

Penskoran, Nilai, *Norm-Referenced* dan *Criterion Referenced*

Anis Nurpaidah¹, Fera Restijuana², Suci Ramadhani³, Yayan Sudrajat⁴

^{1,2,3} Universitas Indraprasta PGRI

Email Korespondensi : anisnurpaidah908@gmail.com

SEJARAH ARTIKEL

Diterima : 15.09.2022

Direvisi : 28.09.2022

Terbit : 31 Oktober 2022

KATA KUNCI

Scoring,

Norm-Referenced,

Criterion-Referenced

Abstract

Scoring can be said as giving a number whose existence is as important as the preparation of the test. Assessment as a structuring process to interpret what has been achieved by students so that a decision can be taken. In general, scores and grades have differences, namely scores are the result of scoring work which is obtained by adding up the numbers of students' correct answers in each test. The value is part of the score that is converted into numbers by applying certain references. When setting values, there are two types of orientation in evaluation that need to be considered, namely Norm-referenced and Criterion-referenced. Norm referenced is a rating based on a particular section/group. Meanwhile, Criterion-referenced is to provide direction regarding what students have mastered, so that it is not group-oriented but results-oriented. This study uses literature study techniques by collecting documents from digital libraries.

Pendahuluan

Evaluasi menjadi serangkaian dalam proses pembelajaran yang menjadi jawaban atas pengambilan keputusan untuk langkah yang akan diambil selanjutnya. Evaluasi juga sebagai tindak lanjut bagaimana seorang pendidik merencanakan proses pembelajaran dengan baik. Dalam evaluasi, tentu ada standar penskoran dan penilaian sebagai bukti keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Melalui penskoran dan penilaian, ada kompetensi yang wajib dijangkau peserta didik mulai dari Standar Kompetensi (SK) mata pelajaran yang dijabarkan dalam Kompetensi Dasar (KD) dan dalam tingkat satuan pendidikan yakni Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

Penskoran dapat dikatakan sebagai pemberian angka yang keberadaannya sama penting dengan penyusunan tes. Penskoran sebagai awalan dalam proses mengolah tes. Di dalam lembaga-lembaga pendidikan, ada berbagai macam penskoran yang digunakan dan akan dijelaskan lebih lanjut. Selain penskoran, terdapat penilaian yang menjadi bagian penting pula dalam pembelajaran. Penilaian sebagai proses penataan untuk memaknai apa yang telah dicapai oleh peserta didik sehingga dapat diambil sebuah keputusan. Penskoran dan penilaian menjadi sebuah kesatuan yang saling berkaitan.

Pada umumnya, skor dan nilai memiliki pembeda yang dijadikan landasan yakni skor merupakan hasil dari pekerjaan menskor yang didapatkan melalui penjumlahan angka-angka jawaban benar peserta didik dalam masing-masing tesnya. Adapun nilai merupakan bagian dari skor yang diubah ke dalam angka dengan menerapkan acuan, yakni acuan normal atau acuan standar. Hingga saat ini, ada beberapa pendidik yang belum membedakan dan masih

mencampuradukkan antara skor dan nilai, padahal dapat menimbulkan penilaian yang kurang andal dan kurang objektif, serta dapat menimbulkan kesalahpahaman berbagai pihak.

Dalam proses pemberian nilai, ada dua macam orientasi yang hendaknya diperhatikan yakni *Norm-referenced* dan *Criterion-referenced*. *Norm-referenced* merupakan bagian dari evaluasi yang berarti penilaian yang berorientasi kepada suatu bagian/kelompok tertentu. Sedangkan *criterion-referenced* merupakan penilaian ditujukan sebagai arahan mengenai apa yang dikuasai oleh siswa, jadi bukan berorientasi pada kelompok tetapi pada hasil. Keduanya menjadi acuan penilaian dalam evaluasi.

Dari latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam evaluasi terdapat pengolahan hasil belajar yang disebut sebagai penskoran dan penilaian. Keduanya saling berkaitan dan mempunyai tingkat kepentingan masing-masing. Di dalamnya terbagi menjadi beberapa jenis yang dapat dijadikan acuan oleh para pendidik. Selain itu, ada dua macam orientasi yang dapat dilakukan untuk proses pemberian nilai. Oleh karena itu, kami akan membahas lebih lengkap mengenai penskoran, penilaian, *norm-referenced* dan *criterion-referenced*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik studi pustaka dengan dokumen-dokumen sebagai sumber primer untuk mengumpulkan data. Menurut Zed (Sugarti dkk, 2020: 34) studi pustaka digunakan peneliti untuk membuat sebuah kajian teori yang akan dijadikan sebagai landasan pikiran dan dugaan sementara. Dapat disimpulkan bahwa teknik studi pustaka menggunakan dokumen sebagai sumber primer yang menjadi landasan teori. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan perpustakaan digital untuk mengumpulkan sumber-sumber terkait permasalahan yang dibahas.

