



SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PGRI BANGKALAN
PUSAT BAHASA

Jl. Soekarno Hatta No. 52 Telp/Fax. (031) 3092325 Bangkalan
e-mail: admin@stkippgri-bkl.ac.id website: www.stkippgri-bkl.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 004/B11/PCx/II/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Arfiyan Ridwan, M.Pd

NIDN : 0723078802

Jabatan : Kepala Pusat Bahasa

Menerangkan bahwa artikel di bawah ini:

Nama penulis : Rendra Sakbana Kusuma, M.Pd

Judul artikel : Pengembangan Penilaian berbasis Permainan di Sekolah Dasar

Nama jurnal : Jurnal Inventa

Volume / nomor : Volume 2 Nomor 1

Tingkat plagiasi : 7%

telah diperiksa tingkat plagiasinya dengan menggunakan program *TURNITIN* dengan hasil yang dilampirkan bersama surat ini.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bangkalan, 5 Februari 2020
Kepala Pusat Bahasa



Arfiyan Ridwan, M.Pd
NIDN 0723078802

1622-Article_Text-4454-1-10-
20180823_1.pdf
by

Submission date: 04-Feb-2020 05:32AM (UTC+0700)

Submission ID: 1250973716

File name: 1622-Article_Text-4454-1-10-20180823_1.pdf (791.61K)

Word count: 3977

Character count: 24540

PENGEMBANGAN PENILAIAN BERBASIS PERMAINAN DI SEKOLAH DASAR

(STUDI PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR KURIKULUM 2013)

Rendra Sakbana Kusuma
STKIP PGRI Bangkalan
sakbana132@gmail.com

Abstrak

Kreatif dalam penilaian sangat penting dalam pengembangan kompetensi guru sekolah dasar. Artikel ini menggambarkan tentang penelitian dan pengembangan penilaian autentik di sekolah dasar yang berbasis permainan pada pembelajaran tematik Kurikulum 2013. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode Borg and Gall. Tahapan penelitian terdiri atas penelitian pendahuluan, perancangan, validasi ahli, dan ujicoba produk. Hasil akhir penelitian dan pengembangan ini adalah instrumen penilaian dan panduan penilaian bagi guru. Produk divalidasi dan diujicoba untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, dan kepraktisan. Data validasi diperoleh melalui wawancara dan angket yang diberikan kepada validator ahli, guru dan siswa sebagai pengguna. Artikel ini membahas kelebihan dan batasan produk pengembangan penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi kegiatan belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *penilaian autentik, permainan, pembelajaran tematik, kurikulum 2013, sekolah dasar*

I. PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum tingkat satuan pendidikan. Perubahan dari kurikulum sebelumnya antara lain pembelajaran tematik dan teknik penilaian berdasarkan kompetensi dasar dalam kurikulum. The curriculum documents explains diagramatically that assessment has a range of use, from providing information for learning (to students and teachers), for learning partnerships (with parents and families), for future learning (to the next teachers, school or employer), for school review and development (for the school principal and leadership team), for governance (for the school's board of trustees) and for the stewardship (to the Ministry of Education)" (Mutch, 2012:374). Penilaian sebagai tolak ukur ketercapaian tujuan pembelajaran

memiliki peran penting dalam pembelajaran tematik. Penilaian juga merupakan permasalahan yang paling dikeluhkan dalam setiap perubahan kurikulum sebelumnya, sehingga memahami konsep penilaian berdasarkan konsep pembelajaran yang diamanatkan kurikulum merupakan syarat penting terhadap kesuksesan dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Mutch menyatakan bahwa: "Three strong themes became apparent as the documents were analysed. The first was the role assessment played in improving student learning. The second was how assessment was used for accountability purposes. The third was how to make effective assessment a sustainable educational practise" (2012:376). Authenticity is an important element in the newer models of teaching, evaluation and assessment.

