

Prof. Dr. Abdul Rahmat, S.Sos.I., M.Pd.

Dr. Harto S. Malik, M.Hum.

Dr. Ahmad, S.Pd., M.Pd.

Model ASOKA

dalam Pembelajaran dan Pelatihan
Pendidikan Masyarakat



Alami
Sampaikan
Olah
Kaji
Aksi

Model ASOKA
dalam Pembelajaran
dan Pelatihan Pendidikan
Masyarakat

Prof. Dr. Abdul Rahmat, S.Sos.I., M.Pd.

Dr. Harto S. Malik, M.Hum.

Dr. Ahmad, S.Pd., M.Pd.

Model ASOKA
dalam Pembelajaran
dan Pelatihan Pendidikan
Masyarakat



IP.020.05.2023

**Model ASOKA (dalam Pembelajaran dan Pelatihan
Pendidikan Masyarakat)**

Prof. Dr. Abdul Rahmat, S.Sos.I., M.Pd.
Dr. Harto S. Malik, M.Hum.
Dr. Ahmad, S.Pd., M.Pd.

Pertama kali diterbitkan pada Mei 2023
Oleh **Ideas Publishing**
Alamat: Jalan Ir. Joesoef Dalie No. 110
Kota Gorontalo
Surel: infoideaspublishing@gmail.com
Anggota IKAPI No. 001/GORONTALO/14

Tersedia di www.ideaspublishing.co.id

ISBN: 978-623-234-291-0

Penyunting : Mira Mirnawati
Penata Letak : Chairunnisa Gandura
Desainer Sampul : Ilham Djafar

Dilarang mengutip, memperbanyak, atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku dalam bentuk apa pun, baik secara elektronis dan mekanis, termasuk memfotokopi, merekam, maupun dengan sistem penyimpanan lainnya tanpa izin tertulis dari penerbit.

Daftar Isi

Prakata.....	vii
--------------	-----

BAB 1

Konsep Dasar Model ASOKA

A. Pemahaman Dasar ASOKA	1
B. Lahirnya Model ASOKA	4
C. ASOKA pada Kurikulum Merdeka	9

BAB 2

Model ASOKA

(Sebuah Metode Pembelajaran Berbasis Pengalaman)

A. Arti Penting Pengalaman pada Pembelajaran	13
B. Aspek Pengalaman Belajar.....	21
C. Pengalaman sebagai Universitas Kehidupan	24

BAB 3

Analogi Visual Perkembangan Belajar Model ASOKA

A. Konsep Kerucut Edgar Dale.....	33
B. Prinsip-prinsip Model ASOKA pada MBKM.....	38

BAB 4

Dosen sebagai Fasilitator pada Model ASOKA

A. Pengertian Fasilitator	47
B. Dosen dan Mahasiswa adalah Subjek Belajar	50

BAB 5

Siklus Belajar Model ASOKA

A. Daur Belajar ASOKA	55
B. Akumulasi Pengalaman Hidup.....	60

BAB 6

Evaluasi Belajar Model ASOKA

A. Asesmen Pembelajaran.....	71
B. Teknik Penilaian Non-tes	71
1. Penilaian Unjuk Kerja	71
2. Penilaian Produk	74
3. Teknik Penilaian Produk.....	75
4. Penilaian Proyek.....	76
5. Teknik Penilaian Proyek	77
6. Portofolio	78
7. Teknik Penilaian Portofolio	79
8. Penilaian Sikap	81

BAB 7

Penerapan Model Pembelajaran ASOKA

Berbasis Literasi Sosial

A. Pemahaman Literasi Sosial.....	85
B. Implementasi Literasi Sosial sebagai Modal kewirausahaan Sosial	91
C. Cara Menyusun Desain Pelatihan dengan Model ASOKA.....	93
D. Contoh Model Pelatihan untuk Memenuhi Literasi Sosial	101

BAB 8

Proyek Merdeka Belajar dengan Model ASOKA dalam Konteks Evaluasi

A. Proyek Merdeka Belajar.....	115
B. Penerapan Proyek Merdeka Belajar dalam Pembelajaran	116
C. Penerapan Proyek Merdeka Belajar pada Satuan Pendidikan Nonformal.....	132
D. Evaluasi Proyek Merdeka Belajar.....	138

Glosarium.....	155
----------------	-----

Daftar Pustaka	159
----------------------	-----

Indeks	169
--------------	-----

Prakata

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang begitu pesat, metode pembelajaran dalam dunia pendidikan di perguruan tinggi pun turut terdampak. Tuntutan menghadirkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa semakin mendesak. Tidak semua metode pembelajaran cocok digunakan untuk menyampaikan suatu materi dalam proses perkuliahan. Oleh karena itu, metode pembelajaran dituntut semakin inovatif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. ASOKA lahir sebagai suatu respons zaman yang berharap agar dapat menjadi pilihan sebagai alternatif ketika dosen melaksanakan perkuliahan. Konsep dasar ASOKA adalah pengalaman mahasiswa yang dijadikan sebagai fokus utama untuk memperoleh pengetahuannya sendiri.

