

# AUTHENTIC ASSESSMENT IN LEARNING ORNAMENTAL VARIETY BASED ON COASTAL ECO-CULTURE DURING THE PANDEMIC COVID-19

Lukmono Adi<sup>1</sup>, Triyanto<sup>2</sup>, Muh. Iban Syarif<sup>3</sup>, Wahyu Lestari<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

[lukmonoadi76@gmail.com](mailto:lukmonoadi76@gmail.com)<sup>1</sup>, [triyanto@mail.unnes.ac.id](mailto:triyanto@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>, [ibnans@mail.unnes.ac.id](mailto:ibnans@mail.unnes.ac.id)<sup>3</sup>, [wahyupyarlestari@mail.unnes.ac.id](mailto:wahyupyarlestari@mail.unnes.ac.id)<sup>4</sup>

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima : 21-12-2020  
Direvisi : 20-01-2021  
Disetujui : 31-01-2021  
Online : 14-04-2021

### Kata Kunci:

Penilaian Otentik;  
Pembelajaran Ragam  
Hias;  
Eko-Budaya Pesisiran;  
Pandemi Covid-19.

### Keywords:

Authentic Assessment;  
Learning Ornamental  
Variety;  
Coastal Eco-Culture;  
The Covid-19 pandemic.



## ABSTRAK

**Abstrak:** Pembelajaran ragam hias berbasis eko-budaya pesisiran pada saat ini masih sangat jarang dilaksanakan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses penilaian pembelajaran ragam hias berbasis eko-budaya pesisiran siswa kelas VII SMP dalam masa pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengabsahan data melalui teknik triangulasi. Analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Perlunya penilaian berbasis digital mengingat penilaian manual memiliki berbagai kelemahan terkait dengan analisis data yang dinilai kurang efektif. Kemampuan literasi penilaian yang dibutuhkan guru saat ini sangat berbeda disesuaikan dengan situasi pandemi Covid-19. Artikel ini akan membahas tentang sistem penilaian otentik dalam pembelajaran seni rupa pada materi ragam hias berbasis eko-budaya pesisiran yang menggambarkan kemampuan siswa secara lebih menyeluruh mulai dari aspek pengetahuan, keterampilan, dan pengembangan karakter. Berkaitan dengan keterampilan, kemampuan, dan persepsi yang dibutuhkan guru dalam lingkungan digital, dan akan menunjukkan pentingnya mengadaptasi berbagai teknologi untuk tujuan penilaian ini. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa penilaian otentik pada pembelajaran ragam hias berbasis eko-budaya pesisiran berimplikasi positif guna membangun kapasitas kreatif dan kesadaran budaya pada diri siswa.

**Abstract:** Learning decorative varieties based on coastal eco-culture at this time is still very rarely implemented. This study aims to describe the assessment process of decorative learning based on coastal eco-culture of grade VII junior high school students during the Covid-19 pandemic. This study uses qualitative methods. Data collection through observation, interview, and documentation. Data transfer techniques through triangulation techniques. Data analysis through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The need for digital-based assessments considering manual assessments have a variety of drawbacks related to data analysis that is considered less effective. The assessment literacy skills needed by teachers today are very different according to the situation of the Covid-19 pandemic. This article will discuss about the authentic assessment system in fine arts learning on decorative materials based on coastal eco-culture that describes students' abilities more thoroughly ranging from aspects of knowledge, skills, and character development. It relates to the skills, abilities, and perceptions teachers need in a digital environment, and will demonstrate the importance of adapting various technologies for the purposes of this assessment. Furthermore, it can be concluded that authentic assessment on the learning of decorative varieties based on coastal eco-culture has positive implications in order to build creative capacity and cultural awareness in students.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## A. LATAR BELAKANG

Istilah 'penilaian otentik' baru-baru ini digunakan secara luas dalam pendidikan, terutama berkaitan dengan masa Pandemi Covid-19. Hal ini didasarkan pada hasil wawancara dengan Bp. Panji W. Mukti, S.Pd guru seni budaya SMP 1 Jekulo Kudus, berikut petikkan wawancaranya:

*Bagaimanakah bentuk evaluasi pendidikan seni budaya yang saudara terapkan pada masa pandemi ini?." Saya memakai bentuk evaluasi otentik, untuk membuat penilaian siswa lebih akurat".*

Hal di atas senada dengan pendapat bahwa penilaian autentik dapat berarti dan sekaligus menjamin objektivitas, nyata, benar-benar hasil tampilan peserta didik, akurat, dan bermakna (Adinda & Wahyuni, 2020).

