

Upaya Peningkatan Mutu Proses Dan Hasil Belajar Interaktif Melalui Penilaian Otentik Pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Bagi Mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Bengkulu

Sri Ken Kustianti

srikenkustianti@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Bengkulu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil belajar interaktif melalui penilaian otentik pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran bagi mahasiswa S1 PGSD FKIP UNIB. Metode penelitian yang digunakan tindakan kelas berkolaborasi dengan model dosen pengampu mata kuliah sebagai peneliti. Penelitian ini dilakukan selama tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan penilaian otentik secara signifikan dapat meningkatkan mutu proses dan hasil belajar interaktif pada mata pelajaran Teknologi Pembelajaran. Penelitian ini menemukan model penilaian otentik yang inovatif dengan mengkondisikan agar setiap mahasiswa mampu membangun potensinya yang penekanannya pada kepercayaan diri untuk berani tampil dalam kelompok, keterbukaan dalam menerima kritik, keteguhan hati dalam mempertahankan pendapat dari kritik dan kepatuhan sebagai anggota kelompok. Dengan penilaian otentik kinerja dosen lebih kreatif dan mampu berimprovisasi, sedangkan mahasiswa lebih proaktif dalam berpartisipasi mencapai kompetensi pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil Belajar Interaktif, Penilaian Otentik, Teknologi Pembelajaran

Pendahuluan

Sejalan dengan perkembangan paradigma dunia tentang makna pendidikan, pendidikan dihadapkan pada sejumlah tantangan yang semakin berat. Salah satu tantangan nyata tersebut adalah bahwa pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang utuh. Kompetensi yang diharapkan dimiliki sumber daya manusia saat ini lebih menitik beratkan pada sumber daya manusia yang berkarakter yang memiliki kompetensi belajar yang harus dikuasai yakni kemampuan pemahaman tingkat tinggi, kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi. Berkaitan hal tersebut mensyaratkan diterapkannya penilaian otentik dalam pembelajaran. Hal ini berarti penilaian yang harus dilakukan adalah penilaian menyeluruh baik proses maupun hasil belajar peserta didik secara valid dan reliabel.

Penilaian otentik yang dikembangkan tidak semata-mata untuk menilai hasil belajar peserta didik, melainkan juga berbagai faktor yang lain, antara lain kegiatan pembelajaran yang dilakukan itu sendiri. Artinya, berdasarkan informasi yang diperoleh dapat pula dipergunakan sebagai umpan balik penilaian terhadap kegiatan yang dilakukan (Nurgiyantoro, 2011).

Secara garis besar, penilaian otentik memiliki sifat-sifat (1) berbasis kompetensi, yakni penilaian yang mampu memantau kompetensi seseorang; (2) bersifat individual, karena kompetensi tidak dapat disamaratakan pada semua orang, tetapi bersifat personal; (3) berpusat pada peserta didik karena direncanakan, dilakukan, dan dinilai oleh guru/dosen dengan melibatkan secara optimal peserta didik sendiri; (4) otentik (nyata, riil seperti kehidupan sehari-hari dan sesuai dengan proses pembelajaran yang dilakukan, sehingga penilaian otentik berlangsung secara; (5) terinterogatif dengan proses pembelajar; (6) penilaian otentik bersifat *on – going* atau berkelanjutan sehingga penilaian harus dilakukan secara langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga proses dan produk belajar dapat dipantau (Richardson, et all. 2009).

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa penilaian otentik atau kinerja dalam pembelajaran mata kuliah Teknologi Pembelajaran S1 PGSD FKIP UNIB belum secara optimal dapat dioperasionalkan oleh dosen. Adapun sistem penilaian (penilaian konvensional) yang digunakan dalam perkuliahan Teknologi Pembelajaran belum mampu mengungkapkan profil kinerja proses dan hasil belajar interaktif mahasiswa dalam perkuliahan secara aktual. Sistem penilaian yang representatif kurang dapat dioperasionalkan, karena belum memadai pengetahuan dan keterampilan dosen untuk diterapkannya.

