinsip penilaian dan kualitas penerapannya di era digital. Penggarapan dari berbagai sumber literature diperoleh data dan dijadikan sebagai data sekunder. Data yang dianalisis merupakan data untuk menjabarkan konsep dan teori tentang prinsip penilaian secara umum, prinsip penilaian pada era digital, strategi penilaian era digital, kelebihan dan kekurangan penilaian era digital dan contoh aplikasi dari penilaian digital.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prinsip Penilaian

Penilaian adalah proses dimana pendidik menilai pengetahuan, pemahaman dan keterampilan peserta didiknya. Oleh karena itu, kebijakan dan prosedur penilaian perlu menjadi landasan untuk melakukan penilaian. Penilaian juga memainkan peran penting dalam proses belajar peserta didik, hal ini sangat penting bagi kualitas hasil belajar yang diberikan guru kepada peserta didiknya oleh karena itu terdapat prinsip-prinsip penilaian yang mendukung berbagai kebijakan, prosedur, dan praktik penilaian yang komprehensif.

Penilaian Harus Valid

Penilaian yang dilakukan harus mampu mengukur apa yang harus diukur (Biggs, 2003). Oleh karena itu pendidik memerlukan alat ukur yang dapat menghasilkan hasil pengukuran yang valid (McMillan, 2000). Misalnya, pada mata pelajaran IPA peserta didik dapat mempraktekkan perkecambahan biji kacang hijau yang baik dan benar. Untuk mencapai kompetensi ini tidak bisa hanya dinilai dari tes tertulis (paper and pencil test) saja. Jika itu yang dilakukan pendidik, berarti itu hanya menilai pengetahuan saja.

Penilaian Harus Adil

Penilaian yang adil harus memastikan bahwa tugas dan prosedur tidak merugikan setiap kelompok atau individu (Rouxelle de Villiers et al, 2016; Darwin Syah, 2009). Metode penilaian yang berbeda mungkin sesuai untuk gaya belajar yang berbeda, oleh karena itu mendorong semua program untuk menggunakan cara yang konsisten dengan hasil pembelajaran yang dinilai. Misalnya, peserta didik yang mengikuti ujian berjumlah 10 orang, maka ketika pendidik memeriksa ujian yang berbentuk esai maka guru harus memeriksa secara adil, yaitu dengan memeriksa nomor satu secara bersamaan atau di hari yang sama, bukan diselesaikan satu persatu, karena jika satu persatu bisa jadi ketika siswa yang no 10 keesokan harinya guru sudah berbeda suasana hatinya.

Penilaian Harus Eksplisit Dapat Diakses dan Transparan

Sebelum melakukan penilaian, peserta didik akan diberitahu dengan jelas tentang tujuan dan persyaratan tugas dan akan diberikan kriteria penilaian yang akan digunakan. Umpan balik kepada siswa akan terkait dengan hasil belajar yang dinyatakan dan kriteria penilaian tertentu. Informasi yang jelas tentang kebijakan dan proses yang berkaitan dengan penilaian akan mudah tersedia bagi semua yang terlibat dalam proses penilaian. (McCracken et al, 2012). Misalnya, pada awal pertemuan guru IPA menjelaskan tentang kesepakatan pemberian nilai, seperti bobot tugas individu 25%, ujian akhir semester 35%, dan seterusnya.

Penilaian Harus Objektif

Penilaian objektif adalah penilaian yang tidak membedakan latar belakang peserta didik (Rouxelle de Villiers et al, 2016; Darwin Syah, 2009), tetapi penilaian dilakukan berdasarkan kemampuan dari peserta didik itu sendiri dan tidak dipengaruhi oleh subjektif penilai (Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013). Misalnya, guru memberikan nilai 90 kepada Adi untuk mata pelajaran IPA, karena Adi adalah tetangganya, bukan berdasarkan kompetensi Adi. Ini adalah contoh penilaian subjektif. Pemberian nilai haruslah berdasarkan kemampuan siswa.

Penilaian Harus Bermakna

Hasil dari penilaian yang sudah dilakukan haruslah mempunyai makna. Hasil penilaian harusnya dapat memberikan gambaran terhadap tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik (Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013). Misalnya, guru melihat keberhasilan dari model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didiknya.