Dosen merupakan target utama pembaca sasaran buku yang diberi judul *Model ASOKA* ini. Dosenlah sebagai pengampu mata kuliah yang dapat mengimplementasikan model ini sebagai metode pembelajaran bersama mahasiswanya dalam melaksanakan proses perkuliahan. Namun, tidak menutup kemungkinan buku ini dapat digunakan oleh guru dan calon guru yang membutuhkan alternatif metode pembelajaran yang akan diimplementasikan pada proses pembelajaran pada pelajaran yang mereka ampu.

Buku *Model ASOKA* terdiri atas delapan bab. Bab 1 menguraikan konsep dasar model ASOKA. Bab 2 menguraikan model ASOKA, sebuah metode pembelajaran berbasis pengalaman. Bab 3 menguraikan analogi visual perkembangan belajar model ASOKA. Bab 4 menguraikan dosen sebagai fasilitator pada model ASOKA. Bab 5 menguraikan siklus belajar model ASOKA. Bab 6 menguraikan evaluasi belajar model ASOKA. Bab 7 menguraikan penerapan model pembelajaran ASOKA berbasis literasi sosial. Bab 8 atau bab terakhir menguraikan proyek merdeka belajar dengan model ASOKA dalam konteks evaluasi.

Buku *Model ASOKA* adalah buku yang dikonversi dari hasil penelitian. Oleh karena itu, buku ini berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sehingga secara ilmiah telah dibuktikan bahwa model ASOKA adalah sebuah model yang memiliki nilai kebaruan yang telah dibuktikan secara ilmiah.

Kami, penyusun buku *Model ASOKA* berharap buku ini dapat memberikan manfaat bagi dosen dan pengajar dalam proses pembelajaran. Manfaat tersebut terutama dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penyusun

BAB 1

Konsep Dasar Model ASOKA

A. Pemahaman Dasar ASOKA

Pendidikan adalah suatu yang penting dan sangat diperlukan guna menjalani hidup di dunia ini baik secara individu maupun kelompok masyarakat. Hal yang pertama kali harus ditempuh oleh seseorang dalam menyongsong kehidupan adalah pendidikan. Pendidikan formal dimulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Pendidikan formal ditinjau dari segi usia dimulai dari umur 5—6 tahun hingga menginjak umur 22—23 tahun dan setelah itu manusia akan mulai bekerja dan berusaha bertahan hidup.

Berikut ini pendapat Aristoteles tentang pendidikan.

“Education is a function of the State, and is conducted, primarily at least, for the ends of the State. State – highest social institution which secures the highest goal or happiness of man. Education is preparation for some worthy activity. Education should be guided by legislation to make it correspond with the results of psychological analysis, and follow the gradual development of the bodily and mental faculties”.

Artinya, pendidikan adalah salah satu fungsi dari suatu negara dan dilakukan, terutama setidaknya, untuk tujuan negara itu sendiri. Negara adalah institusi sosial tertinggi yang mengamankan tujuan tertinggi atau kebahagiaan manusia. Pendidikan adalah persiapan/bekal untuk beberapa aktivitas/pekerjaan yang layak. Pendidikan semestinya dipandu oleh undang-undang untuk membuatnya sesuai (koresponden) dengan hasil analisis psikologis, dan mengikuti perkembangan secara bertahap, baik secara fisik (lahiriah) maupun mental (batiniah/jiwa).

Dari pengertian pendidikan menurut Aristoteles, pendidikan sangatlah penting terutama untuk keberlangsungan hidup manusia. Oleh karena itu, karena pendidikan berhubungan dengan keberlangsungan hidup manusia maka pendidikan senantiasa berubah seiring dengan perkembangan waktu dan zaman. Dulu, pendidikan sangatlah sederhana. Namun, saat ini dipenuhi dengan teknologi yang berhasil dikembangkan oleh manusia untuk menyesuaikan dengan kebutuhannya.