Idrus (2011) mengungkapkan hasil penelitian bahwa prosedur penilaian yang transparan, aspek kriteria dan indikator yang jelas serta umpan balik hasil penilaian yang aktual kepada mahasiswa merupakan faktor-faktor yang menumbuhkan kepercayaan dan perencanaan mahasiswa terhadap proses dan hasil belajar, serta mampu memotivasi mahasiswa untuk lebih mempersiapkan diri dalam mengikuti perkuliahan.

Berdasarkan kondisi yang ada dalam upaya mengembangkan profesionalisme dalam pendidikan khususnya dalam menerapkan penilaian otentik dan meningkatkan efektivitas perkuliahan, dosen pengampu mata kuliah Teknologi Pembelajaran perlu melakukan pengalaman langsung melalui penelitian pembelajaran yang relevan dan kondusif. Dalam pengembangan profesionalisme, guru/dosen bukanlah seorang yang teoritis melainkan harus berkemauan untuk aktif bertindak. Tetapi tanpa petunjuk teori kognitif yang dikembangkan secara sistematis akan tidak efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Standar kompetensi mata kuliah Teknologi Pembelajaran S1 PGSD mampu mengembangkan desain dan langkah-langkah pembelajaran berbasis kompetensi, menggunakan berbagai strategi, pendekatan, model, metode dan media/sumber belajar serta mampu merancang penilaian pembelajaran (silabus S1 PGSD Unib, 2013). Bagaimana mereka sebagai calon guru SD dapat diharapkan menjadi guru yang profesional yang mampu memberikan penilaian yang komprehensif tentang variabel proses pembelajaran di lapangan (SD). Jika di LPTK mereka tidak mendapatkan pengalaman belajar berbasis penilaian otentik.

Permasalahan penelitian ini yaitu “Apakah melalui penilaian otentik belajar dapat meningkatkan mutu proses dan hasil belajar interaktif dalam pembelajaran Teknologi Pembelajaran bagi mahasiswa S1 PGSD FKIP UNIB?”

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil belajar interaktif dalam mata kuliah Teknologi Pembelajaran melalui penilaian otentik bagi mahasiswa S1 PGSD FKIP UNIB.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang berkolaboratif (*collaborative classroom action research*) (Barker, 2001: 2 dan Donmoyer, 2000: 3). Meski demikian metode ini ditekankan dengan dosen sebagai peneliti (*teacher as researcher*) (Johnson, 1993: 6). Model ini relevan bagi guru dan dosen dan memiliki keunggulan, sebab efektif dapat memperbaiki kualitas pembelajaran yang dilakukannya. Pelaksanaan penelitian ini terdiri atas tiga langkah yaitu (1) diagnostik (perumusan masalah dan hipotesis tindakan), (2) terapeutik (perbaikan yang terdiri atas beberapa siklus: perencanaan – pelaksanaan – pengamatan – refleksi) dan (3) pasca terapeutik (pemantapan dan pembuatan laporan) (Baker, 2001: 3 dan Johnson, 1993: 5).

Subyek penelitian ini yaitu mahasiswa semester IV kelas A TH 2016-2017 PGSD FKIP UNIB. Adapun faktor yang diselidiki terdiri atas dua jenis yaitu (1) faktor mutu proses pembelajaran interaktif dan (2) faktor mutu hasil belajar pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran. Faktor mutu proses pembelajaran interaktif menyangkut aspek yaitu (1) jumlah keterlibatan mahasiswa dalam interaksi kegiatan belajar, (2) kualitas tanggapan/gagasan/ide mahasiswa dalam kegiatan interaktif belajar dalam pembelajaran, (3) kontribusi individu terhadap kolaborasi kelompok, dan (4) performansi media grafis sebagai kerja kelompok. Sedangkan mutu hasil belajar pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran yaitu hasil nilai belajar yang diukur dengan tes formatif. Data ini dihimpun dengan mengadakan tes formatif baik sebelum PTK maupun dalam setiap siklus penerapan penilaian otentik.