Pada kurikulum 2013 sistem penilaian yang digunakan adalah penilaian otentik, sedangkan dalam merdeka belajar diarahkan pada asesmen berkelanjutan. Oleh sebab itu model penilaian otentik dianggap masih sangat relevan dengan model kurikulum Merdeka belajar. Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih bermakna lagi. Adapun secara umum program ini bukan untuk menggantikan program yang telah berjalan, tujuan utamanya adalah memperbaiki sistem yang sudah ada (Sugiri & Priatmoko, 2020)

Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi komunikasi sangat dirasa dewasa ini. Namun kemajuan-kemajuan tersebut tidak dimbangi dengan penyerapan pengetahuan, ketrampilan dan pengembangan karakter yang maksimal di sekolah, dalam rangka menyiapkan generasi muda yang tangguh dan kreatif menghadapi berbagai masalah ke .depan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Salam (2018) bahwa salah satu tantangan yang dihadapi oleh sekolah dewasa ini adalah bagaimana memaksimalkan potensi setiap mata pelajaran dalam upaya pengembangan karakter peserta-didik. Oleh sebab itu di masa depan, diperlukan generasi muda Indonesia yang tidak hanya melek teknologi, namun memiliki kepedulian akan pelestarian nilai-nilai tradisi bangsa Indonesia yang adi luhung.

Guru hendaknya memberikan pengetahuan yang fundamental kepada para siswanya, pengetahuan dan keterampilan yang kelak

bermanfaat, sehingga pada masanya nanti siswa dapat hidup secara cakap, kreatif, dan mandiri. Dalam mengembangkan pendidikan ke depan dibutuhkan sebuah sistem yang adaptif terhadap berbagai perubahan. Merebaknya kasus pandemi mengharuskan semua proses kegiatan belajar mengajar bagi peserta didik untuk sementara waktu dilakukan di rumah. Berkaitan dengan hal di atas Tanu (2016) menyatakan bahwa pendidikan berbasis budaya (*culture based education*) merupakan mekanisme yang memberikan peluang bagi setiap orang untuk memperkaya ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pembelajaran seumur hidup.

Demikian pula menarik untuk dikaji berkaitan dengan pembelajaran jarak jauh seni rupa di SMPN 18 Semarang yaitu mengenai penilaian autentik dalam pembelajaran gambar ragam hias berbasis eko-budaya pesisiran. Pada masa pandemi ini guru dan siswa dituntut mampu mengakselerasi pendidikan versi revolusi industri 4.0 yang mengedepankan sistem evaluasi pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi. Disisi lain pendidikan seni harus mampu menjadi pondasi pelestarian nilai-nilai budaya lokal, seperti yang ditegaskan Triyanto (2018) bahwa berbagai proses penyelenggaraan pendidikan mengarah pada esensi yang sama, yaitu menjadikan individu sebagai anggota masyarakat yang memiliki kepribadian dan kesadaran untuk bersikap dan berperilaku sesuai dengan kebudayaan yang menyelimutinya.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan pemanfaatan media digital dalam penilaian otentik pada pembelajaran ragam hias berbasis eko-budaya pesisiran pada masa pandemi covid-19.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan kualitatif. Berkaitan dengan metode penelitian kualitatif, Creswell dalam (Raco, 2018) menjelaskannya sebagai pendekatan untuk mengeksplorasi serta memberi pemahaman tentang permasalahan pokok. Penelitian deskriptif ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu permasalahan yang ada sekarang dan menuturkan pemecahan masalahnya berdasarkan data-data yang telah ditemukan. Pembahasan dalam penelitian ini

disajikan dalam bentuk uraian kata-kata (deskripsi).

Penelitian ini tidak dilakukan di lapangan, setting penelitian ini dilakukan di atas meja dengan mengkaji data yang telah diperoleh dari narasumber dan kajian kepustakaan. Dalam penelitian ini memakai data pokok yang oleh peneliti, dikumpulkan dan diolahnya secara mandiri. Data ini berupa instrumen penilaian autentik yang telah dibuat oleh guru dan hasil wawancara online yang dilakukan peneliti dengan 3 orang guru seni budaya dari SMPN 1 Jekulo Kudus, SMPN 18 Semarang dan SMA 1 Bumiayu Brebes. Untuk sumber data arsip atau dokumen dalam penelitian ini adalah berasal dari data yang tersedia di internet, buku referensi, serta jurnal-jurnal yang terkait.

Untuk menjaga keabsahan, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber. Analisis model interaktif merujuk Milies & Huberman analisis melalui tiga tahap alir yaitu reduksi data, penyajian data, menarik kesimpulan. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan akan dilaksanakan sepanjang pengumpulan data yang dilakukan (snow ball) (Sugiarto, 2016).

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Karya Ragam Hias Berbasis Eko-Budaya Pesisiran

Ragam hias pada dasarnya tergolong ke dalam jenis karya seni rupa dua dimensi, yang dikerjakan di atas kertas dan bahan buatan lainnya. Motif hias adalah pola atau corak hiasan dari berbagai bentuk benda alam, yang distilasi untuk mempercantik dan memperindah suatu benda (Idris, 2019).