Due to the fact that it is quite unclear how authentic evaluation and assessment should be implemented into practice, teachers still cling too much to traditional forms of knowledge evaluation and assessment (Hus & Matjasic, 2017:664). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan penilaian autentik berbasis permainan pada pembelajaran tematik Kurikulum 2013 kelas V SD.

II. KAJIAN PUSTAKA

Penilaian Autentik: Konsep penilaian yang dikemukakan oleh Christ bahwa: "Assessment tasks are far more likely to appear relevant if they are 'real-world' task, i.e. the student can see why in the real-world some one might undertake such a task, and if there is the notion of a 'real' audience who want to receive the resulting product (even if they know in reality that person will be their tutor)" (2002:150). Penilaian selalu didominasi oleh guru, oleh sebab itu siswa perlu diberikan peran dalam melakukan penilaian. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Grez, Valcke, & Roozen bahwa "Both Self-and peer assessment are expected to decrease the central role of the teacher in assessment activities" (2012:130). "Ideally, assessment serves as a way to monitor student learning and evaluate whether learning objectives have been reached in courses and programs" (Farwell, Allgood, Fitzgerald, and Blake, 2014:29).

Penilaian merupakan bagian dari proses pembelajaran. Menilai tidak hanya mengukur pencapaian belajar tetapi juga memberikan pengalaman belajar bagi siswa. "Assessments have two key aspects that we must consider. "We must understand not only how they are used for measurement but also

how they are used in learning itself" (Butler and Lee, 2010:6). Melalui permainan siswa bekerjasama dalam menyusun dan melaksanakan strategi serta mengevaluasi setiap langkah dalam permainan. "Unlike traditional instruments, authentic assessments offer utility that emphasizes the overarching purpose of assessment for early intervention: the identification of individual child capabilities so as to plan and evaluate the effectiveness of individualized goals and strategies" (Keilty, LaRocco, & Casell, 2009:245). Agar kegiatan penilaian sukses maka perlu diperhatikan beberapa langkah penilaian. "Four steps of assessment process, (1) identify what to assess, (2) collect information or evidence, (3) analyze the evidence, and (4) make a decision" (Caldwell, 2008:23).

"If assessment is authentic, it should be closely aligned to the day-to-day experiences of curriculum and should inform our decisions" (Tileston, 2011:103). Penilaian yang autentik memberikan pengalaman belajar nyata dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari siswa. Penilaian memiliki peran penting dalam menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil penilaian merupakan fakta-fakta yang menjadi bukti autentik proses dan hasil belajar siswa. Penilaian tidak hanya didominasi oleh guru, tetapi siswa diikutsertakan juga dalam kegiatan penilaian.

Pembelajaran Tematik: Model pembelajaran tematik mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan dan sikap dari masing-masing kompetensi dasar mata pelajaran ke dalam satu tema. "The integrated model blends the four major disciplines by setting curricular priorities in each finding the overlapping skills, concepts, and attitudes in all

four" (Fogarty, 1991:76). "The recurrent theme is for me a reason to reflect on the theme it self connected to the analysis of the practical cases of learning by doing, where project work, practice learning and different kind of creative learning are involved" (Borgnakke, 2004:540). "But when a great deal of space is thusmade for the participants' actions, then it is suddenly the participants themselves that vary the theme of learning by doing" (Borgnakke, 2004:542). Generally speaking my analysis shows how the actual learning discourse works as a late modern variation of the theme and the conflict between the progressive learning-by-doing and the traditional learning-by-being-taught (Borgnakke, 2004:562). Environmental education is interdisciplinary, drawing upon many fields of study and learning; involve integrated thematic or interdisciplinary approach with unifying themes and big ideas (Moyinoluwa & Dolapo, 2013:24).