Penilaian Harus Berkesinambungan

Penilaian yang dilakukan oleh pendidik seharusnya terencana, bertahap, teratur, dan berkesinambungan untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan hasil belajar peserta didik (Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013). Misalnya, seorang guru IPA melakukan proses pembelajaran secara terencana, guru menjelaskan setiap pertemuan, memberikan tugas, mengadakan UH, UAS yang dilaksanakan secara terus menerus dan pada setiap tahap tersebut guru mengumpulkan informasi yang diolah untuk menghasilkan nilai.

Penilaian Harus Akuntabel

Penilaian yang telah dilakukan oleh pendidik kepada peserta didiknya bisa dipertanggungjawabkan, (Rouxelle de Villiers et al, 2016) baik dari segi prosedur, teknik dan hasilnya (Baratz-Snowden, 1993; McCracken et al, 2012). Misalnya, guru mata pelajaran IPA dapat menjelaskan secara benar kepada pihak yang dinilainya, tentang prosedur, teknik, dan hasil yang sesuai dengan kemampuan belajar peserta didiknya.

Prinsip Penilaian Era Digital

Menurut JISC (2020), ada 5 prinsip penilaian era digital, yaitu:

Penilaian Autentik (Authentic Assessment)

Penilaian autentik memungkinkan pelajar mengekspresikan diri mereka dengan cara yang terasa alami bagi mereka dan mempersiapkan mereka untuk apa yang akan mereka lakukan untuk selanjutnya. Teknologi menawarkan kesempatan untuk menguji pengetahuan dan keterampilan dengan cara yang lebih realistis dan memotivasi daripada tes konvensional. Penilaian otentik juga mendorong pembelajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan, dan bertindak berdasarkan pengetahuan tersebut.

Penilaian yang dapat Diakses dan Inklusif (Accessible and Inclusive Assessment)

Penilaian harus menjadi lebih mudah diakses dan inklusif. Semua teknologi yang digunakan harus dapat diakses oleh semua peserta didik, termasuk peserta didik yang berkebutuhan khusus. Penilaian yang dirancang dengan baik bermanfaat bagi semua peserta didik dengan: memungkinkan mereka untuk menghasilkan karya terbaik mereka sambil meminimalkan solusi yang mahal dan tidak efisien dan adaptasi untuk kebutuhan tertentu. Aksesibilitas fitur yang dibangun ke dalam banyak program standar dan aplikasi dapat membuatnya lebih mudah untuk mendukung kebutuhan individu menggunakan teknologi digital daripada penilaian berbasis kertas.

Penilaian Otomatis yang Tepat (Appropriately Automated Assessment)

Teknologi harus diterapkan dengan cara yang meningkatkan dan meningkatkan pengalaman peserta didik, tidak hanya menurunkan biaya dan mengurangi waktu yang dihabiskan untuk menilai. Ada juga kebutuhan untuk memastikan algoritma yang digunakan dalam sistem otomatis bebas dari bias.

Penilaian Berkelanjutan (Continuous Assessment)

Mengingat tantangannya adalah untuk mengembangkan pembelajaran seumur hidup, umpan balik yang konstan dan kegiatan belajar oleh peserta didik lebih mencerminkan tempat kerja dan dunia tempat kita tinggal. Ini memperkuat kemandirian pengajaran dan pembelajaran dan memposisikan pengajaran sebagai proses formatif dan dialektika.

Penilaian Aman (Secure Assessment)

Kesalahan akademik dan kecurangan dalam penilaian berkelanjutan bukan masalah baru dan teknologi baru dapat menyediakan sumber daya untuk melindungi dari pelanggaran ringan ini.

Strategi Penilaian Era digital

Rubrik Penilaian

Rubrik Biasanya dirancang sebagai alat untuk mengukur kemampuan dan keterampilan peserta didik dengan pemberian tingkatan dari hasil pekerjaan peserta didik. Rubrik penilaian mencakup kriteria, tingkat kinerja, skor, dan deskriptor yang menjadi alat penilaian untuk setiap tugas yang diberikan. Cara menentukan jenis rubrik yang akan digunakan bergantung pada rencana evaluasi. Ada beberapa jenis rubrik termasuk holistik, analitis, umum, dan khusus tugas (Stevens dan Levi, 2005).