Motif ragam hias lahir dan berkembang oleh masyarakat, tergantung dengan lingkungan dan kebudayaan mereka. Masyarakat yang tinggal disekitaran hutan, akan melahirkan corak ragam hias sesuai lingkungannya, begitu pula dengan masyarakat pesisir. Pesan budaya yang disampaikan lewat karya seni dalam bentuk simbol tertentu. Simbol memiliki makna penting dalam kehidupan seseorang (Ma'sum et al., 2018).

Bentuk dari hasil belajar siswa salah satunya meliputi hasil karya/ produk gambar ragam hias siswa pada bahan buatan sebagai hasil pembelajaran kreatif berbasis eko-budaya pesisiran. Penggunaan media berkarya dengan

menggunakan bahan kertas gambar A3 dalam pembelajaran ragam hias dengan teknik arsip atau sapuan kuas merupakan unjuk karya siswa dalam membuat gubahan motif ragam hias berbasis eko-budaya pesisiran. Siswa berkarya ragam hias yang dalam pelaksanaannya bebas mengekspresikan gagasannya dengan tema ragam hias berbasis eko-budaya pesisiran. Sebagai motivasi siswa dapat melihat contoh gambar ragam hias di bawah ini, yang unsur motifnya berkaitan dengan bentuk stilasi fauna **dan flora laut seperti halnya**: ikan laut, cumi-cumi, bintang laut dan tumbuhan air.



**Gambar 1.** Motif flora dan fauna laut (Sumber: [pinterest.com](https://www.pinterest.com))

Kearifan budaya lokal merupakan perwujudan sikap dan perilaku masyarakat Indonesia, berkaitan dengan kebudayaan lokal Indonesia bersifat turun emurun dari nenek moyang kita pada waktu sebelumnya. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan Triyanto (2014), bahwa sejak dini, disadari atau tidak, sejatinya manusia sudah diajar berkenalan dengan kebudayaan orang tua yang membesarkannya. Ketrampilan sosial tidak terlepas dari kebudayaan yang menjadi kepercayaan orang tua mereka. Pendidikan karakter berperan membentuk pribadi yang berbudi pekerti, mempunyai visi, dan bermartabat. Manusia melalui proses peniruan mempelajari nilai-nilai luhur sebuah kebudayaan yang berperan membentuk identitas bangsa (Syarif, 2018).

Karya ragam hias pesisiran secara simbolik mengekspresikan nilai-nilai keterbukaan (demokratis), toleransi, kreatif, kerja keras, apa adanya (jujur) dan disiplin,

yang di antaranya juga tergolong dalam 18 nilai-nilai pendidikan karakter bangsa.

## 2. Pendidikan Seni Rupa dalam Kurikulum Merdeka Belajar

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Makarim di hadapan kepala dinas pendidikan provinsi, kabupaten/kota se-Indonesia mencanangkan program kebijakan baru yang bertajuk 'Merdeka Belajar' pada bulan Desember. Kebijakan baru ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang selama ini hanya fokus pada hasil Ujian Nasional yang numerikal. Berikutnya, Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) akan diserahkan sepenuhnya kepada sekolah dalam menentukan bentuk penilaian, bisa berupa karya tulis ilmiah, portofolio atau bentuk penugasan lainnya. 'Merdeka Belajar' dapat menjadi momentum yang baik bagi guru dan siswa dalam mengeksplorasi materi belajar. Tidak bisa dipungkiri, bahwa teori belajar mengajar yang diterapkan di Indonesia sebagian besar masih mengadopsi pendidikan Barat (salah satunya melalui penjajahan). Akibatnya perpaduan dan kesejajaran antara rasio dan kreatifitas dalam proses belajar-mengajar belum bisa dicapai secara optimal. Salah satu alternatif melatih kreatifitas dan proses kreasi dapat dilakukan melalui berkesenian.

Guru hendaknya memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih dan menerapkan strategi dan langkah apa yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Pemberian kebebasan kepada siswa untuk memilih dan menetapkan strategi pemecahan masalah merupakan wujud lain dari suatu pengembangan kreativitas. Kreativitas adalah proses pembelajaran tingkat tinggi yang merupakan landasan dalam pendidikan seni, pendidikan yang memadai diwujudkan melalui penilaian yang mengevaluasi daya ingat fakta atau penguraian kode. Prinsip pembelajaran kreatif perlu dibuat pembelajaran rhizomatik, yang memfasilitasi hubungan antara seni dan disiplin lain dalam perencanaannya dalam bentuk *creative learning principles* (Ellis, 2016).

Pembelajaran seni rupa lebih mudah dilakukan dibandingkan kegiatan seni lainnya. Sebagai contohnya ketika menggambar, anak

sedang bermain, bereksperimen, berekspresi dan berkreasi. Oleh karena itu, yang terpenting bukanlah hasil gambarnya bagus atau tidak, melainkan proses menghasilkan suatu gambar (Aniendya Christianna, S.Sn., 2019).