Hasil dan Analisis

Penskoran

Pada hakikatnya, pemberian skor (scoring) atau penskoran merupakan serangkaian dalam mengubah jawaban dari sarana penelitian berupa angka yang menjadi bagian dari nilai kuantitatif sebagai satuan dalam alat suatu jawaban. Menurut Purwanto (Ahmad, 2015: 96) angka-angka yang merupakan hasil dari penskoran yang akan digantikan dengan nilai-nilai melalui proses pengolahan. Dapat kami simpulkan bahwa penskoran merupakan pekerjaan yang dilakukan oleh tenaga pendidik yang melakukan pengolahan nilai untuk kebutuhan evaluasi pengajaran dengan mengubah jawaban-jawaban tes peserta didik menjadi angka-angka. Penskoran disebut juga sebagai penilaian kuantitatif. Dalam menentukan angka pada penskoran, terdapat 3 alat bantu yang dapat digunakan yakni: kunci jawaban, kunci skoring, dan pedoman penilaian.

b. Pemberian skor dan kunci jawaban untuk tes bentuk pilihan ganda (multiple choice)

Dalam bentuk tes pilihan ganda, peserta didik diminta untuk melingkari atau memberi tanda silang pada lembar jawaban yang tersedia. Angka dalam tes pilihan ganda ditentukan melalui 2 macam cara yaitu tanpa hukuman dan mendapat hukuman. Ketika angka dihitung berdasarkan jumlah jawaban yang sesuai dengan kunci jawaban maka tidak ada hukuman.

c. Pemberian skor untuk tes bentuk jawab singkat (*short answer test*)

Tes ini menerima jawaban singkat atau kalimat pendek sehingga peserta didik harus menjawab sesingkat mungkin dan hanya mengandung satu pengertian. Oleh karena itu, tes ini termasuk ke dalam tes objektif. Tes isian dianggap setaraf dengan tes jawab singkat. Nomor pada jawaban merupakan kunci jawaban. Contoh: 1) Pantun, 2) Puisi, 3) Unsur instrinsik.

Cara pemberian skor pada kunci jawaban tes jawab singkat ini sebaiknya diberi angka 2. Dapat sesuai dengan nomor (seperti skor tes bentuk benar salah dan pilihan ganda) jika jawabannya mudah, tetapi sebaliknya apabila jawabannya bervariasi (lengkap sekali, lengkap, dan kurang lengkap) maka angkanya dapat bervariasi pula, misal 2:1, 5:1.

d. Pemberian skor dan kunci jawaban untuk tes bentuk menjodohkan (matching)

Pada dasarnya, bentuk tes menjodohkan dapat dikatakan sebagai tes pilihan ganda yang lebih kompleks dan jawabannya sudah tersedia. Tes menjodohkan biasanya menempatkan jawaban di sebelah kanan soal sehingga siswa dapat langsung menjodohkannya. Kunci jawaban dapat berupa deretan jawaban atau deretan nomor yang diikuti jawaban.

Contoh:

- 1) Pemberian watak dalam novel disebut... a. latar
- 2) Tempat terjadinya suatu peristiwa disebut... b. amanat
- 3) Pesan dalam novel disebut..... c. penokohan

Tes menjodohkan termasuk tes yang kompleks, karena jawaban yang dibuat sedemikian rupa sehingga jawaban tidak terpakai lagi untuk pertanyaan lain. Sebagai imbalan, pemberian skor atau angka pada tiap nomor yakni diberi 2.

e. Pemberian skor dan kunci jawaban untuk tes bentuk uraian (essay test)

Dalam menyusun tes uraian hendaknya menentukan pokok-pokok jawaban terlebih dahulu untuk mempermudah pengoreksian. Tes uraian tidak memiliki jawaban pasti, karena jawaban yang diperoleh akan berbeda antara satu peserta didik dan peserta didik lainnya.

Penilaian

Penilaian merupakan proses untuk mendapatkan, mengolah, dan menginterpretasikan data pencapaian belajar peserta didik secara sistematis dan berkaitan sehingga menjadi sebuah informasi dan acuan dalam pengambilan keputusan. Penilaian hasil belajar menurut satuan pendidikan bertujuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan untuk semua mata pelajaran dengan mempertimbangkan hasil penilaian peserta didik oleh pendidik. Penilaian memiliki peranan penting yang berampak pada proses pembelajaran sehingga perlu metode yang tepat mengandung validitas dan objektivitas. Sejak diberlakukan kurikulum 2013, penilaian dalam pendidikan meliputi penilaian orisinal, penilaian kepribadian, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, ujian nasional, dan ujian sekolah (Setiadi, 2016). Namun, belum lama ini ujian nasional sudah dihapuskan oleh kementerian pendidikan. Dengan adanya perubahan kurikulum yang masih berlanjut, akan memengaruhi proses penilaian hasil belajar peserta didik.

Dapat kami simpulkan bahwa penilaian menjadi bagian penting yang tidak dapat dilewatkan. Penilaian menjadi acuan untuk evaluasi pengajaran bagi peserta didik. Penilaian dilakukan secara sistematis agar mencapai validitas dan objektivitas oleh pendidik. Dalam penilaian tidak hanya melihat hasil belajar siswa, tetapi mencakup semua kompetensi mulai dari sikap, pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya. Sistem dari penilaian itu sendiri akan mengikuti perkembangan teknologi dan pengetahuan.

Norm-Referenced dan Criterion-Referenced

Norm-Referenced disebut juga sebagai Penilaian Acuan Norma (PAN)

Jenis penilaian ini menggunakan kelompok sebagai kriteria, sehingga nilai siswa ditentukan oleh posisinya dalam kelompok. Misalnya, seorang siswa mendapat nilai 65 (hanya 65% dari tujuan pembelajaran yang terpenuhi), penilaian patokan (norma) kelompok dapat memberinya nilai 9, atau siswa yang hanya mendapat nilai 30 dapat dinilai sebagai 6, di mana ia melewati 30% penguasaan. Sebaliknya, siswa yang mendapat nilai 65 belum tentu lulus karena siswa lain dalam kelompoknya mendapat nilai di atas 65 (target tercapai 65%).