Manusia terus bertumbuh sesuai dengan perkembangan zaman. Begitupun dengan anak-anak yang bertumbuh dan berkembang dari zaman ke zaman. Pertumbuhan dan perkembangan zaman senantiasa kian berubah, seperti cara anak-anak bergaul, berpikir, dan mengerjakan sesuatu. Anak-anak zaman dahulu tergolong lebih sederhana dibandingkan dengan anak-anak masa kini. Salah satu faktor penyebabnya adalah teknologi. Sekolah dasar tahun 2006 dengan sekolah dasar tahun 2021 berbeda. Salah satu yang membedakannya adalah kurikulum dan teknologi yang digunakan.

Sekolah zaman dulu cukup dengan membaca buku dan mencatat. Berbeda dengan sekolah masa kini yang menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Bahkan pembelajaran dapat berbasis aplikasi media sosial seperti *WhatsApp*, *Google Form*, *Google Classroom*, *Tiktok* dan lain sebagainya. Pembelajaran zaman sekarang bukan hanya dilaksanakan secara tatap muka saja tetapi dapat dilaksanakan melalui *Zoom Meeting*, *Google Meeting*, menggunakan grup *WhatsApp*, menggunakan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan sebagainya.

Seiring berkembangnya teknologi, akses di seluruh dunia menjadi lebih mudah untuk diakses. Hal ini menyebabkan dunia pendidikan tinggi harus lebih giat lagi mengajarkan bagaimana keterampilan yang dapat mudah ditransfer seperti kepemimpinan, pemecahan masalah, inovasi, dan lainnya kepada mahasiswa menjadi lebih penting dari sebelumnya.

Namun, saat ini dunia pendidikan tinggi menghadapi tantangan besar. Bagaimana mereka dapat membantu mengembangkan keterampilan mereka ketika mereka tidak diajarkan. Meskipun mereka tidak menemukan bagian materi dalam pembelajaran atau buku teks, mereka memiliki banyak kesempatan untuk mempelajari dan menerapkan keterampilan ini melalui terutama pengalaman mereka sendiri.

Oleh karena itu, ASOKA lahir sebagai sebuah metode pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi solusi bagi metode pembelajaran alternatif yang pengimplemntasiannya utamanya di pendidikan tinggi . ASOKA dapat menghubungkan subjek atau konsep dengan cara mahasiswa mengalaminya sendiri. Jenis pembelajaran ini sering melibatkan kegiatan langsung seperti eksperimen dan kerja lapangan tetapi juga dapat berlangsung dalam jangka waktu yang lebih lama. Misalnya, proyek mata kuliah atau *case method*.

Model pembelajaran ASOKA merupakan pembelajaran melalui pembentukan pengalaman mahasiswa. Model ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mencapai keberhasilan dengan memberi kebebasan untuk menentukan pengalaman apa yang akan mereka fokuskan, keterampilan apa yang ingin mereka tingkatkan, dan bagaimana mereka membuat suatu konsep dari pengalaman yang telah mereka alami itu.

ASOKA merupakan sebuah proses pembelajaran dan proses melakukan perubahan yang memanfaatkan pengalaman sebagai media pembelajaran atau belajar. ASOKA fokus pada proses belajar yang dilakukan setiap individu. Proses pembelajarannya dengan menempuh proses refleksi dan menempuh proses pembuatan makna dari pengalaman nyata. Dengan terlibatnya mereka secara langsung dalam proses belajar, maka mereka akan mengonstruksikan sendiri seluruh pengalaman yang mereka alami menjadi suatu pengetahuan baru bagi mereka.

B. Lahirnya Model ASOKA

Model ASOKA lahir sebagai bentuk pengembangan dari konsep pembelajaran *experiential learning* yang dikembangkan oleh David Allen Kolb. Beliau adalah seorang pendidik berkebangsaan Amerika. Sekitar awal 1980-an. David Kolb (1984) mendefinisikan *experiential learning* sebagai sebuah model pembelajaran yang holistik, yaitu seseorang belajar, berkembang, dan bertumbuh.

Penggunaan istilah *experiential learning* sendiri dimaksudkan untuk menekankan bahwa pengalaman (*experience*) memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi pembeda antara *experiential learning* dengan model pembelajaran lainnya, seperti teori pembelajaran kognitif atau behaviorisme. David Allen Kolb atau lebih dikenal dengan julukan A. Kolb menyatakan bahwa belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan yang diciptakan melalui adanya perubahan dalam berbagai bentuk pengalaman. Pengetahuan diciptakan oleh kombinasi antara pemahaman dan pengalaman yang ditransformasikan.

Istilah *experiential* dalam model ASOKA digunakan untuk membedakan antara teori belajar kognitif yang lebih menekankan pada aspek kognitif dan cenderung mengabaikan aspek afektif. Selain itu, seperti teori belajar behaviorisme yang cenderung tidak memberikan kesempatan pengalaman subjektif untuk berperan dalam proses belajar.