Jika guru, orang tua dan orang dewasa gagal mengembangkan kreativitas sejak masa kanak-kanak, maka pada masa pertumbuhan, anak akan sulit menciptakan memori dan imajinasi yang bermutu. Ketika proses belajar-mengajar mengabaikan proses dan berorientasi pada hasil saja, maka yang terjadi adalah krisis sosial seperti yang banyak kita temui saat ini: siswa mencontek, siswa hanya menghafal, siswa belajar hanya pada saat akan ujian, dan usai ujian segera lupa apa yang telah dipelajari. Tidak heran bila korupsi, perbuatan curang, persaingan tak sehat, tawuran dan krisis moral lainnya masih marak terjadi di Indonesia. Karena pola pendidikan yang masih *result oriented*.

Pendidikan seni mempunyai keunikan dalam pengembangan karakter-kreatif. Karakter-kreatif, tentu saja bukan hanya dikembangkan oleh pendidikan seni, tetapi juga oleh mata pelajaran lainnya seperti pendidikan keteknikan, sains, dan matematika. Namun karakter-kreatif yang dikembangkan dalam pendidikan seni bersifat khas karena berfokus pada kekreatifan estetik yang memang menjadi keunikan pendidikan seni (Salam, 2018). Dari satu sisi, sikap estetis dapat mempertajam potensi afektif, dan sisi lain dapat pula merangsang tumbuhnya kreativitas yang merupakan Pendidikan seni di sekolah bukan bertujuan untuk menghasilkan seniman cilik, tetapi untuk mengusahakan pendidikan menjadi manusia seutuhnya. Namun sayangnya, mata pelajaran kesenian di sebagian besar sekolah masih dianggap sebagai kebutuhan sekunder, sehingga jatah kelasnya lebih sedikit dan tidak terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya. Mata pelajaran kesenian dianggap sebagai 'kelas pelarian' atau 'jam bebas' dimana guru dan siswa dapat rehat sejenak dari penatnya materi yang harus dipelajari.

Pendidikan di sekolah (utamanya jenjang pendidikan dasar) memang sudah seharusnya meningkatkan kemampuan rasio dan berbahasa

kata. Namun, pendidikan juga tidak boleh 'mematikan' kemampuan mengembangkan bahasa rupa gambar anak, yang dilakukan melalui berpikir dengan imajinasinya. Dengan adanya kebijakan 'Merdeka Belajar' dimana persoalan administrasi, penentuan nilai dan penyusunan RPP menjadi lebih sederhana, diharapkan guru tidak terjebak pada kompetensi akhir semata. Sekolah dan guru dapat menstimulus kreativitas siswa dengan memberi tantangan-tantangan yang menyenangkan untuk merangsang proses kreasi siswa.

Akhirnya diharapkan pendidik seni harus kreatif dalam memikirkan menggunakan media dan sarana untuk melaksanakan penilaian/evaluasi, guna menjamin aksebilitas tiap peserta didik dalam menerima pembelajaran. Media pembelajaran dapat berwujud media rupa, media yang dapat didengar, maupun perpaduan keduanya. Berdasarkan bentuknya, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi media cetak dan media elektronik (Puspitasari, 2019).

### **3. Inovasi Media Digital dalam Pembelajaran Seni**

Tujuan pendidikan seni dapat dilihat sebagai upaya untuk mengembangkan sikap agar siswa mampu berkreasi dan peka terhadap seni atau memberikan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi seni. Kedua jenis kemampuan dalam berkesenian tersebut memiliki manfaat sebagai pencetus rasa bahagia yang mencerdaskan. Pendidikan seni, dapat dijadikan sebagai salah satu sarana dalam membentuk jiwa dan kepribadian siswa. Oleh sebab itu proses pelaksanaan pembelajaran seni, baik kurikulum, metode, sarana maupun medianya, berakar pada lingkungan sosial budaya lokal (Arnita, 2017).

Perubahan dalam berbagai hal, akan berdampak pada banyak pihak.. Pendidik seni menjadi salah satu pihak yang terdampak. Pendidik merupakan garda terdepan dalam tataran pelaksana pendidikan. Perannya amat vital. Kualitas dari sumber daya manusia dari hasil proses pendidikan, sangat bergantung pada peran seorang pendidik. Pembelajaran akan berjalan lebih baik lagi apabila ditunjang

dengan kreatifitas guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran diantaranya seorang guru harus bisa membuat siswanya lebih tertarik dalam setiap mata pelajaran (Supriadi, 2017). Pembelajaran yang kreatif diharapkan mampu menghasilkan siswa kritis dan terampil dalam memecahkan sebuah permasalahan. (Ahmadi, W. Lestari 2012).