Tingkat kinerja sering diberi label sebagai kata sifat yang menggambarkan tingkat kinerja. Tingkat kinerja menentukan tingkat kinerja yang telah dipenuhi dan akan memberikan penilaian yang konsisten dan objektif serta umpan balik yang lebih baik kepada siswa. Tingkatan ini memberi tahu siswa apa yang diharapkan untuk mereka lakukan. Tingkat kinerja dapat digunakan tanpa deskriptor tetapi deskriptor membantu dalam mencapai objektivitas (Arter dan McTighe, 2001) Kata-kata yang digunakan untuk tingkat kinerja dapat mempengaruhi interpretasi siswa tentang tingkat kinerja seperti unggul, sedang, buruk atau di atas atau di bawah rata-rata (Wilson, 2006)

Portofolio

Portofolio adalah kumpulan pekerjaan siswa yang sistematis dan terorganisir dalam sebuah file folder atau kotak yang memungkinkan guru dan siswa memantau kemajuan dan pencapaian pengetahuan dan kemampuan di bidang tertentu (Efendi, et al, 2017). Penilaian portofolio adalah kumpulan karya siswa yang dikaitkan dengan standar yang harus dipelajari. Kumpulan karya ini sering dikumpulkan dalam jangka waktu yang lama untuk mencerminkan apa yang telah dipelajari.

Portofolio sebagai kumulatif kumpulan hasil karya siswa yang telah mereka kerjakan karena menunjukkan hasil karya siswa dari awal istilah sampai akhir, dan memberikan guru dan siswa a kesempatan untuk menilai seberapa banyak tulisan telah berkembang. Singkatnya, portofolio memberi

lebih banyak kesempatan bagi siswa dan guru untuk mendiskusikan kesulitan dan kemajuan siswa dalam pembelajaran menulis, dan merupakan sarana bagi guru untuk menilai proses siswa dalam menulis sebagai serta teks-teks mereka (Lucas, 2007). Portofolio juga dapat memberikan kebutuhan informasi dan persyaratan penilaian sekolah untuk penilaian pendidikan dalam menilai kemampuan siswa yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar-mengajar (Tabatabaei dan Assefi, 2012).

Penilaian Sejawat

Penilaian sejawat adalah proses dimana individu mengevaluasi rekan-rekan mereka. Penilaian ini melibatkan peserta didik mengambil tanggung jawab untuk menilai pekerjaan rekan-rekan mereka terhadap kriteria penilaian yang ditetapkan (Topping, 2009). Oleh karena itu, mereka dapat terlibat dalam memberikan umpan balik kepada rekan mereka), nilai sumatif (dimoderatori oleh guru atau kolega guru), atau kombinasi keduanya. Ini adalah cara yang ampuh bagi siswa untuk bertindak sebagai penilai dan untuk mendapatkan kesempatan untuk lebih memahami kriteria penilaian.

Penilaian sejawat mendorong pembelajaran mendalam, Dapat membantu mengembangkan kriteria penilaian yang lebih jelas. Cara yang baik untuk menghasilkan umpan balik tepat waktu. Penilaian sejawat berpotensi digunakan dalam konteks apapun, misalnya untuk menilai makalah, proyek, presentasi, atau perilaku keterampilan lainnya yang dihasilkan baik sebagai karya individu atau kelompok. Untuk menggunakan penilaian sejawat dalam situasi tertentu, guru harus dengan jelas mendefinisikan dan membentuk kriteria penilaian dengan siswa. Penilaian rekan sering kali cocok untuk bentuk penilaian yang lebih kuantitatif, seperti lembar masalah dan laporan lab, tetapi juga dapat digunakan dalam tugas kualitatif.

Penilaian Diri

Penilaian diri dapat diwujudkan melalui keterlibatan peserta didik dalam membuat keputusan tentang pembelajaran mereka sendiri, terutama tentang prestasi dan hasil belajar mereka. Penilaian diri mengharuskan siswa untuk merefleksikan pekerjaan mereka sendiri dan menilai seberapa baik kinerja mereka dalam kaitannya dengan kriteria penilaian. Fokusnya tidak selalu pada meminta siswa menghasilkan nilai mereka sendiri, tetapi lebih kepada memberikan kesempatan bagi mereka untuk dapat mengidentifikasi apa yang merupakan bagian dari pekerjaan yang baik (atau buruk).

