

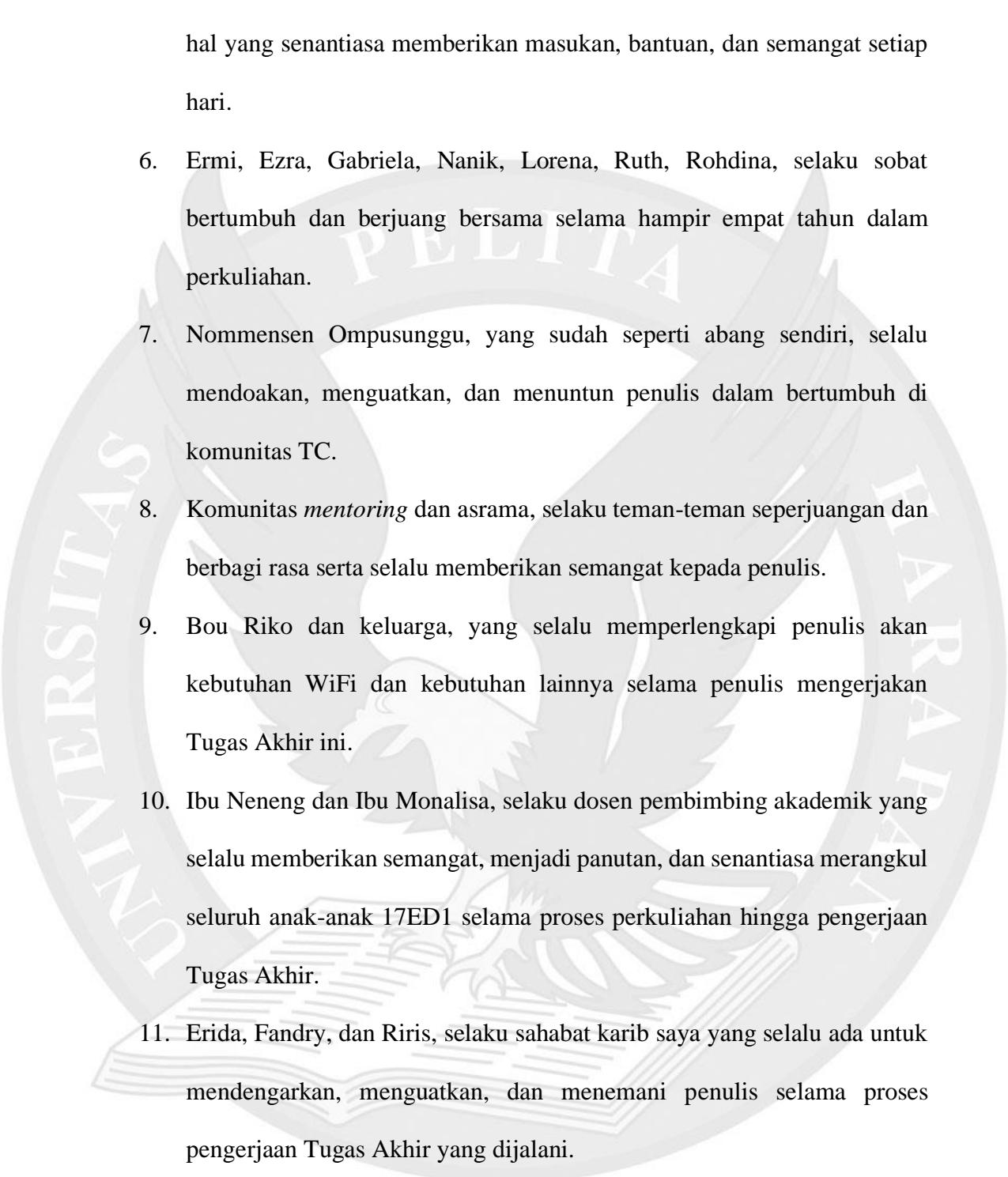
## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga Proyek Akhir ini dapat diselesaikan.

Proyek Akhir dengan judul “IMPLEMENTASI PENILAIAN FORMATIF AUTENTIK ERA PEMBELAJARAN DARING BERBASIS PERMAINAN DIGITAL SEDERHANA KELAS II SEKOLAH DASAR” ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Universitas Pelita Harapan, Jakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Proyek Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penggerjaan Proyek Akhir ini, yaitu kepada:

1. Oh Yen Nie, S.E., M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Bertha Natalina Silitonga, S.T.P., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Wiputra Cendana, B.Sc., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
4. Kedua orangtua serta keluarga besar Turnip dan Tampubolon, yang telah mendukung dalam doa maupun yang memberi semangat secara langsung.