Didukung hasil wawancara (Rabu, 8 Juli 2020) dengan Ibu Sisca Kharisma Rofadho, S,Sn guru seni budaya SMPN 18 Semarang, berikut petikkan wawancaranya :

*"Bu apakah dalam kondisi pandemi Covid-19, pembelajaran di sekolah ibu sepenuhnya berbasis digital? Ya, untuk mencegah penularan Covid-19 dan untuk memperoleh analisis data yang lebih efektif".*

Pendidik seni yang mengajar siswa di era ini tentu harus terus berbenah. Kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang harus diikuti oleh seorang Pendidik seni. Pendidik seni harus bisa mengubah paradigma kemajuan teknologi dari sebuah hambatan dan kesusahan menjadi peluang dan kemudahan. Seorang pendidik yang kreatif dan inovatif akan diuntungkan dengan hadirnya perangkat teknologi yang beraneka ragam. Perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju membuat guru berperan aktif mendukung kegiatan pembelajaran (Sugiarto & Lestari, 2020)

Pembelajaran dalam jaringan (*online learning*) merupakan model pembelajaran yang berbasis ICT. Daya dukung program ini adalah fasilitas ICT berupa web LMS, program monitoring, modular dan suplemen dalam bentuk multimedia (Dewi, 2017). Daring merupakan belajar secara online melalui media-media yang ditentukan. Didalamnya, murid dan guru tetap bisa berdiskusi, begitupun dengan teman-teman kelompoknya. Media yang digunakan dapat bermacam-macam, yang biasa digunakan biasanya *zoom meeting, google classroom, google meet, Teams, dan google form*. Pembelajaran *online* pada dasarnya tidak mengurangi materi yang tersampaikan kepada siswa, sebab siswa dapat memperkaya informasi dari internet berdasarkan arahan guru melalui sumber-sumber yang terpercaya.

Proses komunikasi yang menyimpan, menganalisis, dan pelaporan data memerlukan sebuah perangkat digital. Komunikasi melalui *game computer*, *Facebook*, situs web, atau aplikasi lain dapat dengan mudah dihubungkan atau ditambahkan ke materi pembelajaran sehingga pemikiran dan gagasan siswa terus berkembang (Taylor, 2014). Akses instan ini memberi kemudahan dalam penemuan dan eksplorasi serta jaringan kolaborator yang luas dalam dunia seni. Inovasi guru berkaitan dengan alat bantu dan teknologi dalam proses penyampaian materinya dan mampu menarik minat peserta didik dalam penyapaian materi pelajaran di dalam kelas (G. Nurseto, W. Lestari, 2015).

Pendidikan seni pun dari waktu ke waktu mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Pengembangan kreativitas-inovatif dalam pendidikan seni terus dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman. Realitas tersebut menumbuhkan berbagai varian metode dalam pembelajaran seni (Sunarto, 2018). Di tengah pandemi, para pendidik seni perlu melakukan beberapa inovasi yang mendukung keberlangsungan pembelajaran yang menuntut keaktifan dan kemandirian siswa. Setidaknya beberapa inovasi yang dapat dilakukan yaitu: **Pertama**, gagasan untuk mengintegrasikan teknologi informasi dalam pendidikan seni pada tingkat depan dari pendidikan yaitu tingkat sekolah. Inovasi ini harus dipercepat untuk diwujudkan secara terstruktur dan sistematis serta harus ada jaminan inovasi digital berupa pendidikan online menjadi komponen integral model pendidikan hibrid di sekolah.

**Kedua**, gagasan untuk menerapkan metoda pendidikan seni yang sesuai dengan kondisi saat ini, dimana masyarakat Indonesia atau bahkan seluruh anak-anak Indonesia mengalami kecemasan dan ketakutan berlebih akan Pandemi Virus Covid-19. Sekolah melalui pendidikan seni harus mampu meningkatkan motivasi dan semangat anak-anak Indonesia agar mau terus belajar . Metode dalam pendidikan seni yang sangat sesuai dalam era Pandemi saat ini antara lain: **1) Metode Ekspresi Bebas** yaitu memberi keleluasaan kepada anak didik untuk mengungkapkan

perasaannya ke dalam penciptaan karya seni yang diajarkan kepada mereka, **2) Metode Kerja Kelompok** yaitu metode yang lebih mengutamakan pengalaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Di sini masing-masing anak mengerjakan pekerjaannya sendiri-sendiri yang kemudian disatukan sesuai dengan tema kelompoknya (Prawira, 2017). Kehadiran sosial mampu melatih pembelajar untuk menerapkan dan mengembangkan kemampuan berkelompok (*collaboration*) sebagai implementasi dalam pembelajaran skill abad ke-21 (21st Century Skills) (Tantri, 2018), **3) Metode Apresiasi Seni** yaitu suatu proses penghayatan karya seni, selain melihat karya secara langsung proses apresiasi disini merasakan pencarian informasi sedalam-dalamnya mengenai latar belakang dan form(bentuk) pada sebuah karya. Sehingga terbentuklah pengalaman menerima atau menolak setuju atau tidak, senang atau kurang menyenangkan sesuatu, sehingga pada akhirnya mereka memiliki kepekaan baik sebagai apresiator maupun memiliki gaya individual sebagai seniman (Husen, 2017).