Kelebihan Penilaian Digital

Kelebihan penilaian menggunakan teknologi digital sebagaimana digabungkan dari sejumlah sumber (Whitelock dkk, 2006, Whitelock dan Watt, 2008; Angus dan Watson, 2009; Schwartz dan Arena, 2009; Winkley, 2010; Pellegrino & Quellmalz, 2010; JISC, 2010 adalah sebagai berikut:

Memberikan umpan balik langsung (Provide immediate feedback)

Dapat menawarkan umpan balik secara langsung dan mengurangi kesalahpahaman dengan cepat (misalnya, pertanyaan pilihan ganda dalam kuliah) dan memberikan lebih banyak kesempatan untuk bertindak berdasarkan umpan balik dari berbagai audiens (guru, teman sebaya, atau komunitas besar melalui blog atau situs web). Ini juga dapat meningkatkan dialog guru dan pelajar serta meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Berpotensi meningkatkan otonomi, lembaga, dan pengaturan diri peserta didik (Potentially increase learners autonomy, agency, and self regulation)

Dapat mendukung tanggapan yang lebih dipersonalisasi untuk pekerjaan dan kemajuan dan dapat memfasilitasi penilaian diri dan pembelajaran yang diatur sendiri melalui beragam bukti, pelacakan kemajuan yang lebih baik untuk hasil belajar dan refleksi tentang prestasi. Visualisasi data sangat relevan di sini.

Dukungan untuk pembelajaran kolaboratif (Support for collaborative learning)

Menawarkan kesempatan untuk penilaian sejawat, melakukan dan melacak kegiatan yang membangun dan berbagi pengetahuan, penilaian bersama dan interaksi sosial.

Memberikan keaslian (Provide authenticity)

Dapat menyajikan masalah yang menantang dan cara untuk menilai kompleks keterampilan seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan pengujian hipotesis, yang diperdebatkan untuk lebih autentik untuk pengalaman kerja di masa depan dan keterampilan dan pengetahuan yang akan diperlukan setelah pendidikan formal.

Jangkauan pengukuran yang lebih luas (Widen range of measurement)

Melalui kemampuan untuk membuat dan memvisualisasikan kumpulan data yang kompleks dan model yang mempertimbangkan banyak faktor, teknologi digital dapat memperoleh dan mengukur keterampilan yang secara bersamaan, yang sebelumnya telah sulit untuk dinilai. Misalnya, simulasi dapat mengukur secara bersamaan keterampilan komputer teknis, pengambilan keputusan dan proses strategi serta subjek keterampilan khusus seperti penyelidikan ilmiah. Ini juga termasuk melacak proses kognitif yang dapat dikembangkan menjadi pola yang menunjukkan tingkat keahlian.

Respons yang fleksibel dan tepat (Flexible and appropriate responses)

Dapat menawarkan pilihan dalam pendekatan, format, dan waktu penilaian untuk peserta didik, yang dapat mengakses penilaian pada waktu dan tempat sesuai keinginan mereka, tanpa kendala karena waktu atau lokasi. Selain itu, alat digital seperti simulasi menyediakan banyak modalitas dan dapat menawarkan penilaian yang lebih mudah diakses daripada tes berbasis teks untuk peserta didik.

Meningkatkan efisiensi dan mengurangi beban kerja guru (Increase efficiency and reduce teachers workloads)

Berpotensi meningkatkan efisiensi manajemen data seperti menandai, memoderasi, dan menyimpan informasi dengan membantu guru menggunakan waktu dan sumber daya mereka dengan lebih baik, menawarkan lebih ramah lingkungan administrasi penilaian.

Meningkatkan kinerja peserta didik (Improve student performance)

Penilaian menunjukkan bahwa umpan balik digital dapat meningkatkan kinerja peserta didik dan menunjukkan manfaat lain, seperti keterlibatan peserta didik yang lebih baik.

Mengintegrasikan penilaian formatif dan sumatif (Integrate formative and summative assessments)

Penilaian sumatif cenderung retrospektif, di mana mereka menguji pengetahuan yang diperoleh sebelumnya tanpa memberi kesempatan untuk terus belajar. Teknologi digital dapat mengintegrasikan penilaian dan instruksi, seperti dalam lingkungan belajar yang imersif atau program yang memantau bagaimana peserta didik memecahkan masalah di komputer dan segera memberikan umpan balik.