- 
5. Rahmat Ganda Tua Lumbanraja, selaku rekan seperjuangan dalam segala hal yang senantiasa memberikan masukan, bantuan, dan semangat setiap hari.
  6. Ermi, Ezra, Gabriela, Nanik, Lorena, Ruth, Rohdina, selaku sobat bertumbuh dan berjuang bersama selama hampir empat tahun dalam perkuliahan.
  7. Nommensen Ompusunggu, yang sudah seperti abang sendiri, selalu mendoakan, menguatkan, dan menuntun penulis dalam bertumbuh di komunitas TC.
  8. Komunitas *mentoring* dan asrama, selaku teman-teman seperjuangan dan berbagi rasa serta selalu memberikan semangat kepada penulis.
  9. Bou Riko dan keluarga, yang selalu memperlengkapi penulis akan kebutuhan WiFi dan kebutuhan lainnya selama penulis mengerjakan Tugas Akhir ini.
  10. Ibu Neneng dan Ibu Monalisa, selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan semangat, menjadi panutan, dan senantiasa merangkul seluruh anak-anak 17ED1 selama proses perkuliahan hingga peng交aan Tugas Akhir.
  11. Erida, Fandry, dan Riris, selaku sahabat karib saya yang selalu ada untuk mendengarkan, menguatkan, dan menemani penulis selama proses peng交aan Tugas Akhir yang dijalani.
  12. Orangtua asrama, Bapak Deni dan Ibu Rina yang setia mendoakan setiap *residents*, menyediakan waktu khusus untuk bersekutu bersama, serta memberikan semangat secara pribadi kepada penulis.

13. Komunitas TC, terkhusus Kak Puryanti, Kak Brigit, dan Kak Dinda yang sangat membantu penulis dalam memberikan masukan dan menyediakan waktu khusus untuk penulis dapat melakukan simulasi sidang.
14. Semua pihak yang belum disebutkan, yang sudah mendoakan penulis Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Proyek Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Jakarta, 7 Oktober 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

halaman

### **HALAMAN JUDUL**

### **SURAT PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR**

### **PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR**

### **PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR**

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
----------------------	----------

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
----------------------------	-----------

<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
------------------------	-----------

<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
---------------------------	-----------

<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
--------------------------	------------

<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
------------------------------	-------------

<b>LATAR BELAKANG .....</b>	<b>2</b>
-----------------------------	----------

<b>PENILAIAN FORMATIF DENGAN PENDEKATAN AUTENTIK .....</b>	<b>6</b>
--	----------

### **PENILAIAN BERBASIS PERMAINAN DIGITAL MENGGUNAKAN**

<b>PLATFORM <i>ONLINE</i>.....</b>	<b>8</b>
------------------------------------	----------

### **PENILAIAN BERBASIS PERMAINAN DIGITAL SEBAGAI SARANA**

<b>IMPLEMENTASI PENILAIAN AUTENTIK .....</b>	<b>9</b>
--	----------

<b>INDIKATOR PENILAIAN FORMATIF YANG TIDAK AUTENTIK.....</b>	<b>10</b>
--	-----------

### **KEBUTUHAN INSTRUKSIONAL DAN INTEGRASI TEKNOLOGI**

### **(POWERPOINT DAN TEAMS) DALAM IMPLEMENTASI PENILAIAN**

<b>FORMATIF YANG AUTENTIK.....</b>	<b>14</b>
------------------------------------	-----------

<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>17</b>
-------------------------	-----------

<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>23</b>
-----------------------------------	-----------

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>26</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>29</b>



