

AKM

DESAIN PENGEMBANGAN SOAL AKM

*ASESMEN
KOMPETENSI
MINIMUM*



Literasi Membaca



Numerasi



**PUSAT ASESMEN DAN PEMBELAJARAN
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN PERBUKUAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

2020

KATA PENGANTAR

Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) merupakan penilaian kemampuan minimum yang dilakukan kepada peserta didik. Kemampuan minimum yang dimaksud adalah kemampuan paling dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik pada jenjang tertentu. Kemampuan dasar tersebut dalam hal ini meliputi literasi membaca dan numerasi. Kemampuan ini sesuai dengan kecakapan abad ke-21 yang menuntut peserta didik untuk dapat mengikuti perkembangan zaman yang penuh dengan tantangan. Dengan menguasai kecakapan abad ke-21, peserta didik akan memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan dan memanfaatkan teknologi/media informasi, serta dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan kecakapan hidup (*life skill*).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Pusat Asesmen dan Pembelajaran, memiliki peranan penting untuk mewujudkan hal tersebut sehingga diperlukan adanya desain pengembangan soal AKM. Desain pengembangan ini sebagai kerangka sekaligus acuan untuk implementasinya. Desain pengembangan soal AKM disusun untuk membantu sekaligus memberi inspirasi kepada para pendidik dan sekolah dalam mengembangkan soal-soal yang dapat menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir abad ke-21.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan desain pengembangan soal AKM ini.

Jakarta, 24 April 2020

Kepala Pusat Asesmen dan Pembelajaran

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan	4
C. Ruang Lingkup	4
D. Bentuk Soal AKM	4
1. Pilihan Ganda.....	5
2. Pilihan Ganda Kompleks	5
3. Menjodohkan	5
4. Isian atau jawaban singkat	6
5. Esai atau uraian	6
II. PENGEMBANGAN SOAL AKM - LITERASI MEMBACA	12
A. Definisi.....	12
B. Konten Teks	13
1. Teks Sastra	13
2. Teks Informasi	14
C. Konteks Teks	15
1. Konteks Personal.....	16
2. Konteks Sosial-Budaya.....	17
3. Konteks Sainifik	18
D. Level Kognitif Literasi Membaca	19
1. Menemukan informasi (<i>Access and retrieve</i>).....	19
2. Memahami (<i>Interpret and integrate</i>).....	19
3. Mengevaluasi dan merefleksi (<i>Evaluate and reflect</i>)	20
E. <i>Learning Progression</i> (Kemajuan Pembelajaran)	20
F. Contoh-contoh Soal Literasi Membaca	38
III. PENGEMBANGAN SOAL AKM - NUMERASI	74
A. Definisi Numerasi.....	74
B. Konteks AKM Numerasi	74
1. Personal	74
2. Sosial-Budaya.....	76
3. Sainifik	77
C. Level Kognitif AKM Numerasi	81
1. Knowing	81
2. <i>Applying</i> (Penerapan)	83

3. <i>Reasoning</i> (Penalaran)	85
D. Konten Domain AKM Numerasi	87
1. Bilangan	87
2. Geometri dan Pengukuran	88
3. Aljabar	88
4. Data dan Ketidakpastian	89
E. <i>Learning Progression</i> (Kemajuan Pembelajaran)	96
1. Domain bilangan	102
2. Domain aljabar	104
3. Domain geometri dan pengukuran	105
4. Domain data dan ketidakpastian	107
IV. PELAKSANAAN KEGIATAN	115
A. Penyusunan Desain	115
B. Analisis <i>Framework</i>	115
1. Literasi Membaca	115
2. Numerasi	116
C. Penyusunan Stimulus	116
1. Literasi Membaca	116
2. Numerasi	116
D. Penulisan Soal	117
E. Penelaahan Butir Soal	117
F. Perakitan Soal	117
G. Digitalisasi Soal	118
H. Uji coba	118
I. Penskoran	119
J. Analisis	119
K. Pelaporan	119
L. Kurun Waktu Pencapaian Keluaran	119
DAFTAR BACAAN	121

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab XVI pasal 57 sampai dengan 59 tentang evaluasi menyatakan bahwa dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional dilakukan evaluasi sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Lebih lanjut, Undang-Undang ini menyatakan bahwa evaluasi dilakukan oleh lembaga yang mandiri secara berkala, menyeluruh, transparan, dan sistematis untuk menilai pencapaian standar nasional pendidikan. Kegiatan evaluasi tersebut dapat dilaksanakan secara baik bila evaluasi/penilaian dilakukan secara profesional dan melembaga. Evaluasi pendidikan dilaksanakan oleh guru, sekolah, dan pemerintah. Hingga tahun 2019, pemerintah melakukan penilaian pendidikan secara nasional melalui Ujian Nasional di akhir jenjang.

Pendidikan pada abad ke-21 harus dapat menjamin agar peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan dan memanfaatkan teknologi dan media informasi, dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan kecakapan hidup (*life skill*). Kecakapan hidup itulah yang kemudian dikenal dengan konsep kecakapan abad ke-21. Sejumlah organisasi dan institusi telah berupaya merumuskan dan menjelaskan kompetensi dan kecakapan yang diperlukan dalam menghadapi kehidupan abad ke-21. *US-based Partnership for 21st Century Skills (P21)* mengidentifikasi kompetensi yang diperlukan di abad ke-21 adalah “*The 4Cs: communication, collaboration, critical thinking, and creativity*”. Kecakapan abad ke-21 dikembangkan melalui: (1) kecakapan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving skill*), (2) kecakapan berkomunikasi (*communication skills*), (3) kecakapan kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*), dan (4) kecakapan kolaborasi (*collaboration*).

Salah satu prasyarat untuk mewujudkan kecakapan hidup abad ke-21 tersebut adalah kemampuan literasi peserta didik. National Institut for Literacy menjelaskan bahwa

yang dimaksud dengan literasi adalah kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga, masyarakat. World Economic Forum (2015) menetapkan enam literasi dasar, yaitu (a) literasi baca tulis, (b) literasi numerasi, (c) literasi sains, (d) literasi digital, (e) literasi finansial, dan (f) literasi budaya dan kewargaan.

Pengembangan dan penguatan karakter serta kegiatan literasi menjadi salah satu unsur penting dalam kemajuan sebuah negara dalam menjalani kehidupan di era globalisasi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas hidup, daya saing, pengembangan karakter bangsa, serta melihat perkembangan keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan di abad ke-21, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sejak tahun 2016 menyelenggarakan berbagai kegiatan literasi melalui Gerakan Literasi Nasional sebagai bagian dari implementasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Tujuan umum Gerakan Literasi Nasional adalah untuk menumbuhkembangkan budaya literasi pada ekosistem pendidikan mulai dari keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam rangka pembelajaran sepanjang hayat sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hidup.

Dalam rangka menyiapkan peserta didik yang memiliki kecakapan abad ke-21, pemerintah akan melakukan asesmen kemampuan minimum (AKM) pada tahun 2021 yang meliputi asesmen pada literasi membaca dan numerasi, yaitu asesmen pada kemampuan bernalar menggunakan bahasa (literasi membaca) dan asesmen kemampuan bernalar menggunakan matematika (numerasi). Literasi membaca bukan hanya sekadar kemampuan membaca secara harfiah tanpa mengetahui isi/makna dari bacaan tersebut, melainkan kemampuan memahami konsep bacaan. Sementara itu, numerasi bukan hanya sekadar kemampuan menghitung, melainkan kemampuan mengaplikasikan konsep hitungan di dalam suatu konteks, baik abstrak maupun nyata. AKM dapat menghasilkan peta kecakapan tentang literasi membaca dan numerasi peserta didik pada kelas 5, 8, dan 11 yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran di satuan pendidikan. Oleh karena itu, soal-soal yang dikembangkan

untuk AKM bersifat kontekstual, berbagai bentuk soal, mengukur kompetensi pemecahan masalah, dan merangsang peserta didik untuk berpikir kritis. Penilaian dalam AKM mengacu pada tolok ukur yang termuat dalam *Programme for International Student Assessment (PISA)* dan *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)*. Soal-soal AKM akan membuat peserta didik melahirkan daya analisis berdasarkan suatu informasi, bukan membuat peserta didik menghafal/mengingat-ingat materi.

Pengembangan soal-soal AKM dilakukan melalui kegiatan: penyusunan desain, penyusunan dan analisis *framework*, penyusunan stimulus, penugasan penulisan soal, penulisan soal, penelaahan dan perbaikan soal, perakitan soal/bahan uji coba, validasi soal, uji coba soal, penskoran dan analisis soal, interpretasi hasil analisis, seleksi soal, penyusunan spesifikasi tes, pemilihan soal, pemaketan soal, *proofreading*, fiat, dan pemanfaatan tes/soal. Kegiatan penyusunan desain hingga seleksi soal merupakan kegiatan pengembangan soal, sedangkan kegiatan penyusunan spesifikasi tes hingga pemanfaatan tes merupakan kegiatan penyiapan bahan AKM. Secara garis besar pengembangan soal AKM dapat dilihat pada diagram berikut.



B. Tujuan

Tujuan penulisan desain pengembangan soal AKM adalah menyusun rancangan pengembangan soal AKM agar memberikan gambaran utuh mengenai kerangka, *framework*, dan pemanfaatan soal-soal AKM melalui survei nasional, survei kelas, maupun sertifikasi.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pengembangan soal AKM meliputi Numerasi dan Literasi membaca peserta didik di kelas 2, 4, 5, 6, 8, 10, dan 11. Pengembangan soal dibagi ke dalam 6 level, yaitu level 1 (kelas 1–2), level 2 (kelas 3–4), level 3 (kelas 5–6), level 4 (kelas 7–8), level 5 (kelas 9–10), dan level 6 (kelas 11–12). Setiap kompetensi yang diukur dalam setiap level dituangkan ke dalam *framework* literasi dan numerasi. Framework menggambarkan *learning progression*. Pada literasi membaca terdapat kompetensi dan subkompetensi dengan peningkatan kompetensi sesuai dengan jenjang/level, sedangkan pada numerasi terdapat domain dan subdomain dengan disertai level kognitif yang perlu dikuasai peserta didik pada setiap level.

D. Bentuk Soal AKM

Bentuk soal AKM bervariasi, yaitu pilihan ganda (PG), pilihan ganda kompleks, menjodohkan, isian, dan esai atau uraian.

1. Pilihan Ganda

Soal pilihan ganda terdiri atas pokok soal dengan beberapa pilihan jawaban. Peserta didik diminta menjawab soal dengan memilih satu jawaban benar dari beberapa pilihan jawaban yang disediakan. Jumlah pilihan jawaban untuk soal kelas 1 sampai dengan kelas 3 sebanyak 3 pilihan (A, B, C), kelas 4 sampai dengan kelas 9 sebanyak 4 pilihan (A, B, C, D), dan kelas 10 sampai dengan kelas 12 sebanyak 5 pilihan (A, B, C, D, E).

Penulisan soal pilihan ganda harus memenuhi kaidah penulisan soal PG, yaitu dari segi materi, konstruksi, dan bahasa. Dari segi materi, konsep harus benar, kunci

hanya satu, dan pilihan jawaban harus homogen dan logis. Dari segi konstruksi, pokok soal dan pilihan jawaban harus jelas dan tidak menimbulkan pengertian ganda, informasi yang dituliskan hanya yang diperlukan, pilihan jawaban tidak menggunakan kalimat “semua jawaban di atas salah/benar”. Dari segi bahasa, soal harus memenuhi kaidah bahasa Indonesia.

2. Pilihan Ganda Kompleks

Soal pilihan ganda kompleks terdiri atas pokok soal dan beberapa pernyataan yang harus dipilih peserta didik dengan memberi tanda centang (✓) pada kotak yang disediakan di depan setiap pernyataan yang dianggap sesuai dengan permasalahan pada pokok soal, pada kolom Ya/Tidak, pada kolom Benar/Salah, atau pilihan lain yang sesuai.

Pemberian skor berdasarkan kompleksitas dari pernyataan dan jumlah pilihan jawaban. Apabila jumlah pernyataan 3-5 dan pilihan jawaban 2 (benar-salah, ya-tidak, berubah -tidak berubah, atau lainnya), penskoran 1 atau 0. Artinya, diberi skor 1 bila semua jawaban benar, diberi skor 0 bila ada jawaban salah. Apabila jumlah pernyataan lebih dari 5 dan pilihan jawaban lebih dari 2 (hewan-tumbuhan-mikroorganisme, pagi-siang-malam, kota-kabupaten-kecamatan-desa, hijau-merah-kuning-biru-oranye, atau lainnya), penskoran 2 1 0. Diberi skor 2 bila menjawab semua benar, diberi skor 1 bila salah 1 atau 2, diberi skor 0 bila salah lebih dari 2.

3. Menjodohkan

Bentuk soal menjodohkan mengukur kemampuan peserta tes dalam mencocokkan, menyesuaikan, dan menghubungkan antardua pernyataan yang disediakan. Soal ini terdiri atas dua lajur. Lajur pertama (sebelah kiri) berupa pokok soal dan lajur kedua (sebelah kanan) berupa jawaban. Jumlah jawaban sebaiknya lebih banyak daripada jumlah pokok soal di sebelah kiri.

4. Isian atau jawaban singkat

Soal isian dan jawaban singkat adalah soal yang menuntut peserta tes untuk memberikan jawaban secara singkat, berupa kata, frasa, angka, atau simbol. Perbedaannya adalah soal isian disusun dalam bentuk kalimat berita, sementara itu soal jawaban singkat disusun dalam bentuk pertanyaan.

5. Esai atau uraian

Soal uraian adalah soal yang jawabannya menuntut peserta didik untuk mengingat dan mengorganisasikan gagasan-gagasan dengan cara mengemukakan atau mengekspresikan gagasan tersebut dalam bentuk uraian tertulis. Pada soal uraian disediakan pedoman penskoran yang merupakan acuan dalam pemberian skor. Jawaban peserta didik akan diskor berdasarkan kompleksitas jawaban.

Skor penuh atau skor tertinggi diberikan pada jawaban yang memenuhi semua kriteria/kunci jawaban benar. Skor sebagian diberikan pada jawaban yang kurang memenuhi kriteria/kunci jawaban benar. Jawaban salah diberi skor 0, sedangkan tidak menjawab atau kosong diberi kode 9.

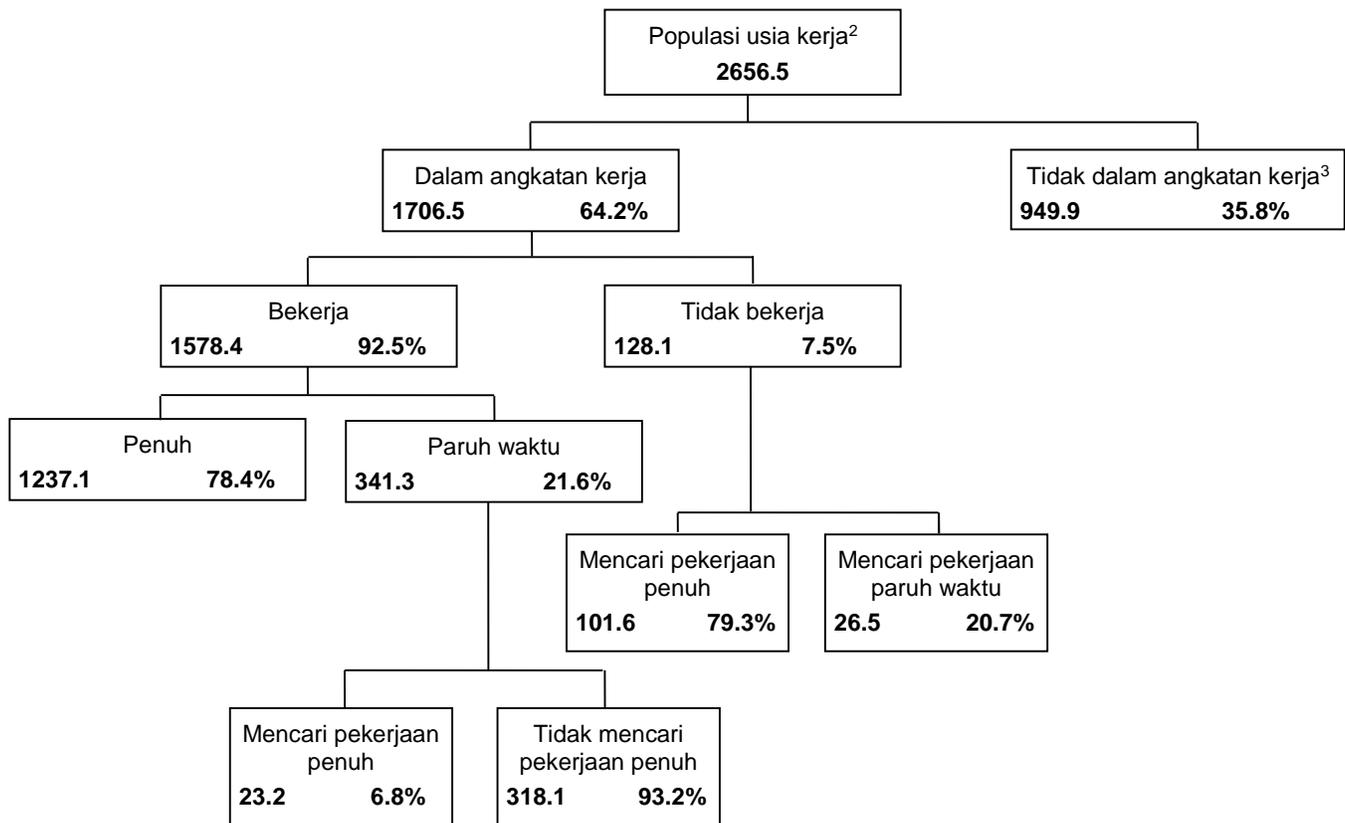
Pemberian skor baik soal pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, maupun isian singkat dilakukan secara objektif. Sementara itu, untuk soal uraian, penskoran dilakukan oleh penskor dengan mengacu pada pedoman penskoran. Pedoman penskoran dibuat oleh penulis soal ketika menulis soal. AKM diadministrasikan menggunakan komputer. Distribusi soal AKM berdasarkan bentuk soal disajikan dalam tabel berikut.

Bentuk soal	AKM Survei Nasional	AKM Kelas (dilaksanakan oleh guru di kelas)
Objektif		
Pilihan Ganda (hanya 1 jawaban benar)	20%	20%
Pilihan Ganda Kompleks (memberi tanda cek (✓) dalam kotak, beberapa pernyataan yang dijawab ya-tidak/benar-salah, dll), jawaban benar lebih dari 1	60%	40%
Menjodohkan	10%	10%
Isian singkat/Jawaban singkat (angka, nama/benda yang sudah pasti)	5%	5%
Non-objektif (esai/uraian)	5%	25%

Contoh bentuk-bentuk soal AKM dapat dilihat pada halaman berikut

Diagram pohon berikut menunjukkan struktur angkatan kerja atau “populasi usia kerja” suatu negara. Jumlah penduduk total negara itu pada tahun 1995 adalah \pm 3,4 juta jiwa.

Tahun Struktur Angkatan Kerja berakhir pada 31 Maret 1995 (000)¹



Catatan :

1. Jumlah orang dinyatakan dalam ribuan (000s).
2. Populasi usia kerja didefinisikan sebagai orang-orang yang berusia antara 15 sampai dengan 65 tahun.
3. Orang-orang yang “Tidak dalam angkatan kerja” adalah mereka yang tidak secara aktif mencari kerja dan/atau tidak dapat bekerja

Gunakan informasi tentang tenaga kerja suatu negara tersebut untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini.

Contoh soal Pilihan Ganda

TENAGA KERJA

Populasi usia-kerja dikelompokkan ke dalam dua grup utama yang mana?

- A. Bekerja dan tidak bekerja.
 - B. Usia kerja dan bukan usia kerja.
 - C. Pekerja penuh-waktu dan pekerja paruh-waktu.
 - D. Di dalam angkatan kerja dan tidak dalam angkatan kerja.
-

Contoh soal isian

TENAGA KERJA

Berapa orang yang tergolong usia kerja yang tidak berada di dalam angkatan kerja?
(Tuliskan **jumlah** orangnya, bukan persentasenya).

.....

Contoh soal PG Kompleks

TENAGA KERJA

Pada bagian diagram pohon yang mana, jika ada, orang-orang di bawah ini akan dikelompokkan?

Tunjukkan jawabanmu dengan memberi tanda silang pada kotak dalam tabel.