**Ketiga**, gagasan untuk meningkatkan kemampuan dan kemauan literasi para siswa baik melalui literasi digital maupun literasi dari membaca buku-buku kesenian secara langsung diperpustakaan sekolah masing-masing. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yuli Tri Astuti, S.Sn guru seni budaya SMAN 1 Bumiayu Brebes (Kamis, 6 Agustus 2020) kegiatan dalam pembelajaran seni budaya diawali dengan penyampaian materi pdf berikut petikan wawancaranya:

*"Bagaimana dalam melaksanakan pembelajaran seni budaya sebelum penyampaian tugas kepada siswa ?". "Anak diberikan materi terlebih dahulu pada google, classroom, kemudian baru diberi penugasan".*

Sekarang adalah waktu di mana pendidik seni harus mendukung literasi yang memungkinkan seseorang untuk memecahkan berbagai permasalahan komunikasi pada situasi Pandemi Covid-19, untuk memahami dan menerapkan sarana komunikasi visual, dan untuk menavigasi serta berpartisipasi dalam

lingkungan yang dimediasi secara digital (Kraehe, 2020).

#### 4. Model Penilaian Otentik

Pembelajaran dengan Kurikulum 2013 mengamanatkan kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Kurikulum 2013 lebih mengutamakan pada pendidikan siswa aktif dengan pendekatan *scientific* dan evaluasi otentik. Hal ini selaras yang disampaikan Kunandar dalam (Cahyadi, 2013) bahwa untuk menyempurnakan sistem penilaian yang selama ini, pada kurikulum 2013 menggunakan penilaian autentik dalam sistem penilannya. Penilaian autentik tidak hanya mengukur aspek pengetahuan siswa saja, melainkan juga mengukur aspek sikap dan keterampilan siswa berdasarkan proses dan hasil belajarnya. Pada penilaian otentik kemampuan berfikir yang dinilai adalah level konstruksi dan aplikasi serta fokusnya pada siswa. Sedangkan menurut pendapat Jhonson (2002) mengatakan bahwa penilaian otentik memberikan kesempatan luas kepada siswa untuk unjuk kemampuan dari hal-hal yang telah ia peroleh selama pembelajaran (Adinda & Wahyuni, 2020).

Menurut Newmann & Archbald dalam (Joy Cumming & Maxwell, 1999) mengidentifikasi penilaian otentik memiliki beberapa karakteristik yaitu: 1) penguasaan pengetahuan, bukan reproduksi atau tanggapan hanya untuk hasil karya orang lain, 2) aspek disiplin, sebagai dasar pengetahuan sebelumnya (digunakan untuk membantu menghasilkan pengetahuan), 3) pemahaman yang mendalam, mengintegrasikan ketrampilan dan pengetahuan yang membutuhkan kemampuan untuk mengorganisir, mensintesis, dan mengintegrasikan informasi dengan cara baru, 4) penilaian aspek estetika, etika dan kepribadian.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penilaian otentik akan bermakna bagi guru untuk menentukan cara-cara terbaik agar semua siswa dapat mencapai hasil akhir, meski dengan satuan waktu yang berbeda. Dalam evaluasi otentik memandang evaluasi serta pembelajaran merupakan dua bentuk kegiatan yang saling berhubungan. Penilaian otentik harus mencerminkan dunia

nyata yang mampu menerjemahkan aspek teori menjadi sebuah praktek dalam kehidupan yang sebenarnya.

#### 5. Bentuk Penilaian Otentik dalam Pembelajaran Ragam Hias Berbasis Eko-Budaya Pesisiran

Penilaian pembelajaran seni rupa terkait dengan produksi siswa karya seni meliputi: orisinalitas dan imajinasi; ekspresi ide visual yang lancar (dengan arti atau fungsi yang dimaksudkan); perhatian pada komposisi, materi pelajaran, karakter ekspresif, atau konten; berbagai visual konsepsi; dan kreasi yang mencerminkan pemikiran, tindakan, dan mempunyai kebaruan (Taylor, 2014).

Guru dapat merancang penilaian portofolio dengan menggunakan alternatif penilaian berbasis digital. (Eyal, 2015). Dalam evaluasi otentik meliputi penilaian sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang sesuai dengan perkembangan dan tingkatan kelas peserta didik. Penilaian sikap dapat dilakukan dengan cara pengamatan (observasi), penilaian diri, serta penilaian teman sejawat. Penilaian melalui observasi bertujuan untuk merekam perkembangan sikap siswa melalui pengamatan, baik sikap siswa terhadap mata pelajaran atau sikap terhadap hal umum. Sikap yang menjadi fokus dalam penilaian ini terkait dengan nilai-nilai yang merupakan kearifan lokal masyarakat pesisiran yang tercermin dalam sikap siswa, yaitu: toleransi, kreatif, kerja keras, disiplin, jujur dan demokratis.