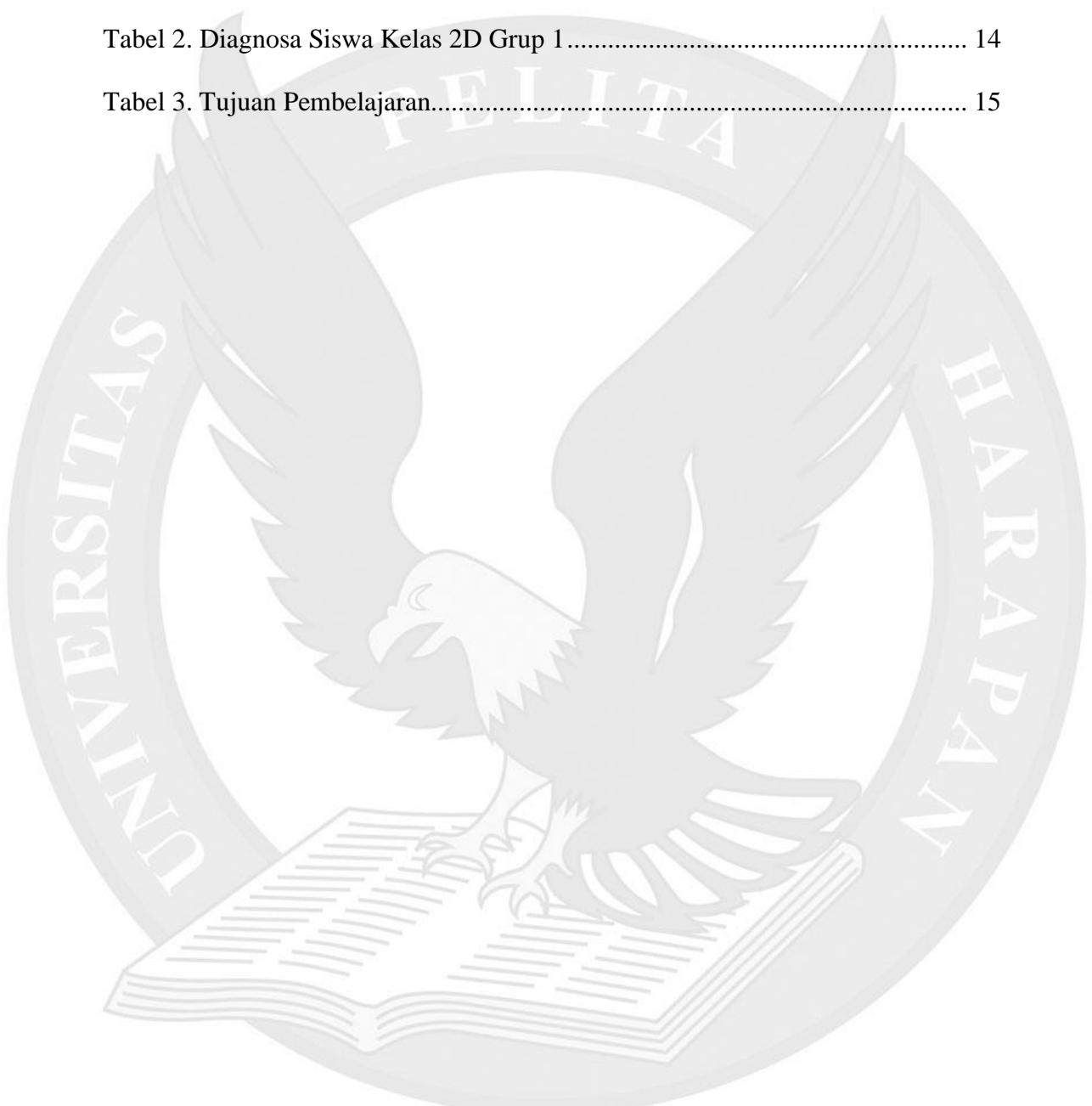
## **DAFTAR GAMBAR**

halaman

Gambar 1. Fitur pada Microsoft Teams .....	16
Gambar 2. Tampilan Soal pada Permainan Berbasis Digital.....	19
Gambar 3. Tampilan Hasil Kerja Siswa.....	20

## **DAFTAR TABEL**

	halaman
Tabel 1. Indikator Masalah .....	11
Tabel 2. Diagnosa Siswa Kelas 2D Grup 1 .....	14
Tabel 3. Tujuan Pembelajaran.....	15



## **DAFTAR LAMPIRAN**

	halaman
Lampiran 1. Umpan Balik Mengajar Pertama .....	29
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Keempat .....	33
Lampiran 3. Refleksi Profesionalitas .....	37
Lampiran 4. Refleksi Mengajar Keempat .....	39
Lampiran 5. Rubrik Penilaian .....	41