Yang pertama telah dikerjakan untuk kamu.

	“Dalam angkatan kerja: bekerja”	“Dalam angkatan kerja: tidak bekerja”	“Tidak dalam angkatan kerja”	“Tidak termasuk kategori apa pun”
Seorang pramusaji paruh waktu, usia 35	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seorang wanita karier, usia 43, bekerja 60 jam seminggu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mahasiswa, usia 21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seorang laki-laki, usia 28, yang baru menjual tokonya dan sedang mencari kerja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seorang wanita, usia 55, belum pernah bekerja, dan tidak ingin bekerja di luar rumah	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seorang nenek, usia 80, masih bekerja beberapa jam sehari di toko keluarganya di pasar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TENAGA KERJA

Umpamakan informasi tentang angkatan kerja disajikan dalam diagram pohon seperti ini setiap tahun.

Di bawah ini adalah daftar empat ciri dari diagram pohon. Nyatakan apakah Anda merasa ciri-ciri itu akan berubah dari tahun ke tahun dengan melingkari kata “Berubah” atau “Tidak berubah”. Yang pertama telah dikerjakan sebagai contoh:

Ciri-ciri Diagram Pohon	Jawaban
Label dalam tiap kotak (misal: “Dalam angkatan kerja”)	Berubah / Tidak berubah
Persentase (mis. “64,2%”)	Berubah / Tidak berubah
Jumlah (mis. “2656,5”)	Berubah / Tidak berubah
Catatan kaki di bawah diagram pohon	Berubah / Tidak berubah

Contoh soal non-objektif/esai/uraian

TENAGA KERJA

Informasi mengenai struktur angkatan kerja telah disajikan dalam bentuk diagram pohon, tetapi dapat juga disajikan dengan cara lain, seperti deskripsi tertulis, diagram lingkaran, grafik, atau tabel.

Mengapa diagram pohon dipilih dalam menyampaikan informasi tersebut? Jelaskan jawabanmu!

.....

II. PENGEMBANGAN SOAL AKM - LITERASI MEMBACA

A. Definisi

Literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, merefleksikan bentuk-bentuk teks tertulis yang dibutuhkan oleh masyarakat dan/atau dihargai oleh individu. Pembaca dapat membangun makna dari teks dalam berbagai bentuk. Mereka membaca untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi serta untuk berpartisipasi dalam masyarakat sebagai warga negara Indonesia dan dunia.

Kemampuan individu memahami teks dipengaruhi oleh kecakapan mereka dan kesanggupan mereka mengolah informasi. Kemampuan literasi membaca untuk peserta didik harus ditingkatkan. Dengan kemampuan literasi yang dimiliki, peserta didik dituntut mampu merefleksikan beragam informasi penting yang diperoleh untuk bekal berpartisipasi dalam lingkungan ilmu pengetahuan dan teknologi serta untuk pengembangan kapasitas diri. Selain itu, kemampuan literasi membaca juga diharapkan mampu membentuk karakter, menggali kemampuan berpikir kritis dan kreatif, dan mampu menumbuhkan partisipasi secara positif dalam komunikasi dan kerjasama.

Pada era informasi saat ini, aktivitas literasi membaca membutuhkan tingkat berpikir yang lebih tinggi (*higher order thinking*). Perkembangan dunia ilmu pengetahuan membutuhkan kognisi tinggi karena persaingan sosial dan ekonomi yang semakin ketat. Selain itu, peserta didik saat ini berada dalam jalur informasi palsu (*hoax*) yang meluas dan mudah untuk diakses. Oleh karena itu, perlu kemampuan literasi membaca yang memadai agar mampu mengatasi berbagai persoalan sosial dan akademik yang dihadapinya.

B. Konten Teks

Aspek penting dalam pelaksanaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) pada literasi membaca adalah ketersediaan teks atau bacaan yang akan digunakan sebagai stimulus dalam penyusunan soal. Teks atau bacaan tersebut harus memenuhi kriteria tingkat keterbacaan yang baik dan berkualitas baik dari segi konten, bahasa, maupun penyajiannya. Jika dihubungkan dengan kecakapan hidup abad ke-21, teks atau bacaan yang digunakan dalam AKM harus mampu mengukur sekaligus menumbuhkan kecakapan berpikir kritis dalam pemecahan masalah, berkomunikasi, kreativitas dan inovasi, dan berkolaborasi.

Untuk kepentingan penyusunan soal AKM, konten teks dikelompokkan menjadi dua, yaitu teks sastra dan teks informasi. Melalui teks sastra peserta didik dapat memperoleh hiburan, menikmati cerita, dan melakukan perenungan untuk menghayati permasalahan kehidupan yang ditawarkan pengarang. Di sisi lain, melalui teks informasi peserta didik dapat memperoleh fakta, data, dan informasi untuk pengembangan wawasan dan ilmu pengetahuan yang bersifat ilmiah.

1. Teks Sastra

Teks sastra/fiksi naratif adalah karya imajinatif yang mengangkat persoalan-persoalan kehidupan manusia yang sudah dipadukan dengan imajinasi/subjektivitas pengarang untuk kepentingan hiburan. Sifat khas teks sastra ini adalah aspek referensinya, yakni imajinasi. Artinya, pernyataan yang terdapat di dalam teks sastra tidak dapat dianggap benar secara harfiah.

Teks sastra menawarkan sebuah kehidupan yang diidealkan, dunia imajinatif, yang dibangun melalui berbagai unsur intrinsik, seperti alur, tokoh, latar, dan sudut pandang. Semua unsur tersebut sengaja dikreasikan oleh pengarang, dibuat mirip, diimitasikan dan dianalogikan dengan dunia nyata sehingga seolah-olah sungguh ada dan terjadi. Tetapi, kebenaran dalam sastra (fiksi) tidak perlu disamakan dengan kebenaran dalam dunia nyata. Dunia sastra (fiksi) yang imajinatif dan dunia nyata yang faktual masing-masing memiliki sistem hukumnya sendiri (Nurgiyantoro, 2015).

Teks sastra adalah teks-teks yang disusun dengan tujuan artistik dengan menggunakan bahasa lisan atau bahasa tulis. Cara penyajiannya menggunakan kata yang bermakna simbolik/majas/kias. Kata dan istilah yang tepat sesuai dengan konteks. Teks sastra memiliki karakteristik bahasa yang indah atau terorganisasi secara baik, dengan gaya penyajiannya menarik, ekspresif, dan estetis.

Contoh teks sastra yang dapat digunakan sebagai stimulus bacaan dalam penyusunan soal AKM, antara lain cerita rakyat, legenda, fabel, mitos, fiksi ilmiah, satir, puisi, prosa, drama, novel, pantun, soneta, epos, cerita bergambar, cerita fantasi, ironi, lirik lagu, catatan perjalanan, dan biografi/autobiografi.

2. Teks Informasi

Teks informasi atau teks nonfiksi adalah teks yang ditulis berdasarkan data-data faktual, peristiwa-peristiwa, dan sesuatu yang lain yang benar-benar ada dan terjadi dalam kehidupan. Data dan fakta dalam teks informasi dapat berupa data dan fakta kesejarahan, kemasyarakatan, dan keilmuan bidang-bidang tertentu yang dapat dibuktikan kebenarannya secara empiris atau secara logika (Nurgiyantoro, 2015)

Teks informasi terikat oleh kejelasan, ketepatan, ketajaman, dan kebenaran uraian. Teks informasi dapat disajikan dalam bentuk ulasan, penjelasan, deskripsi, analisis, uraian, dan penilaian yang dikemukakan secara rinci, mendalam, dan komprehensif terhadap suatu permasalahan (Nurgiyantoro, 2015).

Teks informasi merupakan teks yang bertujuan untuk menambah wawasan, pengalaman, bersifat faktual, dan lugas (Sudaryat, 2009). Bahasa yang digunakan ilmiah, yakni bersifat denotatif dengan menunjuk langsung pada acuannya (Welek, 2014). Penyajiannya bersifat objektif dan logis karena berdasarkan fakta yang diambil dari ilmu pengetahuan serta fenomena-fenomena yang ada di sekeliling kita.

Teks informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang mudah dimengerti dan bermanfaat bagi

penerimanya. Teks informasi bisa dilengkapi dengan gambar/foto, tabel, grafik, infografis, diagram, dan sebagainya.

Contoh teks informasi yang dapat digunakan sebagai stimulus bacaan dalam penyusunan soal AKM, antara lain iklan, dokumen perusahaan/pemerintahan (nota dinas, undangan, kontrak, pemberitahuan, pengumuman, dan sebagainya), berita, artikel, laporan, pidato, buku pelajaran, pamflet, brosur, buletin, infografis, label (makanan/obat), resep (makanan/minuman), ulasan (resensi buku/film/drama), jurnal ilmiah, laporan penelitian ilmiah, buku panduan, dan editorial.

Distribusi soal AKM berdasarkan konten teks pada setiap jenjang sebagai berikut.

Konten Teks	Kelas 5	Kelas 8	Kelas 11
Teks Informasi	50%	60%	70%
Teks Sastra	50%	40%	30%

C. Konteks Teks

Konteks yang luas sangatlah berperan penting sehingga peserta didik dapat memahami, mengenali, dan menggunakan informasi untuk memperkaya pengetahuannya, baik sebagai individu maupun bagian dari masyarakat (sosial) yang selalu berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Peserta didik diharapkan mampu merefleksi beragam informasi yang ada di kehidupannya. Dengan demikian, bacaan-bacaan yang digunakan dalam penyusunan soal AKM harus mampu mengembangkan potensi individual dan sosial peserta didik dan sekaligus bermanfaat dalam pemecahan permasalahan kehidupan dirinya, masyarakat, maupun global.

Untuk mencapai hal tersebut diperlukan pemahaman informasi yang dekat dengan peserta didik terkait dengan segala aspek kehidupan baik mengenai kearifan lokal, nasional, budaya, sains, teknologi, dan global. Oleh karena itu, bahan bacaan literasi AKM dapat mencakup tiga konteks, yaitu (a) konteks personal, (b) konteks sosial-budaya, dan (c) konteks saintifik.

1. Konteks Personal

Bahan teks atau bacaan dengan konteks personal adalah teks atau bacaan yang berisi peristiwa, latar, aksi, karakter, atmosfer/suasana, perasaan, ide maupun wawasan yang bersifat personal (individual). Isi bacaan pada konteks personal dapat berupa hobi, cita-cita, peristiwa atau pengalaman pribadinya, memilih/menentukan gaya hidup, pekerjaan/profesi, dan lain-lain yang bersifat personal (individual). Dengan konteks ini diharapkan peserta didik memiliki kemampuan literasi membaca dalam membentuk karakter dengan menggali kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam kehidupan pribadinya.

Berikut ini contoh teks dengan konteks personal.

Si Kikir dan Emasnya
Cerita Rakyat oleh Aesop

Seorang yang kikir menjual seluruh hartanya dan membeli segumpal emas yang dikuburnya di dalam sebuah lubang di samping sebuah dinding tua. Dia kemudian mengunjungi simpanannya itu setiap hari. Salah seorang anak buahnya memperhatikan hal ini dan memutuskan untuk mengintai gerak gerak si kikir. Anak buahnya ini kemudian mengetahui rahasia harta yang tersembunyi tersebut, dan mulai menggali, dan menemukan segumpal emas, dan dicurinya. Si kikir, pada kunjungan berikutnya, menemukan lubang yang sudah kosong dan mulai menarik-narik rambutnya dan meraung-meraung sejadi-jadinya. Seorang tetangga, yang melihat kejadian itu dan mengetahui apa penyebabnya, kemudian berkata, “Berdoalah dan jangan bersedih, ambillah segumpal batu, dan letakkan di dalam lubang itu, dan bayangkan seolah-olah emas itu masih berada di sana. Bagi kamu hal itu akan sama saja, karena sewaktu emas itu berada di sana, kamu tidak memilikinya, karena kamu sedikit pun tidak menggunakannya.”

2. Konteks Sosial-Budaya

Bacaan dengan konteks sosial-budaya yaitu bacaan yang mencerminkan pandangan masyarakat terkait kondisi sosial-budaya. Contohnya, mengenai informasi kondisi kultural suatu masyarakat atau suatu bangsa. Melalui teks-teks yang memuat informasi yang mencerminkan nilai-nilai sosial-budaya, individu diharapkan mampu mengenali dan memahami kondisi dan gejala-gejala sosial-budaya di dalam maupun di luar lingkungan masyarakatnya yang global. Isi bacaan pada konteks sosial-budaya dapat berupa transportasi publik, permainan tradisional, perekonomian, kebijakan publik, makanan khas, tarian, ataupun kebiasaan masyarakat, dan lain-lain yang meliputi sosial maupun budaya. Dengan konteks ini diharapkan peserta didik memiliki kemampuan literasi membaca untuk mengatasi berbagai persoalan sosial, budaya, dan akademik yang dihadapinya.

Berikut ini contoh teks dengan konteks sosial-budaya

PENGUMUMAN SUPERMARKET

Peringatan bagi yang Alergi Kacang
Biskuit Krim Lemon

Tanggal pengumuman: 04 Februari
Nama Produsen: Fine Foods Ltd
Informasi Produk: 125g Biskuit Krim Lemon
(Baik digunakan sebelum 18 Juni dan Baik digunakan sebelum 01 Juli)
Keterangan: Beberapa biskuit dalam sejumlah produk ini kemungkinan mengandung potongan kacang, yang tidak tercantum dalam daftar bahan. Mereka yang alergi terhadap kacang disarankan untuk tidak memakan biskuit ini.
Tindakan Konsumen: Bila Anda telah membeli biskuit ini, Anda dapat mengembalikannya dan mendapatkan kembali uang Anda di toko tempat Anda membeli. Atau telepon ke 1 800 034 241 untuk informasi lebih lanjut.

3. Konteks Sainifik

Bahan teks atau bacaan dengan konteks saintifik yaitu teks atau bacaan yang dapat meningkatkan kemampuan untuk memahami pengetahuan kecakapan ilmiah dengan mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, serta mengambil simpulan berdasar fakta, memahami karakteristik sains, kesadaran bagaimana sains dan teknologi membentuk lingkungan alam, intelektual, dan budaya, serta kemauan untuk terlibat dan peduli terhadap isu-isu yang terkait sains (OECD, 2016). Isi bacaan pada konteks saintifik ini dapat berupa ilmu ruang angkasa, ilmu medis/obat-obatan, kandungan gizi, ilmu fisika, cuaca/iklim, gejala alam, ilmu biologi, dan lain-lain yang terkait dengan ilmiah dan teknologi.

Pada konteks ini peserta didik diharapkan memiliki kemampuan literasi membaca dalam memahami pengetahuan yang berkaitan dengan masalah sains, kemudian kemampuan menggunakan pemikiran sains tersebut sehingga dapat merefleksikan beragam informasi penting yang diperolehnya untuk berpartisipasi dalam lingkungan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berikut ini contoh teks dengan konteks saintifik



Distribusi soal literasi membaca AKM berdasarkan konteks sebagai berikut:

Konteks	Kelas 5	Kelas 8	Kelas 11
Personal	60%	40%	30%
Sosial-budaya	30%	40%	40%
Saintifik	10%	20%	30%

D. Level Kognitif Literasi Membaca

Pada literasi membaca AKM, terdapat tiga level kognitif yang diujikan, yaitu (1) menemukan informasi (*access and retrieve*), (2) memahami (*interpret and integrate*), dan (3) mengevaluasi dan merefleksi (*evaluate and reflect*).

1. Menemukan informasi (*Access and retrieve*)

Dalam kehidupan sehari-hari tidak jarang seseorang diminta untuk menemukan informasi. Pada level kognitif ini, kompetensi yang diharapkan dapat dicapai peserta didik adalah menemukan, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan suatu gagasan atau informasi eksplisit dalam teks. *Retrieve* mendeskripsikan proses memilih informasi yang diperlukan, sedangkan *access* lebih pada bagaimana proses mencapai ke tempat atau keberadaan informasi yang diperlukan tersebut. Kemampuan menemukan informasi yang spesifik tersebut merupakan kemampuan dasar ketika seseorang membaca sebuah teks sastra atau teks informasi dalam kehidupan sehari-hari. Informasi dapat ditemukan secara eksplisit dalam teks, pembaca hanya perlu menemukan lokasi informasi tersebut dan memilihnya.

2. Memahami (*Interpret and integrate*)

Pada level kognitif ini, pembaca diharapkan dapat mengolah apa yang telah dibaca sehingga timbul sebuah pemahaman dalam dirinya dari teks (*interpret and integrate*). Untuk menuju tahap ini, pembaca harus dapat menguraikan dan mengintegrasikan informasi yang ditemukan dengan cara membandingkan dan mengontraskan ide atau informasi dalam atau antarteks, membuat kesimpulan, mengelompokkan, dan mengombinasikan ide dan informasi dalam teks atau

antarteks. Membuat kesimpulan dalam tahap memahami ini bermakna lebih luas daripada tahap menemukan informasi. Pada tahap ini pembaca telah mampu menyimpulkan informasi implisit dalam atau antarteks.

3. Mengevaluasi dan merefleksi (*Evaluate and reflect*)

Pada level kognitif ini, pembaca telah dapat menggunakan pengetahuan, ide, atau sikap yang berada di luar teks untuk membuat penilaian pada teks atau membuat refleksi terhadapnya. Tahap ini merupakan tahap tertinggi dari proses membaca. Dalam tahap ini peserta didik diminta mampu untuk menganalisis, memprediksi, dan menilai konten, bahasa, dan unsur-unsur dalam teks. Peserta didik juga diharapkan mampu merefleksi atau membuat sebuah gambaran atau opini terhadap apa yang dibaca dikaitkan dengan pengalaman diri dan kehidupan sekitarnya.

Distribusi soal literasi membaca AKM berdasarkan level kognitif sebagai berikut.

Level kognitif	Kelas 5	Kelas 8	Kelas 11
Menemukan Informasi (<i>Access and Retrieve</i>)	50%	40%	30%
Memahami (<i>interpret and integrate</i>)	40%	40%	40%
Mengevaluasi dan merefleksi (<i>Evaluate and reflect</i>)	10%	20%	30%

E. *Learning Progression* (Kemajuan Pembelajaran)

Learning progression (kemajuan pembelajaran) adalah urutan atau tahapan pembelajaran yang berkesinambungan (*continuum*). Kesinambungan tersebut mencakup aspek karakteristik, keluasan, dan kedalaman materi pembelajaran dalam setiap jenjang pendidikan. Ruang lingkup materi harus dirumuskan berdasarkan perkembangan peserta didik sehingga konsep keilmuan yang dipelajari berjalan sejajar dengan perkembangan peserta didik. Implementasi pembelajaran harus disejajarkan dengan kemampuan peserta didik dalam rangka penguasaan kompetensi yang berjenjang (Subali, 2009).

Dalam konteks pelaksanaan AKM, *learning progression* berkaitan dengan kesinambungan antara jenjang yang satu dengan jenjang berikutnya. Kesinambungan itu mencakup aspek konten teks, level kognitif (kompetensi) yang diukur, dan indikator yang akan ditanyakan dalam soal AKM. Artinya, harus ada perbedaan isi dan konteks bacaan, level kognitif, dan indikator yang diukur, dimulai dari level terendah (level 1) menuju ke level tertinggi (level 6). Perbedaan itu tergambar dari kompleksitas teks (stimulus).

Dalam literasi membaca tidak ada domain konten sehingga *learning progression* pada literasi membaca menggunakan level kognitif sebagai kompetensi yang diukur. Selanjutnya, kompetensi yang diukur dijabarkan menjadi beberapa subkompetensi. Subkompetensi kemudian dirinci menjadi rincian kompetensi yang merupakan kompetensi yang diharapkan akan dicapai peserta didik pada setiap jenjang (level). Secara garis besar, kompetensi dan subkompetensi yang diukur dalam AKM dan tertuang di dalam *Learning Progression* dapat dilihat pada tabel berikut.

Kompetensi	Subkompetensi
1. Menemukan Informasi (<i>Access and Retrieve</i>)	a. Mengakses dan mencari informasi dalam teks
	b. Mencari dan memilih informasi yang relevan
2. Memahami (<i>interpret and integrate</i>)	a. Memahami teks secara literal
	b. Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak
3. Mengevaluasi dan merefleksi (<i>Evaluate and reflect</i>)	a. Menilai kualitas dan kredibilitas konten pada teks informasi tunggal maupun jamak
	b. Menilai format penyajian dalam teks
	c. Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi

Di dalam *learning progression* terlihat rincian kompetensi yang diharapkan dicapai oleh peserta didik pada setiap level (jenjang), yaitu level 1 (kelas 1–2), level 2 (kelas 3–4), level 3 (kelas 5–6), level 4 (kelas 7–8), level 5 (kelas 9–10), dan level 6 (kelas 11–12). Kompleksitas teks untuk masing-masing level dijelaskan di kolom paling bawah. Kadang-kadang, terdapat rincian kompetensi yang sama untuk semua atau beberapa level, berarti perbedaannya terdapat pada kompleksitas teks, baik teks sastra maupun teks informasi.