Penilaian keterampilan terdapat beberapa teknik penilaian, yaitu: **Pertama**, Penilaian unjuk kerja (*Performance assessment atau performance based assessment*) merupakan jenis penilaian yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendemonstrasikan pengetahuan, dan keterampilan yang Soal tes tertulis yang menjadi penilaian autentik dalam materi ragam hias berbasis eko-budaya pesisiran meliputi karakteristik bentuk dan nilai-nilai yang terkandung dalam ragam hias berbasis eko-budaya pesisiran. Soal tes disajikan dalam bentuk uraian dan pilihan ganda melalui platform *google form* dan *google classroom*.



Gambar 2. Soal Apresiasi melalui *google form*



Gambar 3. Soal penilaian ketrampilan *google classroom*

**Kedua**, penilaian proses dan produk. Penilaian proses berkaitan dengan aktivitas kreatif peserta didik dalam pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikapnya dan diterapkan dalam keseharian. Asesment produk merupakan ragam penilaian untuk menilai kemampuan siswa dalam membuat produk tertentu, seperti: karya seni lukis, patung, kria dan lain-lain.

**Ketiga**, Portofolio juga dapat dipandang sebagai suatu proses social pedagogis, yaitu sebagai *collection of learning experiences* yang terdapat di dalam pikiran peserta didik, baik yang berwujud pengetahuan (*cognitive*), keterampilan (*psicomotor*), maupun sikap dan nilai (*affective*). Bentuk penilaian portofolio dalam Kurikulum 2013 bisa berupa penilaian proyek yang berorientasi pada HOTS (Handayani & Lestari, 2019).



Gambar 4. Penilaian produk siswa dikirim lewat *google classroom*

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Penilaian otentik sangat perlu dilakukan dalam melakukan penilaian pembelajaran kreativitas pada anak. Karena penilaian autentik bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan anak dalam konteks dunia nyata. Melalui penilaian autentik, diharapkan berbagai informasi yang benar dan akurat dapat terjaring berkaitan dengan apa yang benar-benar diketahui dan dapat dilakukan oleh anak. Informasi yang diperoleh untuk memperbaiki pembelajaran serta layanan pada siswa agar sikap, pengetahuan dan keterampilannya berkembang maksimal. Evaluasi hasil belajar memberi informasi bagi orang tua untuk memperbaiki proses pembimbingan anak di rumah yang selaras dengan proses pembelajaran di sekolah. Dari objek-objek yang ditemukan dilapangan baik itu berupa karya, prestasi, metode pembelajaran, dan penilaian yang menggunakan penilaian otentik dalam pembelajaran kreativitas bahwa guru banyak melakukan penilaian berdasarkan hasil karya anak dimana penilaian autentik merupakan penilaian yang menekankan pada pengukuran kinerja proses pembelajaran. Dalam situasi pandemic covid-19 saat ini guru harus beralih pada aplikasi pembelajaran jarak jauh, terutama dalam sistem penilaiannya. Beberapa aplikasi dalam penelitian ini yang di gunakan adalah zoom meeting, google classroom, dan google form.

Berdasarkan simpulan di atas, adapun penelitian ini mengajukan saran bahwa model penilaian otentik berbasis digital dalam pembelajaran ragam hias berbasis eko-budaya pesisiran efektif dalam