Konsep PAN lainnya adalah kinerja siswa dibandingkan dengan siswa lain dalam kelompok/kelas dan kualitas kelompok sangat mempengaruhi kualitas individu. Seorang siswa yang ketika berada di kelompok A tergolong "baik", mungkin ketika pindah ke kelompok lainnya, kualitasnya hanya "rata-rata". Jadi pengukuran sangat relatif dan diukur dengan standar relatif.

Menggunakan standar relatif berdasarkan gagasan populasi yang heterogen dapat menghasilkan:

- a. Kelompok baik
- b. Kelompok rata-rata
- c. Kelompok buruk

Bakat lahir yang terlihat seperti Intelligence Quotient (IQ), jadi populasinya dideskripsikan sebagai kurva normal. Ketika siswa belajar, prestasi mereka digambarkan sebagai kurva normal yang tidak dilombakan.

Criterion-Referenced disebut juga sebagai Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Jenis penilaian ini didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, artinya nilai yang diberikan kepada siswa menunjukkan tercapainya tujuan pembelajaran atau tingkat penguasaan materi. Untuk melakukan ini, skor mentah asli diubah dari 1 menjadi 100, yang menunjukkan persentase pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa dibandingkan dengan standar tertentu, yaitu nilai maksimal atau nilai standar 100. Standar 100 adalah gabungan nilai ujian hari ke-1, ke-2 dan seterusnya yang dirata-ratakan untuk memberikan nilai akhir, sebagai catatan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran dari materi yang dipelajarinya dalam waktu yang bersamaan.

Inovasi adalah proses kebaruan dalam segala bidang pembangunan suatu bangsa. Inovasi merupakan pengembangan pengetahuan untuk menciptakan atau memperbaiki proses atau sistem

yang baru secara signifikan (Chehade et al., 2020, p. 2). Inovasi jugaberkaitan dengan modernisasi, dimana modernisasi dapat terwujud dari kemunculan inovasi pada masyarakat, baik di bidang ekonomi, politik, pendidikan, kesehatan, dan ilmu pengetahuan serta teknologi (Rusdiana, 2014, p. 26). Inovasi adalah suatu ide, kejadian, barang, atau metode yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang. Proses inovasi pendidikan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang dengan adanya inovasi dan menerapkan inovasi pendidikan tersebut (Syafaruddin, Asrul, Mesiono, 2012, p. 16-24). Inovasi merupakan suatu proses yang akan terus terjadi karena melibatkan beberapa faktor yang berasal dari dalam diri manusia atau dari luar diri manusia.

Faktor dari dalam diri manusia berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan untuk meningkatkan potensi yang dimiliki dan memenuhi kebutuhan hidupnya. Faktor dari luar diri manusia berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada lingkungan manusia. Interaksi kedua faktor tersebut menyebabkan adanya inovasi yang terus berlangsung. Pendidikan menjadi sarana untuk membentuk manusia menjadi pribadi yang siap dengan tantangan zaman, sehingga pendidikan harus dapat mengakomodir perubahan zaman (Kadi & Awwaliyah, 2017, p. 153). Sehingga dapat disimpulkan bahwa inovasi dalam dunia pendidikan merupakan suatu keharusan. Dunia pendidikan memerlukan inovasi untuk terus berkembang dan dapat mengikuti perkembangan bidang lainnya. Inovasi dalam dunia pendidikan harus terukur dan terus meningkat pada level yang lebih baik. Untuk mencapai hal itu diperlukan. Strategi inovasi pendidikan terdiri dari empat macam, yaitu strategi fasilitas, strategi pendidikan, strategi bujukan, dan strategi paksaan (Syafaruddin, Asrul, Mesiono, 2012, p. 31). Penentuan suatu strategi harus berdasarkan kebutuhan yang ada karena strategi memegang peran penting untuk menentukan efektivitas inovasi yang ada. Strategi inovasi dalam pendidikan harus dapat mengimplementasikan penggunaan teknologi yang cerdas dan pemanfaatan potensi yang ada untuk mewujudkan proses pembelajaran dan praktik pembelajaran yang lebih baik. Strategi inovasi yang kuat harus didukung dengan model prioritas pemerintah yang berkaitan dengan mengidentifikasi agen utama perubahan dan pendukungnya, memahami kebijakan stakeholder, meminimalisir masalah yang ada, dan menyusun serta menggunakan pendekatan yang efektif agar dapat mengukur dan pengembangan inovasi dapat berjalan dengan baik dan maksimal. Kebijakan yang berkaitan dengan pendidikan mampu mewartakan banyak potensi yang ada, karena kebijakan pendidikan menjadi salah satu strategi inovasi pendidikan.