Penilaian Autentik pada Pembelajaran Tematik: Penilaian memiliki beberapa tujuan. Guru dapat mengubah model dan metode penilaian sesuai tujuan yang ingin dicapai. Peran serta aktif guru dan siswa menentukan kualitas dari sebuah penilaian. Assessment in schools are changing in at least five ways, (1) Schools are under increasing accountability pressures that require them to prove they are doing a good job, (2) schools are reexamining the outcomes they are trying to achieve, (3) more assessment options are required, (4) teachers are becoming more directly involved in assessment and evaluation, and (5) students are becoming more directly involved in assessment and evaluation (Johnson and Johnson, 194:207-209). Tujuan

penilaian tidak hanya untuk mengetahui apa yang siswa pelajari tetapi juga mengukur keefektifan proses pembelajaran. "Our students do not learn what we teach. It is simple and profound reality that means that assessment is perhaps the central process in effective instruction" (William, 2013:15). "Before designing any assessment, you need to ensure that what you are planning will fulfil the demands that you wish to make on it" (McAlpine, 2002:6). "Classroom assessment is planned in relation to purpose and in alignment with curriculum and instruction" (Earl and Katz, 2006:15).

Proses penilaian memberikan bukti nyata hubungan antara hasil belajar dan tujuan dalam kurikulum. "The process of planning is what provides a blueprint that centres on the purposes, make the connections explicit, and creates a coherent organizational structure" (Earl and Katz, 2006:15). Tujuan pembelajaran dan penilaian saling berkaitan satu sama lain seperti hubungan sebab akibat. "Teacher's assessment activities are aimed at one of the following three goal: diagnosing prior knowledge and skills, providing corrective feedback, and evaluating and grading student achievement" (Arends, 2007:224). "Teaching objectives and evaluation are naturally linked together, one cannot function effectively or purposefully without the other" (Pigdon and Woley, 1992:73). "The concept of authentic assessment emerging as a response to this has led to a range of initiatives promoting criterion- rather than norm-referenced measurement of learning together with self- and performance-based evaluation" (Burnett, 2009:131).

Penilaian Autentik Berbasis Permainan:

Guru dapat melakukan inovasi terhadap teknik dan metode penilaian, penilaian yang berbasis permainan juga diharapkan mampu memberikan suasana yang menarik dan menyenangkan sehingga memudahkan siswa dalam melaksanakan penilaian. "Games are an amicable way for an educator to present material and assess material learned, in a way that appeals to all her students" (Sugar & Sugar, 2002:4). Permainan memiliki berbagai konsep pembelajaran, antara lain identifikasi, analisa, sistesa, kerjasama, sosial, dan konsep lain yang bermanfaat untuk pembelajaran. There is no evidence suggesting that using a more complex concept than game harmony, such as IC, adds any predictive power to our data sets (Zizzo & Tan:108). Pada sebuah permainan siswa saling mendukung satu sama lain, karena hasil kerja tergantung pada kerjasama kelompok. Seperti yang dikemukakan Blumentritt, Mathews, and Marchisio bahwa: "Game theory accounts for situations in which the choices made by the different actors are interdependent, or when one person's best choices are influenced by the actions/decisions of others. Under such conditions, game theory allows for a more sophisticated and insightful analysis since the decisions of individuals are properly analyzed as interdependent choices, as opposed to choices made in isolation" (2012:52).

"My uses of games in class were directed to exploring the relationships among various game theory assumptions and solutions and student opinion and behavior" (Shubit, 2002:145). Permainan diarahkan kepada opini dan perilaku siswa dalam pemecahan masalah. Setiap siswa memberikan opini terbaiknya dan

disepakati dalam kelompok. Teori permainan yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah teori permainan dasar. Permainan memiliki tingkat kesukaran yang rendah tetapi memiliki tingkat hiburan yang tinggi. "Because of the complexity of human preferences and behavior, I regard the teaching of basic game theory as an immensely important first step in the formalization of the study of individual and group-conscious behavior" (Shubit, 2002:154). "In this respect, authentic assessment includes evaluation of the changing social context in which an individual child's learning and achievement takes place as well as measuring individual achievement" (Burnett, 2009:132). Permainan dikemas dalam pembelajaran yang berbasis kontekstual agar lebih menarik dan bermakna.