Meningkatkan validitas dan reliabilitas penilaian (Improve assessment validity and reliability)

Dapat membantu melacak validitas penilaian (jika aktivitas adalah ukuran yang adil dari keterampilan dan pemahaman) melalui penggunaan media yang bukan hanya sekedar teks. Juga memberikan peningkatan dalam keandalan penilaian dan data yang kuat untuk analisis lebih mendalam.

Tentu saja kemampuan ini tidak menjamin keuntungan dan melihat kemungkinannya Penawaran teknologi untuk penilaian juga harus mempertimbangkan beberapa masalah yang lebih mengkhawatirkan dan hasil. Banyak kemungkinan yang ditawarkan oleh teknologi disesuaikan dengan praktis atau kesulitan pendidikan dalam menerapkannya ke tingkat efektivitas yang tinggi. Sebagai contoh, keberhasilan penggunaan penilaian berbantuan komputer untuk pengujian pilihan ganda melibatkan signifikan komitmen kelembagaan, infrastruktur teknis, dan jaminan kualitas tingkat tinggi praktik.

Kelemahan Penilaian Digital

Menurut Whitelock and Watt, 2008; Whitelock et al, 2006, kelemahan penilaian digital sebagai berikut: 1) Kekurangan bagi Peserta didik Jawaban pada penilaian online hanya bisa benar atau salah. Tidak ada ruang untuk menjelaskan jawaban lainnya peserta didik. Misalnya, dalam ujian geometri atau kalkulus di atas kertas, seorang guru dapat melihat bagaimana peserta didik mengerjakan persamaan peserta didik. Dia dapat mengidentifikasi dimana peserta didik salah untuk menghasilkan jawaban yang salah. Penilaian digital tidak memberi guru pilihan untuk melihat jalan pikiran peserta didik untuk mendapatkan jawaban lainnya; 2) Teknologi tidak selalu dapat diandalkan. Informasi dapat hilang jika sistem rusak, ada masalah koneksi atau internet, dan gangguan lainnya. Dalam beberapa kasus, guru memerlukan beberapa keahlian teknis untuk membuat ujian. Biaya untuk menyiapkan sistem penilaian elektronik di lembaga pembelajaran atau lingkungan pelatihan; 3) Hambatan infrastruktur, Salah satu kelemahan utama dari sistem pemeriksaan online muncul di lokasi terpencil di mana akses ke listrik, koneksi internet yang stabil, dan persyaratan sistem dasar lainnya sulit dipenuhi. Hambatan seperti itu menghambat ujian online. Oleh karena itu, saat beralih ke mode online, institusi harus mempertimbangkan apakah semua peserta didik dapat mengikuti ujian dan pengaturan apa yang dapat dilakukan untuk memastikan hal yang sama; 4) Rentan terhadap Kecurangan, Salah satu kelemahan utama dari sistem ujian digital adalah menyontek. Terutama dalam ujian berisiko tinggi, peserta didik sering menggunakan peniruan identitas, Peserta didik juga dapat memperoleh bantuan eksternal melalui ponsel cerdas atau jam tangan pintar. Sistem yang digunakan oleh kandidat juga menawarkan beberapa peluang curang, seperti menghubungkan perangkat penyimpanan eksternal, berbagi layar, dll. Karena juga tidak ada pengawasan langsung selama periode waktu ujian, Namun, guru dapat mengatasi efek ini dengan menetapkan pertanyaan yang tidak bergantung pada kemampuan siswa untuk mencari informasi di buku teks atau Google untuk data. Sebaliknya, pertanyaan harus bertujuan untuk menguji pemahaman siswa tentang materi pelajaran.

Contoh Aplikasi Penilaian Digital

Di bawah ini adalah contoh aplikasi penilaian digital yang bisa membantu dalam mengamati dan melakukan penilaian terhadap peserta didik.