Selain Kolb, terdapat Edgar Dale dalam buku berjudul *Audiovisual Methods in Teaching* (1969) menganggap kerucut merupakan analogi visual untuk menunjukkan perkembangan belajar. Menurut Dale, mahasiswa dapat belajar dengan baik berasal dari 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 70% dari apa yang dikatakan, serta 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Kemudian penelitian yang pernah dilakukan menunjukan bahwa pengetahuan seseorang diperoleh dari pengalaman pendengaran 11%, pengalaman penglihatan 83%, sedangkan kemampuan daya ingat yaitu berupa pengalaman yang diperoleh dari apa yang didengar 20%, serta dari pengalaman apa yang dilihat 50%.

Terdapat beberapa ahli lain yang menginspirasi lahirnya model ASOKA. Salah satunya adalah Cohen Walker (1993) yang mendefinisikan bahwa pengalaman belajar yang menjadi fondasi dari stimulus dalam proses belajar. Proses pembelajaran secara aktif ini membentuk sebuah konstruk dari pengalaman mereka sendiri. Menurut Cohen Walker, belajar merupakan proses yang holistik, yaitu ketika pembelajaran dikonstruksi secara kultural dan sosial, dan proses belajar dipengaruhi oleh konteks sosial dan emosional dari sumber pembelajaran terjadi. Pengalaman seseorang di dunia nyata akan terbawa ke dalam lingkungan belajar, dan antara diri

individu dengan lingkungan sosial atau fisik harus selalu diperhatikan.

Association for Experiential Education (AEE), mendefinisikan *experiential learning* sebagai sebuah falsafah dan metode yaitu pendidik memotivasi peserta didik dengan terlibat secara langsung, dan upaya meningkatkan pengetahuan dilakukan dengan berfokus pada refleksi, serta meningkatkan keterampilan. Jadi, terjadi interaksi antara pembelajaran itu sendiri dengan lingkungan luar yang nyata, yang akhirnya menimbulkan suatu pembelajaran yang bermakna. Dalam metode *experiential learning* ini, fasilitator atau pendidik akan membantu untuk membuat suatu lingkungan pembelajaran yang bisa meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

Savicki (2008) menyatakan bahwa metode *experiential learning* memiliki peran penting dalam meningkatkan kompetensi dan sensitivitas antarbudaya. Proses belajar menerima informasi secara lebih kritis dan dapat menyerap kompetensi lain yang berbeda dengan kompetensi yang memang telah dimiliki sebelumnya. Pada akhirnya, hal ini akan menghasilkan proses belajar yang sangat kuat dan positif.

Seorang guru atau dosen pasti mengenal salah satu ungkapan guru, budayawan, filsuf, ahli politik, dan pemikir Tiongkok yang abadi **Confucius** (551-479 SM) terkait dengan proses belajar-mengajar ialah '*I hear I forget, I see I remember, I do I understand*', artinya yaitu Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya paham. Tiga pernyataan sederhana ini membicarakan bobot penting dari pembelajaran model ASOKA. Model *I hear I forget* adalah model ceramah klasikal yang sering dan mudah

dilakukan, namun berapa lama mereka ingat. Artinya dalam belajar jika kita hanya “Mendengar” saja maka akan mudah lupa, beberapa penelitian menyebutkan daya ingat bertahan sekitar kurang lebih 7 menitan. Memaknai *I see I remember* adalah kita memfasilitasi pembelajaran secara visual. Dalam hal ini, mahasiswa mendapat kesempatan melihat dan memperhatikan objek, gambar, peraga, media tayang elektronik, dan lain-lain. Akan tetapi, jika sebatas melihat saja kata Confucius maka mahasiswa akan ingat, tetapi belum tentu mengerti oleh karena itu, pembelajaran mestilah sampai tahap melakukan atau berbuat, ‘*I do I understand*’. Ketika proses pembelajaran yang tak sampai pada ukuran ‘*I do I understand*’ menjadi tidak mendapat tempat berarti. Dosen hanya merasa cukup kalau mahasiswanya patuh, mengikuti peraturan, mendapat nilai yang cukup atau tinggi, dan dengan semua itu mahasiswa akan merasa senang pula.

Sebagai agen utama perubahan, maka keharusannya untuk memfasilitasi pembelajaran yang bersandar konsep ‘*I do I understand*’, sehingga dosen wajib memiliki hasrat dan kapasitas untuk melakukan itu. Sebab ketika mahasiswa memiliki kemampuan itu, dengan sendirinya mereka memiliki sebuah keyakinan dan kemantapan hati untuk memfasilitasi pembelajaran secara berbeda.