III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan penilaian autentik pada pembelajaran tematik kurikulum 2013 kelas V SD adalah model Borg and Gall. Tahapan penelitian pengembangan Borg and Gall memiliki tahapan yang lengkap dan jelas sehingga produk yang dihasilkan lebih valid dan reliabel. Untuk memberikan penjelasan tentang kegiatan yang dilakukan peneliti sesuai tahapan pengembangan Borg and Gall diuraikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan (Borg and Gall, 1983:775)

Langkah	Tahapan	Deskripsi kegiatan
1	<i>Research and information collecting</i>	a. Membaca buku, jurnal dan laporan b. Angket analisis

		kebutuhan
2	<i>Planning</i>	a. Merancang desain produk b. Menentukan jadwal kegiatan c. Menentukan metode pengumpulan data d. Menentukan teknik analisis data
2 3	<i>Develop preliminary form of product</i>	a. Menyusun instrumen penilaian b. Menyusun Panduan Penilaian Autentik bagi Guru
2 4	<i>Preliminary field testing</i>	Validasi ahli
5	<i>Main product revision</i>	Revisi berdasarkan hasil validasi ahli
6	<i>Main field testing</i>	Ujicoba kelompok kecil
7	<i>Operational product revision</i>	Revisi berdasarkan ujicoba kelompok kecil
8	<i>Operational field testing</i>	Ujicoba lapangan
9	<i>Final product revision</i>	Revisi berdasarkan ujicoba lapangan
10	<i>Dissemination and implementation</i>	Penyebarluasan produk

Subjek ujicoba dalam penelitian dan pengembang penilaian autentik antara lain ahli penilaian, ahli bahasa Indonesia, guru, dan siswa. Untuk mengetahui tingkat validitas produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan metode validasi eksternal yaitu dengan meminta tanggapan dari para ahli yang memiliki kualifikasi

doktor dan mengampu mata kuliah sesuai dengan bidang keahliannya. Selanjutnya tanggapan dari pengguna yaitu siswa dan guru setelah menggunakan produk pengembangan. Hasil tanggapan validator ahli dan pengguna melalui angket dianalisa menggunakan rumus statistik sederhana dari Akbar (2013:83). Uji reliabilitas instrumen penilaian, peneliti menggunakan statistik berbantuan komputer yaitu *SPSS Statistics 21*.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Sebagai dasar penelitian dan pengembangan, peneliti melakukan studi pustaka dan penyebaran angket untuk mengetahui kesulitan dan kebutuhan produk yang akan dikembangkan. Secara umum guru memhami konsep pembelajaran tematik dan penilaian autentik pada Kurikulum 2013, akan tetapi sebagian besar guru kesulitan melakukan dan mengembangkan penilaian autentik dikarenakan tidak tersedianya instrumen penilaian yang memudahkan pekerjaan guru. Berdasarkan hasil angket analisa kebutuhan diperoleh data bahwa lebih dari 77% guru kesulitan melakukan penilaian autentik, lebih dari 50% guru membutuhkan instrumen penilaian autentik yang sesuai dengan pembelajaran tematik, 44% guru sangat membutuhkan instrumen penilaian autentik sesuai buku guru dan siswa, 44% guru membutuhkan instrumen penilaian autentik sesuai buku guru dan siswa, dan lebih dari 50% guru membutuhkan instrumen penilaian autentik sesuai buku guru dan siswa serta mudah dalam pelaksanaan.