Keberhasilan inovasi pendidikan membutuhkan dukungan dan bantuan pemangku kepentingan, seperti masyarakat, swasta, dan pemerintah. fondasi berupa sistem yang kuat dan efisien. Inovasi pendidikan berkaitan dengan teknologi digital. Inovasi pendidikan memerlukan pemikiran kritis, kreatif, dan imajinatif. Inovasi pendidikan adalah tindakan menciptakan dan menyebarluaskan suatu alat dan praktik instruksional baru, bentuk organisasi maupun teknologi. Masalah utama yang dihadapi adalah kesulitan mengembangkan ilmu pengetahuan yang dapat memberi titik terang untuk praktik dan perbaikan sistem. Beberapa tahun terakhir, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menyediakan sekolah dengan peralatan-peralatan kinerja yang dapat meningkatkan karakteristik siswa dan guru. Guru akan menerima aspek inovasi dalam pendidikan

dan bersedia memenuhi tantangan masa depan (Blândul, 2015, p. 488). Inovasi pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan manusia untuk perubahan dunia lebih baik. Pendidikan menjadi media utama untuk menciptakan sumber daya manusia yang kompeten. Perkembangan inovasi menuntut kepercayaan akan sebuah pembaharuan. Dibutuhkan elemen yang mendukung inovasi seperti sudut pandang baru, sumber daya manusia yang antusias dengan perubahan, dan lingkungan yang mendukung. Untuk dapat meningkatkan inovasi pendidikan, dibutuhkan instrumen penilaian untuk mengevaluasi seberapa besar perubahan yang terjadi dengan adanya inovasi tersebut. Hasil penelitian mengenai instrumen penilaian inovasi pendidikan menunjukkan bahwa kuesioner pernyataan yang digunakan meliputi pemecahan masalah, sistem berfikir, tujuan, kerja tim.

Instrumen penilaian digunakan untuk mengembangkan pengajaran, penilaian, dan desain kurikulum di pendidikan tinggi (Keinänen et al., 2018, p. 31). Karakteristik inovasi pendidikan terdiri atas: 1). memiliki keunggulan relative, manfaat, menguntungkan bagi pengguna, bersifat ekonomis, dan memberikan kepuasan bagi pengguna, 2). memiliki tingkat kompleksitas, kerumitan, dan kesulitan yang beragam, 3). kompatibilitas yaitu kesesuaian dengan nilai, pengalaman, dan kebutuhan yang ada, 4). trialabilitas yaitu dapat diuji coba dan berjalan sesuai dengan fakta yang ada, dan 5). observability yaitu inovasi tersebut dapat diamati, dilihat, dan dirasakan keberadaannya (Syafaruddin, Asrul, Mesiono, 2012, p. 29). Keberhasilan inovasi pendidikan harus didukung dengan sumber daya yang ada, jika inovasi pendidikan maka tenaga kependidikan mempunyai kewajiban untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki sesuai dengan empat kompetensi pendidik yaitu kompetensi kepribadian, pedagogik, sosial, dan profesional. Pelatihan menjadi salah satu usaha yang diberikan untuk para guru agar dapat meningkatkan kemampuannya. Pelatihan yang diberikan seperti bimbingan teknis (bimtek), seminar dan training yang diselenggarakan berbagai lembaga kependidikan atau pelatihan (Syafaruddin, Asrul, Mesiono, 2012, p. 42-43).

Proses inovasi pendidikan terdiri atas 4 tahap: 1). Invention yaitu penemuan baru atau dari adaptasi hal yang sudah ada sebelumnya, 2). development yaitu tahap untuk dapat menerapkan inovasi dalam skala yang lebih besar, 3). diffusion yaitu menyebarkan informasi yang ada kepada pihak pemakai atau disebut penyerapan terakhir, dan 4). adoption yaitu individu atau grup dapat mengadopsi segala hal komponen pembaharuan yang ada (Syafaruddin, Asrul, Mesiono, 2012, p. 15). Sebuah penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang ditemukan antara pendidikan tinggi dengan peningkatan struktur individu. Dampak baik ini harus dapat dimanfaatkan oleh pemerintah untuk terus meningkatkan pendidikan melalui inovasi-inovasi pendidikan karena peningkatan pada pendidikan akan berdampak pada meningkatnya kualitas sumber daya manusianya (Wu & Liu, 2021, p. 1). Oleh karena itu dapat kita garis bawahi bahwa dunia pendidikan dapat merubah kemajuan suatu bidang dan semua itu saling berkesinambungan satu sama lain. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa saat ini banyak diadakan acara untuk terus mengembangkan dan menyebarkan perkembangan kemajuan teknologi (Juraschek et al., 2020, p. 44). Banyak pihak yang mulai menyelenggarakan acara berbasis teknologi dalam dunia pendidikan. Kesempatan ini tidak boleh terlewatkan oleh kita, namun harus dapat kita manfaatkan agar potensi dan kesempatan yang kita miliki makin berkembang dengan baik.

Sistem pendidikan abad 21 berfokus pada inovasi yang dapat mengubah sistem pendidikan dengan kualitas lebih baik (Litster et al., 2020, p. 149). Kualitas pendidikan perlu