Learning progression yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan soal literasi membaca dapat dilihat pada tabel-tabel berikut.

Level 1 (Kelas 1 dan 2)			
Jenis teks	Menemukan Informasi (Access and Retrive)	Memahami (Interpret and integrate)	Mengevaluasi dan merefleksi (Evaluate and reflect)
Sastra	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kejadian yang dihadapi tokoh cerita pada teks sastra sesuai jenjangnya. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh pada teks sastra sesuai jenjangnya. Membandingkan hal-hal utama (misalnya karakter tokoh atau elemen intrinsik lain) dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks sastra yang terus meningkat sesuai sesuai jenjangnya.

Informasi	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi topik atau fokus pembahasan pada teks informasi yang sesuai jenjangnya. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan kejadian pada teks informasi sesuai jenjangnya. • Membandingkan hal-hal utama (misalnya perbedaan kejadian, prosedur, ciri-ciri benda) dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
-----------	---	--	---

Level 2 (kelas 3 dan 4)			
Jenis teks	Menemukan Informasi (Access and Retrive)	Memahami (Interpret and integrate)	Mengevaluasi dan merefleksi (Evaluate and reflect)
Sastra	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi dan menjelaskan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita pada teks sastra sesuai jenjangnya. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. Menyusun inferensi (kesimpulan) terkait isi teks untuk menentukan apakah suatu komentar/ pertanyaan/ pernyataan relevan dengan isi teks pada teks sastra. 	<p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks sastra yang terus meningkat sesuai sesuai jenjangnya. <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengaitkan isi teks sastra dengan pengalaman pribadi sesuai jenjangnya.

		<ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan hal-hal utama (misalnya karakter tokoh atau elemen intrinsik lain) dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	
Informasi	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan kejadian, prosedur, gagasan atau konsep berdasarkan informasi rinci di dalam teks informasi yang sesuai jenjangnya. • Menyusun inferensi (kesimpulan) terkait isi teks untuk menentukan apakah suatu komentar/ pertanyaan/ pernyataan relevan dengan isi teks pada teks informasi. • Membandingkan hal-hal utama (misalnya perbedaan kejadian, prosedur, ciri-ciri benda) dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan isi teks informasi dengan pengalaman pribadi sesuai jenjangnya.

Level 3 (Kelas 5 dan 6)			
Jenis teks	Menemukan Informasi (Access and Retrieve)	Memahami (Interpret and integrate)	Mengevaluasi dan merefleksi (Evaluate and reflect)
Sastra	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi perubahan dalam elemen intrinsik (kejadian/karakter /setting/konflik/alur cerita) pada teks sastra sesuai jenjangnya. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. Menyusun inferensi (kesimpulan) berdasarkan unsur-unsur pendukung (grafik, 	<p>Mengalami format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Merefleksi pengetahuan baru yang diperoleh dari teks sastra terhadap pengetahuan yang dimilikinya yang terus meningkat sesuai jenjangnya.

		<p>gambar, tabel, dll) di dalam teks sastra sesuai jenjangnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan hal-hal utama (misalnya karakter tokoh atau elemen intrinsik lain) dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	
Informasi	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan perubahan kejadian, prosedur, gagasan atau konsep di dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. • Menyusun inferensi (kesimpulan) berdasarkan unsur-unsur pendukung (grafik, gambar, tabel, dll) di dalam teks informasi sesuai jenjangnya. 	<p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merefleksi pengetahuan baru yang diperoleh dari teks informasi terhadap pengetahuan yang dimilikinya yang terus meningkat sesuai jenjangnya.

		<ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan hal-hal utama (misalnya perbedaan kejadian, prosedur, ciri-ciri benda) dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	
--	--	---	--

Level 4 (Kelas 7 dan 8)			
Jenis teks	Menemukan Informasi (Access and Retrieve)	Memahami (Interpret and integrate)	Mengevaluasi dan merefleksi (Evaluate and reflect)
Sastra	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Mencari dan memilih informasi yang relevan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kata kunci yang efektif untuk menemukan sumber informasi yang relevan pada teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis perubahan pada elemen intrinsik (kejadian/karakter/setting/konflik/ alur cerita) pada teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai kesesuaian pemilihan warna, tata letak, dan pendukung visual lain (grafik, tabel dll) dalam menyampaikan pesan/topik tertentu dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun inferensi (kesimpulan) dan prediksi berdasarkan unsur-unsur pendukung (grafik, gambar, tabel, dll) disertai bukti-bukti yang mendukung di dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. • Membandingkan hal-hal utama (misalnya karakter tokoh atau elemen intrinsik lain) dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Merefleksi pengetahuan baru yang diperoleh dari teks sastra terhadap pengetahuan yang dimilikinya yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
Informasi	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Mencari dan memilih informasi yang relevan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kata kunci yang efektif untuk menemukan sumber informasi yang relevan pada 	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan perubahan kejadian, prosedur, gagasan atau konsep di dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. • Menyusun inferensi (kesimpulan) dan prediksi berdasarkan unsur- 	<p>Menilai kualitas dan kredibilitas konten pada teks informasi tunggal maupun jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai kualitas teks informasi berdasarkan pengalaman pribadinya dalam membaca teks yang terus meningkat sesuai jenjangnya (misalnya mengidentifikasi asumsi/opini dari fakta). • Menilai akurasi pada informasi visual atau nonvisual dalam teks

	<p>teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.</p>	<p>unsur pendukung (grafik, gambar, tabel, dll) disertai bukti-bukti yang mendukung di dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan hal-hal utama (misalnya perbedaan kejadian, prosedur, ciri-ciri benda) dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.</p> <p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai kesesuaian pemilihan warna, tata letak, dan pendukung visual lain (grafik, tabel dll) dalam menyampaikan pesan/topik tertentu dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merefleksi pengetahuan baru yang diperoleh dari teks informasi terhadap pengetahuan yang dimilikinya yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
--	---	---	---

Level 5 (kelas 9 dan 10)			
Jenis teks	Menemukan Informasi (Access and Retrieve)	Memahami (Interpret and integrate)	Mengevaluasi dan merefleksi (Evaluate and reflect)
Sastra	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Mencari dan memilih informasi yang relevan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kata kunci yang efektif untuk menemukan sumber informasi yang relevan pada teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis perubahan pada elemen intrinsik (kejadian/karakter/setting/konflik/alur cerita) pada teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. Menyusun inferensi (kesimpulan) dan prediksi berdasarkan unsur-unsur pendukung (grafik, gambar, tabel, dll) disertai bukti-bukti yang mendukung di 	<p>Mengevaluasi dan merefleksi format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai tujuan penulis dalam menggunakan diksi dan kosa kata pada teks sastra sesuai jenjangnya. Menilai kesesuaian pemilihan warna, tata letak, dan pendukung visual lain (grafik, tabel dll) dalam menyampaikan pesan/topik tertentu dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. Menilai elemen intrinsik (karakterisasi, alur cerita, latar) serta autentisitas penggambaran masyarakat pada teks sastra sesuai jenjangnya. <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan</p>

		<p>dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan hal-hal utama (misalnya karakter tokoh atau elemen intrinsik lain) dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjustifikasi pendapat orang lain berdasarkan isi teks sastra sesuai jenjangnya.
Informasi	<p>Mengakses dan mencari informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Mencari dan memilih informasi yang relevan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kata kunci yang efektif untuk menemukan sumber informasi yang relevan pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan perubahan kejadian, prosedur, gagasan atau konsep di dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. • Menyusun inferensi (kesimpulan) dan prediksi berdasarkan unsur-unsur pendukung (grafik, gambar, tabel, dll) disertai bukti-bukti yang mendukung di 	<p>Menilai kualitas dan kredibilitas konten pada teks informasi tunggal maupun jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai kualitas teks informasi berdasarkan pengalaman pribadinya dalam membaca teks yang terus meningkat sesuai jenjangnya (misalnya mengidentifikasi asumsi/opini dari fakta). • Menilai akurasi pada informasi visual atau nonvisual dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai efektivitas format penyajian data (format visual, struktur perbandingan,

		<p>dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan hal-hal utama (misalnya perbedaan kejadian, prosedur, ciri-ciri benda) dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>contoh, dll) untuk mendukung ide pokok pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai kesesuaian pemilihan warna, tata letak, dan pendukung visual lain (grafik, tabel dll) dalam menyampaikan pesan/topik tertentu dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. • Menilai dan mengidentifikasi bias pada penulisan teks informasi sesuai jenjangnya. <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjustifikasi pendapat orang lain berdasarkan isi teks informasi sesuai jenjangnya.
--	--	---	--

Level 6 (Kelas 11 dan 12)			
Jenis teks	Menemukan Informasi (Access and Retrieve)	Memahami (Interpret and integrate)	Mengevaluasi dan merefleksi (Evaluate and reflect)
Sastra	<p>Mengakses dan menemukan informasi dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Mencari dan memilih informasi yang relevan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kata kunci yang efektif untuk menemukan sumber informasi yang relevan pada teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis perubahan pada elemen intrinsik (kejadian/karakter/setting/konflik/alur cerita) pada teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. Menyusun generalisasi (kesimpulan umum) dari hasil inferensi terhadap ide-ide yang terkandung di dalam teks sastra Membandingkan hal-hal utama (misalnya karakter tokoh atau elemen intrinsik lain) dalam teks 	<p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengevaluasi penggunaan diksi dan majas (metafora, analogi, personifikasi) dalam teks sastra sesuai jenjangnya, Menilai kesesuaian pemilihan warna, tata letak, dan pendukung visual lain (grafik, tabel dll) dalam menyampaikan pesan/topik tertentu dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya. Menilai dan mengkritisi elemen intrinsik (karakterisasi, alur cerita, latar) serta otentisitas penggambaran masyarakat pada teks sastra sesuai jenjangnya. <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan</p>

		sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya.	mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi: <ul style="list-style-type: none"> • Merefleksi asumsi, ideologi, atau nilai yang terkandung dari teks sastra untuk memahami cara pandang penulis sesuai jenjangnya.
Informasi	<p>Mengakses dan menemukan informasi dalam teks: Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.</p> <p>Mencari dan memilih informasi yang relevan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kata kunci yang efektif untuk menemukan sumber informasi yang relevan pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. 	<p>Memahami teks secara literal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan perubahan kejadian, prosedur, gagasan atau konsep di dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. • Menyusun generalisasi (kesimpulan umum) dari hasil inferensi terhadap ide-ide yang terkandung di dalam teks informasi. • Membandingkan hal-hal utama (misalnya perbedaan kejadian, 	<p>Menilai kualitas dan kredibilitas konten pada teks informasi tunggal maupun jamak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai kualitas teks informasi berdasarkan pengalaman pribadinya dalam membaca teks yang terus meningkat sesuai jenjangnya (misalnya mengidentifikasi asumsi/opini dari fakta). • Menilai akurasi pada informasi visual atau nonvisual dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. <p>Menilai format penyajian dalam teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai efektivitas format penyajian data (format visual, struktur perbandingan, contoh, dll) untuk mendukung

		<p>prosedur, ciri-ciri benda) dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.</p>	<p>ide pokok pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai kesesuaian pemilihan warna, tata letak, dan pendukung visual lain (grafik, tabel dll) dalam menyampaikan pesan/topik tertentu dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. • Menilai dan mengidentifikasi bias pada penulisan teks informasi sesuai jenjangnya. <p>Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merefleksi asumsi, ideologi, atau nilai yang terkandung dari teks informasi untuk memahami cara pandang penulis sesuai jenjangnya.
--	--	--	---

F. Contoh-contoh Soal Literasi Membaca

Level 1

KOMODO



Apakah kamu tahu komodo?

Komodo salah satu hewan yang sangat besar. Ia tinggal di Pulau Komodo. Pulau Komodo ada di Indonesia. Komodo mempunyai gigi yang panjang. Panjang gigi komodo lebih kurang 2,5 sentimeter. Jumlah gigi komodo ada sekitar 60 buah. Lidah komodo juga panjang dan bercabang. Fungsi lidah komodo untuk mencium bau mangsa. Komodo dikenal sebagai kadal yang paling besar di Bumi. Itu karena berat badan komodo bisa sampai 200 kilogram.

Pertanyaan 1. KOMODO

Jenjang	Level 1 (Kelas 1–2)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Saintifik
Kompetensi	Menemukan Informasi (<i>Access and Retrieve</i>)
Subkompetensi	Mengakses dan mencari informasi dalam teks
Rincian kompetensi	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra atau teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Jawaban singkat

Berapa panjang gigi komodo?

PENSKORAN KOMODO 1**Nilai Penuh**

Kode 1 : - 2,5 cm

- 2,5 sentimeter

Tidak Ada Nilai

Kode 0 : Jawaban lain.

Kode 9 : Kosong.

Pertanyaan 2. KOMODO

Jenjang	Level 1 (Kelas 1–2)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Saintifik
Kompetensi	Memahami (<i>Interpret and Integrate</i>)
Subkompetensi	Memahami teks secara literal
Rincian kompetensi	Mengidentifikasi topik atau fokus pembahasan pada teks informasi yang sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Pilihan Ganda

Bacaan itu menceritakan tentang

- A. gambaran komodo
- B. jenis-jenis komodo
- C. Pulau Komodo yang indah

PENSKORAN KOMODO 2

Nilai Penuh

Kode 1 : A. gambaran komodo

Tidak Ada Nilai

Kode 0 : Jawaban lain.

Kode 9 : Kosong.

Pertanyaan 3. KOMODO

Jenjang	Level 1 (Kelas 1–2)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Saintifik
Kompetensi	Memahami (<i>Interpret and Integrate</i>)
Subkompetensi	Memahami teks secara literal
Rincian kompetensi	Mengidentifikasi topik atau fokus pembahasan pada teks informasi yang sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Pilihan Ganda Kompleks

Komodo adalah hewan khas yang hidup di Indonesia. Di antara pernyataan berikut manakan yang menunjukkan ciri-ciri komodo? Beri tanda centang (✓) pada kotak di depan pernyataan untuk jawaban-jawaban yang benar.

- Komodo memiliki gigi yang panjang.
- Lidah komodo berfungsi untuk mencari makanan.
- Jumlah gigi komodo lebih banyak dibandingkan gigi manusia.
- Komodo adalah kadal terbesar di dunia.

PENSKORAN KOMODO 3

- Komodo memiliki gigi yang panjang.
- Lidah komodo berfungsi untuk mencari makanan.
- Jumlah gigi komodo lebih banyak dibandingkan gigi manusia.
- Komodo adalah kadal terbesar di dunia.

Nilai Penuh

Kode 1 : Peserta didik mencentang 3 jawaban benar.

Tidak Ada Nilai

Kode 0 : Peserta didik mencentang 2 atau lebih sedikit jawaban benar.

Kode 9 : Kosong.

Level 2

KUE TRADISIONAL INDONESIA

Kelapa, gula nira, dan aneka beras sering digunakan untuk membuat kue tradisional. Sehingga banyak kue Indonesia yang memiliki rasanya meskipun namanya berbeda. Contohnya adalah kue klepon yang berbentuk bola, terbuat dari tepung beras ketan dan gula merah. Di Jawa, kue tersebut disebut klepon, sementara di Sumatra dan Sulawesi disebut onde-onde. Kerupuk yang terbuat dari beras kering dan dilumuri gula nira cair disebut intip di Solo, sementara di Minang disebut batiah.



Walaupun terbuat dari bahan yang sama, cara masak yang berbeda akan menghasilkan rasa yang berbeda pula. Contoh kue-kue itu adalah serabi dan putu. Kedua kue terbuat dari campuran tepung beras, santan kelapa, dan gula merah. Bedanya, serabi dibuat dengan cara dipanggang, sementara putu dikukus. Bentuk yang dihasilkan kedua kue tersebut juga berbeda.



Sumber gambar: www.dream.co.id

MEMASAK KUE PUTU



Sumber gambar: www.antarafoto.com

MEMASAK SERABI

Pertanyaan 1. KUE TRADISIONAL

Level	2 (Kelas 3 dan 4)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Sosial-Budaya
Kompetensi	Menemukan informasi (Access dan Retrieve)
Subkompetensi	Mengakses dan mencari informasi dalam teks
Rincian kompetensi	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra atau teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
Bentuk Soal	Isian singkat

Apa bahan yang sering digunakan untuk membuat kue tradisional Indonesia menurut teks?

.....

PENSKORAN KUE TRADISIONAL 1

Nilai Penuh

Kode 1 : Kelapa, gula nira, dan aneka beras

Tidak Ada Nilai

Kode 0 : Jawaban lain.

Kode 9 : Kosong.

Pertanyaan 2. KUE TRADISIONAL

Level	2 (grade 3 dan 4)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Sosial-Budaya
Kompetensi	Menemukan informasi (Access dan Retrieve)
Subkompetensi	Mengakses dan mencari informasi dalam teks
Rincian kompetensi	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra atau teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
Bentuk Soal	Pilihan Ganda Kompleks

Apa nama kue yang terbuat dari tepung beras ketan dan gula merah?

- Onde-onde
- Batiah
- Klepon

PENSKORAN KUE TRADISIONAL 2

- Onde-onde
- Batiah
- Klepon

Nilai Penuh

Kode 1 : Peserta didik mencentang 2 jawaban benar.

Tidak Ada Nilai

Kode 0 : Peserta didik mencentang selain 2 jawaban benar atau hanya mencentang 1 jawaban benar.

Kode 9 : Kosong.

Pertanyaan 3. KUE TRADISIONAL

Level	2 (Kelas 3 dan 4)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Sosial-Budaya
Kompetensi	Memahami (interpret and integrate)
Subkompetensi	Memahami teks secara literal
Rincian kompetensi	Mengidentifikasi topik atau fokus pembahasan pada teks informasi yang sesuai jenjangnya.
Bentuk Soal	Esai/Uraian

Serabi dan putu dibuat dari bahan yang sama. Mengapa rasanya berbeda?

.....

PENSKORAN KUE TRADISIONAL 3

Nilai Penuh

Kode 1 : Karena cara memasaknya berbeda.

Tidak Ada Nilai

Kode 0 : Jawaban lain.

Kode 9 : Kosong.

Pertanyaan 4. KUE TRADISIONAL

Level	2 (grade 3 dan 4)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Sosial-Budaya
Kompetensi	Mengevaluasi dan merefleksi (Evaluate and reflect)
Subkompetensi	Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi
Rincian kompetensi	Mengaitkan isi teks sastra atau teks informasi dengan pengalaman pribadi sesuai jenjangnya.
Bentuk Soal	Uraian

Sebutkan satu jenis kue tradisional di daerahmu yang terbuat dari kelapa, gula nira, dan aneka beras! Jelaskan bentuk dan rasanya!

.....

PENSKORAN KUE TRADISIONAL 4

Nilai Penuh

Kode 2 : Menyebutkan satu jenis kue dengan penjelasan bentuk dan rasa benar.

Misalnya: Apem, bentuk bulat dan rasa manis

Kode 1 : Menyebutkan satu jenis kue dengan penjelasan bentuk atau rasa benar.

ATAU

Menyebutkan satu jenis kue dengan penjelasan salah atau tanpa penjelasan.

Tidak Ada Nilai

Kode 0 : Jawaban lain.

Kode 9 : Kosong

Level 3**SEPEDA MOTOR**

Pernahkah kamu terbangun dan merasakan ada sesuatu yang tidak beres?

Itulah persis dengan yang saya rasakan pada suatu hari.

Saya duduk di tempat tidur.

Tidak berapa lama kemudian saya membuka tirai jendela.

Cuaca hari itu buruk sekali - hujan turun sangat deras.

Kemudian saya melihat ke arah halaman rumah.

Aduh! Ternyata benar! Itu dia - sepeda motor saya.

Kondisinya dalam keadaan rusak berat seperti keadaan tadi malam.

Dan kaki saya mulai terasa sakit.

Gunakan cerita “Sepeda Motor” di atas untuk menjawab pertanyaan berikut ini.