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif dilakukan secara *flow analysis* untuk mendeskripsikan temuan dalam setiap siklus (Johnson, 1993: 4). Adapun teknik kuantitatif untuk menganalisis mutu proses pembelajaran interaktif Teknologi Pembelajaran dilakukan dengan *weighted mean score* (Wardani, Wihardit, dan Nasoetion, 2002: 54-56). Untuk menganalisis mutu hasil belajar digunakan statistik deskriptif dan t-tes untuk membandingkan keunggulan antar siklus dan membandingkan pre dan pos tes (dianalisis dengan SPSS versi 110 Santoso, 1999:112-193). Dari kedua analisis tersebut diramu agar menjadi satu kesimpulan yang bermakna.

Indikator keberhasilan PTK didasarkan kepada ketentuan sebagai berikut: mutu proses pembelajaran tiap indikator dimulai dengan skala 1 sampai dengan 4. Skor tertinggi 4, yakni sebagai berikut= skor 1= tingkat kualifikasi kurang, skor 2= tingkat kualifikasi cukup, skor 3= tingkat kualifikasi baik, skor 4= tingkat kualifikasi sangat baik. Adapun indikator hasil belajar secara klasikal apabila 75% dari seluruh mahasiswa mampu meningkatkan kualitas hasil belajar pada kategori skor nilai 70-100 (B atau A) dan tidak ada nilai E dan D.

Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Produktivitas Diskusi Kelompok Mahasiswa Pra Tindakan (Siklus I)

Berdasarkan hasil pengamatan dari pengalaman peneliti dalam pembelajaran pada mata kuliah yang peneliti ampu pada mahasiswa PGSD seperti halnya Teknologi Pembelajaran, belum secara optimal mampu mengungkap profil kinerja proses dan hasil belajar interaktif mahasiswa secara aktual.

Kegiatan observasi tersebut dilakukan pada dua kali pertemuan dengan empat kali persentasi hasil diskusi kelompok. Mahasiswa semester IV S1 PGSD yang berjumlah 39 orang, dibagi dalam enam kelompok 4, 5, dan 6, beranggotakan masing-masing 7 orang. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari observasi ini adalah (1) frekuensi keterlibatan anggota kelompok, (2) kualitas gagasan/ide atau kontribusi anggota kelompok, dan (3) tes hasil belajar.

Dengan pendekatan metode diskusi kelompok dan presentasi hasil diskusi kelompok menunjukkan bahwa siswa yang aktif cenderung berprestasi belajarnya dalam mencapai target kompetensi yang diharapkan. Mereka yang aktif ini tampak memonopoli dalam kerja kelompok dan diskusi. Sedangkan sebagian besar dari setiap mahasiswa tergolong tidak aktif dan cenderung sebagai pelengkap atau hanya titip nama dalam laporan tugas kelompok. Hal ini tampak kesulitan ketika dihadapkan pada soal-soal dan tugas-tugas penguasaan pengetahuan pada tingkat penerapan analisis, sintesis, dan evaluasi. Jumlah mahasiswa yang terlibat dari masing-masing kelompok dalam bentuk interaktif (persentasi, mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan) dari masing-masing kelompok masih rendah, yaitu rata-rata 21,90%.

Hasil diskusi yang berkenaan dengan kualitas mengajukan gagasan atau pertanyaan. Rata-rata gagasan yang diajukan cukup jelas, namun belum mampu melihat suatu isu/hal dari berbagai perspektif. Kualitas gagasan atau pertanyaan yang diajukan pada umumnya masih memerlukan bimbingan. Disamping itu juga kecakapan emosional dan sosial masih kurang seperti halnya (1) Kepercayaan diri untuk berani tampil dalam kelompok, (2) Kesadaran diri dalam kelompok, (3) Keterbukaan dalam menerima kritik/saran, (4) Keteguhan hati dalam mempertahankan pendapat/ide/ gagasan dari kritikan, dan (5) Kepatuhan sebagai anggota kelompok (tata tertib, komitmen, dan disiplin).