Rancangan produk pengembangan sebelum diujicobakan, divalidasi terlebih dahulu oleh ahli penilaian dan ahli Bahasa Indonesia. Hasil tanggapan validasi memberikan

gambaran bahwa instrumen penilaian memiliki tingkat kepraktisan 75% dan keterbacaan 75%. Panduan guru memiliki tingkat validitas 75%, reliabilitas 75%, kelengkapan 75%, dan kejelasan 75%. Total keseluruhan hasil validasi ahli memperoleh skor 48 dengan rata-rata 3 atau sebesar 75% nilai skor maksimal.

Pada waktu yang bersamaan, peneliti juga meminta validator ahli Bahasa Indonesia untuk memberikan tanggapan dan rekomendasi pengembangan produk. koreksi ahli pada produk yang dikembangkan adalah kesesuaian kaidah-kaidah bahasa Indonesia yang digunakan bagi anak sekolah dasar. Hasil tanggapan ahli bahasa Indonesia menguraikan bahwa instrumen penilaian memiliki tingkat kepraktisan 100% dan keterbacaan 93,75%. Panduan penilaian memiliki tingkat ketepatan 90%, kelengkapan 87,5%, dan kejelasan 91,67%. Hasil perhitungan jumlah skor keseluruhan hasil tanggapan ahli bahasa Indonesia adalah 54 dengan rata-rata 3,6 atau sebesar 90% dari total skor maksimal.

Tahapan selanjutnya setelah validasi ahli adalah ujicoba kelompok kecil. Produk pengembangan diujicobakan kepada siswa kelas V sekolah dasar di Bangkalan. Kemudian, secara acak peneliti menyerahkan 10 angket kepada siswa untuk memperoleh tanggapan setelah menggunakan instrumen penilaian. Setelah hasil tanggapan siswa direkapitulasi, maka peneliti uraikan bahwa instrumen penilaian yang merupakan salah satu produk pengembangan memiliki tingkat kemudahan sebesar 85,63% dan keterbacaan 93,13%. Hasil rekapitulasi keseluruhan jumlah skor sebesar 28,60 dengan rata-rata 3,58%. Kemudian peneliti juga meminta tanggapan guru sebagai pengguna panduan guru untuk

memperoleh informasi kelengkapan dan kejelasan panduan guru. Hasil angket tanggapan guru menunjukkan bahwa panduan guru memiliki tingkat kelengkapan 100% dan kejelasan 91,67%. Jumlah total skor keseluruhan 38 dengan rata-rata 3,8 atau sebesar 95% dari total skor keseluruhan. Uraian hasil tanggapan guru dijabarkan dalam tabel di bawah ini.

Ujicoba selanjutnya adalah ujicoba lapangan. Pada kegiatan ujicoba lapangan siswa dan guru kembali menggunakan produk pengembangan dalam kegiatan penilaian selama 3 (tiga) kali pembelajaran dan kemudian peneliti mengedarkan angket kepada seluruh siswa kelas V yang berjumlah 28 orang dan 1 orang guru. Berdasarkan hasil tanggapan angket siswa menunjukkan bahwa instrumen penilaian memiliki tingkat kemudahan 88,56% dan keterbacaan 95,38% serta jumlah skor keseluruhan mencapai 29,43 dengan rata-rata 3,68 atau sebesar 91,96% dari total skor keseluruhan. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang hasil tanggapan siswa, maka peneliti uraikan pada tabel sebagai berikut.

Tanggapan selanjutnya dari guru sebagai pengguna panduan guru. Panduan guru merupakan petunjuk penggunaan instrumen penilaian dan cara menilai hasil kegiatan yang dilakukan siswa. berdasarkan hasil angket tanggapan guru diperoleh data tingkat kelengkapan panduan guru sebesar 100% dan kejelasan 100% serta jumlah skor keseluruhan sebesar 40 dengan rata-rata 4 atau sebesar 100%.