Model ASOKA memodifikasi dan memperluas pernyataan Confucius tersebut di atas: apa yang saya dengar saya lupa (*What I hear, I forget*); apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit (*What I hear and see, I remember a little*); apa yang saya dengar, lihat, dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman, saya mulai paham (*What I hear, see, and ask question about or discuss with someone else, I begin to understand*). Apa yang

saya dengar, lihat, diskusikan, dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan (*What I hear, see, discuss, and do, I acquire knowledge and skill*); apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya menguasainya (*What I teach to another, I master*).

Pengembangan model ASOKA memberikan pemaknaan bahwa jika hanya mendengar saja kita akan lupa. Ketika kita mendengar dan melihat kita akan sedikit ingat. Ketika kita mendengar, melihat, dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi dengan orang lain, kita mulai paham. Ketika kita mendengar, melihat, bertanya, berdiskusi, dan melakukan maka kita mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan, dan ketika kita mengajarkan kepada orang lain maka kita akan menguasai apa yang kita pelajari. Menjadi tantangan dan tuntutan proses pembelajaran bagaimana caranya untuk meningkatkan transfer pengetahuan baru, pengalaman baru, dan keterampilan baru sehingga dapat mendorong masing-masing individu dewasa guna meraih semaksimal mungkin ilmu pengetahuan yang diinginkannya, apa yang menjadi kebutuhannya, serta keterampilan yang diperlukan.

Dunia ini terus berubah, dan setiap perubahan selalu melahirkan tantangan yang berbeda. Esensi pendidikan itu sendiri adalah ‘memanusiakan manusia’, perubahan era atau zaman apapun pasti akan berimplikasi pada dinamika dan fenomena pendidikan itu sendiri. Mengutip seorang psikolog yang berhasil mempublikasikan bukunya pada tahun 1969 berjudul *Freedom to learn*. Pada pengantar buku tersebut, ketika lima puluh tahun lalu ia mengatakan “Sekolah kita umumnya sangat tradisional, konservatif, birokratis, dan resisten terhadap perubahan. Satu cara yang harus dilakukan untuk menyelamatkan

generasi muda ini adalah melalui kemerdekaan belajar”. Ketika menyoal kemerdekaan belajar, sejatinya sejak lahir manusia sudah memiliki empat hal fitrah dalam belajar yakni, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (*intellectual curiosity*). Memiliki daya imajinasi kreativitas yang tinggi (*Creative imagination*). Memiliki kemampuan berpikir untuk menemukan suatu pengetahuan (*art of discovery and invention*). Memiliki akhlak mulia (*noble attitude*) terhadap proses penemuan ilmu. Senyatanya jika merdeka belajar harus menjadi komitmen bersama sebagai langkah yang tepat untuk mencapai pendidikan yang ideal yang sesuai dengan kondisi saat ini dengan tujuan untuk mempersiapkan generasi yang tangguh, cerdas, kreatif, dan memiliki karakter sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia. Bukankah merdeka belajar memberi kebebasan pada mahasiswa untuk menguatkan karakter, mengembangkan bakat dan keterampilan yang ada dalam diri karena selama ini pendidikan lebih menekankan pada aspek pengetahuan.

C. ASOKA pada Kurikulum Merdeka

Model ASOKA berfokus pada dua pendekatan yang saling terkait satu sama lain dalam menciptakan pemahaman atas sebuah pengalaman, yakni konseptualisasi abstrak dan pengalaman konkret, serta dua pendekatan dalam menciptakan perubahan pengalaman, yakni observasi reflektif dan eksperimen aktif. Jadi, ASOKA terbentuk dari kegiatan yang dilakukan mahasiswa, yang terkait topik pembelajaran, dan refleksi atas kegiatan yang telah mereka lakukan. Sebuah proses perubahan yang memanfaatkan pengalaman sebagai media pembelajaran, jadi belajar

bukan hanya dari materi yang sumbernya dari buku atau dari pendidik saja.

Dalam model pendidikan ini, mahasiswa memimpin dalam perjalanan belajar pribadi mereka. Ini membantu mengembangkan rasa ingin tahu, kolaborasi, dan motivasi diri semua sifat penting di abad ke-21. Secara keseluruhan, ASOKA adalah alat yang ampuh untuk mengajarkan keterampilan hidup yang penting dan membantu siswa membuat hubungan yang lebih dalam dengan pengetahuan yang mereka peroleh di kelas dan kehidupan. Agar pembelajaran berlangsung, mahasiswa harus merefleksikan pengalaman mereka. Mahasiswa akan memiliki banyak informasi untuk direnungkan seperti biaya bahan, keuntungan yang mereka peroleh, luaran dan produk yang bisa didiseminasikan dan seterusnya.