Pertanyaan 1. SEPEDA MOTOR

Jenjang	Level 3 (Kelas 5 dan 6)
Konten	Teks Sastra
Konteks	Personal
Kompetensi	Memahami (<i>interpret and integrate</i>)
Subkompetensi	Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak
Rincian kompetensi	Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks sastra yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Pilihan Ganda

Sesuatu telah terjadi pada orang dalam cerita di atas malam sebelumnya. Apakah peristiwa itu?

- A. Cuaca buruk telah merusak sepeda motornya.
- B. Cuaca buruk telah menyebabkan dia tidak jadi keluar rumah.
- C. Orang itu telah membeli sepeda motor baru.
- D. Orang itu telah mengalami kecelakaan sepeda motor.

PENSKORAN SEPEDA MOTOR 1

Nilai Penuh

Kode 1: D. Orang itu telah mengalami kecelakaan sepeda motor.

Tidak Ada Nilai

Kode 0: Jawaban lain.

Kode 9: Kosong,

Pertanyaan 2. SEPEDA MOTOR

Jenjang	Level 3 (Kelas 5 dan 6)
Konten	Teks Sastra
Konteks	Personal
Kompetensi	Memahami (<i>interpret and integrate</i>)
Subkompetensi	Memahami teks secara literal
Rincian kompetensi	Mengidentifikasi perubahan dalam elemen intrinsik (kejadian/karakter/setting/konflik/alur cerita) pada teks sastra sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Pilihan Ganda

Pada baris ke 8 terdapat kata: “Aduh!”

Mengapa orang dalam cerita mengucapkan kata ini?

- A. Orang itu telah berhasil mengerjakan sesuatu yang sulit.
- B. Orang itu baru saja menyadari bahwa cuaca hari itu tidak jelek.
- C. Orang itu baru menyadari memang ada sesuatu yang tidak beres.
- D. Orang itu merasa senang dapat melihat sepeda motornya kembali.

PENSKORAN SEPEDA MOTOR 2

Nilai Penuh

Kode 1: C. Orang itu baru menyadari memang ada sesuatu yang tidak beres.

Tidak Ada Nilai

Kode 0: Jawaban lain.

Kode 9: Kosong.

Pertanyaan 3. SEPEDA MOTOR

Jenjang	Level 3 (Kelas 5 dan 6)
Konten	Teks Sastra
Konteks	Personal
Kompetensi	Memahami (<i>interpret and integrate</i>)
Subkompetensi	Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak
Rincian kompetensi	Menyusun inferensi (kesimpulan) berdasarkan unsur-unsur pendukung (grafik, gambar, tabel, dll) di dalam teks sastra atau teks informasi sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Pilihan Ganda

“Itulah persis dengan yang saya rasakan pada suatu hari.”

Hari seperti apakah yang dimaksud dalam cerita ini?

- A. Hari yang baik.
- B. Hari yang jelek.
- C. Hari yang menyenangkan.
- D. Hari yang membosankan.

PENSKORAN SEPEDA MOTOR 3

Nilai Penuh

Kode 1: D. Orang itu telah mengalami kecelakaan sepeda motor.

Tidak Ada Nilai

Kode 0: Jawaban lain.

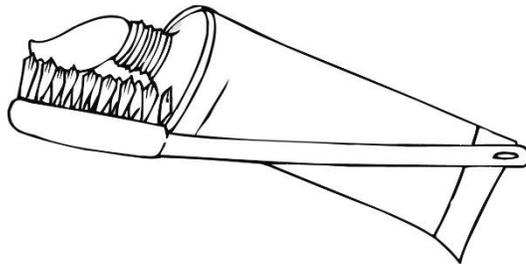
Kode 9: Kosong.

Level 4**MENGGOSOK GIGI**

Apakah dengan menggosok gigi semakin lama dan semakin keras gigi kita akan semakin bersih?

Peneliti dari Inggris menjawab tidak. Mereka sudah mencoba berbagai alternatif, dan akhirnya menemukan cara yang sempurna untuk menggosok gigi. Cukup menggosok gigi selama 2 menit, tanpa harus menggosok dengan keras, akan memberikan hasil terbaik. Menggosok terlalu keras akan membahayakan email gigi dan gusi kita tanpa melepaskan sisa makanan dan plak yang menempel di gigi kita.

Bente Hansen, seorang pakar di bidang menggosok gigi, mengatakan bahwa cara yang paling baik untuk memegang sikat gigi adalah seperti kita memegang pulpen. “Dimulai dari satu sudut dan gosok seluruh barisan gigi,” Jangan lupa menggosok lidah! Pada lidah biasanya terkandung banyak bakteri yang dapat menyebabkan bau mulut.



“Menggosok Gigi” adalah artikel yang diambil dari majalah Norwegia.

Gunakan bacaan “Menggosok Gigi” untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

Pertanyaan 1. MENGGOSOK GIGI

Jenjang	Level 4 (Kelas 7 & 8)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Saintifik
Kompetensi	Memahami (<i>interpret and integrate</i>)
Subkompetensi	Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak
Rincian kompetensi	Menyimpulkan kejadian, prosedur, gagasan atau konsep berdasarkan informasi rinci di dalam teks informasi yang sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Pilihan Ganda

Artikel ini menceritakan tentang apa?

- A. Cara terbaik untuk menggosok gigi.
- B. Jenis sikat gigi yang terbaik untuk digunakan.
- C. Pentingnya gigi yang sehat.
- D. Perbedaan cara menggosok gigi.

PENSKORAN MENGGOSOK GIGI 1

Nilai Penuh

Kode 1 : A Cara terbaik untuk menggosok gigi.

Tidak Ada Nilai

Kode 0 : Jawaban lain.

Kode 9 : Kosong.

Pertanyaan 2. MENGGOSOK GIGI

Jenjang	Level 4 (Kelas 7 & 8)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Saintifik
Kompetensi	Menemukan Informasi (<i>Access and Retrieve</i>)
Subkompetensi	Mengakses dan mencari informasi dalam teks
Rincian kompetensi	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra atau teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Pilihan Ganda

Apakah yang direkomendasikan oleh peneliti dari Inggris ?

- A. Menggosok gigi sesering mungkin.
- B. Jangan pernah mencoba untuk menggosok lidah kita.
- C. Jangan menggosok gigi terlalu keras.
- D. Gosoklah lidah lebih sering dari menggosok gigi.

PENSKORAN MENGGOSOK GIGI 2

Nilai Penuh

Kode 1 : C Jangan menggosok gigi terlalu keras

Tidak Ada Nilai

Kode 0 : Jawaban lain.

Kode 9 : Kosong.

Pertanyaan 3. MENGGOSOK GIGI

Jenjang	Level 4 (Kelas 7 & 8)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Saintifik
Kompetensi	Menemukan Informasi (<i>Access and Retrieve</i>)
Subkompetensi	Mengakses dan mencari informasi dalam teks
Rincian kompetensi	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra atau teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Esai

Menurut Bente Hansen, mengapa kita harus menggosok lidah kita?

.....

PENSKORAN MENGGOSOK GIGI 3

Nilai Penuh

Kode 1 : Merujuk pada bakteri ATAU menghilangkan bau mulut ATAU keduanya.

Peserta didik dapat menjawab dengan kata-kata sendiri atau mengutip langsung dari bacaan.

- Untuk menghilangkan bakteri.
- Lidah kita bisa mengandung bakteri.
- Bakteri
- Karena dapat menghilangkan bau mulut kita.
- Bau mulut.
- Untuk menghilangkan bakteri dan menghindarkan kita dari bau mulut
- Lidah mengandung banyak bakteri yang bisa menyebabkan bau mulut.
- Bakteri dapat menyebabkan bau mulut

Tidak Ada Nilai

Kode 0 : Jawaban lain.

Kode 9 : Kosong

Pertanyaan 4. MENGGOSOK GIGI

Jenjang	Level 4 (Kelas 7 & 8)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Saintifik
Kompetensi	Mengevaluasi dan merefleksi (<i>Evaluate and reflect</i>)
Subkompetensi	Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi
Rincian kompetensi	Merefleksi pengetahuan baru yang diperoleh dari teks sastra atau teks informasi terhadap pengetahuan yang dimilikinya yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Pilihan Ganda

Mengapa pulpen dibahas pada bacaan di atas?

- Untuk membantu kita mengerti cara memegang sikat gigi.
- Karena kita memulai pada salah satu sudut menggunakan pulpen dan sikat gigi
- Untuk menunjukkan berbagai cara untuk menggosok gigi.
- Karena menggosok gigi harus kita lakukan secara serius seperti kita sedang menulis.

PENSKORAN MENGGOSOK GIGI 4

Nilai Penuh

Kode 1 : A Untuk membantu kita mengerti cara memegang sikat gigi.

Tidak Ada Nilai

Kode 0 : Jawaban lain.

Kode 9 : Kosong.

Level 5**BERTELEKOMUNIKASI****Cara Masa Depan**

Coba bayangkan bagaimana enaknyanya kalau kita bisa “bertelekomunikasi”¹ dengan tempat bekerja menggunakan jalan raya elektronik, dengan semua pekerjaan dilakukan di komputer atau melalui telepon! Tidak perlu lagi berdesak-desakan di dalam bis atau kereta api atau membuang waktu berjam-jam di jalan dari dan ke tempat kerja. Kamu bisa bekerja dimana pun kamu mau - coba bayangkan semua kesempatan kerja yang dapat terbuka dengan cara ini!

Molly

Kehancuran Sedang dalam Proses

Memperpendek waktu berkendara dan mengurangi penggunaan bahan bakar jelas adalah suatu ide yang bagus. Tetapi ide itu seharusnya disertai dengan peningkatan transportasi umum atau dengan menjamin bahwa tempat bekerja terletak dekat dengan tempat tinggal pekerja. Ide yang ambisius bahwa bertelekomunikasi seharusnya merupakan bagian dari cara hidup setiap orang hanya akan menjadikan kita makin lama makin asyik dengan diri sendiri. Apakah kita benar-benar menginginkan perasaan kita sebagai bagian dari masyarakat menjadi hancur lebih jauh?

Richard

“Bertelekomunikasi” adalah istilah yang diciptakan oleh Jack Nilles pada awal tahun 1970 untuk mendeskripsikan situasi di mana pekerja bekerja di depan komputer jauh dari kantor pusat (misalnya, di rumah) dan mengirimkan data dan dokumen ke kantor pusat melalui saluran telepon.

Gunakan “Bertelekomunikasi” di atas untuk menjawab pertanyaan berikut.

Pertanyaan 1. BERTELEKOMUNIKASI

Jenjang	Level 5 (Kelas 9&10)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Sosial Budaya
Kompetensi	Memahami (<i>Interpret and Integrate</i>)
Subkompetensi	Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak
Rincian kompetensi	Membandingkan hal-hal utama yang berbeda (misalnya perbedaan kejadian, prosedur, ciri-ciri benda) dalam teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Pilihan Ganda

Apa hubungan antara “Cara Masa Depan” dan “Kehancuran Sedang dalam Proses”?

- A. Mereka menggunakan argumen yang berbeda untuk mencapai kesimpulan umum yang sama.
- B. Mereka ditulis dengan gaya yang sama, tetapi tentang topik yang sama sekali berbeda.
- C. Mereka mengutarakan pandangan umum yang sama, tetapi mencapai kesimpulan yang berbeda.
- D. Mereka mengutarakan pandangan yang berlawanan mengenai topik yang sama.

PENSKORAN BERTELEKOMUNIKASI 1

Nilai Penuh

Kode 1: D. Mereka mengutarakan pandangan yang berlawanan mengenai topik yang sama.

Tidak Ada Nilai

Kode 0: Jawaban lain.

Kode 9: Kosong.

Pertanyaan 2. BERTELEKOMUNIKASI

Jenjang	Level 5 (Kelas 9 dan 10)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Sosial Budaya
Kompetensi	Mengevaluasi dan Merefleksi (<i>Evaluate and Reflect</i>)
Subkompetensi	Menilai format penyajian dalam teks
Rincian kompetensi	Menilai tujuan penulis dalam menggunakan diksi dan kosa kata pada teks sastra sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Pilihan Ganda

Apakah maksud pertanyaan pada bagian akhir tulisan “Kehancuran Sedang dalam Proses”?

- A. Mengajak pembaca setuju dengan penulis.
- B. Membuat pembaca meragukan akan arti nilai dirinya sebagai bagian dari masyarakat.
- C. Memberi kesan bahwa belum ada orang yang betul-betul memahami topik ini.
- D. Mengajak pembaca membentuk opininya sendiri tentang topik itu.

PENSKORAN BERTELEKOMUNIKASI 2

Nilai Penuh

Kode 1:A. Untuk membuat pembaca setuju dengan penulis.

Tidak Ada Nilai

Kode 0:Jawaban lain.

Kode 9: Kosong.

Pertanyaan 3. BERTELEKOMUNIKASI

Jenjang	Level 5 (Kelas 9 dan10)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Sosial Budaya
Kompetensi	Memahami (<i>Interpret and Integrate</i>)
Subkompetensi	Memahami teks secara literal
Rincian kompetensi	Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Pilihan Ganda

Manakah pernyataan yang disetujui oleh **keduanya** baik Molly maupun Richard?

- A. Orang-orang seharusnya dibiarkan bekerja selama yang mereka inginkan.
- B. Menghabiskan waktu terlalu banyak ke tempat bekerja adalah tidak baik.
- C. Bertelekomunikasi tidak akan berhasil untuk setiap orang.
- D. Membentuk hubungan sosial adalah bagian terpenting dari pekerjaan.

PENSKORAN BERTELEKOMUNIKASI 3

Nilai Penuh

Kode 1: B. Menghabiskan waktu terlalu banyak ke tempat bekerja adalah tidak baik.

Tidak Ada Nilai

Kode 0: Jawaban lain.

Kode 9: Kosong.

Pertanyaan 4. BERTELEKOMUNIKASI

Jenjang	Level 5 (Kelas 9 dan 10)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Sosial Budaya
Kompetensi	Mengevaluasi dan Merefleksi (<i>Evaluate and Reflect</i>)
Subkompetensi	Merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan, dan mengaitkan isi teks terhadap pengalaman pribadi
Rincian kompetensi	Menjustifikasi pendapat orang lain berdasarkan isi teks sastra atau teks informasi sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Esai/Uraian

Richard menulis bahwa bertelekomunikasi hanya akan menjadikan kita makin lama makin asyik dengan diri sendiri. Apakah kamu setuju dengan pendapatnya ini?

Lingkari “Ya” atau “Tidak” dan berikan alasan untuk jawabanmu.

Ya Tidak

.....

.....

.....

PENSKORAN BERTELEKOMUNIKASI 4

Nilai Penuh

Kode 1: Melingkari “Ya” ATAU “Tidak” dan memberikan penjelasan yang secara tersurat atau tersirat mengaitkan bertelekomunikasi dengan berkurangnya interaksi sosial atau perorangan dengan teman sekerja. Harus konsisten dengan pemahaman yang tepat terhadap bertelekomunikasi yang dipaparkan di dalam bacaan. Boleh merujuk pada kesempatan untuk berinteraksi sosial di luar tempat kerja.

- Ya. Jika kamu tidak melihat orang di tempat bekerja, kamu akan jadi benar-benar anti sosial.

- Ya. Pekerjaan adalah tempat di mana orang-orang dipaksa untuk berinteraksi dengan orang lain. Jika tidak ada interaksi, akan terjadi kemunduran.
- Ya. Jika orang-orang tidak melihat orang lain, mereka akan menjadi betul-betul asyik dengan diri sendiri. [*“tidak melihat orang lain” menyiratkan pemahaman tentang sifat bertelekomunikasi*]
- Ya; orang-orang akan menjadi terbiasa bekerja sendiri, tidak di dalam tim.
- Tidak. Hanya karena kamu dapat bekerja di mana pun kamu mau tidak berarti kamu berhenti bertemu orang lain.
- Tidak. Aneh sekali! Kenapa harus berpikiran bahwa karena kamu bisa bekerja di mana pun kamu mau, kamu berhenti bertemu orang lain? Kenyataannya, kamu tetap harus berinteraksi dengan orang lain dalam pekerjaan, dan kalau pun itu tidak terjadi, umumnya orang kan masih punya keluarga dan teman.
- Tidak. Orang-orang pada dasarnya adalah makhluk sosial, dan kalau pun mereka tidak bertemu orang lain, mereka akan mencari teman dengan cara apa pun.
- Tidak. Bodoh sekali. Hey, kalau orang-orang mau asyik dengan dirinya sendiri, mereka akan tetap melakukannya, tidak peduli apakah bekerja dengan orang lain atau tidak!
- Tidak. Kamu akan punya waktu lebih banyak di lingkungan tempat tinggalmu.
- Tidak, menurut saya asyik dengan diri sendiri itu tidak masalah. Yang tidak baik adalah apabila orang menjadi malas apabila atasannya tidak di tempat.
- Tidak. Bukanlah asyik dengan diri sendiri yang menjadi masalah. Yang menjadi masalah adalah rasa kesepian.

Tidak Ada Nilai

Kode 0: Melingkari “Ya” ATAU “Tidak” dan memberikan penjelasan yang mengidentifikasi adanya kemungkinan masalah atau keuntungan bertelekomunikasi yang tidak terkait dengan asyik dengan diri sendiri.

- Ya, saya kira asyik dengan diri sendiri akan menjadi masalah tetapi kemalasan akan menjadi masalah yang bahkan lebih besar.

- Ya, tetapi hal itu akan dikompensasikan dengan berkurangnya waktu di jalan. *[Tidak merujuk pada hubungan antara bertelekomunikasi dengan asyik dengan diri sendiri.]*

Memberikan jawaban yang tidak cukup atau tidak jelas.

- Ya, jika orang-orang bertelekomunikasi, mereka akan menjadi semakin asyik dengan dirinya sendiri *[tidak ada tambahan dari yang ada di isi pertanyaan]*
- Ya, saya setuju bahwa bertelekomunikasi adalah sesuatu yang tidak baik.
- Tidak; saya kira bertelekomunikasi adalah ide yang bagus.

Memperlihatkan pemahaman yang tidak tepat dari isi bacaan atau memberikan jawaban yang tidak masuk akal atau tidak relevan.

- Ya; orang-orang akan menjadi malas. *[Tidak menunjukkan pemahaman dengan apa yang dimaksud dengan asyik dengan diri sendiri.]*
- Ya, orang-orang akan menghabiskan waktunya di dalam perjalanan sehingga mereka tidak lagi akan melihat orang lain. *[Menunjukkan kesalah-pahaman dengan apa yang dimaksud dengan bertelekomunikasi.]*

Kode 9: Kosong.

Level 6**DEMOKRASI DI ATHENA****BAGIAN A**

Thucydides adalah seorang sejarawan dan anggota militer yang hidup pada abad ke lima SM di masa Yunani Kuno. Dia lahir di Athena. Selama Perang Peloponnesia (431 SM to 404 SM) antara Athena dan Sparta, dia mengepalai sebuah armada yang mempunyai misi untuk melindungi kota Amphipolis di Thrace. Dia gagal untuk mencapai kota itu pada waktunya. Kota itu jatuh ke tangan Brasidas, jenderal Spartan, yang memaksa Thucydides ke pengasingan selama dua puluh tahun. Hal ini memberi dia kesempatan untuk mengumpulkan informasi yang rinci dari kedua pihak yang berperang dan kemungkinan untuk melakukan penelitian untuk karyanya *Sejarah Perang Peloponnesia*.

Thucydides dianggap sebagai salah seorang sejarawan besar zaman dulu. Dia memfokuskan perhatiannya lebih kepada sebab-sebab alami dan tingkah laku individu daripada kepada nasib atau kehendak Tuhan untuk menjelaskan perubahan Sejarah. Di dalam karyanya, fakta-fakta tidak disajikan hanya sebatas catatan, tetapi dijelaskan sebagai upaya untuk menemukan alasan yang menyebabkan seorang pelaku sejarah bertindak sebagaimana yang mereka lakukan. Penekanan Thucydides pada perilaku individual kadang-kadang menyebabkan dia memperkenalkan berbagai pidato khayalan: semuanya ini membantu dia menjelaskan motivasi para pelaku sejarah.

BAGIAN B

Thucydides mempersembahkan pidato berikut kepada Pericles (abad kelima SM), seorang penguasa Athena, sebagai penghormatan kepada para prajurit yang gugur pada tahun pertama Perang Peloponnesia.