Peneliti melakukan uji validitas melalui tanggapan para ahli untuk mengetahui kesesuaian produk pengembangan dengan teori dan kaidah penilaian dan bahasa bagi anak sekolah dasar. Peneliti juga meminta tanggapan

pengguna yang terdiri dari siswa dan guru agar memperoleh informasi tentang kelengkapan, kejelasan, kemudahan, dan keterbacaan produk yang dikembangkan. Disamping melakukan uji validitas, peneliti juga melakukan uji reliabilitas menggunakan statistik berbantuan komputer, yaitu *SPSS Statistics 21* dengan rumus Spearman Brown (*Split Half*) atau belah dua. Hasil analisis reliabilitas menggunakan Spearman Brown (*Split Half*) diperoleh nilai r sebesar 0,629. Nilai r hitung 0,629 lebih besar dari nilai r tabel sebesar 0,374 dengan taraf signifikan 5%.

V. PEMBAHASAN

Analisis Validitas: Peneliti melakukan uji coba validasi untuk memprediksi tingkat validitas produk pengembangan. *If the criterion is taking place in the future, we talk about predictive criterion validity or just predictive validity* (Salkind, 2013:66). Produk pengembangan divalidasi oleh ahli penilaian untuk mengetahui prediksi validitas isi produk pengembangan dengan skala 1 sampai dengan 4, diperoleh skor keseluruhan 48 dengan rata-rata 3 atau 75% dari skor keseluruhan. *“Construct validity is the extent to which a test measure a theoretical construct or attribute* (Pierangelo and Giuliani, 2012:55). Tanggapan dan validasi ahli bahasa menyatakan bahwa produk pengembangan memiliki jumlah skor 54 dengan rata-rata 3,6 atau 90% dari skor total keseluruhan. Sasaran penilaian pada produk pengembangan mengacu pada kompetensi dasar dalam Kurikulum 2013 yang terdiri dari seluruh domain kompetensi, antara lain kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. *“A good representation of content will always include several items*

5 *for each domain, level, and skill being measured* (Pierangelo and Giuliani, 2012:55). “ Criterion validation is performed with comparison of the new instrument to a previously established gold standard” (Harris et al, 2014:4). Mengacu pada tabel tingkat kevalidan Akbar (2013:2), maka instrumen penilaian dinyatakan sangat mudah digunakan dan dibaca karena memiliki tingkat kemudahan dan keterbacaan antara 75,01%-100% dan panduan guru juga dinyatakan sangat lengkap dan jelas karena produk yang dikembangkan memiliki tingkat kelengkapan dan kemudahan antara 75,01%-100%. Produk yang memiliki tingkat validitas 75,01%-100% dapat digunakan tanpa melakukan revisi. Uji coba yang terakhir adalah uji coba lapangan. Produk pengembangan diujicobakan kepada seluruh siswa kelas V sekolah dasar di Bangkalan dan memperoleh data tingkat kemudahan dan keterbacaan instrumen penilaian 88,56%. Nilai tersebut masuk dalam kategori sangat mudah dilakukan dan dibaca karena memiliki persentase kemudahan dan keterbacaan 75,01%-100%. Begitupun juga skor tanggapan guru terhadap panduan guru memiliki persentase kelengkapan dan kejelasan 100%. Itu artinya produk yang dikembangkan sangat lengkap dan jelas sehingga bisa dipergunakan tanpa melakukan revisi. Akbar menyatakan bahwa produk yang memiliki tingkat validitas 75,01%-100% sangat valid. Jika uji kelayakan instrumen penilaian mencapai tingkat presentase 85%-100. a test is systematically valid if the activities employed to help students achieve an instructional objective do not merely increase test score, but increase performance on the construct cited in the objectives as well (Cunningham, 2005:139).