2. Hasil Implementasi Asesmen Otentik dalam Tindakan Pembelajaran

Pelaksanaan tindakan belajar ini dilakukan dalam siklus ke II dan siklus ke III. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu : (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Adapun fokus tindakan pada setiap siklus sebagai berikut:

- 1) Siklus II, Tindakan I. Penerapan asesmen otentik untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam kelas/persentasi.
- 2) Siklus II, Tindakan II. Penerapan asesmen otentik untuk meningkatkan efektivitas dan kreativitas daya pikir/kualitas komunikasi mahasiswa dalam diskusi/persentasi.

- 3) Siklus II, Tindakan III. Penerapan asesmen otentik untuk meningkatkan aspek kalaborasi dan hasil kerja kelompok mahasiswa.

Masing-masing tindakan dimaksudkan untuk melihat pengaruh bersama antara mahasiswa dengan bimbingan dosen terhadap kualitas (produktivitas) kinerja kelompok mahasiswa.

3. Hasil Pembelajaran Siklus II dan Tindakan I

Pada siklus II tindakan I ini dilakukan dua kali pertemuan dengan melakukan empat sesi diskusi kelas. Pada tindakan I ini fokus tindakan adalah mengakses dan meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam diskusi/presentasi. Jumlah mahasiswa satu kelas berjumlah 39 orang yang dibagi menjadi enam kelompok, dengan skenario tindakan sebagai berikut :

- a. Memberi petunjuk belajar tentang konsep masalah-masalah dalam proses pembelajaran.
- b. Mahasiswa diberi tugas melakukan analisis tentang kasus-kasus pembelajaran di SD yang telah disiapkan oleh dosen pengampu.
- c. Sebelum mengerjakan tugas yang diberikan, peneliti memberi penjelasan tentang sistem penilaian proses dan hasil diskusi kelompok dengan rambu-rambu beberapa aspek, kriteria, indikator dan skor yang telah dirumuskan bersama yang berkaitan dengan nilai proses/persentase dan hasil diskusi kelompok.
- d. Dengan bimbingan dosen, mahasiswa secara kelompok berdiskusi secara intensif untuk mengkonstruksi konsep dalam setiap kelompok sebagai pemecahan masalah dengan mengaitkan dari hasil pengamatan di lapangan.
- e. Memberi tugas masing-masing kelompok mempersentasikan hasil diskusi.
- f. Memberi kesempatan bagi kelompok penyaji untuk merefleksi hasil penyajiannya; dan memberi kesempatan kepada kelompok lain untuk mereview kelompok penyaji tentang performen atau kemampuan pematery dan power pointnya.
- g. Dosen pengampu juga terlibat aktif memotivasi kepada mahasiswa dengan meningkatkan aspek, kriteria dan skor untuk penilaian diskusi kelompok maupun diskusi kelas/persentase.
- h. Dosen bersama mahasiswa menarik kesimpulan.

Hasil peningkatan partisipasi mahasiswa dalam tindakan II ini menunjukkan keberhasilan dosen dalam mengupayakan partisipasi mahasiswa dalam kegiatan diskusi cukup signifikan. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan persentase jumlah mahasiswa yang terlibat komunikasi dalam diskusi dari rata-rata 21,90% meningkat menjadi rata-rata 40,76%.

4. Hasil Pembelajaran Siklus II Tindakan II

Fokus tindakan ke II pada siklus II ini untuk meningkatkan efektifitas dan kualitas interaksi mahasiswa dalam diskusi kelas/persentase. Tindakan ke II ini dilakukan dalam empat kali perkuliahan yang terdiri dari delapan sesi diskusi kelas/persentase. Empat sesi pertama mengembangkan efektifitas mahasiswa dalam berinteraksi, sedangkan empat sesi berikutnya untuk mengembangkan kualitas gagasan/ide/ tanggapan dan ataupun pertanyaan mahasiswa.