ditingkatkan dalam kurikulum sehingga dapat menghasilkan siswa dengan keterampilan kompetensi abad 21, sehingga inovasi pendidikan menjadi hal yang ditekankan dan diutamakan dalam bidang pendidikan. Inovasi pendidikan dapat didukung dengan adanya inovasi pada budaya sekolah, namun kajian mengenai budaya sekolah dalam bidang pendidikan masih jarang karena banyak pihak yang masih mempertanyakan budaya sebagai inovasi dalam pengaturan pendidikan. Ciri-ciri inovasi sosiokultural dalam pendidikan mengacu pada himpunan nilai, kepercayaan, adat istiadat dan norma perilaku yang terdapat dalam suatu kelompok sosial dalam lingkungan sekitarnya dimana populasinya dapat diringkas menjadilima kategori. Kategori ini melibatkan kepribadian individu, interaksi, kolaborasi dan kerja tim, dukungan dan kepemimpinan seorang guru. Kerjasama dan kolaborasi menjadi kunci keberhasilan untuk proses perubahan yang ada. Pengaruh budaya banyak terlihat dalam pengembangan kurikulum. Kolaborasi, kerjasama, dan interaksi antara guru, masyarakat, dan pemangku kepentingan terbukti meningkatkan kepercayaan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif di dalam kelas. Hal ini juga akan berdampak pada pemahaman siswa yang semakin berkembang dan kreatif. Dukungan dari teman sebaya, kepala sekolah, masyarakat, manajemen pendidikan kabupaten dan kota, pemerintah, organisasi lain dan lingkungan sekolah dipandang sebagai faktor penting untuk menumbuhkan budayainovasi dalam pendidikan (Fuad et al., 2020, p. 11). Pendidikan dasar yang berkualitas tinggi memberikan dasar yang kuat untuk mengembangkan dan mendorong sebuah inovasi baik dalam sektor pengetahuan maupun industri kreatif. Nilai-nilai budaya suatu bangsa akan memodernisasi hubungan antara pendidikan dan kreativitas (Bendapudi et al., 2018, p. 217). 178–Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 8, No.2, Oktober 2021 Berdasarkan penjelasan mengenai inovasi pendidikan dapat disimpulkan bahwa inovasi pendidikan merupakan suatu keharusan. Inovasi dan pendidikan adalah dua hal yang saling berkesinambungan satu sama lain. Untuk dapat memaksimalkan inovasi yang ada diperlukan strategi yang tepat dan kerjasama berbagai pihak, salah satunya guru. Guru harus memiliki kemampuan untuk dapat beradaptasi dengan segala keadaan, tak terkecuali adanya perubahan yang disebabkan oleh inovasi. Inovasi berkaitan erat dengan modernisasi, dimana ada kebaruan dan kemajuan dalam suatu bidang. Oleh karena itu, agar dapat terus menciptakan kebaruan khususnya dalam bidang pendidikan diperlukan kerjasama dan kolaborasi berbagai elemen, yaitu guru, masyarakat, dan pemerintah selaku pemangku kepentingan.

Inovasi dalam dunia pendidikan salah satunya dengan penggunaan teknologi digital. Pengenalan teknologi baru di sekolah menjadi hal yang mutlak diperlukan, namun juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa pendidikan (Blándul, 2015, p. 488). Di beberapa negara telah memasukkan pendidikan TIK pada setiap sekolah maupun kurikulumnya. Diantaranya adalah negara Swedia. Di negara Swedia, pendidikan TIK diintegrasikan ke dalam kurikulum sebagai hasil pembelajaran. Contoh lain negara Amerika Serikat, dalam masa pemerintahan Obama meluncurkan Computer Science for All Initiative untuk memberikan kesempatan siswa di seluruh negeri belajar ilmu komputer di sekolah. Kemudian Norwegia termasuk dalam pengguna internet tertinggi di seluruh negara. Negara tersebut meluncurkan program nasional selama dua tahun yang bertujuan untuk mengurangi jumlah warga yang tidak terbiasa dengan teknologi digital. Program

tersebut dijalankan oleh Ministry of Local Government and Modernisation dan berkolaborasi dengan industri TIK. Pemanfaatan teknologi digital dapat terlihat pada pelaksanaan smart learning, smart classroom yang menggunakan google classroom. Hal lain terlihat pada pelaksanaan adaptive learning yang menggunakan googlemeet dan zoom meeting. Pembelajaran era digital ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan pendidikan yang mengurangi kesenjangan pembelajaran siswa dengan latar belakang sosial ekonomi yang berbeda (Fleaca & Stanciu, 2019, p. 1056-1057). Pendidikan dengan teknologi digital tidak dapat terpisahkan, karena pendidikan tanpa adanya teknologi digital maka pendidikan tersebut tidak mengalami kebaruan, dan pelaku pendidikan pun tidak mengalami perkembangan informasi maupun kebaruan dalam proses pendidikan.

Dikutip dari pendapat Picatoste et al. (2018, p. 12) bahwa, pendidikan teknologi digital merupakan faktor kunci membantu semua kalangan masyarakat termasuk pelaku pendidikan dalam menghadapi revolusi keempat. Dari pendapat tersebut betapa pentingnya pendidikan teknologi digital untuk semua kalangan masyarakat dalam menghadapi tantangan perubahan jaman yang semakin berkembang, yang mana mencakup teknologi informasi dan komunikasi di dalamnya. Inovasi pendidikan berkembang tidak hanya terpaku pada teknologi informasi dan komunikasi. Akan tetapi inovasi pendidikan digital dapat dimanfaatkan pula dengan adanya pembuatan konten digital. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa adanya integrasi budaya pada diri seseorang akan meningkatkan kemauan individu dan kelompok untuk menciptakan ide-ide baru dalam lingkungannya dan diterapkan untuk menumbuhkan pengetahuan kognitifnya, kesuksesan akademis, karier, dan kepedulian sosial (Sharif, 2019, p. 24). Perkembangan teknologi digital memberikan dampak yang besar bagi setiap sektor pembangun bangsa. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari perkembangan informasi yang secara cepat didapatkan oleh masyarakat pada suatu bangsa. Perkembangan teknologi dapat mempercepat penyebaran informasi di kalangan masyarakat, perkembangan tersebut dapat memberikan dampak pada masyarakat akan pendidikan untuk anaknya. Hal itu sesuai dengan pendapat Burbules et al. (2020, p. 95), bahwa teknologi menjadi reformasi penggerak pendidikan, sebagai sarana dalam mengembangkan pendidikan diseluruh elemen masyarakat. Berdasarkan pendapat tersebut, maka teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini tidak hanya diakses melalui komputer semata, melainkan dapat dipelajari melalui smart phonesaat ini. Teknologi digital semakin pesat perkembangannya karena adanya jaringan internet yang semakin memudahkan dalam mendapatkan informasi (Santos et al., 2019, p. 129).