membangun kapasitas kreatif dan kesadaran budaya pada diri siswa. Oleh sebab itu sekolah disarankan lebih menggali kekayaan budaya lokal dalam mengaitkan materi pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas. Hal ini perlu dilakukan agar terwujud efektivitas pembelajaran, sehingga memberi implikasi pada potensi berkembangnya kesadaran ekologi dan budaya para siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih disampaikan pada Dosen Pembimbing Tesis serta Dosen Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan Seni S2 Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bimbingan bagi terarahnya studi dan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada teman-teman seperjuangan di S2 Pendidikan Seni angkatan 2019 yang sudah merelakan waktu untuk berdiskusi konstruktif dalam hal penulisan karya ilmiah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adinda, W. N., & Wahyuni, S. (2020). *Penilaian Autentik Pada Pembelajaran Kreativitas Anak Usia Dini di Annur I Sleman Yogyakarta*. 8(1), 92–104.
- Ahmadi, W. L. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Kooperatif Musik Ritmis Berbasis Multimedia Di Sma Negeri 3 Pati. *Catharsis*, 1(2).
- Aniendya Christianna, S.Sn., M. M. K. (2019). *“Merdeka Belajar” Melalui Berkesenian (Rupa)*. 2014.
- Arnita, A. (2017). Inovasi Metode dan Media dalam Pembelajaran Seni Di Sekolah. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 5(1), 44. <https://doi.org/10.29210/114800>
- Cahyadi, F. (2013). *Penilaian Autentik Mata Pelajaran Matematika Kurikulum 2013 Guru Kelas IV Kota Semarang Oleh: Fajar Cahyadi, Apriliana Purwandari UNIVERSITAS PGRI SEMARANG*. 35–42.
- Dewi, L. (2017). *Rancangan Program Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi: Studi Kasus Pada Mata Kuliah Kurikulum Pembelajaran Di Universitas Pendidikan Indonesia Oleh: Laksmi Dewi Universitas Pendidikan Indonesia Email: laksmi.aliqa@gmail.com Abstract*. 16(2), 205–221.
- Ellis, V. A. (2016). Introducing the Creative Learning Principles: Instructional Tasks Used to Promote Rhizomatic Learning Through Creativity. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 89(4-5), 125–134. <https://doi.org/10.1080/00098655.2016.1170448>
- Eyal, L. (2015). *Digital Assessment Literacy — the Core Role of the Teacher in a Digital Environment Liat*. 15(2), 37–49.
- G. Nurseto, W. Lestari, H. (2015). Pembelajaran Seni Tari: Aktif, Inovatif Dan Kreatif. *Catharsis*, 4(2), 115–122.
- Handayani, F., & Lestari, W. (2019). Need Analysis in The Development of HOTS-Oriented Study Project Assesment Instrument in Android-Based Science Learning. *Jere*, 8(1), 57–64.
- Husen, W. R. (2017). Pengembangan Apresiasi Seni Rupa Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Kritik Seni Pedagogik. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 53–61. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v2i1.100>
- Idris. (2019). *Penerapan Motif Ragam Hias Flora Pada Media Totebag Oleh Siswa Kelas XI MIA SMA Negeri 9 Gowa Muh Alwi Idris Dosen Pembimbing Drs . Jalil Saleh , M . Sn Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar*. 1–13.
- Joy Cumming, J., & Maxwell, G. S. (1999). Contextualising authentic assessment. *International Journal of Phytoremediation*, 21(1), 177–194. <https://doi.org/10.1080/09695949992865>
- Kraehe, A. M. (2020). Dreading, Pivoting, and Arting: The Future of Art Curriculum in a Post-Pandemic World. *Art Education*, 73(4), 4–7. <https://doi.org/10.1080/00043125.2020.1774320>
- Ma’sum, A., Triyanto, & Syarif, M. I. (2018). Arts Education in Pesantren (Islamic Boarding School): an Aesthetic Expression of Students’ Drawing in MTs Al Asror Semarang. *Catharsis: Journal of Arts Education*, 7(2), 249–256.
- Prawira, N. G. (2017). Pendekatan Dan Metode Pembelajaran Seni Rupa. *Wordpress.Com*, 1.
- Puspitasari, D. H. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Gambar dan CD The Influence Of Learning And Media Learning Media On Arts Learning Outcomes Viewed From Learning*. September, 204–212.
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Salam, S. (2018). Potensi Unik Pendidikan Seni dalam Pengembangan Karakter. *Seminar Nasional Dies Natalis UNM Ke 57, 9 Juli 2018*, 21–34.

- Sugiarto, E. (2016). Kearifan Ekologis sebagai Sumber Belajar Seni Rupa: Kajian Ekologi-Seni di Wilayah Pesisir Semarang EkoJurnal Imajinasi. *Jurnal Imajinasi*, X(2).
- Sugiarto, E., & Lestari, W. (2020). The collaboration of visual property and semarangan dance: A case study of student creativity in "Generation Z." *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 10(12), 100–110.
- Sugiri, W. A., & Priatmoko, S. (2020). Perspektif Asesmen Autentik Sebagai Alat Evaluasi Dalam Merdeka Belajar. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 53. <https://doi.org/10.30736/atl.v4i1.119>
- Sunarto, S. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>
- Supriadi, D. (2017). Implementasi Manajemen Inovasi dan Kreatifitas Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*, 1(2), 125–132. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4321/ije.mar.v1i2.944>
- Syarif, M. I. (2018). *The Visual Intelligence of PSGCC Gifted Child Community at Yogyakarta*. 7, 365–372.
- Tantri, N. R. (2018). Kehadiran Sosial Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 19(2010), 19–30.
- Tanu, I. K. (2016). Pembelajaran Berbasis Budaya Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 2(1), 34. <https://doi.org/10.25078/jpm.v2i1.59>
- Taylor, P. G. (2014). Daring to Imagine a Large-Scale Approach to Visual Arts Assessment through a Virtual World Environment. *Art Education*, 67(1), 13–19. <https://doi.org/10.1080/00043125.2014.11519253>
- Triyanto. (2014). *Pendidikan seni berbasis budaya*. VIII(1).
- Triyanto. (2018). Pendekatan Kebudayaan dalam Penelitian Pendidikan Seni. *Jurnal Imajinasi*, XII(1), 65–76.