Sistem pemerintahan kami tidak mencontoh hukum negara-negara tetangga; kami sebenarnya justru menjadi contoh bagi yang lain, bukan sebagai peniru. Sistem kami disebut demokrasi, karena administrasinya bergantung pada orang banyak, bukan pada segelintir orang. Hukum kami menjamin persamaan hak untuk semua dalam segala

urusan, sementara prestise di dalam kehidupan publik bergantung pada nilai, bukan pada kelas sosial.

Kelas sosial juga tidak melarang seseorang untuk memegang jabatan publik (...). Dan, pada waktu yang bersamaan, kami tidak ikut campur dalam persoalan pribadi, kami tidak melanggar hukum yang berkaitan dengan kepentingan publik. Kami mematuhi siapa pun yang kami pilih sebagai penguasa, dan kami mematuhi hukum itu sendiri, terutama hukum yang memberikan perlindungan kepada kaum tertindas, dan berbagai hukum yang tidak tertulis yang membuat malu untuk dilanggar.

Lebih jauh, kami memberikan banyak sarana untuk kesenangan pikiran. Segala macam permainan dan pengorbanan yang kami rayakan sepanjang tahun, dan kenyamanan tempat kami tinggal, membentuk kesenangan yang kami nikmati sehari-sehari yang dapat membantu menghilangkan segala bentuk kekhawatiran; sementara banyak penduduk kota mendatangkan barang-barang produksi dunia ke Athena, sehingga bagi orang-orang Athena, buah-buahan dari negara lain sudah sangat dikenal dengan baik seperti mengenal buah-buahan dari negerinya sendiri.

Thucydides, History of the Peloponnesian War (suatu kutipan)

Gunakan “Demokrasi di Athena” pada halaman di atas untuk menjawab pertanyaan berikut.

Pertanyaan 1. DEMOKRASI DI ATHENA

Jenjang	Level 6 (Kelas 11 dan 12)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Sosial- Budaya
Kompetensi	Menemukan Informasi (<i>Access and Retrieve</i>)
Subkompetensi	Mengakses dan mencari informasi dalam teks
Rincian kompetensi	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra atau teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Pilihan Ganda

Kenapa Thucydides dipaksa ke pengasingan?

- A. Dia tidak berhasil mencapai kemenangan untuk orang Athena di Amphipolis.
- B. Dia mengambil alih armada di Amphipolis.
- C. Dia mengumpulkan informasi dari dua pihak yang berperang.
- D. Dia meninggalkan orang Athena untuk berperang di pihak Spartans.

PENSKORAN DEMOKRASI DI ATHENA 1

Nilai Penuh

Kode 1: A. Dia tidak berhasil mencapai kemenangan untuk orang Athena di Amphipolis.

Tidak Ada Nilai

Kode 0: Jawaban lain.

Kode 9: Tidak Ada Jawaban.

Pertanyaan 2. DEMOKRASI DI ATHENA

Jenjang	Level 6 (Kelas 11 dan 12)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Sosial- Budaya
Kompetensi	Menemukan Informasi (<i>Access and Retrieve</i>)
Subkompetensi	Mencari dan memilih informasi yang relevan
Rincian kompetensi	Mengidentifikasi kata kunci yang efektif untuk menemukan sumber informasi yang relevan pada teks sastra atau teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Pilihan Ganda

Seandainya pidato Pericles itu adalah peristiwa bersejarah, kira-kira tahun berapa pidato itu terjadi?

- A. 404 SM.
- B. 430 SM.
- C. 500 SM.
- D. 5 SM.

PENSKORAN DEMOKRASI DI ATHENA 2

Nilai Penuh

Kode 1: B. 430 SM

Tidak Ada Nilai

Kode 0: Jawaban lain.

Kode 9: Tidak ada jawaban/Kosong.

Pertanyaan 3. DEMOKRASI DI ATHENA

Jenjang	Level 6 (Kelas 11 dan 12)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Sosial- Budaya
Kompetensi	Memahami (<i>interpret and integrate</i>)
Subkompetensi	Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak
Rincian kompetensi	Menyusun generalisasi (kesimpulan umum) dari hasil inferensi terhadap ide-ide yang terkandung di dalam teks sastra atau teks informasi.
Bentuk soal	Uraian

Satu tujuan pidato di Bagian B adalah untuk menghormati para prajurit yang gugur pada tahun pertama Perang Peloponnesia.

Apa tujuan LAIN dari pidato ini?

.....

PENSKORAN DEMOKRASI DI ATHENA 3

Nilai Penuh

Kode 2: Memberikan jawaban yang masuk akal dan sejalan dengan isi bacaan. Jawaban boleh merujuk pada satu atau lebih maksud pidato, termasuk: membujuk prajurit agar melanjutkan pertempuran; menghibur keluarga yang tewas; menumbuhkan kebanggaan pada warga Athena; atau menekankan kehebatan orang Athena dibandingkan orang Sparta atau kota-kota lain.

- Untuk membuat orang-orang bangga akan Athena.
- Untuk mempromosikan demokrasi.
- Untuk menjelaskan keuntungan demokrasi Athena
- Membuat orang berpikir bahwa Athena tetap ok, walaupun kenyataannya sekarang memiliki masalah.
- Untuk menanamkan cara berpikir positif dan berperilaku positif.

- Untuk membangkitkan semangat rakyat.
 - Untuk mendorong rasa patriotisme.
 - Untuk memenangkan pemilihan berikutnya.
 - Untuk menjadi tambah terkenal.
 - Untuk membuat rakyatnya agresif terhadap orang-orang Spartan.
- Merujuk pada tujuan Thucydides untuk memahami motivasi dan cara berpikir Pericles.
- Untuk menjelaskan motivasi/psikologi Pericles.
 - Untuk menjelaskan kenapa dia melakukan apa yang dilakukan.

Nilai Sebagian

Kode 1: Jawaban merujuk hanya pada penjelasan bagaimana demokrasi berhasil.

- Mengenalkan demokrasi.
- Menjelaskan demokrasi kepada rakyat.

Tidak Ada Nilai

Kode 0: Memberikan jawaban yang tidak cukup atau tidak jelas.

- Untuk menghotmati prajurit yang gugur [*mengulangi isi pertanyaan.*]
- Memperlihatkan pemahaman yang tidak tepat dari isi bacaan atau jawaban yang tidak masuk akal atau tidak relevan.
- Athena merupakan bahan pidato. [*tujuan tidak disebutkan*]
 - Untuk membuat orang tertawa [*tidak tepat*]

Kode 9: Tidak ada jawaban.

Pertanyaan 4. DEMOKRASI DI ATHENA

Jenjang	Level 6 (Kelas 11 dan 12)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Sosial- Budaya
Kompetensi	Memahami (<i>interpret and integrate</i>)
Subkompetensi	Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak
Rincian kompetensi	Menyusun generalisasi (kesimpulan umum) dari hasil inferensi terhadap ide-ide yang terkandung di dalam teks sastra atau teks informasi.
Bentuk soal	Esai/Uraian

Siapa yang menulis pidato pada Bagian B? Gunakan isi bacaan untuk mendukung jawabanmu.

.....

PENSKORAN DEMOKRASI DI ATHENA 4

Nilai Penuh

Kode 2: Mengidentifikasi Thucydides (secara tersurat atau tersirat) sebagai penulis pidato DAN merujuk pada Thucydides yang mempersembahkan pidato itu untuk Pericles. Boleh menggunakan kata-kata sendiri atau mengutip langsung.

- Thucydides. Tertulis “Thucydides mempersembahkan untuk Pericles”.
- Thucydides. “Dia kadang-kadang memperkenalkan berbagai pidato khayalan: semuanya ini membantu dia menjelaskan motivasi para pelaku sejarah.”
- Menceritakan bahwa Thucydides mengarang berbagai pidato untuk orang yang dia tulis di dalam tulisannya.

Nilai Sebagian

Kode 1: Mengidentifikasi Thucydides sebagai penulis pidato tanpa penjelasan.

- Thucydides.

- Seorang sejarawan dan anggota militer. [*secara tersirat merujuk pada Thucydides*]

Tidak Ada Nilai

Kode 0: Memberikan jawaban yang tidak cukup atau tidak jelas.

- Orang lain. [*tidak jelas*]

Memperlihatkan pemahaman yang tidak tepat dari isi bacaan atau memberikan jawaban yang tidak masuk akal atau tidak relevan.

- Pericles.
- Dia menulis pada waktu Perang Peloponnesia.

Kode 9: Tidak ada jawaban.

Pertanyaan 5. DEMOKRASI DI ATHENA

Jenjang	Level 6 (Kelas 11 dan 12)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Sosial- Budaya
Kompetensi	Menemukan Informasi (Access and Retrieve)
Subkompetensi	Mengakses dan mencari informasi dalam teks
Rincian kompetensi	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks sastra atau teks informasi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.
Bentuk soal	Pilihan ganda

Menurut isi bacaan, apa yang membuat Thucydides berbeda dengan para sejarawan lainnya pada zaman itu?

- A. Dia menulis tentang orang kebanyakan, tidak tentang para pahlawan.
- B. Dia menggunakan catatan-catatan kecil, bukan hanya berbagai fakta.
- C. Dia menjelaskan kejadian-kejadian bersejarah dengan merujuk pada penyebab yang bersifat gaib.
- D. Dia memfokuskan pada apa yang menyebabkan orang bertindak dengan cara yang dia lakukan.

PENSKORAN DEMOKRASI DI ATHENA 5

Nilai Penuh

Kode 1: D. Dia memfokuskan pada apa yang menyebabkan orang bertindak dengan cara yang dia lakukan.

Tidak Ada Nilai

Kode 0: Jawaban lain.

Kode 9: Tidak ada jawaban.

Pertanyaan 6. DEMOKRASI DI ATHENA

Jenjang	Level 6 (Kelas 11 dan 12)
Konten	Teks Informasi
Konteks	Sosial- Budaya
Kompetensi	Memahami (interpret and integrate)
Subkompetensi	Menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak
Rincian kompetensi	Menyusun generalisasi (kesimpulan umum) dari hasil inferensi terhadap ide-ide yang terkandung di dalam teks sastra atau teks informasi.
Bentuk soal	Esai/Uraian

Perhatikan bagian bacaan berikut yang diambil dari akhir Bagian B:

“Lebih jauh, kami memberikan banyak sarana untuk kesenangan pikiran. Segala macam permainan dan pengorbanan yang kami rayakan sepanjang tahun, dan kenyamanan tempat kami tinggal, membentuk kesenangan yang kami nikmati sehari-sehari yang dapat membantu menghilangkan segala bentuk kekhawatiran.”

Dari kalimat di bawah ini, kalimat mana yang paling tepat menyimpulkan bagian bacaan di atas?

- A. Sistem pemerintahan di Athena membolehkan setiap orang membuat undang-undang.
- B. Hiburan dan keindahan adalah bagian dari hidup senang yang dapat dinikmati di Athena.
- C. Orang-orang Athena hidup terlalu mewah dan hidup santai.
- D. Kehidupan publik dan pribadi dilihat sebagai hal yang sama.

PENSKORAN DEMOKRASI DI ATHENA 6***Nilai Penuh***

Kode 1: B. Hiburan dan kecantikan adalah bagian dari hidup enak yang dapat dinikmati di Athena.

Tidak Ada Nilai

Kode 0: Jawaban lain.

Kode 9: Tidak ada jawaban.

III. PENGEMBANGAN SOAL AKM - NUMERASI

A. Definisi Numerasi

Numerasi adalah kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari pada berbagai jenis konteks yang relevan untuk individu sebagai warga negara Indonesia dan dunia. Numerasi dimaknai sebagai kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menggunakan pengetahuan matematika yang dimilikinya dalam menjelaskan kejadian, memecahkan masalah, atau mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat membantu peserta didik mengenali peran matematika dalam kehidupan nyata sehingga dapat membuat penilaian dan keputusan yang diperlukan serta menjadi manusia bertanggung jawab yang mampu bernalar/berpikir logis.

B. Konteks AKM Numerasi

Konteks yang luas sangat penting digunakan pada AKM Numerasi sehingga peserta didik dapat mengenali peran matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan strategi dan penggunaan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menjelaskan kejadian, menyelesaikan masalah, atau mengambil keputusan sangat bergantung pada konteks di mana kejadian atau masalah tersebut timbul. Konteks dalam AKM Numerasi mencakup konteks yang dekat dengan dunia peserta didik, sosial, budaya, lingkungan, sains, maupun keilmuan matematika. Konteks-konteks tersebut dikategorikan menjadi tiga, yaitu personal, sosial-budaya, dan saintifik.

1. Personal

Konteks ini berfokus pada aktivitas seseorang, keluarganya, atau kelompoknya. Jenis-jenis konteks yang dapat dianggap pribadi ini antara lain dapat meliputi hal-hal yang berkaitan dengan persiapan makanan, belanja, permainan, kesehatan pribadi, transportasi pribadi, olahraga, perjalanan, penjadwalan pribadi, dan keuangan pribadi (Definisi Konteks Personal, 2018, PISA Framework). Konteks ini juga mencakup hobi, cita-cita, dan juga cara seseorang dalam melakukan pekerjaan seperti mengukur, menghitung biaya, memesan bahan untuk bangunan, penggajian,

akuntansi, kontrol kualitas, penjadwalan, dan pengambilan keputusan terkait pekerjaan (Definisi Konteks Pekerjaan, 2018, PISA Framework). Dengan adanya konteks ini diharapkan peserta didik dapat mengenali peran matematika dalam kehidupan pribadi mereka. Misalnya menghitung persentase pendapatan pribadi dalam setahun yang terbuang karena tidak menghabiskan makanan.

Contoh soal konteks personal:

Suatu restoran *pizza* menawarkan *pizza* dengan dua macam *topping* dasar, yaitu keju dan tomat. Pelanggan juga dapat memesan *pizza* dengan tambahan ekstra *topping*. Ada empat pilihan untuk ekstra *topping*, yaitu daging, jamur, salami, dan zaitun.

Dina ingin memesan *pizza* dengan dua macam *topping* berbeda.

Berapa banyak pilihan kombinasi *topping* yang bisa dipesan Dina?

Adaptasi dari *OECD (2009)*

OECD. 2009. *Take the test. Sample questions from OECD's PISA assessments.*

Paris: OECD

Penjelasan contoh soal:

Soal di atas menanyakan banyak pilihan kombinasi *topping* yang dapat Dina pesan. Di sini, peserta didik memposisikan diri sebagai Dina, seorang pribadi yang sedang menyelesaikan masalah pribadinya (dalam hal ini memesan makanan) dengan konsep matematika. Oleh karena itu, soal ini masuk dalam konteks personal.

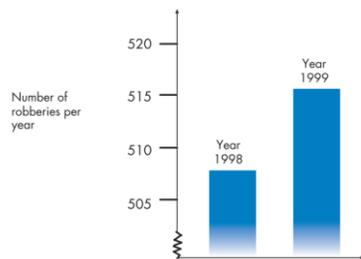
2. Sosial-Budaya

Masalah yang diklasifikasikan dalam konteks ini adalah masalah komunitas atau masyarakat (baik itu lokal/daerah, nasional, maupun global). Konteks ini antara lain dapat meliputi sistem pemungutan suara, transportasi publik, pemerintahan, kebijakan publik, demografi, periklanan, statistik, dan ekonomi nasional. Meskipun individu tidak terlibat secara pribadi dalam hal-hal yang telah disebutkan, namun kategori konteks ini memfokuskan masalah pada perspektif/pandangan masyarakat (Definisi Konteks Sosial, 2018, PISA Framework). Konteks ini juga meliputi masalah sosial dan kebudayaan. Peserta didik diharapkan dapat mengenali peran matematika dalam hidup sebagai anggota komunitas yang konstruktif. Misalnya menghitung persentase makanan yang terbuang (*wastefood*) di seluruh dunia setiap harinya atau menghitung persentase penduduk yang mengalami kelaparan.

Contoh soal konteks sosial budaya:

Seorang reporter berita menunjukkan grafik dan menyampaikan bahwa:

“Grafik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kriminalitas yang sangat pesat dari tahun 1998 ke 1999”



Apakah penafsiran grafik oleh reporter tersebut tepat? Berikan penjelasan.

Adaptasi dari *OECD (2009)*

OECD. 2009. *Take the test. Sample questions from OECD's PISA assessments*. Paris: OECD

Penjelasan contoh soal:

Soal ini menanyakan pendapat peserta didik mengenai penafsiran grafik kriminalitas oleh seorang reporter. Dalam hal ini, peserta didik akan memposisikan diri sebagai anggota masyarakat yang akan memberikan respon/pendapat mengenai pernyataan reporter mengenai perilaku penyimpangan sosial yang terjadi (dalam hal ini kriminalitas) dengan menggunakan konsep membaca data. Oleh karena itu, soal ini masuk dalam konteks sosial-budaya.

3. Sainifik

Masalah yang diklasifikasikan dalam konteks ini berkaitan dengan aplikasi matematika di alam semesta dan isu serta topik yang berkaitan dengan sains dan teknologi. Konteks ini dapat meliputi antara lain cuaca atau iklim, ekologi, ilmu medis (obat-obatan), ilmu ruang angkasa, genetika, pengukuran, dan keilmuan matematika itu sendiri. Konteks yang terkait dengan keilmuan matematika disebut konteks intra-matematika, sedangkan yang terkait dengan keilmuan lainnya disebut ekstra-matematika. Misalnya menghitung volume bangun ruang termasuk intra-matematika, sedangkan menghitung waktu paruh zat radioaktif termasuk ekstra-matematika.

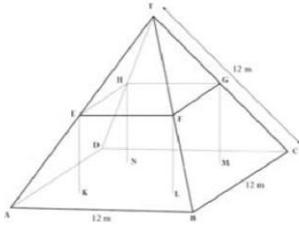
Berikut contoh-contoh soal dengan konteks intra-matematika.

Soal 1:

Suatu Rumah memiliki atap berbentuk limas.



Gambar di bawah adalah model matematik dari atap rumah yang dibuat oleh siswa.



Lantai loteng, yaitu persegi ABCD pada gambar, berupa persegi. Rangka atap adalah rusuk balok EFGH.KLMN. E adalah titik tengah AT, F adalah titik tengah BT, G titik tengah CT, dan H titik tengah DT. Semua rusuk limas memiliki panjang 12 m.

Pertanyaan 1.

Luas lantai loteng ABCD = m²

Pertanyaan 2:

Panjang EF = ... m

(sumber: OECD, 2009)

OECD. 2009. *Take the test. Sample questions from OECD's PISA assessments*. Paris: OECD

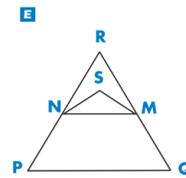
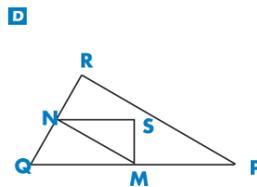
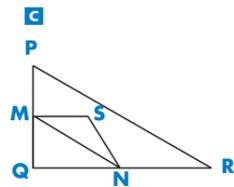
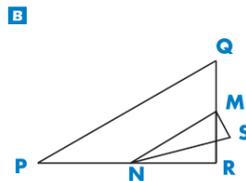
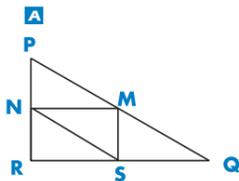
Penjelasan contoh soal:

Soal di atas memang diawali dengan konteks dunia nyata, yaitu atap rumah. Namun, konteks tersebut pada akhirnya diabaikan karena model matematika dari atap rumah sudah disediakan langsung di soal. Dalam hal ini, fokus peserta didik adalah bentuk formal matematika.

Soal 2:

Pilihlah gambar di bawah yang sesuai dengan deskripsi.

Segitiga PQR adalah segitiga siku-siku di titik R. Ruas garis RQ lebih pendek dari ruas garis PR. M adalah titik tengah PQ, sedangkan N adalah titik tengah QR. S terletak di dalam segitiga. Ruas garis MN lebih panjang dari ruas garis MS.



(sumber: OECD, 2009)

OECD. 2009. *Take the test. Sample questions from OECD's PISA assessments.*

Paris: OECD

Penjelasan contoh soal:

Soal ini tidak menggunakan konteks dunia nyata. Namun demikian, penyelesaian soal ini tidak bersifat prosedural. Soal ini mengukur kompetensi peserta didik dalam geometri.

Contoh soal dengan konteks saintifik (ekstra-matematika):

Untuk diobati penyakitnya, seorang pasien di rumah sakit disuntik obat. Tubuh pasien secara bertahap mengolah obat tersebut sehingga setelah 1 jam hanya tersisa 60% obat yang masih aktif. Pola ini berlanjut terus, yaitu di akhir setiap satu jam hanya ada 60% obat dari periode satu jam sebelumnya yang masih aktif.