Pembelajaran ASOKA memberikan jalan bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi rasa ingin tahu mereka, membuat kesalahan dan belajar dari kesalahan tersebut di lingkungan berisiko rendah. Ini juga membantu mengembangkan keterampilan hidup yang penting seperti kepemimpinan, komunikasi, pemecahan masalah, motivasi diri dan banyak lagi di atas materi pelajaran. Mahasiswa dapat mengambil apa yang telah mereka pelajari dan menerapkannya dalam konteks lain, memperkuat hubungan antara dua disiplin ilmu atau mata kuliah pada kurikulum merdeka. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa aktivitas langsung terkait dengan retensi yang lebih baik, sehingga mengarah ke nilai tes yang lebih tinggi dan pemahaman yang lebih dalam tentang subjek di luar fakta dan angka belaka.

ASOKA memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menemukan apa yang mereka sukai, membantu

mengarahkan mereka untuk memenuhi karir dan jalur di masa depan. Dipandu oleh dosen dan mentor industri, mahasiswa akan bekerja dalam tim dalam berbagai proyek kewirausahaan sepanjang semester berjalan. Mereka akan belajar tentang riset pasar, desain produk, pengembangan bisnis, dan aspek lain dalam memulai dan menjalankan bisnis. Pada akhir semester, mereka akan mempresentasikan solusi mereka ke panel ahli, mensimulasikan sesi *pitch* dunia nyata, mendiseminasikan dan mengkonversi produk menjadi luaran mata kuliah seperti jurnal, buku, prosiding dan HaKI.

Mahasiswa akan memiliki kesempatan mengubah hidup yang akan membawa mereka ke masa depan yang tak terlihat, masa depan yang belum dipetakan yang dipimpin oleh perintis, seperti mereka sendiri yang bersedia mengambil risiko dan menciptakan kesuksesan yang akan mengarah pada pencapaian tujuan dan impian yang dipeluk. Melalui pembelajaran yang kaya dan pengalaman.

BAB 2

Model ASOKA

(Sebuah Metode Pembelajaran Berbasis Pengalaman)

A. Arti Penting Pengalaman pada Pembelajaran

Pembelajaran berdasarkan pengalaman, merupakan proses pembelajaran dimana mahasiswa merasakan langsung atau melibatkan diri dalam aktivitas belajar. Pembelajaran ini dinamakan dengan ASOKA. Dengan pembelajaran metode ini, mahasiswa diharapkan bersentuhan langsung dengan objek pembelajaran agar tercipta sebuah pengalaman.

Hal ini tentu saja didasarkan pada sebuah prinsip bahwa seseorang akan mengetahui dan membentuk pemahaman ketika mengalami langsung sebuah objek tertentu. Dibandingkan hanya membaca, pengetahuan seseorang jauh akan terbentuk ketika ia melakukan simulasi, praktik, peraga atau mengobservasi langsung sebuah objek. Melihat gambar kura-kura di buku, tentu berbeda rasanya ketika melihat dan mengamati langsung kura-kura di lingkungan luar. Inilah kelebihan pembelajaran berbasis pengalaman, dimana pembelajaran ini menekankan terciptanya kesan dan pengalaman pada masing-masing peserta didik berdasarkan pengalaman yang diperolehnya dari interaksinya dengan objek belajar di lingkungannya. Model pembelajaran ASOKA di kampus merdeka belajar meliputi tiga hal utama, yaitu fakta, konsep dan nilai.

1. Fakta

Fakta-fakta yang dieksplorasi harus dapat dikonseptualisasi untuk melahirkan nilai-nilai yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan. Dengan demikian, ketika mahasiswa belajar sesungguhnya diharapkan dapat melatih dan mengembangkan *skill* belajar (*soft skill*) yang meliputi *self management skills*, *thinking skills*, *research skills*, *communication skills*, *social skills*, dan *problem solving skills* (Langrehr, 2006).

Fakta sosial adalah cara bertindak, berpikir, dan berperasaan yang berada di luar individu dan mempunyai kekuatan memaksa dan mengendalikan individu tersebut. Fakta dapat menyebabkan lahirnya teori baru. Fakta juga dapat menjadi alasan untuk menolak teori yang ada dan bahkan fakta dapat mendorong untuk mempertajam rumusan teori yang sudah ada. Di lain pihak, teori dapat merangkum fakta dalam bentuk generalisasi dan prinsip-prinsip agar fakta lebih mudah dapat dipahami.

