

## Penilaian di dalam Kelas yang Berpusat pada Siswa

Pertimbangkan skenario-skenario di berikut tentang bagaimana penilaian tergabung kedalam pengajaran di kelas yang berpusat pada siswa

### **Pelajaran tentang Yunani Kuno dari Mr. Levy**

Kelas enam dimana Mr. Levy yang menjadi pengajarnya, baru saja akan memulai pelajaran tentang Yunani Kuno. Sebelum memulai pelajaran beliau memiliki *Pertanyaan Penting*, *Bagaimana kita dapat mempelajari masa lampau?* Beliau meminta para siswa untuk membuat jurnal di dalam komputer *portable* (laptop/ notebook) mereka tentang apa yang telah mereka ketahui tentang Yunani dan hal apa yang ingin mereka lebih ketahui lagi. Selama pelajaran berlangsung, para siswa menggali, meneliti, membaca, berkolaborasi, dan mencatat tentang banyak aspek kehidupan di zaman Yunani Kuno. Mereka menggunakan informasi-informasi tersebut untuk menciptakan sebuah museum virtual yang berisi benda-benda bersejarah dari penduduk zaman Yunani Kuno. Para siswa menggunakan daftar pola berpikir kritis untuk membantu mereka dalam menyusun daftar benda-benda bersejarah tersebut agar tercakup di dalam museum, dan menggunakan *Alat Bantu Ranking Visual* untuk menandakan benda-benda bersejarah yang mana saja yang dipercayai membawa pengaruh lebih terhadap kehidupan masyarakat zaman sekarang.

Mr. Levy memperkenalkan sebuah rubrik proyek untuk membantu para siswa (dan orang tua) memahami ekspektasi dari pelajaran dan membantu mereka menciptakan cara belajar yang berkualitas. Sambil para siswa membuat museum benda-benda bersejarah tersebut, Mr. Levy memantau perkembangan para siswa secara individual melalui diskusi. Hasil akhir dari museum benda bersejarah tersebut dicantumkan pada Web Site kelas. Di akhir pelajaran, para siswa membuat sebuah daftar alasan-alasan mengapa kerajaan Yunani runtuh dan menggunakan *Ranking Visual* untuk membuat urutan prioritas. Penilaian akhir, adalah sebuah tes pelajaran, yang mencakup refleksi diri siswa terhadap cara belajar selama pelajaran.

### **Pelajaran Probabilitas dari Ms. Stewart**

Kelas delapan Ms. Stewart akan memulai sebuah unit tentang probabilitas yang akan mempelajari dugaan-dugaan yang hampir sama seperti menentukan peluang dari sebuah permainan. Akhirnya, para siswa akan menjadi seorang perancang dari sebuah perusahaan mainan dan menciptakan permainan yang adil. Rasa ingin tahu tentang apa saja yang telah diketahui oleh siswa-siswanya, Mr. Stewart mengajak mereka dalam sebuah permainan *Kertas, Gunting, Batu* dan bertanya pada mereka, "Apakah permainan tersebut adil?". Beliau terkejut karena begitu banyak siswa yang menjawab, "Permainan tersebut adil, karena selalu terdapat kemungkinan untuk memenangkannya. Beliau meminta para siswa untuk membayangkan aktifitas tadi dan mencatat kedalam jurnal mereka bagaimana mereka dapat memutuskan jika sebuah permainan dikatakan adil. Pra-penilaian seperti ini akan meperlancar pelajaran dan menciptakan sebuah tempat bagi para siswa untuk melihat kembali dan membandingkan cara belajar mereka setelah menyelesaikan pelajaran.

Pada saat para siswa menghabiskan waktu untuk beberapa kelas berikutnya untuk menguji permainan, Ms. Stewart menggunakan beberapa metode untuk menilai apakah siswa-siswanya memperoleh beberapa pemahaman dasar terhadap probabilitas. Beliau berjalan mengelilingi ruangan dengan papan tulis kecilnya, memantau perkembangan siswa dan menggunakan daftar untuk mengevaluasi

pekerjaan mereka. Beliau juga memberikan pertanyaan-pertanyaan informal kepada para siswa untuk menyelidiki pemahaman mereka terhadap konsep-konsep tersebut. Ketika beliau yakin bahwa siswa-siswanya memiliki pemahaman dasar terhadap probabilitas, Ms.Stewart mengelompokkan mereka menjadi beberapa tim perancang permainan. Beliau memberikan tugas kepada tim-tim tersebut untuk membuat sebuah permainan dan mempertahankan persamaan matematika kepada direktur perusahaan mainan. Ms.Stewart ingin meningkatkan kemungkinan bahwa siswa-siswanya akan berhasil dalam proyek ini, jadi beliau memberikan sebuah panduan nilai, yang menunjukkan secara jelas ekpektasinya terhadap kualitas belajar. Beliau merasa puas dengan kualitas hasil kerja siswa-siwanya dalam proyek ini. Beliau menyelesaikan pelajaran dengan meminta para siswa untuk melihat hasil kerja mereka pada pelajaran ini, untuk memilih sebuah pekerjaan yang menunjukkan seberapa banyak mereka telah mempelajarinya, dan menjelaskan di dalam jurnal mereka tentang bagaimana hal itu sebenarnya. Kemudian Ms.Stewart meminta siswa-siswanya untuk mengulang kembali permainan Kertas, Gunting, Batu, pengujian ulang untuk persamaan. Beliau menginstruksikan siswa-siswanya untuk membandingkan penemuan mereka dengan respons awal mereka dan untuk menarik kesimpulan tentang apa yang dapat dipelajari melalui unit probabilitas ini