Teknologi digital saat ini sudah pesat perkembangannya, oleh karena itu dalam pembelajaran pun perlu adanya sumber daya yang harus sigap dalam menghadapi teknologi yang terus berkembang. Sumber daya yang dimaksud adalah guru. Era digital berpengaruh terhadap kebutuhan masyarakat terterkecuali kebutuhan akan pendidikan. Pada era digital masyarakat mulai meninggalkan batasan ruang dalam lingkup pendidikan. Masyarakat tidak lagi belajar secara konvensional tetapi mulai beralih melalui dunia cyber (Efendi, 2019, p. 173). Hal ini juga berdampak terhadap cara belajar siswa yang lebih mengoptimalkan penggunaan perpustakaan digital untuk memenuhi kebutuhan atau menjawab keingintahuan terhadap materi pembelajaran. Maka proses pembelajaran juga turut berkembang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga mulai bermunculan beragam media untuk dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang lebih efisien

dan efektif (Efendi, 2019, p. 176). Salah satu konten digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu digital book. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa melalui produk digital book dapat menyajikan berbagai format media (multimedia) seperti teks, gambar, video, animasi, dan tutorial penggunaan yang hal ini akan melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Konten materi yang disajikan juga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Mawarni & Muhtadi, 2017, p. 93-94). Selain media, mulai bermunculan berbagai platform pembelajaran berbasis online. Beberapa bentuk kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yang berupa platform pembelajaran online (Efendi, 2019, p. 177-178). 1). Quipper Video, sebuah platform pendidikan berbasis online dan dapat digunakan siswa sebagai the second school. 2). Ruang Guru, sebuah platform pendidikan yang menggabungkan berbagai kegiatan pembelajaran seperti ruang les dan tanya jawab dengan guru secara online. 3). Zenius, platform berbasis online yang berisi pembahasan soal untuk menghadapi suatu tingkatan ujian. 4). Platform ini tidak memberikan sesi tanya jawab, pembahasan soal hanya melalui audio yang dapat didengarkan para penggunanya. 5). Kelase, menjadi platform yang dapat digunakan siswa, orangtua, guru, dan staff sekolah untuk belajar secara mandiri. 6). Quintal, sebuah platform yang menekankan konsep pengelolaan kegiatan belajar secara online. Guru dapat melakukan absensi dan share materi melalui platform ini. 7). Platform ini menggabungkan Sistem Informasi Sekolah (SIS) dan Learning Management System (LMS). 8). Haruka Edu, platform yang berfokus untuk mahasiswa tingkat strata satu dan bekerjasama dengan beberapa lembaga pendidikan.

Guru menjadi penentu keberhasilan dalam suatu pembelajaran, oleh karena itu dalam pengembangan teknologi digital guru harus memiliki keterampilan yang memadai. Hal tersebut berkaitan kompetensi profesional guru sebagai pendidik, yang mana (Sappaile, 2017, p. 57) berpendapat bahwa kompetensi guru berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Selain itu guru pun harus siap dengan adanya perubahan-perubahan yang terjadi untuk kedepannya. Selain keterampilan yang harus dimiliki guru dalam pengembangan teknologi digital yaitu penyampaian pengajaran menarik akan membuat siswa lebih memahami pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya strategi maupun metode pembelajaran tersebut, hal ini sesuai dengan pendapat (Burbules et al., 2020, p. 95), dalam pengajaran guru harus memikirkan strategi apa saja yang disampaikan, sehingga membuat pembelajaran menjadi efektif. Namun, hal ini bukan berarti adanya kemajuan teknologi menggantikan peran guru dalam pengajaran, tetapi menciptakan peluang baru bagi guru untuk melibatkan siswa dalam aktivitas berpikir kritis yang dialaminya (Wiseman & Anderson, 2012, p. 616). Cara pengembangan teknologi digital yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan pembuatan konten digital pembelajaran. Pembuatan konten digital oleh guru sebagai kebutuhan dalam pengajarannya, yang mana guru telah mengetahui 10 karakteristik materi dan belajar siswa. Sebelum membuat konten pembelajaran, sebelumnya guru harus mencari referensi konten pembelajaran apa yang akan disampaikan sesuai dengan pembelajaran tersebut, sehingga

Pengajarannya pun tidak ketinggalan jaman. Berkaitan dengan pembuatan konten pembelajaran tersebut, dalam penelitian (Juraschek et al., 2020, p. 48), ada beberapa acara yang dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan konten digital pembelajaran, diantaranya yaitu