Analisis Reliabilitas: Hasil tanggapan ahli penilaian mengemukakan bahwa produk pengembangan memiliki reliabilitas 75%. Pernyataan tersebut didasarkan pada kejelasan soal atau tugas dan kejelasan pedoman penskoran. Indikator reliabilitas yang lain antara lain ketepatan, kelengkapan, dan kejelasan produk pengembangan. Ahli penilaian memberikan skor rata-rata di atas 85 %. Berdasar hasil uji coba reliabilitas dengan menggunakan statistik berbantuan komputer yaitu *SPSS Statistics 21* analisis reliabilitas paralel diperoleh nilai koefisien r hitung sebesar 0,629. According to general reliability interpretation of Salkind (2013:352), if the size of the correlation coefficient 0,6-0,8, it has strong relationship. The higher the (positive) number, the more reliable the test (Salkind, 2013:41). If this test is reliable, we expect that these two sets of scorer have a lot in common with one another and that there will be a high correlation between them (Salkind, 2013:41). Parallel forms of reliability is used when you want to examine the equivalence or similarity between two different forms of the same test (Salkind, 2013:45). Remember that reliability is concerned with how much error is present in the assessment (McMillan, 2007:112). a test is reliable to the extent that it manages to avoid error variance and there are more sources of this error when performance assessments are used (Cunningham, 2005:139).

Analisis Kepraktisan: Kepraktisan didasarkan pada kejelasan dan keterbacaan produk pengembangan. Berdasarkan tanggapan pengguna menyatakan bahwa kepraktisan produk pengembangan mencapai skor rata-rata di atas 90%. Mengacu pada kriteria yang dikembangkan Akbar (2013), maka

tingkat kepraktisan antara 75%-100% dinyatakan sangat mudah digunakan.

VI. KESIMPULAN

Pengembangan penilaian autentik pada pembelajaran tematik Kurikulum 2013 kelas V SD dikembangkan menggunakan tahapan Borg and Gall yang memiliki 10 langkah yang spesifik agar menghasilkan produk yang sesuai dengan diharapkan. Produk yang dikembangkan dinyatakan cukup valid oleh ahli penilaian sehingga produk dapat dipergunakan dan dilakukan revisi ringan. Ahli bahasa Indonesia menegaskan bahwa produk pengembangan sangat valid dan dapat dipergunakan tanpa melakukan revisi. Melalui uji coba produk diperoleh kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan sangat valid dan dapat dipergunakan tanpa melakukan revisi. Produk yang dikembangkan juga sudah melalui uji coba reliabilitas untuk melihat konsistensi hasil instrumen dan dinyatakan reliabel dan dapat dipergunakan.

Produk yang dikembangkan hanya terbatas pada tema 8 subtema 1 dan 2. Produk tersebut juga terbatas pada cakupan dan ruang lingkup materi yang terdapat pada buku guru dan siswa. penelitian kedepan diharapkan dapat mengembangkan semua tema pada kelas V sekolah dasar dan memiliki kedalaman dan keluasan materi melebihi cakupan materi buku guru dan siswa Kurikulum 2013.

Daftar Pustaka

- C. Mutch, Assessment for, of and as Learning: developing a sustainable assessment culture in New Zealand school, *Policy Futures in Education Journal*, 10(4), 2012, 374-385.