Pasien tersebut diberi dosis 300 mg obat pada pukul 8 pagi.

Lengkapi tabel di bawah dengan menuliskan sisa obat yang masih aktif di akhir setiap periode satu jam.

Jam	08:00	09:00	10:00	11:00
Obat (mg)	300			

Adaptasi dari *OECD (2009)*

OECD. 2009. *Take the test. Sample questions from OECD's PISA assessments*. Paris: OECD

Penjelasan contoh soal:

Konteks saintifik pada contoh tersebut adalah mengenai tingkat kepekatan obat. Pada soal di atas, peserta didik menerapkan ilmu matematika berupa pola bilangan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kepekatan obat. Konteks pada soal ini melekat dalam prosedur penyelesaian soal dari awal hingga akhir. Dalam hal ini, fokus peserta didik bukan hanya tentang pola bilangan, melainkan juga tentang jumlah obat yang masih tetap aktif di tubuh seorang pasien. Oleh karena itu, soal ini bisa dikategorikan sebagai soal dengan konteks ekstra-matematika.

Persentase distribusi soal berdasarkan konteks.

Konteks	Kelas 5	Kelas 8	Kelas 11
Personal	60%	40%	30%
Sosial Budaya	30%	40%	40%
Saintifik	Intra: 3%	Intra 7%	Intra: 10%
	Extra: 7%	Extra 13%	Ekstra: 20%

*angka di table merupakan estimasi

C. Level Kognitif AKM Numerasi

Asesmen Kompetensi Minimum mengharuskan peserta didik menggunakan berbagai keterampilan kognitif dalam menjawab soal-soal. Level kognitif numerasi Asesmen Kompetensi Minimum dibagi menjadi tiga level.

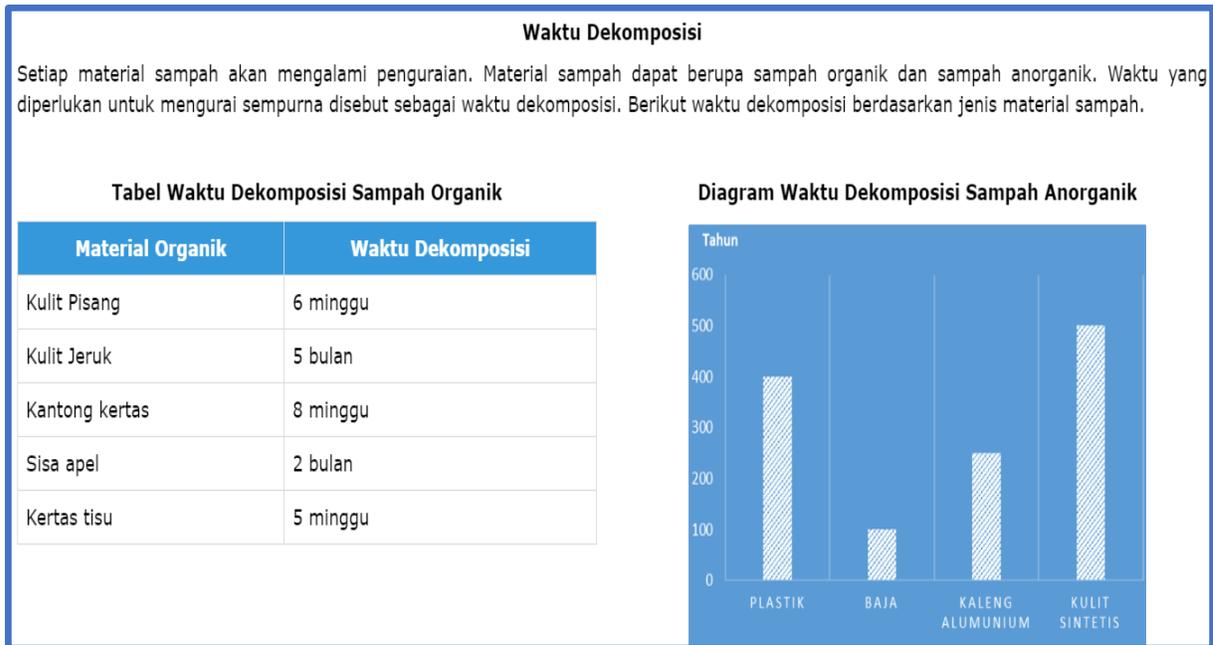
1. Knowing

Soal dalam level kognitif ini menilai kemampuan pengetahuan peserta didik tentang fakta, proses, konsep, dan prosedur. Kata kunci yang biasa digunakan pada level ini antara lain mengingat, mengidentifikasi, mengklasifikasikan, menghitung, mengambil/memperoleh, dan mengukur.

Tabel berikut memuat aspek-aspek kemampuan yang termasuk pada level kognitif *Knowing*.

<i>Knowing</i>	
Aspek	Contoh
Mengingat	Mengingat definisi, sifat bilangan, unit pengukuran, sifat bentuk geometris, notasi bilangan
Mengidentifikasi	Mengidentifikasi bilangan, ekspresi, kuantitas, dan bentuk. Mengidentifikasi identitas yang secara matematis setara (seperti: desimal, persentase, pecahan)
Mengklasifikasikan	Mengklasifikasikan bilangan, ekspresi, jumlah, dan bentuk-bentuk yang memiliki sifat yang serupa
Menghitung	Melakukan prosedur algoritma: penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian serta kombinasinya, melakukan prosedur aljabar yang efektif.
Mengambil/ Memperoleh	Mengambil/memperoleh informasi dari bagan, tabel, teks, atau sumber-sumber yang lain
Mengukur	Menggunakan instrumen pengukuran dan memilih unit yang tepat.

Contoh:



Sampah anorganik lebih lama terurai dibandingkan dengan sampah organik. Waktu dekomposisi popok sekali pakai lebih lama dari plastik, namun kurang dari kulit sintetis. Berapa waktu dekomposisi yang mungkin dari popok sekali pakai?

- 100 tahun.
- 250 tahun.
- 375 tahun.
- 475 tahun.
- 575 tahun.

Penjelasan contoh soal:

Soal tersebut merupakan contoh soal level *knowing* karena untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, peserta didik cukup mengambil informasi dalam stimulus yang diberikan tanpa melakukan analisis terlebih dahulu. Kompetensi yang dibutuhkan dalam menjawab soal ini hanya cara membaca data pada diagram batang.

2. *Applying* (Penerapan)

Soal pada level kognitif ini menilai kemampuan matematika dalam menerapkan pengetahuan dan pemahaman tentang fakta-fakta, relasi, proses, konsep, prosedur, dan metode pada konteks situasi nyata untuk menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan. Kata kunci yang biasa digunakan pada level ini antara lain memilih/menentukan, menyatakan/membuat model, dan menerapkan/melaksanakan.

Tabel berikut memuat aspek-aspek kemampuan yang termasuk pada proses kognitif *Applying*.

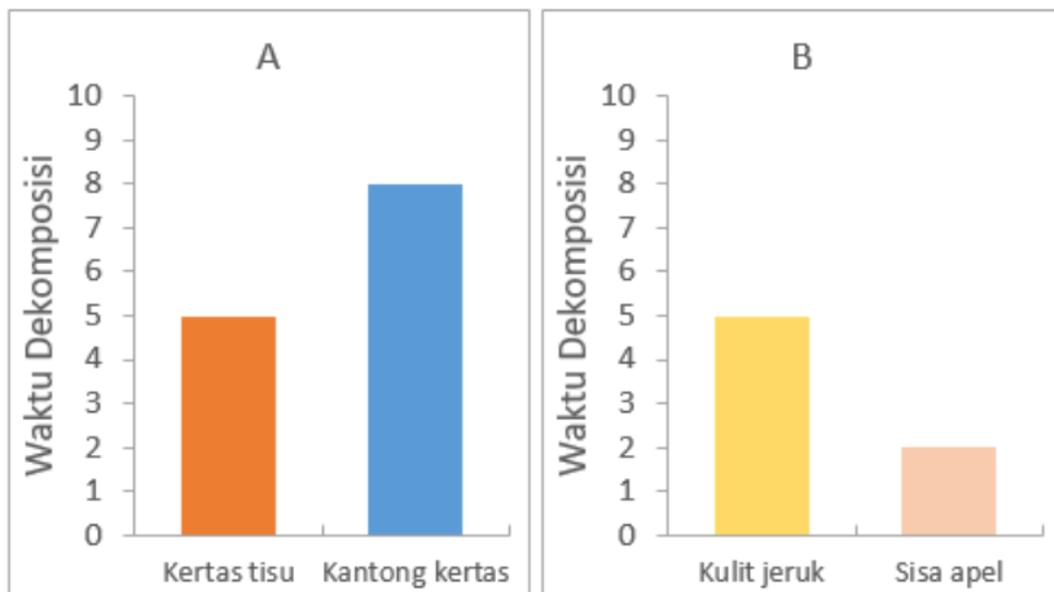
<i>Applying</i>	
Aspek	Contoh
Memilih strategi	Menentukan operasi, strategi, dan aturan yang sesuai dan efisien untuk memecahkan masalah dunia nyata yang dapat diselesaikan dengan menggunakan berbagai metode
Menyatakan/membuat model	menyajikan data dalam tabel atau grafik, merumuskan persamaan, pertidaksamaan, gambar geometris, atau diagram yang memodelkan suatu masalah, membangun sebuah representasi dari hubungan matematika yang diberikan.
Menerapkan/melaksanakan	Menerapkan/melaksanakan strategi dan operasi untuk memecahkan masalah dunia nyata yang berkaitan dengan konsep dan prosedur matematika yang dikenal.
Menafsirkan	Memberikan interpretasi atau tafsiran terhadap penyelesaian masalah yang diperoleh.

Contoh:

Tabel Waktu Dekomposisi Sampah Organik

Material Organik	Waktu Dekomposisi
Kulit Pisang	6 minggu
Kulit Jeruk	5 bulan
Kantong kertas	8 minggu
Sisa apel	2 bulan
Kertas tisu	5 minggu

Perhatikan diagram A dan B berikut!



Seorang siswa membaca tabel dan diagram di samping. Ia menyatakan selisih waktu dekomposisi pada diagram A sama dengan diagram B. Pernyataan tersebut dikoreksi oleh gurunya. Manakah koreksi yang benar dari guru tersebut?

- Perhatikan jenis material sampah di kedua diagram!
- Perhatikan satuan unit waktu dekomposisi!
- Perhatikan tinggi diagram batang setiap jenis material sampah!
- Perhatikan titik nol dari sumbu diagram!

Penjelasan contoh soal:

Meskipun sekilas soal tersebut seperti meminta peserta didik melakukan suatu evaluasi, soal tersebut hanya termasuk level *applying*. Hal ini disebabkan peserta didik hanya membutuhkan kompetensi cara membuat model diagram batang dari sekumpulan data yang diberikan, untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

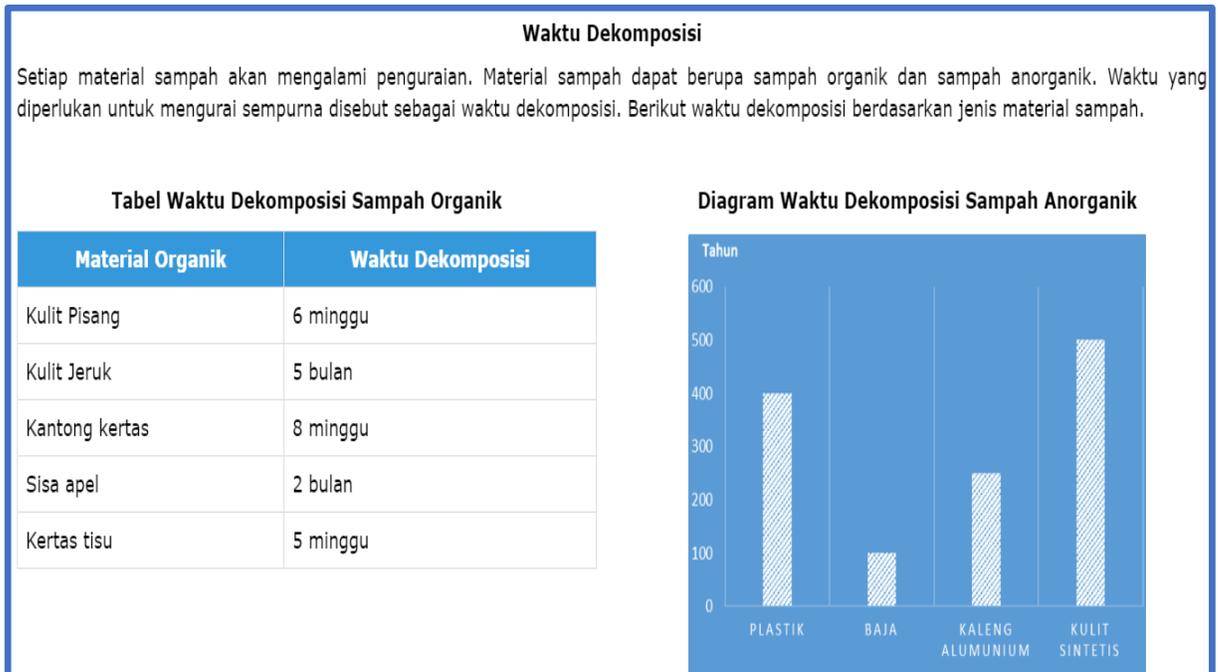
3. Reasoning (Penalaran)

Soal dalam level kognitif ini menilai kemampuan penalaran peserta didik dalam menganalisis data dan informasi, membuat kesimpulan, dan memperluas pemahaman mereka dalam situasi baru, meliputi situasi yang tidak diketahui sebelumnya atau konteks yang lebih kompleks. Pertanyaan dapat mencakup lebih dari satu pendekatan atau strategi. Kata kunci yang biasa digunakan pada level ini antara lain menganalisis, memadukan (mensintesis), mengevaluasi, menyimpulkan, dan membuat justifikasi.

Tabel berikut memuat aspek-aspek kemampuan yang termasuk pada proses kognitif *reasoning*.

<i>Reasoning</i>	
Aspek	Contoh
Menganalisis	menentukan, menggambar, atau menggunakan hubungan dalam bilangan, ekspresi, jumlah, dan bentuk
Memadukan	Menghubungkan elemen, pengetahuan yang berbeda, menghubungkan representasi untuk memecahkan masalah
Mengevaluasi	Menilai strategi pemecahan masalah dan solusi alternatif
Menyimpulkan	Membuat kesimpulan yang valid berdasarkan informasi dan fakta-fakta
Membuat justifikasi	Memberikan argumen matematis untuk mendukung klaim

Contoh:



Pilih setuju atau tidak setuju dan ketikkan penjelasanmu!

Seorang siswa ingin menggabungkan data waktu dekomposisi sampah organik dan anorganik menjadi sebuah diagram batang. Ibu guru tidak menyarankan hal tersebut. Setujukah kamu dengan saran ibu guru? Jelaskan!

--Pilih--

Penjelasan

Penjelasan contoh soal:

Untuk menyelesaikan soal ini, peserta didik harus melakukan justifikasi terhadap kemungkinan penggabungan data waktu dekomposisi sampah organik dan anorganik menjadi sebuah diagram batang. Untuk memperkuat argumennya, peserta didik harus mengevaluasi kemungkinan penggabungan kedua data dengan menggunakan konsep hubungan satuan waktu dan penyajian data dalam diagram batang.

Persentase distribusi soal berdasarkan level kognitif.

Level Kognitif	Kelas 5	Kelas 8	Kelas 11
<i>Knowing</i>	30%	25%	20%
<i>Applying</i> (Penerapan)	50%	50%	50%
<i>Reasoning</i> (Penalaran)	20%	25%	30%

D. Konten Domain AKM Numerasi

Domain konten pada numerasi dibagi menjadi 4, yaitu Bilangan, Geometri dan Pengukuran, Aljabar, serta Data dan Ketidakpastian.

1. Bilangan

Domain bilangan terdapat pada kelas 2 hingga kelas 6. Domain ini terdiri atas subdomain Representasi, Sifat Urutan, dan Operasi. Pada kelas dasar domain ini menilai pemahaman peserta didik dalam representasi bilangan cacah dan pecahan. Dalam hal itu termasuk memahami posisi bilangan cacah dan pecahan dalam garis bilangan. Pada kelas dasar, dinilai pula pemahaman mengenai sifat urutan di antaranya membandingkan pecahan dan bilangan cacah serta operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah, termasuk menghitung kuadrat dari suatu bilangan (maksimal tiga angka).

Pada kelas 6, materi akan ditingkatkan pada menilai pemahaman bilangan bulat (khususnya bilangan negatif), juga bilangan desimal dan persen. Selain itu, posisi bilangan desimal dua angka pada garis bilangan juga masuk dalam domain ini.

Pada level ini soal juga menilai peserta didik dalam mengurutkan beberapa bilangan yang dinyatakan dalam bentuk yang berbeda-beda serta menghitung hasil operasi dari bilangan pecahan atau desimal, termasuk menghitung kuadrat/pangkat dua dan kubik/pangkat tiga dari suatu bilangan desimal dengan satu angka di belakang koma.

2. Geometri dan Pengukuran

Domain geometri dan pengukuran terdiri atas subdomain bangun geometri dan pengukuran. Domain ini menyebar ke semua kelas dari kelas 2 hingga kelas 10, dan menilai kompetensi peserta didik dari mulai mengenal bangun datar hingga menggunakan volume dan luas permukaan dalam kehidupan sehari-hari. Juga menilai pemahaman peserta didik tentang pengukuran panjang, berat, waktu, volume dan debit, serta satuan luas menggunakan satuan baku.

3. Aljabar

Domain aljabar terdiri atas subdomain persamaan dan pertaksamaan, relasi dan fungsi (termasuk pola bilangan), serta rasio dan proporsi. Untuk subdomain persamaan dan pertidaksamaan, serta relasi dan fungsi dinilai dari kelas dasar hingga kelas tinggi, sedangkan rasio dan proporsi hanya pada kelas menengah (kelas 6 dan kelas 8).

Pemahaman yang dinilai pada peserta didik kelas dasar mengenai persamaan adalah menyelesaikan persamaan sederhana yang disesuaikan dengan tingkat berpikir peserta didik kelas dasar. Proses penilaian pemahaman meningkat seiring dengan meningkatnya kelas sampai akhirnya pada kelas 10 akan dinilai pemahaman dan penggunaan sistem persamaan dan pertaksamaan kuadrat serta sistem persamaan linear dua hingga tiga variabel.

Pada materi pola, peserta didik kelas dasar akan dinilai mengenai pengenalan pola gambar dan objek, serta pola bilangan yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik kelas dasar. Kemudian proses penilaian meningkat hingga mencakup kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan masalah dengan konsep fungsi. Subdomain rasio dan proporsi dinilai melalui pemahaman konsep dalam permasalahan sehari-hari termasuk aritmetika sosial.

4. Data dan Ketidakpastian

Banyak data yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk dari penyajian data-data itu sangatlah beragam. Penyajian informasi untuk menginterpretasikan data pun jumlahnya banyak. Dari mulai data mengenai teknologi, data perdagangan, data banyaknya konsumen makanan, data penggunaan media sosial setiap hari, bahkan daftar nilai dalam rapor pun merupakan data. Hal ini membuat pemahaman cara memperoleh informasi dari sebuah data mutlak diperlukan. Selain itu, pemahaman cara penyajian dan pengolahan data secara sederhana juga akan sangat berguna. Dalam kehidupan sehari-hari, ketidakpastian juga dapat ditemui di mana saja. Misalnya, ketidakpastian hari ini hujan atau tidak. Banyak bidang yang menggunakan ilmu ketidakpastian, contohnya ramalan cuaca, model ekonomi, prediksi ilmiah, dan lain-lain.

Data dan ketidakpastian sangat diperlukan bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya. Untuk peserta didik kelas dasar, pemahaman mendapat informasi dan penyajian data sederhana diperlukan untuk mereka mendapatkan informasi dari berbagai sumber. Pemahaman tentang penyajian data paling sederhana, yaitu penggunaan turus dan diagram gambar pada kelas 4 akan meningkat menjadi penyajian data dalam tabel, diagram batang, dan diagram lingkaran pada kelas 6. Selain itu, pengenalan terhadap ketidakpastian suatu kejadian juga dianggap perlu. Pada kelas yang lebih tinggi, diharapkan peserta didik dapat menggunakan ukuran pemusatan (kelas 8) dan penyebaran (kelas 10), seperti rata-rata dan variansi suatu data. Pada tingkat ini, pemahaman terhadap peluang secara formal diperlukan. AKM Numerasi akan menilai domain data dan ketidakpastian ini, khususnya berfokus pada

pemahaman cara memperoleh informasi dan penyajian data dan pemahaman mengenai ketidakpastian suatu kejadian.