Gamejam dan Editathon, kedua acara tersebut bertujuan untuk membuat konten digital pembelajaran dan pengembangan game edukasi. Proses pembuatan konten pembelajaran digital harus sesuai dengan proses pengajaran yang dilakukan guru, sehingga guru dapat memperhatikan hal-hal berikut: 1). Pengajaran berdasarkan game edukasi atau permainan pendidikan. Game edukasi harus bisa meningkatkan pemahaman konseptual serta meningkatkan daya imajinasi siswa, sehingga membuat proses berfikir siswa menjadi kreatif dalam memecahkan masalah. 2). Pendidikan yang didukung penggunaan teknologi dapat memperluas kesempatan mengajar bagi guru dan belajar bagi siswa. Misalnya laboratorium online yang melakukan kegiatan eksperimen, hal ini dapat dilakukan siswa dengan belajar sambil bekerja yang lebih luas. Sehingga siswa pun tidak merasa bosan akan pembelajaran tersebut. 3). Pengembangan teknologi dapat meningkatkan kerjasama antar budaya baik lokal maupun interlokal, sehingga siswa dapat memperluas pengetahuannya akan budaya-budaya luar selain di Indonesia. 4). Pengembangan teknologi dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian pembelajaran kepada siswa pada saat ini dengan menyesuaikan pengajaran mereka dan sesuai kebutuhan serta mengidentifikasi keterampilan yang perlu diperoleh siswa dengan cara yang lebih komprehensif. Sehingga penilaian pembelajaran pun tidak perlu dilakukan secara manual seperti biasanya, hal ini dapat memanfaatkan teknologi digital saat ini. Pengembangan teknologi digital harus memperhatikan perkembangan siswa jaman sekarang, salah satunya dengan adanya game edukasi yang mana mendukung siswa dalam belajar sehingga pembelajaran tidak monoton. Selain itu dapat membantu siswa lebih kreatif dalam memecahkan masalah. Hal ini didukung oleh penelitian, dalam penelitiannya mengatakan bahwa siswa yang terlibat dalam game edukasi menambah pengetahuan dan mengembangkan keterampilan, seperti dalam memecahkan masalah pembelajaran. Selain itu perkembangan teknologi digital ini dapat membantu siswa dalam mengakses informasi mengenai budaya suatu negara, sehingga menambah pengetahuan siswa.

Proses pengajaran melalui teknologi digital tidak membatasi guru dalam melakukan penilaian pembelajaran, hal ini dapat dilakukan melalui pemanfaatan konten-konten pembelajaran, sehingga penilaian pun tetap dapat dilaksanakan. Meskipun pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi digital tersebut, tidak semua guru dapat menguasai teknologi digital tersebut, seperti pengembangan teknologi digital dalam pendidikan Indonesia ini yang belum semua guru dapat menguasainya. Hal ini dapat dibuktikan dalam pendapat (Silalahi, 2015, pp. 12-13), meskipun pengembangan TIK telah banyak dilakukan oleh pemerintah serta program pelatihan telah diberikan kepada sebagian guru, mulai dari guru SD sampai dengan guru SMA, namun pada kenyataannya masih banyak guru-guru khususnya yang berada di pinggiran perkotaan dan pedesaan belum menguasai apalagi memanfaatkan TIK secara utuh di dalam proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut sebenarnya berkaitan dengan perencanaan dalam pengembangan teknologi digital yang dilakukan oleh pemangku kebijakan, (Murtadho & Wahid, 2016, p. 19-20), menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran teknologi digital yang masih belum matang dan bersifat temporal. Oleh karena itu perlu adanya evaluasi terhadap pengembangan teknologi digital dalam pendidikan yang harus dilakukan oleh pemangku kebijakan. Sehingga proses pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat berjalan secara efektif. Seperti industri pendidikan di China memberikan penekanan untuk

mempromosikan dan menyortir siswa dalam mencapai karir dan pendidikan tinggi untuk mengevaluasi guru dan administrasi sekolah (Spring, 2012, p. 172). Sehingga dapat disimpulkan bahwa evaluasi juga penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan dan dampak yang diberikan dari suatu kebijakan. Teknologi dapat mempermudah aktivitas manusia pada proses pencarian informasi dan penyampaian informasi. Teknologi dapat bermanfaat besar dalam dunia pendidikan, karena mempermudah pencarian literasi seperti buku, jurnal, buku, dan sumber digital lainnya (Putri, 2018, p. 40). Hal ini juga didukung dengan pernyataan bahwa teknologi dalam dunia pendidikan.

Di Indonesia pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan terdapat pada media pembelajaran, administrasi pendidikan, dan sumber belajar (Lestari, 2018, p. 99). Teknologi yang digunakan dalam pendidikan juga memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positif penggunaan teknologi pada pendidikan sebagai berikut. 1. Penggunaan waktu, biaya, dan logistik akan lebih efisien jika memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Lestari, 2018, p. 99). 2. Mempermudah memperoleh informasi dan informasi yang ada akan lebih mudah tersebar tidak terbatas oleh ruang dan waktu (Marryono Jamun, 2018, p. 52) 3. Memberikan pengalaman belajar yang lebih luas kepada anak (Fitri, 2017, p. 122) Dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan teknologi pada pendidikan sebagai berikut. 1. Merubah kehidupan sosial (Lestari, 2018, p. 99). 2. Adanya perubahan perilaku, etika, norma, atau moral kehidupan (Marryono Jamun, 2018, p. 52) 3. Penggunaan yang berlebih pada anak dapat menjadikan anak anti sosial karena asyik berada pada dunia maya dibandingkan dunia nyata (Fitri, 2017, p. 122) 4. Kecanduan penggunaan teknologi juga dapat menjadikan anak berperilaku pemalas dan boros (Fitri, 2017, p. 122). Pada era digital, peran orangtua, guru, dan masyarakat sangatlah penting agar anak tetap dapat memanfaatkan teknologi untuk hal positif dan tidak kehilangan karakter sebagai calon penerus bangsa. Keluarga sebagai tempat utama anak berkembang sehingga diharapkan dapat melakukan pengawasan dan pembimbingan kepada anak dalam pemanfaatan teknologi. Guru dapat memberikan pengajaran yang baik dan memanfaatkan teknologi untuk proses pembelajaran. Masyarakat berperan untuk memberikan pengawasan dan motivasi anak agar tidak melakukan hal yang menyimpang (Putri, 2018, p. 49). Selain itu juga terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meminimalisir hal negative adanya penggunaan teknologi informasi pada pendidikan. Pemakaian teknologi informasi untuk anak juga harus dipertimbangkan dengan baik. Tidak menjadikan teknologi sebagai media atau sarana belajar satu-satunya. Optimalisasi penggunaan teknologi pada pendidikan tanpa menghilangkan etika yang berlaku. Mengawasi pemakaian teknologi seperti telepon seluler pada anak di bawah umur, dan menegakkan fungsi hukum yang bertugas sebagai standar operasi pengendali dalam penerapan teknologi informasi (Marryono Jamun, 2018, p. 52). Jadi perlu kerjasama berbagai pihak agar penggunaan gadget pada anak dapat optimal dan sesuai dengan tujuannya.