Dengan semakin meningkatnya tantangan kehidupan di masa depan, menuntut pengembangan teori dan siklus belajar secara berkesinambungan. Siklus belajar yang dikembangkan dalam kurikulum merdeka akan menentukan terbentuknya karakter yang diharapkan. Karakter berpikir yang kreatif dan memerdekakan atau membebaskan dapat menjadi modal utama untuk menjadi manusia mandiri dalam kehidupan masa depan yang kompetitif. Proses pembelajaran dalam kurikulum merdeka adalah pembelajaran yang berkarakter, membiasakan belajar dan bekerja terpola dan sistematis, baik secara individual maupun kelompok dengan lingkungan yang menyediakan ruang untuk berkreasi dan mencipta.

2. Konsep

Konsep diartikan sebagai: (1) rancangan atau buram surat dsb; (2) ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret; (3) gambaran mental dari objek, proses, atau apa yang ada di luar bahasa yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain. Konsep adalah suatu istilah, pengungkapan abstrak yang digunakan untuk tujuan mengklasifikasikan atau mengategorikan suatu kelompok dari suatu benda, gagasan atau peristiwa. Untuk lebih menjelaskan pengertian tentang konsep, berikut ini dikemukakan beberapa sifatnya.

- a. Konsep itu bersifat abstrak. Ia merupakan gambaran mental tentang benda, peristiwa, atau kegiatan. Misalnya, kita mendengar kata “Kelompok”, kita bisa membayangkan apa kelompok itu.
- b. Konsep itu merupakan “Kumpulan” dari benda-benda yang memiliki karakteristik atau kualitas secara umum.
- c. Konsep itu bersifat personal, pemahaman orang tentang konsep “Kelompok” misalnya, mungkin berbeda dengan pemahaman orang lain.
- d. Konsep dipelajari melalui pengalaman dengan belajar.
- e. Konsep bukan persoalan arti kata, seperti didalam kamus. Kamus memiliki makna lain yang lebih luas.

Dalam konsep terdapat makna denotatif dan makna konotatif. Makna denotatif berkenaan dengan arti kata, seperti pada kamus, misalnya arti kata revolusi adalah perubahan cepat dalam hal prosedur, kebiasaan, lembaga, dan seterusnya. Revolusi juga

mempunyai makna konotatif antara lain sebagai berikut:

- a. Makna revolusi merangkum makna denotatif.
- b. Revolusi tidak sama dengan pemberontakan, melainkan kejadian yang penting yang telah direncanakan dan diatur secara sungguh-sungguh.
- c. Konsep revolusi ini mencakup kepemimpinan, baik oleh kelompok maupun perseorangan.
- d. Revolusi juga berarti menentang segala sesuatu, apakah itu orang atau lembaga, lebih jauh bukan hanya menentang tetapi juga melawan dengan kekuatan.

Inilah arti revolusi dalam pengertian konsep. Mahasiswa harus memahami makna konsep ini. Dalam perkembangan lebih lanjut akan memiliki pemahaman yang benar tentang arti konsep dalam revolusi kemerdekaan Indonesia, negara berkembang, pertumbuhan ekonomi republik, kabinet, dan seterusnya. Jika mereka tidak memperoleh arti yang benar tentang makna yang terkandung didalam konsep-konsep tersebut, mereka akan memberi arti secara menggelikan (Womarc: 32).

Pengajaran konsep di perguruan tinggi sesungguhnya dalam rangka memahami makna konotatif, karena itu pengajaran konsep harus:

- a. Diberikan dalam sesuatu konteks bukan diterangkan tanpa ada kaitan dengan sesuatu, seperti kita menjelaskan arti dari suatu istilah atau kata.
- b. Mahasiswa harus diberi kesempatan untuk sampai kepada pengertiannya sendiri tentang sesuatu konsep, tentunya dengan bimbingan dosen

misalnya, dosen menyuruh mereka mendeskripsikan sendiri.

- c. Mahasiswa harus membacanya sendiri, mendengarkan penjelasan, dan segera menuliskan makna konsep segera setelah diperkenalkan.
- d. Membentuk konsep merupakan intelektual, dan itu tidak mudah. Namun demikian, perlu disadari bahwa sesungguhnya anak telah belajar konsep sejak belum masuk sekolah dengan tingkat perkembangan dan kemampuan berfikirnya. Di sekolah mereka belajar konsep yang semakin abstrak sifatnya atau simbolis.