Pada pembelajaran sesi pertama, dosen tidak menginformasikan hal-hal yang berkaitan dengan aspek, kriteria, indikator, dan skor untuk penilaian aktivitas mahasiswa dalam diskusi kelas/persentase, tetapi pada sesi berikutnya mahasiswa dan dosen mendiskusikan tentang kriteria-kriteria yang digunakan dalam mengakses mahasiswa-mahasiswa melakukan diskusi kelas dengan skenario pembelajaran sebagai berikut :

- a. Memberi petunjuk belajar tentang langkah-langkah pengembangan pembelajaran.
- b. Mahasiswa dalam setiap kelompok diberi tugas menganalisis setiap langkah dalam suatu pembelajaran.
- c. Dengan bimbingan dosen, mahasiswa secara berkelompok berdiskusi lebih intensif untuk mengkonstruksi konsep dan generalisasi materi pembelajaran.
- d. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
- e. Dosen/tim peneliti bersama mahasiswa menyusun simpulan.
- f. Dosen/tim peneliti melakukan pengamatan dan sekaligus refleksi.

Untuk mendata tentang efektivitas interaksi mahasiswa dalam kegiatan kelompok, lebih difokuskan terhadap enam orang mahasiswa yang mewakili dari setiap kelompok. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu dan agar penilaian dapat dilakukan lebih cermat.

Untuk efektivitas interaksi mahasiswa dari rata-rata 1,66 meningkat menjadi skor 2,83 dan untuk kreativitas tanggapan/gagasan dan atau pertanyaan dari rata-rata 1,66 meningkat menjadi rata-rata skor 2,50. Adapun nilai hasil belajar Teknologi Pembelajaran pada siklus II ini rata-rata 72.

Sebagai refleksi pada siklus ini karena masalah kolaborasi yang terkait dengan aspek kepribadian, dan hasil kerja kelompok belum dibahas, maka perlu upaya untuk meningkatkan kinerja mahasiswa dari aspek kepribadian dan hasil kerja kelompok.

5. Hasil Pembelajaran Siklus III Tindakan III

Fokus tindakan pada siklus III ini untuk mengakses kolaborasi anggota dalam kelompok, dan penilaian difokuskan pada seorang mahasiswa dari masing-masing kelompok. Adapun untuk mengakses hasil karya kelompok dilakukan tahapan pembuatan media sederhana untuk pembelajaran yang dibuat oleh masing-masing kelompok.

Pada proses pembelajaran yang menggunakan asesmen otentik atau kinerja yang diterapkan pada penelitian tindakan kelas ini mampu membuktikan bahwa perkembangan kognitif mahasiswa mampu ditingkatkan sampai taraf coba (evaluasi). Pada penelitian ini skenario pembelajaran dilakukan sebagai berikut :

- a. Memberi petunjuk belajar tentang pembuatan media sederhana untuk pembelajaran.
- b. Pemberian penjelasan sistem penilaian kelompok bahwa proses kerja kelompok kepribadian dan kemampuan masing-masing individu bertanggungjawabkan hasil kerja kelompok mempengaruhi nilai kelompok.
- c. Dengan bimbingan dosen, para mahasiswa secara kelompok berdiskusi untuk merancang, memilih bahan dan membuat media untuk pembelajaran, dengan memperhatikan karakteristik, kesatuan dengan tujuan yang akan dicapai, kreativitas, dan teknik penggunaan media dalam pembelajaran.
- d. Masing-masing kelompok mempersentasikan hasil/produk media dengan mensimulasikan dalam suatu pembelajaran.
- e. Dosen bersama mahasiswa menyusun simpulan.
- f. Dosen melakukan pengamatan selama proses, evaluasi dan sekaligus refleksi.

Untuk skor rata-rata kontribusi individu terhadap kolaborasi kelompok 2,91 yakni pada tingkat kualifikasi baik. Adapun hasil belajar Teknologi Pembelajaran pada siklus III ini rata-rata 76.

B. Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa hasil belajar mahasiswa S1 PGSD FKIP Unib pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran dapat ditingkatkan melalui belajar interaktif melalui pendekatan penilaian otentik, dengan mengedepankan kemampuan menganalisis, berpikir kritis dan kreatif serta bertanggungjawab sebagai bentuk kemampuan personal dan sosial dalam tugas kelompok. Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi bersama ditemukan bahwa partisipasi mahasiswa dalam kerja kelompok atau dalam proses masyarakat belajar akan terbentuk apabila : (a) Para mahasiswa diberikan motivasi dan merasa dihargai jika aspek-aspek, kriteria, indikator, dan hasil pengukuran terhadap kinerja mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dilakukan secara transparan, (b) Para mahasiswa tertantang untuk berpartisipasi aktif dalam mengklasifikasikan fakta, menganalisis, mensintesis fakta serta mengevaluasi atau menilai generalisasi sehingga mereka memiliki pengetahuan yang lebih komprehensif, (c) Mahasiswa menghapus image tentang sistem perkuliahan yang dilakukan dosen dengan metode diskusi kelompok adalah karena dosen tidak punya persiapan mengajar atau karena dosen malas mengajar. Menurut teori Intelegensi Triarkik (*Triarchic Theory of Intelligence*) oleh Sternberg (1984;1995;2003) dalam Joni (2005) bahwa penguasaan kemampuan interaktif perlu mengedepankan pengembangan tiga jenis kemampuan berpikir, yaitu berpikir analitik, sintetik dan berpikir praktikal, yakni : apabila kemampuan berpikir analitik mengedepankan kemampuan menganalisis serta berpikir kritis, kemampuan berpikir sintetik berperan dalam penemuan

gagasan atau pemecahan masalah khususnya yang belum pernah dikenal sebelumnya, sehingga dikena juga sebagai kemampuan berpikir kreatif. Sedangkan kemampuan berpikir praktikal dikerahkan manakala gagasan atau cara baru pemecahan masalah baru tersebut disodorkan untuk dinilai kelayakannya dihadapan khalayak, termasuk didalamnya kemampuan si penggagas untuk menerima serta memanfaatkan secara produktif kritik yang ditujukan terhadap gagasan dan cara baru pemecahan masalah yang ditemukannya itu. Kedua sisi kemampuan kognitif yakni kemampuan sintetik dan praktikal inilah yang dapat menjelaskan mengapa sering ditemukan peserta didik yang cerdas dalam karier akademik yang cukup hanya bermodalkan kemampuan berpikir analitik, belakangan ternyata kurang berhasil dalam kariernya karena dalam kehidupan juga dibutuhkan kemampuan berpikir sintetik dan praktikal.

Disamping mengacu pada teori Intelegensi Triarkik tersebut di atas juga mengacu pada kecakapan emosional dan kecakapan sosial seperti halnya Goleman (1995) menyimpulkan bahwa akar permasalahan dalam berbagai sisi kehidupan baik dalam keluarga, sekolah maupun di tempat kerja yakni bahwa akar permasalahan terletak tidak di sisi kecerdasan kognitif melainkan akibat kemampuan emosional, sehingga dicetuskan gagasan mengenai pendamping dari kecerdasan kognitif. Dengan kata lain pada dasarnya, kecakapan emosional ini berkenaan dengan kemampuan seseorang untuk memahami serta menanggapi secara tepat perasaan orang lain, serta dalam memelihara hubungan baik dengan orang lain yang secara keseluruhan juga dinamakan seni bergaul (*Social Arts*). Hal tersebut diperkuat pendapat Vygotsky yang menekankan pentingnya konteks sosial sebagai ajan pembelajaran, karena akan membuat peluang bagi terbentuknya berbagai kemampuan inter-personal sebagai dampak pengiring atau *Nurturan Effects* (Joyce & Wil, 1972 dalam Joni, 2005).