Aplikasi Nearpod

Aplikasi Nearpod adalah aplikasi yang memiliki akses ke satu set iPads. Aplikasi penilaian ini dianugerahi EdTech Digest Award pada 2012. Fitur terbaik dari Nearpod adalah bahwa hal itu memungkinkan guru untuk mengelola konten pada perangkat peserta didik mereka. Berikut adalah cara kerjanya: langkah pertama adalah isi saham guru dengan peserta didik mereka, melalui bahan, materi dan / atau presentasi. Konten ini kemudian diterima oleh peserta didik pada perangkat mereka, kemudian peserta didik dapat berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Kemudian guru dapat mengakses peserta didik dengan melihat jawaban peserta didik dan memiliki akses ke laporan kegiatan pasca-sesi.

Sebuah Tes Ejaan +

The A + Spelling Tes app adalah harus dimiliki untuk semua kelas SD. Peserta didik dapat berlatih ejaan kata-kata mereka, sementara guru dapat melacak apa yang mereka lakukan. Oleh

masing-masing tes ejaan, peserta didik dan guru dapat melihat hasil mereka. Fitur besar lainnya termasuk kemampuan untuk langsung melihat apakah benar atau salah, modus menguraikan untuk membantu mempertajam keterampilan ejaan, dan kemampuan untuk mengirimkan tes dengan email.

GoClass App

The GoClass app adalah aplikasi iPad gratis yang memungkinkan guru untuk membuat pelajaran dan berbagi dengan peserta didik mereka. Dokumen dapat disiarkan melalui perangkat peserta didik dengan proyektor atau TV. GoClass memungkinkan pengguna untuk merumuskan pertanyaan, menggambar diagram, dan berbagi materi dengan peserta didik di dalam kelas. Guru juga dapat melacak apa pelajaran yang peserta didik lakukan. Untuk memeriksa pemahaman peserta didik, guru dapat memposting pertanyaan atau jejak pendapat dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Ini akan membantu guru pelajaran untuk memastikan semua peserta didik memahami konsep yang sedang diajarkannya.

Guru Clicker

Socrative membuat aplikasi mobile untuk untuk keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini tidak hanya menghemat waktu, Beberapa fitur mempunyai kemampuan untuk: mengajukan pertanyaan terbuka dan mendapatkan jawaban secara langsung, membuat kuis cepat dan menerima laporan dengan kuis yang dinilai, memiliki peserta didik memainkan ruang ras permainan cepat di mana mereka menjawab pertanyaan pilihan ganda dan guru menerima laporan dari jawaban mereka. Ada aplikasi terpisah yang disebut Student Clicker yang harus didownload untuk tablet peserta didik.

MyClassTalk

MyClassTalk dirancang untuk menilai partisipasi peserta didik di dalam kelas. Hanya dengan ketukan jari peserta didik, peserta didik akan mendapat poin dengan mudah dan juga penghargaan dan peserta didik akan mengetahui partisipasi peringkat dalam kelas. Pengguna bahkan dapat mengupload foto-foto peserta didik. ini aplikasi yang mudah digunakan adalah semua yang membutuhkan.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dalam kajian kepustakaan ini adalah: 1) prinsip-prinsip penilaian secara umum adalah penilaian harus valid, adil, objektif, transparan, akuntabel, bermakna, dan berkesinambungan; 2) Terdapat lima prinsip penilaian era digital, yaitu penilaian autentik, penilaian yang dapat diakses dan inklusif, penilaian otomatis yang tepat, penilaian berkelanjutan dan penilaian aman; 3) Kelebihan penilaian era digital yaitu umpan balik secara langsung, meningkatkan otonomi, lembaga dan pengaturan diri peserta didik, pembelajaran kolaboratif, keaslian, pengukuran yang lebih luas, respon yang cepat dan fleksibel, meningkatkan efisiensi dan mengurangi kinerja guru, mengintegrasikan penilaian formatif, dan validitas dan reabilitas penilaian, sedangkan kelemahan adalah ketidak konsistenan penilaian, hambatan infrastruktur, dan rentan terhadap kecurangan; 4) rekomendasi aplikasi penilaian digital, yaitu aplikasi Nearpod, Tes Ejaan, GoClass App, Guru Clicker, dan My ClassTalk.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, W. (2006). *Bahan Ajar Konsep Pendidikan Luar Sekolah*. Padang: PLS FIP UNP.
- Angus, S.D. and Watson, J. (2009) 'Does regular online testing enhance student learning in the numerical sciences? Robust evidence from a large data set'. *British Journal of Educational Technology*, 40 (2), pp. 255-272.
- Arter, J., & McTighe, J. (2001). *Scoring rubrics in the classroom: Using performance criteria for assessing and improving student performance*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press, Inc.