- V. Hus, & J. Matjasic, Evaluation and Assessment in Early Social Science, *Universal Journal of Educational Research*, 5(4), 2017, 664-670.
- R. Christ, The Impact of Assessment on Student Learning, *Active Learning in Higher Education*, 3(2), 2002, 145-158.
- D. L. Grez, M. Valcke, & I. Roozen, How effective are Self and Peer Assessment of Oral Presentation Skill Compared with Teachers' Assessment?, *Learning in Higher Education*, 13(2), 2012, 129-142.
- T. M. Farwell, L. Alligood, & K. Blake. Assessing Assessment: Evaluating Outcomes and Reliabilities of Grammar, Math, and Writing Skill Measures in an Introductory Journalism Course, *Journalism & Mass Communication Educator Journal*, 71(1), 2012, 28-49.
- Y. G. Butler & J. Lee, The Effect of Self Assessment Among Young Learners of English, *Language Testing Journal*, 27(1), 2010, 5-31.
- B. Keilty, D. J. LaRocco, & F. B. Cassel, Early Interventionists' Reports of Authentic Assessment Methods Through Focus Group Research, *Topics in Early Childhood Special Education*, 28(4), 2009, 244-256.
- J. S. Caldwell, *Comprehension Assessment, A Classroom Guide* (New York: The Guildford Press, 2008).
- D. W. Tileston, *Best Teaching Practices* (United States of America: A Sage Company, 2011).
- R. Fogarty, *The Mainful School, How To Integrate The Curricula* (United Stated of America: Skylight Publishing, Inc, 1991).
- K. Borgnakke, Ethnographic Studies and Analysis of a Recurrent Theme: Learning by Doing, *European Educational Research*, 3(3), 2004, 539-565.
- Moyinoluwa, & T. Dolapo, Curriculum and Climate Change Education: Issues and Relevancies in the Nigerian School System, *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 1(4), 2013, 21-25).
- D. W. Johnson, & R. T. Johnson, *Learnig Together and Alone, Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning (fourth edition)* (Massachusetts: Allyn and Bacon A Pamount Communication Company).
- D. William, Assessment: The Bridge between Teaching and Learning, *Voices From The Middle*, 21(2), 2013, 15-20.
- M. McAlpine, *Principles of Assessment* (Glasgow: University of Glasgow, 2002).
- L. Earl, & S. Katz, *Rethinking Classroom Assessment with Purpose in Mind*, (Western and Northern Canadian, Protocol for Collaboration in Education, 2006).
- I. R. Arends, *Learning to Teach (Seventh Edition)* (New York: McGraw Hill Company, Inc, 2007).
- K. Pigdon, & M. Wolley, *The Big Picture, Integrating Children's Learning* (Australia: Eleanor Curtain Publishing, 1992).

- J. Burnett, Authentic Assessment in the First Steiner Academy, *Managemen in Education*, 23(3), 2009, 130-134.
- S. Sugar, & K. K. Sugar, *Primary Games: Experiential Learning Activities for Teaching Children* (San Francisco: Jussey-Bass, 2002).
- D. J. Zizzo, & J. H. W. Tan, Game Harmony: A Behavioral Approach to Predicting Cooperation in Games, *American Scientist Journal*, 55(8), 2011, 987-1013.
- T. Blumentritt, T. Mathews, & Marchisio, Game Theory and Family Business Succession: An Introduction, *Family Business Review*, 16(1), 2012, 51-67.
- M. Shubit, The Uses of Teaching Games in Game Theory Classes and Some Experimental Games, *Simulation and Gaming*, 33(2), 2002, 139-156.
- S. Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2013).
- N. J. Salkind, *Test & Measurement for People Who Think They Hate Tests & Measurement* (United States of America: Sage Publication, Inc, 2013).
- R. Peraa⁵elo, & G. A. Giuliani, *Assessment in Special Education, A Practical Approach* (United States of America: Pearson Education In⁶ 2012).
- Harris, Et al, Development of a Valid and Reliable Knee Articular Cartilage Condition-Specific Study Methodological Quality Score, *The Orthopaedic Journal of Sports Medicine*, 2(2), 2014, 1-9).
- J. H. McMillan, *Classroom Assessment, Principles and Practice for Effective Standards Based Instruction* (United States of America, Pearson Education, Inc, 2007).
- G. K. Cunningham, *Assessment in The Classroom, Constructing and Interpreting Tests* (London: The Falmer Press, 2005).

ORIGINALITY REPORT

7 %	5 %	1 %	3 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.unipasby.ac.id Internet Source	3 %
2	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
3	journals.sagepub.com Internet Source	1 %
4	Submitted to University of Durham Student Paper	1 %
5	Submitted to Grand Canyon University Student Paper	1 %
6	www.joshuaharrismd.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On