Survei AKM akan diberikan ketika peserta didik kelas 5, kelas 8, dan kelas 11. Cakupan kompetensi minimum yang diharapkan untuk setiap domain pada setiap jenjang kelas tercantum dalam tabel berikut.

Peserta Didik Kelas 5		
Domain	Subdomain	Kompetensi
Bilangan	Representasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami bilangan cacah (maks. enam angka) 2. Memahami pecahan dan pecahan campuran positif dengan penyebut bilangan satu atau dua angka (misal $5/12$, $2\frac{3}{5}$). 3. Mengenal garis bilangan dan mengetahui posisi bilangan cacah dan pecahan pada garis bilangan.
	Sifat Urutan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membandingkan dua bilangan cacah (maks. tiga angka). 2. Membandingkan dua pecahan, termasuk membandingkan pecahan dan bilangan cacah.
	Operasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghitung hasil penjumlah-an/pengurangan/perkalian/ pembagian dua bilangan cacah (maks. enam angka), termasuk menghitung kuadrat dari suatu bilangan cacah (maks. tiga angka). 2. Menentukan beberapa (maks. 5) kelipatan suatu bilangan cacah n dengan $n \leq 10$. (Setara dengan skip counting.) 3. Menentukan KPK, faktor suatu bilangan cacah, dan FPB.

Geometri dan Pengukuran	Bangun Geometri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal segiempat, segitiga, segibanyak dan lingkaran 2. Menghitung luas persegi panjang bila diketahui panjang dan lebarnya, dan menghitung panjang atau lebar bila diketahui luas dan salah satu sisinya. 3. Mengenal beberapa bangun ruang, seperti balok, kubus, prisma dan tabung.
	Pengukuran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal dan menggunakan satuan baku untuk panjang (cm, m), berat (gr, kg), volume (liter, ml), waktu (detik, menit, jam) 2. Mengenal dan menggunakan satuan luas (cm^2, m^2) dan volume (cm^3, m^3)
Aljabar	Persamaan dan Pertaksamaan	1. Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan/atau pembagian (dalam bentuk yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan proses berpikir pada kelas tersebut)
	Relasi dan Fungsi (termasuk Pola Bilangan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenali pola gambar atau objek 2. Mengenali pola bilangan sederhana dan melanjutkan pola tersebut
	Rasio dan Proporsi	Tidak ada
Data dan Ketidakpastian	Data dan Representasinya	1. Memahami cara penyajian data sederhana (menggunakan turus dan diagram gambar)
	Ketidakpastian dan Peluang	1. Menentukan kejadian yang lebih mungkin di antara beberapa kejadian.

Peserta didik Kelas 8		
Domain	Subdomain	Kompetensi
Bilangan	Representasi	1. Memahami bilangan bulat, khususnya bilangan bulat negatif.
		2. Menyatakan bilangan desimal dengan dua angka di belakang koma dan persentase dalam bentuk pecahan, atau sebaliknya. 3. Mengetahui posisi bilangan desimal dengan dua angka di belakang koma pada garis bilangan serta posisi bilangan bulat termasuk bilangan bulat negatif
	Sifat Urutan	1. Mengurutkan beberapa bilangan yang dinyatakan dalam bentuk berbeda.
	Operasi	1. Menghitung hasil penjumlahan/pengurangan/perkalian/ pembagian pecahan atau bilangan desimal, termasuk menghitung kuadrat dan kubik dari suatu bilangan desimal dengan satu angka di belakang koma. Serta Operasi pada bilangan bulat termasuk bilangan bulat negatif
Geometri dan Pengukuran	Bangun dan Geometri	1. Menghitung luas bangun datar (komposit) 2. Memahami sifat-sifat bangun datar dan hubungan antara bangun datar serta serta dapat menggunakan Teorema Pythagoras 3. Mengenal limas, kerucut, dan bola 4. Menghitung volume bangun ruang dan luas permukaan (balok, kubus, prisma segitiga, tabung, dan bentuk kompositnya).
	Pengukuran	1. Mengenal dan menggunakan satuan kecepatan dan debit.

Aljabar	Persamaan dan Pertidaksamaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelesaikan persamaan linear satu variabel dan dua variabel Dalam masalah sehari-hari 2. Menyelesaikan pertaksamaan linear satu variabel
	Pola Bilangan, Relasi, dan Fungsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan suku ke-n pada suatu pola sederhana 2. Memahami pola pada barisan bilangan dan konfigurasi objek 3. Memahami fungsi linier dan grafik, serta sifat-sifatnya
	Rasio dan Proporsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan rasio/skala untuk menentukan nilai/bilangan yang tidak diketahui 2. Memecahkan masalah aritmetika sosial yang terkait dengan rasio/persentase.
Data dan Ketidakpastian	Data dan Representasinya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca (= memetik informasi dari) data yang disajikan dalam bentuk tabel, diagram batang, dan diagram lingkaran (termasuk pula cara pengumpulan data dan cara penyajiannya) 2. Menentukan dan menggunakan mean, median, dan modus.
	Ketidakpastian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghitung peluang kejadian sederhana

Peserta Didik Kelas 11		
Domain	Sub Domain	Kompetensi
Bilangan	Tidak ada	
Geometri dan Pengukuran	Bangun Geometri	<ol style="list-style-type: none"> Memahami dan menggunakan perbandingan trigonometri. Menghitung volume dan luas permukaan limas segi-n, kerucut, dan bola.
	Pengukuran	Tidak ada
Aljabar	Persamaan dan Pertaksamaan	<ol style="list-style-type: none"> Menyelesaikan persamaan dan pertidaksamaan kuadrat Menyelesaikan sistem persamaan linear dua atau tiga variabel
	Pola Bilangan, Relasi, dan Fungsi	<ol style="list-style-type: none"> Memahami barisan aritmetika dan geometri Memahami fungsi kuadrat dan grafiknya, serta sifat-sifatnya;
	Rasio dan Proporsi	Tidak ada
Data dan Ketidakpastian	Data dan Representasinya	<ol style="list-style-type: none"> Menentukan ukuran penyebaran (jangkauan, simpangan, dan variansi) serta menggunakannya dalam konteks yang bervariasi.
	Ketidakpastian	<ol style="list-style-type: none"> Memahami dan menggunakan sifat-sifat peluang kejadian.

E. *Learning Progression* (Kemajuan Pembelajaran)

Learning progression (kemajuan pembelajaran) adalah urutan atau tahapan pembelajaran yang berkesinambungan (*continuum*). Kesenambungan tersebut mencakup aspek karakteristik, keluasan, dan kedalaman materi pembelajaran dalam setiap jenjang pendidikan. Ruang lingkup materi harus dirumuskan berdasarkan perkembangan peserta didik sehingga konsep keilmuan yang dipelajari berjalan sejajar dengan perkembangan peserta didik. Implementasi pembelajaran harus disejajarkan dengan kemampuan peserta didik dalam rangka penguasaan kompetensi yang berjenjang (Subali, 2009).

Dalam konteks pelaksanaan AKM, *learning progression* berkaitan dengan kesinambungan antara jenjang yang satu dengan jenjang berikutnya. Kesenambungan itu mencakup aspek konten materi, level kognitif (kompetensi) yang diukur, dan indikator yang akan ditanyakan dalam soal AKM. Artinya, harus terlihat perkembangan kompetensi antarkelas dalam domain yang sama, level kognitif, dan indikator yang diukur, dimulai dari kelas terendah (kelas 1) menuju ke level tertinggi (kelas 10). Perbedaan itu tergambar dari kompleksitas materi.

Di dalam *learning progression* terlihat kompetensi yang diharapkan dicapai oleh peserta didik pada setiap kelas, yaitu kelas 2, kelas 4, kelas 6, kelas 8, dan kelas 10. Kompetensi yang diharapkan semakin meningkat antarkelas sesuai dengan perkembangan peserta didik. Misalnya pada sub domain Representasi di kelas 2: memahami bilangan cacah (maksimal tiga angka), kemudian di kelas 4 kompetensi yang diharapkan dikuasai peserta didik meningkat menjadi memahami bilangan cacah (maksimal enam angka). Demikian juga dengan kelas 6, meningkat lagi menjadi memahami bilangan bulat, khususnya bilangan bulat negatif. *Learning progression* yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan soal numerasi dapat dilihat di bawah ini:

Learning Progression Bilangan

Sub-Domain	Kelas 2	Kelas 4	Kelas 6	Kelas 8	Kelas 10
Representasi	a. Memahami bilangan cacah (maks. tiga angka).	a. Memahami bilangan cacah (maks. enam angka)	a. Memahami bilangan bulat, khususnya bilangan bulat negatif.		
	b. Memahami pecahan satuan sederhana ($\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$).	b. Memahami pecahan dan pecahan campuran positif dengan penyebut bilangan satu atau dua angka (misal $\frac{5}{12}$, $2\frac{3}{5}$).	b. Menyatakan bilangan desimal dengan dua angka di belakang koma dan persentase dalam bentuk pecahan, ata sebaliknya.		
	c. Mengenal garis bilangan dan mengetahui posisi bilangan cacah pada garis bilangan.	c. Mengetahui posisi pecahan pada garis bilangan.	c. Mengetahui posisi bilangan desimal dengan dua angka di belakang koma pada garis bilangan serta posisi bilangan bulat termasuk billangan bulat negatif		
Sifat Urutan	a. Membandingkan dua bilangan cacah (maks. tiga angka).	b. Membandingkan dua pecahan, termasuk membandingkan pecahan dan bilangan cacah.	a. Mengurutkan beberapa bilangan yang dinyatakan dalam bentuk berbeda.		

Operasi	a. Menghitung hasil penjumlahan/ pengurangan dua bilangan cacah (maks. tiga angka).	a. Menghitung hasil penjumlahan/ pengurangan/perkalian/ pembagian dua bilangan cacah (maks. enam angka), termasuk menghitung kuadrat dari suatu bilangan cacah (maks. tiga angka).	a. Menghitung hasil penjumlahan/ pengurangan/perkalian/ pembagian pecahan atau bilangan desimal, termasuk menghitung kuadrat dan kubik dari suatu bilangan desimal dengan satu angka di belakang koma. Serta Operasi pada bilangan bulat termasuk bilangan bulat negatif		
	b. Menentukan beberapa (maks. 5) kelipatan suatu bilangan cacah n dengan $n \leq 10$. (Setara dengan skip counting.)	b. Menentukan KPK, faktor suatu bilangan cacah, dan FPB.			

Learning Progression Domain Geometri dan Pengukuran:

Sub-Domain	Kelas 2	Kelas 4	Kelas 6	Kelas 8	Kelas 10
Bangun Geometri	a. Mengenal segiempat, segitiga, segibanyak, dan lingkaran.	a. Menghitung luas persegipanjang bila diketahui panjang dan lebarnya, dan menghitung panjang atau lebar bila diketahui luas dan salah satu sisinya.	a. Menghitung luas bangun datar (mungkin komposit).	a. Memahami sifat-sifat bangun datar dan hubungan antara bangun datar serta dapat menggunakan Teorema Pythagoras	a. Memahami dan menggunakan perbandingan trigonometri.
	b. Mengenal balok dan kubus.	b. Mengenal prisma dan tabung.	b. Mengenal limas, kerucut, dan bola.	b. Menghitung volume bangun ruang dan luas permukaan (balok, kubus, prisma segitiga, tabung, dan bentuk kompositnya).	b. Menghitung volume dan luas permukaan limas segi-n , kerucut, dan bola.
Pengukuran	a. Mengenal satuan baku untuk panjang (cm, m), berat (gr, kg), waktu (detik, menit, jam) dan volume (liter).	a. Mengenal dan menggunakan satuan luas (cm^2 , m^2) dan volume (cm^3 , m^3).	a. Mengenal dan menggunakan satuan kecepatan dan debit.		

Learning Progression Domain Aljabar:

Sub-Domain	Kelas 2	Kelas 4	Kelas 6	Kelas 8	Kelas 10
Persamaan dan Pertaksamaan	a. Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan/pengurangan saja (dalam bentuk yang ramah bagi anak).	a. Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi perkalian/pembagian saja (dalam bentuk yang ramah bagi anak).	a. Menyelesaikan persamaan linier 1 variabel (misal $2x + 3 = 7$).	a. Menyelesaikan pertaksamaan linier 1 variabel atau sistem persamaan linear 2 variabel.	a. Menyelesaikan persamaan dan pertaksamaan kuadrat, sistem persamaan linear dua atau tiga variabel
Relasi dan Fungsi (termasuk Pola Bilangan)	a. Mengenali pola gambar atau objek.	a. Mengenali pola bilangan sederhana dan melanjutkan pola tersebut.	a. Menentukan suku ke-n pada suatu pola bilangan sederhana.	a. Memahami pola pada barisan bilangan dan konfigurasi objek	a. Memahami barisan Aritmetika dan geometri
				a. Memahami fungsi linier dan grafiknya, serta sifat-sifatnya.	a. Memahami fungsi kuadrat dan grafiknya, serta sifat-sifatnya;
Rasio dan Proporsi			a. Menggunakan rasio/skala untuk menentukan nilai/bilangan yang tidak diketahui.	a. Memecahkan masalah aritmetika sosial yang terkait dengan rasio/persentase.	

Learning Progression Domain Data dan Ketidakpastian:

Sub-Domain	Kelas 2	Kelas 4	Kelas 6	Kelas 8	Kelas 10
Data dan Representasinya		a. Memahami cara penyajian data sederhana (menggunakan turus dan diagram gambar).	a. 'Membaca (= memetik informasi dari) data yang disajikan dalam bentuk tabel, diagram batang, dan diagram lingkaran (termasuk pula cara pengumpulan data dan cara penyajiannya)	a. Menentukan dan menggunakan mean, median, dan modus.	a. Menentukan dan menggunakan ukuran penyebaran data (jangkauan, simpangan, dan variansi).
Ketidakpastian dan Peluang		a. Menentukan kejadian yang lebih mungkin di antara beberapa kejadian.		a. Menghitung peluang kejadian sederhana.	a. Memahami dan menggunakan sifat-sifat peluang kejadian.

Persentase Distribusi Soal Berdasarkan Konten

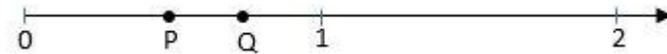
Domain	Kelas 5	Kelas 8	Kelas 11
Bilangan : Konsep and operasi	40%	30%	20%
Pengukuran dan geometri	25%	30%	20%
Data dan ketidakpastian	25%	30%	35%
Aljabar	10%	10%	25%

F. Contoh-contoh Soal Numerasi

1. Domain bilangan

Contoh:

Domain	:	Bilangan
Konteks stimulus	:	Scientifik intra matematika
Kelas	:	Soal 1. Kelas 4 Soal 2. Kelas 6
Kompetensi	:	Soal 1. Mengetahui posisi pecahan pada garis bilangan Soal 2. Menghitung hasil perkalian pecahan
Level kognitif	:	Soal 1. <i>Knowing</i> Soal 2. Reasoning (Penalaran)
Bentuksoal	:	Soal 1. Menjodohkan Soal 2. Pilihan ganda



P dan Q merepresentasikan bilangan pecahan pada garis bilangan di atas.

Pertanyaan 1

Pasangkan P dan Q dengan nilai pecahan yang mungkin.

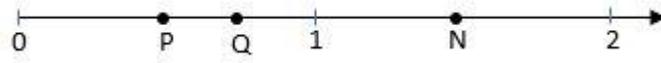
P	$\frac{5}{3}$
Q	$\frac{1}{2}$
	$\frac{3}{4}$

Pertanyaan 2

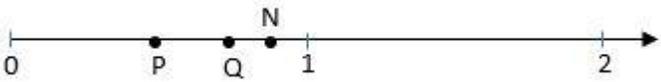
Diketahui $P \times Q = N$.

Berikut ini manakah yang menunjukkan posisi N pada garis bilangan?

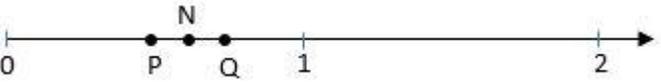
A.



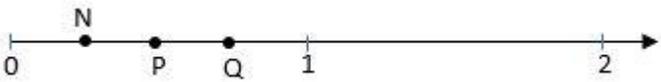
B.



C.



D.



(sumber:TIMSS release items)

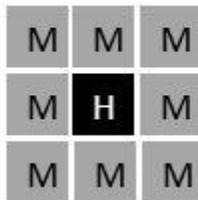
2. Domain aljabar

Contoh:

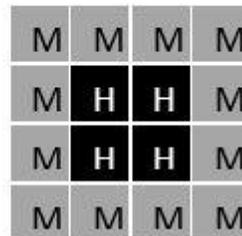
Domain	:	Aljabar
Konteks stimulus	:	Personal
Kelas	:	6
Kompetensi	:	Menentukan suku ke-n pada suatu pola bilangan sederhana
Level kognitif	:	<i>Reasoning (Penalaran)</i>
Bentuk soal	:	Isian singkat

Pat memiliki kepingan berbentuk persegi yang berwarna merah dan hitam. Pat menggunakan kepingan-kepingan tersebut untuk membentuk bentuk persegi yang lebih besar.

Persegi ukuran 3 x 3 memiliki 1 keping hitam dan 8 keping merah



Persegi ukuran 4 x 4 memiliki 4 keping hitam dan 12 keping merah



H : Keping hitam

M : Keping merah

Pat melanjutkan untuk membentuk persegi ukuran 4 x 4, 5 x 5, 6 x 6, dan seterusnya menggunakan kepingan-kepingan tersebut dengan pola yang sama seperti pola pada kedua persegi di atas.

Pertanyaan 1

Pat berhasil membentuk persegi dengan total kepingan hitam dan merah yang digunakan sebanyak 64 keping. Berapa banyak kepingan hitam dan kepingan merah?

..... kepingan hitam

..... Kepingan merah

Pertanyaan 2

Persegi yang berhasil dibentuk oleh Pat memiliki 49 kepingan hitam. Berapa banyak kepingan merah yang digunakan Pat untuk membentuk persegi tersebut?

..... kepingan merah

(sumber:TIMSS *release items*)

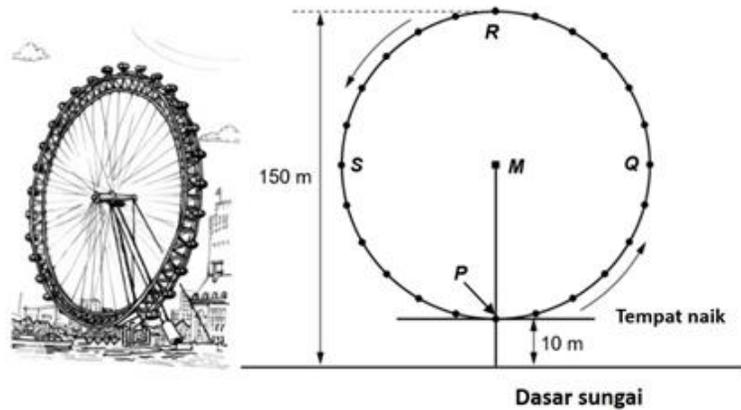
3. Domain geometri dan pengukuran

Contoh:

Domain	:	Geometri dan Pengukuran
Subdomain	:	Bangun Geometri
Kelas	:	8
Konteks stimulus	:	Personal
Kompetensi	:	a. Memahami sifat-sifat bangun datar dan hubungan antara bangun datar serta Teorema Pythagoras
Level kognitif	:	Soal 1. <i>Applying</i> (Penerapan) Soal 2. <i>Applying</i> (Penerapan)
Bentuk Soal	:	Soal 1. Isian Soal 2. Pilihan Ganda

BIANGLALA

Sebuah bianglala raksas ada di tepi sungai. Lihat gambar dan diagram berikut!



Bianglala itu mempunyai diameter luar 140 meter dan titik tertingginya adalah 150 meter dari dasar sungai. Bianglala itu berputar sesuai dengan arah panah yang ditunjukkan pada gambar.

Pertanyaan:

Bianglala berputar dengan kecepatan konstan. Satu putaran penuh bianglala tersebut membutuhkan waktu 40 menit.

John mulai menaiki bianglala dari titik naik yaitu P . Di manakah John akan berada 30 menit kemudian?