- Baratz-Snowden, J. (1993), "Assessment of Teachers: A View from the National Board for Professional Teaching Standards", *Theory into Practice*, 32(2): pp. 82-85.
- Bennett, R. E. (2002) 'Inexorable and Inevitable: The Continuing Story of Technology and Assessment'. *Journal of Technology, Learning and Assessment*, 1 (1). Online journal article retrieved from <http://ejournals.bc.edu/ojs/index.php/jtla/article/view/1667/>
- Biggs, J. (2003), "Aligning Teaching and Assessing to Course Objectives", paper presented at the International Conference on Teaching and Learning in Higher Education: New trends and Innovations, University of Averio (13-17 April 2003). Available online at: <http://event.ua.pt/Iched>
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Second Edition. New York: Pearson Education.
- Brown, H. D. (2004). *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. New York: Pearson Education
- Efendi, Z., Usman, B., & Muslem, A. (2017). Implementation of portfolio assessment in teaching English. *English Education Journal (EEJ)*, 8(2), 187–198.
- JISC (2010). *Effective Assessment in a Digital Age*. A JISC report. Available from ps://facultyinnovate.utexas.edu/sites/default/files/digiassass_eada.pdf
- JISC (2010). *The future of assessment: five principles, five targets for 2025*. Available from [Future of Assessment report \(jisc.ac.uk\)](http://www.jisc.ac.uk)
- Lucas, R. I. G. (2007). Portfolio assessment a study on p portfolio-evaluation scheme as an effective student self. *The Asia Pacific-Education Researcher*, 16(1), 23– 32.
- McMillan, James H. (2000) "Fundamental Assessment Principles for Teachers and School Administrators," *Practical Assessment, Research, and Evaluation: Vol. 7 , Article 8*. DOI: <https://doi.org/10.7275/5kc4-jy05> Available at: <https://scholarworks.umass.edu/pare/vol7/iss1/8>
- McCracken, J., Cho, S., Sharif, A., Wilson, B., and Miller, J. (2012), "Principled Assessment Strategy Design for Online Courses and Programs", *Electronic Journal of e-Learning*, 10(1): pp.107-119. Available at [shttp://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ969449.pdf](http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ969449.pdf)
- Pellegrino, J. W. & Quellmalz, E.S. (2010) 'Perspectives on the Integration of Technology and Assessment'. *Journal of Research on Technology in Education*, 43 (2), pp. 119-134.
- Rouxelle de Villiers, Joanna Scott-Kennel, and Roy Larke. (2016). *Principles of Effective E-Assessment: A Proposed Framework*. *Journal of International Business Education* 11: 65-92
- Schwartz, D.L. & Arena, D. (2009) *Choice-Based Assessments for the Digital Age*. Stanford University. Available from: http://dmlcentral.net/sites/dmlcentral/files/resource_files/ChoiceSchwartzArenaAUGUST232009.pdf
- Stevens, D. D., & Levi, A. J. (2005). *Introduction to rubrics: An assessment tool to save grading time, convey effective feedback, and promote student learning*. Sterling, VA: Stylus.
- Syah, Darwin. Dkk. (2009). *Perencanaan sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam. Cet. I; Jakarta Gaun Persada pres*.
- Tabatabaei, O., & Assefi, F. (2012). The effect of portfolio assessment technique on writing performance of EFL learners. *English Language Teaching*, 5(5), 138– 147.
- Topping, K. J. (2009). Peer Assessment. *Theory Into Practice*, 48(1), 20-27

- Whitelock, D., Ruedel, C. and Mackenzie, D. (2006) e-Assessment: Case Studies of Effective and Innovative Practice. Final report for JISC ITT funded project conducted by The Open University and University of Derby.
- Whitelock, D. and Watt, S. (2008) 'Reframing e-assessment: adopting new media and adapting old frameworks'. *Learning, Media and Technology*, 33 (3), pp. 151-154
- Wilson, M. (2006). *Rethinking rubrics in writing assessment*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Winkley, J. (2010) *E-assessment and innovation*. A Becta report. Available from: emergingtechnologies.becta.org.uk.