Kesimpulan

Inovasi merupakan proses pembaruan dan perubahan. Dunia pendidikan memerlukan inovasi untuk terus berkembang dan dapat mengikuti perkembangan bidang lainnya. Inovasi dalam dunia pendidikan harus terukur dan terus meningkat pada level yang lebih baik. Kualitas pendidikan

yang tinggi berkaitan dengan pengetahuan dan teknologi serta output kreatif. Inovasi pendidikan berkaitan dengan penggunaan teknologi. Teknologi memainkan peran penting untuk memberikan kontribusi inovasi pada bidang pendidikan. Banyak hal yang dapat memanfaatkan teknologi pada bidang pendidikan, misalnya pada proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dapat memanfaatkan teknologi. Saat ini, juga mulai bermunculan berbagai platform pembelajaran online seperti Quipper, Ruang Guru, Zenius, dan lain-lain. Selain itu, muatan pembelajaran yang akan disampaikan guru dapat dikemas dalam bentuk konten digital. Teknologi mempermudah proses pembelajaran dan pencarian berbagai sumber belajar. Pembelajaran masa kini tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu. Semua dapat mengakses dengan pemanfaatan teknologi. Meskipun penggunaan teknologi dapat dilakukan oleh semua kalangan masyarakat. Akan tetapi pemerataan teknologi digital di Indonesia tidak semuanya dapat dilaksanakan dengan baik. Seminar, training, dan pelatihan untuk guru sudah banyak diberikan agar guru dapat mengikuti perkembangan yang ada dan memanfaatkan teknologi untuk optimalisasi pembelajaran. Penggunaan teknologi memberikan dampak positif dan negatif.

Dampak yang ditimbulkan dapat difokuskan pada hal positif dan meminimalisir dampak negative jika ada kerjasama yang baik dari berbagai pihak agar penggunaan teknologi sesuai tujuannya. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital sangatlah penting. Inovasi dibutuhkan agar pemanfaatan teknologi digital bisa dilakukan secara optimal dan menyeluruh. Berdasarkan penelitian ini, diharapkan kepada seluruh elemen masyarakat dapat mendukung dan melakukan kerjasama untuk mengoptimalkan berbagai inovasi pendidikan yang berbasis teknologi digital seperti ruang guru, zenius, pahamify, dan lain-lain. Kehadiran teknologi saat ini, harapannya dapat dimanfaatkan dengan baik oleh semua pihak. Perubahan dan perkembangan zaman yang begitu pesat dapat diikuti serta diambil positifnya. Upaya yang sudah dilakukan pemerintah untuk mendorong peningkatan kemampuan guru akan pemanfaatan teknologi agar dapat diintensifkan lagi, sehingga benar-benar dapat memberikan dampak pada para guru. Pemerintah harapannya melakukan evaluasi berkaitan dengan inovasi-inovasi pendidikan berbasis teknologi digital agar diketahui sejauh mana dampak yang sudah ditimbulkan sampai saat ini. Untuk penelitian selanjutnya, dapat dilakukan kajian mengenai dampak yang ada dari pemanfaatan teknologi digital pada inovasi pendidikan di Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih ini untuk pihak yang akhirnya penelitian ini dapat diselesaikan. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dr. Yayan Sudrajat, M.Pd. dan Terima kasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

Referensi

- Setiadi, Hari. (2016). *Pelaksanaan Penilaian pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, 20(2), 166–178. <https://doi.org/10.21831/pep.v20i2.7173>
- Supriyadi. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Gorontalo: UNG Press Gorontalo.
- Sugarti, Eggy Fajar Andalas, & Arif Setiawan. (2020). *Desain Penelitian Kualitatif Sastra*.

Malang: UMM Press.

Ahmad, Nahjiah. (2015). *Buku Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Interpena Yogyakarta. Sari,

Dwi Ivayana. (2015). *Buku Diktat Evaluasi Pembelajaran*. Palembang: Repository

Universitas Muhammadiyah Palembang.

Rusdiana, A.H & Elis Ratna Wulan. (2015). *Evaluasi Pembelajaran (Dengan Pendekatan Kurikulum 2013)*. Bandung: Pustaka Setia.