Melalui belajar interaktif dengan pendekatan penilaian otentik dalam pembelajaran, hasil belajar mahasiswa dapat ditingkatkan dari rata-rata hasil belajar kelas 69,4 (siklus I) meningkat menjadi 72 (siklus II) dan meningkat menjadi 76 (siklus III).

Hasil wawancara dengan mahasiswa menyatakan bahwa sistem penilaian konvensional tidak fair, karena sering kali nilai akhir mata kuliah hanya ditentukan oleh nilai-nilai ujian dan tugas saja, dan secara mental, mahasiswa tidak tertantang untuk belajar yang lebih komperhensif. Ini berarti bahwa para dosen Teknologi Pembelajaran diharapkan bisa merekayasa proses pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran yang kondusif. Melalui proses ini pencapaian kognitif serta proses dan hasil belajar mahasiswa tidak hanya sampai pada C3 (aplikasi) namun perkembangan kognitif para mahasiswa sampai pada tarap C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (mencipta). Proses-proses itu semua terjadi dalam proses pembelajaran dengan pendekatan belajar interaktif baik melalui aktivitas kolaboratif, refleksi, interpretasi, maupun simulasi.

Simpulan Dan Saran

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Proses dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran dapat ditingkatkan melalui belajar interaktif dengan pendekatan asesmen otentik dalam belajar.

- ❖ Penggunaan asesmen otentik dalam belajar interaktif pada pembelajaran mampu mengungkap dan meningkatkan profil produktivitas diskusi kelompok mahasiswa dari segi frekuensi keterlibatan/partisipasi anggota kelompok dalam diskusi, efektivitas dan kualitas mengkomunikasikan gagasan/pertanyaan, kontribusi anggota dalam mengefektifkan kerja kelompok serta hasil kelompok dengan kualitas baik.
- ❖ Partisipasi mahasiswa dalam kelompok terbentuk dengan cara (a) para mahasiswa diberikan motivasi dengan memberikan penjelasan. Sistem penilaian yang terkait dengan aspek-aspek, kriteria, indikator dan hasil pensekoran terhadap kinerja mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dilakukan secara transparan, (b) Para mahasiswa didorong pada penekanan keterampilan berpikir kritis, seperti membandingkan, debat, pemberian penjelasan pada teman, ataupun refleksi.

- ❖ Melalui interaktif belajar dengan pendekatan penilaian otentik dalam proses pembelajaran berdampak pada kompetensi kognitif (C3, C4,C5, dan C6) mahasiswa dalam belajar Teknologi Pembelajaran.

B. Saran

Dalam rangka meningkatkan kompetensi kognitif mahasiswa dalam belajar berdasarkan analisis dan evaluasi reflektif terhadap proses, temuan dan hasil penelitian ini maka penggunaan penilaian otentik belajar perlu dikembangkan tidak saja pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran, tetapi juga pada mata kuliah yang lain.

Daftar Pustaka

- Anderson, Rin W. dan David R. Kreathwohl. (2001). *A Taxonomi for Learning Teaching and Assessing A Revision of Bloom's Taxonomi of Educational Objectives*. New York. Addison Wesley Longman, Inc.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta. PT. Rineko Cipta.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pembelajaran*. Jakarta. Prekada Media.
- Nurgiyantoro, B.. (2011). *Penilaian Otentik*. Yogyakarta. UGM. Press.
- Rohani, Ahmad. (2004). *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Raka Joni, T.. (2005). *Cara Belajar Siswa Aktif serta Implikasinya Terhadap Sistem Pembelajaran*. P2LPTK Ditjen Dikti. Depdikbud.
- Richardson, J.S.. (2009). *Reading to Learn in The Content Areas*. Australia. Wadsworth Cengage Learning.
- Idrus. (2011). *Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD*. Jurnal Pendidikan Triadik. Bengkulu. Oktober.
- Wardani, IGAK; Wihardit, K; dan Nasution, N.. (2002). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Universitas Terbuka.