- A. Pada titik R
- B. Di antara R dan S
- C. Pada titik S
- D. Di antara titik S dan P

(sumber:PISA *release items*)

4. Domain data dan ketidakpastian

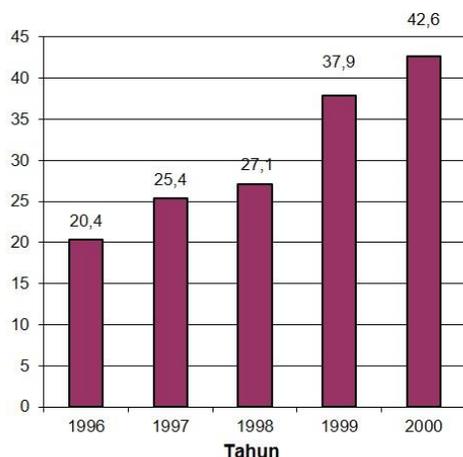
Contoh 1:

Domain	:	Data dan Ketidakpastian
Subdomain	:	Data dan Representasinya
Kelas	:	6
Konteks stimulus	:	SosialBudaya
Kompetensi	:	'a. 'Membaca (= memetikinformasidari) data yang disajikan dalam bentuk tabel, diagram batang, dan diagram lingkaran
Level kognitif	:	Soal 1. <i>Knowing</i> Soal 2. <i>Applying</i> (Penerapan)
Bentuk Soal	:	Soal 1. Isian Soal 2. Pilihan Ganda

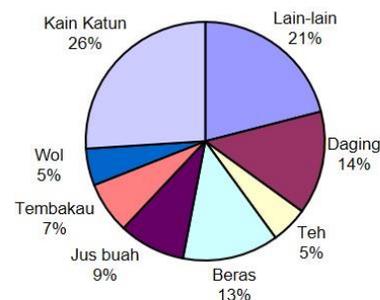
EKSPOR

Grafik di bawah ini memberikan informasi tentang ekspor dari Zedland, sebuah negeri yang menggunakan satuan mata uang zed.

Ekspor tahunan total dari Zedland dalam juta zed, 1996 – 2000



Sebaran ekspor dari Zedland di tahun 2000



Pertanyaan1

Berapakah nilai ekspor total dari Zedland (dalamjuta zed) di tahun 1998?

Jawaban:.....

Pertanyaan2

Berapakah harga jus buah yang diekspor dari Zedland di tahun 2000?

- A. 1,8 juta zed.
- B. 2,3 juta zed.
- C. 3,4 juta zed.
- D. 3,8 juta zed.

(sumber: PISA *release items*)

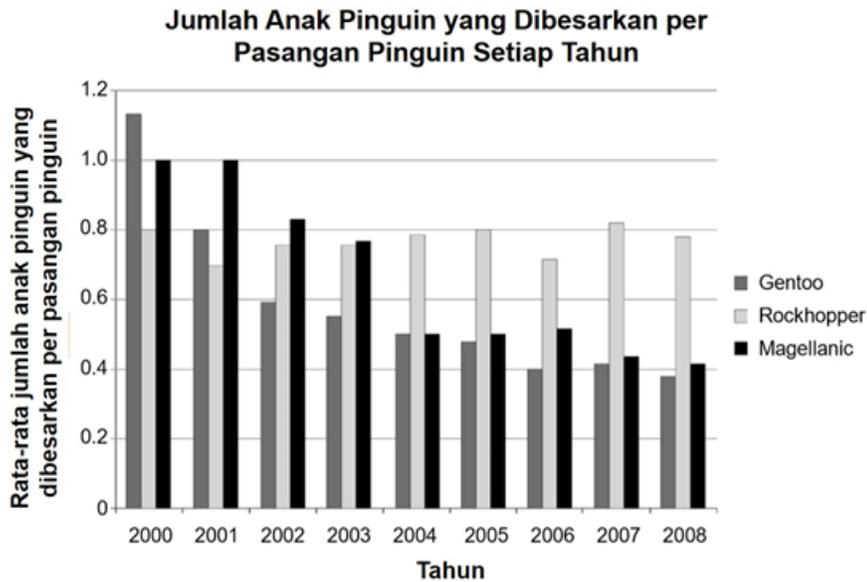
Contoh 2:

Domain	:	Data dan Ketidakpastian
Subdomain	:	Data dan Representasinya
Kelas	:	6
Konteks stimulus	:	Saintifik
Kompetensi	:	'a. 'Membaca (= memetikinformasidari) data yang disajikan dalam bentuk tabel, diagram batang, dan diagram lingkaran
Level kognitif	:	<i>Knowing</i>
Bentuk Soal	:	PG Kompleks (<i>Multiple True-False</i>)

PINGUIN

Setelah pulang dari perjalanan wisata, Jean mencari informasi di internet tentang berapa rata-rata anak pinguin yang dibesarka pasangan pinguin.

Dia menemukan diagram batang berikut untuk tiga jeni spinguin yaitu *Gentoo*, *Rockhooper* dan *Magellanic*.



Pertanyaan:

Berdasarkan diagram di atas, apakah pernyataan berikut benar atau salah?

Beri tanda cek (✓) pada kolom Benar atau Salah untuk setiap pernyataan!

Pernyataan	Benar	Salah
Pada tahun 2000, rata-rata jumlah anak pinguin yang dibesarkan setiap pasangan pinguin lebih besardari 0,6		
Pada tahun 2006, secara rata-rata, kurang dari 80% pasangan pinguin membesarkan seorang anak		
Rata-rata jumlah anak pinguin <i>Magellanic</i> yang dibesarkan per pasangan pinguin menurun antara tahun 2001 dan 2004		

(sumber: PISA *release items*)

Contoh 3:

Domain	Data dan Ketidakpastian
Subdomain	Ketidakpastian dan Peluang
Kelas	10
Konteks stimulus	Personal
Kompetensi	a. Memahami dan menggunakan sifat-sifat peluang kejadian.
Level kognitif	Soal 1. <i>Knowing</i> Soal 2. <i>Reasoning</i> (Penalaran) Soal 3: <i>Applying</i> (Penerapan)
Bentuk Soal	Soal 1. PG Kompleks (<i>Multiple True-False</i>) Soal 2. Uraian Soal 3. Uraian

PEMUTAR YANG RUSAK

Perusahaan Elektrik memproduksi dua tipe alat elektronik yaitu pemutar video dan pemutar audio. Di akhir produksi harian, pemutar yang diproduksi diuji dan pemutar yang rusak akan disingkirkan untuk diperbaiki.

Tabel berikut menunjukkan rata-rata jumlah pemutar pada tiap tipe yang dibuat per hari dan rata-rata persentase pemutar yang rusak per hari.

TipePemutar	rata-rata jumlah pemutar yang dibuat per hari	rata-rata persentase pemutar yang rusak per hari
Pemutar Video	2.000	5%
Pemutar Audio	6.000	3%

Pertanyaan 1:

Berikut adalah tiga pernyataan mengenai produks harian pada perusahaan Elektrik. Apakah pernyataan-pernyataan berikut benar?

Beri tanda cek (\checkmark) pada kolom Benar atau Salah untuk setiap pernyataan

Pernyataan	Benar	Salah
Sepertiga pemutar yang diproduksi tiap hari adalah pemutar video.		
Dari setiap produksi 100 pemutar video, ada tepat 5 pemutar yang rusak		
Jika sebuah pemutar audio dipilih secara acak dari produksi harian untuk diuji, probabilitas jika pemutar itu perlu diperbaiki adalah 0,03		

Pertanyaan 2:

Salah satu penguji mengatakan:

“Rata-rata pemutar video yang dikirim untuk diperbaiki lebih banyak daripada pemutar audio per hari”

Apakah pernyataan penguji tersebut benar? Berikan alasan/argumen matematis untuk mendukung jawabanmu!

Pertanyaan 3:

Perusahaan Tronik juga memproduksi pemutar video dan audio. Di akhir produksi harian, Perusahaan Tronik juga melakukan pengujian pada hasil produksinya dan produk yang rusak akan disingkirkan untuk diperbaiki.

Tabel berikut membandingkan rata-rata jumlah pemutar pada tiap tipe yang diproduksi per hari dan rata-rata persentase pemutar yang rusak per hari untuk dua perusahaan.

Tipe Pemutar	rata-rata Jumlah pemutar video yang dibuat per hari	rata-rata persentase pemutar yang rusak per hari
Perusahaan Elektrik	2.000	5%
PerusahaanTronik	7.000	4%

Tipe Pemutar	rata-rata Jumlah pemutar audio yang dibuat per hari	rata-rata persentase pemutar yang rusak per hari
Perusahaan Elektrik	6.000	3%
PerusahaanTronik	1.000	2%

Manakah dari dua perusahaan tersebut yang secara keseluruhan mempunyai persentase pemutar yang rusak paling rendah? Tuliskan perhitunganmu menggunakan data pada tabel di atas!

(sumber: PISA *release items*)

Contoh 4:

Domain	:	Data dan Ketidakpastian
Konteks stimulus	:	Personal
Kelas	:	8
Kompetensi	:	Menentukan dan menggunakan mean, median, dan modus
Level kognitif	:	<i>Reasoning</i> (Penalaran)
Bentuk soal	:	Pilihan Ganda

Hasil dari suatu perlombaan lompat jauh di suatu ekolah dilaporkan sebagai berikut:

Rata-Rata Panjang Lompatan	
Tim A	3,6 m
Tim B	4,8 m

Banyak anggota dalam setiap tim adalah sama.

Pertanyaan:

Manakah pernyataan berikut yang pasti benar tentang hasil perlombaan tersebut?

- Setiap siswa di tim B melompat lebihjauh daripada siswa mana pun di tim A.
- Setelah setiap siswa di tim A melompat, ada salah seorang siswa di tim B yang melompat lebihjauh.
- Sebagai sebuah grup, tim B melompat lebih jauh daripada tim A.
- Beberapa siswa di tim A melompat lebih jauh dari beberapa siswa di tim B.

(sumber:TIMSS *release items*)

CONTOH FORMAT KISI-KISI

KISI-KISI
ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM (AKM)
NUMERASI

No	Domain	Sub Domain	Kelas	Konteks	Kompetensi	Level Kognitif	Bentuk Soal	Indikator

IV. PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengembangan soal AKM dari penyusunan desain hingga finalisasi soal akan dilaksanakan secara virtual melalui *video conference*.

A. Penyusunan Desain

Desain pengembangan soal AKM disusun oleh tim yang terdiri atas dosen (perguruan tinggi) dan staf PAP. Di dalam desain ini dituangkan semua langkah yang diperlukan dan strategi pengembangan soal AKM.

B. Analisis *Framework*

Framework literasi membaca dan numerasi yang akan digunakan untuk mengembangkan soal AKM pada tahun 2020 telah disusun tersendiri.

1. Literasi Membaca

Learning Progression dari literasi membaca ditentukan oleh kompetensi dan subkompetensi yang terdapat di dalam *framework*. Dalam hal ini tidak ada konten sehingga literasi membaca lebih banyak bergantung pada kompleksitas stimulus. Oleh karena itu, penyusunan soal AKM literasi lebih difokuskan pada penyusunan stimulus yang disesuaikan dengan jenjang atau level.

Pada kegiatan analisis *framework* disusun *draft* stimulus sesuai dengan jenis teks (sastra/informasi) dan konteks yang akan digunakan sebagai dasar menulis soal. *Draft* stimulus disusun oleh para penulis buku, pakar bahasa, dan ahli bidang studi (guru Bahasa Indonesia). Hasil kegiatan ini berupa berbagai stimulus yang dapat digunakan untuk pengembangan soal AKM. Kegiatan yang dilakukan dalam analisis *framework* untuk literasi membaca meliputi:

- Menentukan topik-topik/konteks stimulus sesuai dengan SDG.
- Menentukan kompleksitas stimulus yang sesuai dengan level kelas.
- Peta stimulus dibuat untuk penugasan.
- Penyusun stimulus melakukan kurasi sesuai dengan tugasnya: 1 orang penulis ditugaskan menyusun 12 stimulus.

2. Numerasi

Pada kegiatan analisis *framework* disusun *draft* stimulus dan soal sesuai dengan domain/subdomain dan konteks. Penulis stimulus dan soal AKM numerasi adalah guru Matematika SD, SMP, dan SMA yang telah berpengalaman menyusun soal HOTS. Kegiatan yang dilakukan dalam analisis *framework* untuk numerasi meliputi:

- Menentukan topik-topik/konteks stimulus sesuai dengan SDG.
- Menentukan stimulus yang sesuai dengan domain/subdomain pada setiap level kelas.
- Peta stimulus dibuat untuk penugasan.
- Penyusun stimulus sekaligus menyusun *draft* soal. Setiap penyusun stimulus ditugaskan menyusun 12 stimulus, setiap stimulus dibuatkan minimal 3 soal dengan level kognitif yang bervariasi (pengetahuan/pemahaman, aplikasi, penalaran).

C. Penyusunan Stimulus

1. Literasi Membaca

Soal-soal AKM diharapkan memiliki stimulus yang dijadikan konteks dari satu atau lebih soal. *Draft* stimulus telah dibuat pada kegiatan analisis *framework*. Pada kegiatan penyusunan stimulus, *draft* stimulus difinalkan dengan *me-review* dan merevisi atau menambah stimulus baru. Pada kegiatan ini dapat dibuat rancangan soal yang akan ditulis. Peserta dalam kegiatan ini sama dengan peserta pada kegiatan analisis *framework*.

- *Review* stimulus yang terkumpul
- Menentukan *draft* soal

2. Numerasi

Pada langkah analisis *framework* telah disusun *draft* stimulus dan soal numerasi. Pada kegiatan penyusunan stimulus, *draft* stimulus dan soal difinalkan dengan *me-review* dan merevisi atau menambah stimulus dan soal baru. Peserta dalam kegiatan ini sama dengan peserta pada kegiatan analisis *framework*.

- *Review* stimulus dan soal yang terkumpul.
- Mengganti atau menambah stimulus dan soal.

D. Penulisan Soal

Soal AKM yang akan dihasilkan adalah Numerasi dan Literasi. Penulisan soal dilakukan dengan melibatkan guru, dosen, dan staf PAP. Para penulis soal diberi penugasan untuk menulis soal dengan menggunakan stimulus yang telah disediakan dan mengacu pada framework AKM. Soal-soal yang dihasilkan mengukur literasi membaca dan numerasi (literasi matematika). Bentuk soal bervariasi, yaitu non-objektif dan objektif dengan konteks personal, sosial budaya, dan saintifik. (Lihat: *framework - learning progression* dan *Sustainable Development Goals*). Bentuk soal meliputi pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, isian singkat, dan esai. Jumlah soal dalam setiap konteks dan untuk setiap bentuk soal telah ditentukan persentasenya (lihat bab 2. Pengembangan Soal AKM).

- Menulis soal dari stimulus (literasi): 1 stimulus minimal 3 soal dengan level kognitif yang berbeda → *understanding/retrieve, interpret/integrate, reflect/evaluate*
- Membuat stimulus + soal (Numerasi): 1 stimulus minimal 3 soal dengan level kognitif yang berbeda → pemahaman, aplikasi, penalaran
- Soal dibuat menarik dan mengukur literasi/numerasi
- Tidak ada rumus dalam soal numerasi
- Ada kebaruan
- Soal mengikuti model soal PISA

E. Penelaahan Butir Soal

Penelaahan butir soal merupakan kegiatan analisis kualitatif yang bertujuan untuk *review* hasil penulisan soal sehingga soal yang ditulis oleh penulis soal sesuai dengan kriteria penulisan soal, baik secara materi, konstruksi, dan bahasa. Di samping itu, butir soal tersebut sudah paralel. Kegiatan ini melibatkan dosen, guru senior, dan staf PAP. Penelaahan soal dilakukan secara panel melalui *video conference*.

F. Perakitan Soal

Perakitan soal merupakan langkah yang dilakukan dengan memilih butir-butir soal untuk dikemas menjadi paket-paket soal sesuai dengan jumlah paket yang telah ditentukan dan desain AKM.

G. Digitalisasi Soal

Digitalisasi soal merupakan langkah yang dilakukan untuk memindahkan soal yang sudah ditulis ke dalam format aplikasi tes dengan komputer. Butir-butir soal tersebut diberi kode dan kemudian disinkronkan format tulisan awal ke dalam sistem aplikasi komputer. Gambar, wacana, dan soal tersebut diharapkan dapat dibaca oleh peserta AKM pada saat tes berlangsung. Setelah digitalisasi dilakukan verifikasi terhadap hasil digitalisasi tersebut dengan tujuan agar soal, gambar dan stimulus dapat dibaca oleh peserta tes sesuai dengan hasil penulisan soal. Kegiatan ini melibatkan staf PAP, programmer, dan praktisi.

H. Uji coba

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan data empirik mengenai soal-soal yang telah disusun. Responden uji coba adalah peserta didik kelas 2, 4, 6, 8, dan 10 di beberapa kabupaten/kota yang telah ditunjuk untuk menjadi sampling uji coba. Pemilihan daerah uji coba didasarkan pada pertimbangan zona area. Di dalam kegiatan uji coba terdapat tiga langkah kegiatan, yaitu perakitan soal, pemaketan soal, dan uji coba.

Pelaksanaan uji coba

- Uji coba soal tidak boleh dilakukan secara adaptif.
- Untuk parameterisasi soal diperlukan 400-500 responden per butir.
- Dengan asumsi setiap peserta didik menempuh 20 soal literasi dan 20 soal numerasi—dengan anchor 10% antar paket tes dan 10% antar grade, maka jumlah responden uji coba yang diperlukan 24.125 responden/grade—melibatkan sekitar 600 sekolah per grade.
- 600 sekolah terdiri atas: 150 kriteria baik, 300 kriteria sedang, 150 kriteria kurang. Namun seringkali sekolah kriteria kurang tidak memiliki komputer yang memadai untuk melaksanakan uji coba parameterisasi—mobilisasi peserta didik untuk *resource sharing* saat uji coba.
- Potensi rendahnya motivasi dan keseriusan peserta didik saat mengetahui hanya sebagai kegiatan uji coba, perlu upaya untuk memotivasi peserta didik.

I. Penskoran

Soal-soal AKM berbentuk objektif dan non objektif. Soal-soal objektif dapat langsung diskor 1 atau 0, sedangkan soal-soal non objektif perlu diskor dengan menggunakan pedoman penskoran. Penskor adalah ahli bidang studi, dalam hal ini guru matematika dan guru Bahasa Indonesia. Penskoran dilakukan terhadap soal-soal bentuk non objektif. Penskoran dilakukan berdasarkan pedoman penskoran yang sudah dibuat saat penyusunan soal.

J. Analisis

Analisis soal AKM dilakukan secara klasik dan modern dengan menggunakan program analisis iteman dan winsteps. Dari hasil analisis soal akan diketahui posisi level setiap soal.

K. Pelaporan

Laporan ditulis berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengembangan soal AKM secara keseluruhan dari penyusunan desain hingga analisis hasil uji coba.

L. Kurun Waktu Pencapaian Keluaran

❖ Pengembangan Soal Akademik

1. Hasil/*Output* dari kegiatan ini akan dicapai pada tahun 2020.

2. Jadwal Kegiatan

a. Waktu Pelaksanaan Kegiatan.

Kegiatan mulai dari penyusunan desain hingga penelaahan hasil diperkirakan akan memerlukan waktu 10 bulan.

b. Matriks pelaksanaan kegiatan

NO.	LANGKAH	WAKTU PELAKSANAAN											
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agst	Sept	Okt	Nov	Des
1	Penyusunan Desain												
2	Analisis <i>Framework</i>												
3	Penyusunan Stimulus												
3	Penulisan Soal												
4	Penelaahan Butir Soal												
5	Uji Coba												
6	Penelaahan Hasil												

CATATAN UNTUK SETIAP LANGKAH:

1. Gambaran umum langkah
2. Metode pelaksanaan langkah
3. Sasaran/tujuan
4. *Output*
5. Personel yang terlibat
6. Waktu yang dibutuhkan untuk mencapai sasaran

DAFTAR BACAAN

- Brown, Gillian. and George Yule. 1996. *Discourse Analysis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana*. Yogyakarta: LkiS Yogyakarta
- Ermanto, 2008. *Keterampilan Membaca Cerdas*. Padang: UNP Press
- Wellek, Rene and Austin Warren. 2014. *Theory of Literature*. Terj. Melani Budianta. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- OECD (2019), *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework*, PISA, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/b2Sefab8-en>