Membentuk konsep pada diri mahasiswa tidaklah mudah hal itu disebabkan bahwa untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan kemampuan memilih kelompok yang diobservasi berdasarkan satu atau lebih karakteristik umum, agar dapat mengabstraksikan, dan membuat generalisasi. Dengan singkat dapat disimpulkan bahwa konseptualisasi adalah proses mengkategorikan, mengklasifikasikan dan memberi nama pada sekelompok objek.

3. Nilai

Nilai (*value*) dapat diartikan sebagai harga, penghargaan, atau taksiran. Artinya yaitu harga atau penghargaan yang melekat pada suatu objek. Objek yang dimaksud dalam hal ini bisa berbentuk benda, barang, keadaan, perbuatan, perilaku, atau peristiwa lainnya. Dengan kata lain, nilai dapat diartikan sebagai suatu bentuk penghargaan serta keadaan yang bermanfaat bagi manusia sebagai penentu dan acuan dalam menilai dan melakukan suatu tindakan. Dengan mengacu pada sebuah nilai, seseorang bisa menentukan bagaimana ia harus berbuat dan

bertingkah laku yang baik sehingga tidak menyimpang dari definisi norma-norma sosial yang berlaku.

Nilai merupakan sesuatu yang abstrak, bukan konkret. Nilai hanya dapat dipikirkan, dipahami, dan dihayati. Nilai memiliki kaitan dengan cita-cita, harapan, keyakinan dan hal-hal lain yang bersifat batiniah. Nilai merupakan suatu kualitas, bukan kuantitas. Nilai memiliki sifat yang ideal, bukan faktual. Nilai berkaitan dengan *das sollen* (apa yang seharusnya), bukan *das sein* (apa yang senyatanya).

Nilai sosial yang didasarkan pada sifatnya dapat dibedakan menjadi:

- a. Nilai kepribadian, yaitu nilai-nilai yang membentuk kepribadian (karakter) seseorang. Contoh nilai kepribadian ialah lingkungan, emosi, kreativitas, gagasan, ide, dan lain-lain.
- b. Nilai kebendaan, yaitu nilai yang bisa diukur dari kegunaannya sehari-hari. Contoh nilai kebendaan ialah meja, alat tulis, dan lain-lain.
- c. Nilai biologis, yaitu nilai yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Contoh nilai biologis ialah olahraga dan menjaga kesehatan.
- d. Nilai hukum, yaitu nilai yang harus dipatuhi oleh setiap orang tanpa kecuali. Contoh nilai hukum ialah undang-undang, pidana, dan perdata.
- e. Nilai pengetahuan, yaitu nilai yang didapat dari pengalaman atau proses belajar. Contoh nilai pengetahuan ialah ilmu dan buku pengetahuan.
- f. Nilai agama, yaitu nilai yang erat hubungannya dengan ketuhanan. Jenis nilai ini disesuaikan dengan agama dan kepercayaannya masing-masing. Contoh nilai agama ialah kitab suci, cara beribadah, dan upacara adat.

- g. Nilai keindahan, yaitu nilai yang mencerminkan estetika dan kebudayaan. Contoh nilai keindahan ialah lukisan, tarian, patung, perhiasan, dekorasi, dan lain-lain.

Nilai sosial yang didasarkan pada cirinya dapat dibedakan menjadi:

- a. Nilai yang tercernakan atau mendarah daging (*internalized values*), yaitu nilai yang sudah mendarah daging dalam manusia menjadi kepribadian dan naluri, yang mendorong munculnya tindakan tanpa harus berpikir lagi. Apabila melanggar nilai tersebut, akan menimbulkan rasa malu atau rasa bersalah yang mendalam yang sulit terlupakan. Contohnya ialah orang-orang yang taat menjalankan perintah agama akan merasakan beban derita mental jika melanggar salah satu norma agama yang dianut.
- b. Nilai dominan (*dominant values*), yaitu nilai yang dianggap lebih penting dibandingkan nilai-nilai yang lain. Hal tersebut nampak pada pilihan yang diambil dan dilakukan seseorang ketika dihadapkan pada beberapa alternatif tindakan yang harus diambil. Terdapat beberapa pertimbangan mengenai dominan atau tidaknya suatu nilai, diantaranya yaitu:
 - 1) Tingginya usaha yang dilakukan untuk mempertahankan nilai tersebut.
 - 2) Tingginya kedudukan orang-orang yang membawa nilai tersebut.
 - 3) Banyaknya orang yang menganut nilai-nilai tersebut.
 - 4) Lamanya nilai tersebut dirasakan oleh para anggota kelompok yang bersangkutan.

5) Nilai sosial berdasarkan tingkat keberadaannya.

Nilai sosial yang didasarkan pada tingkat keberadaannya dapat dibedakan menjadi:

- a. Nilai yang berdiri sendiri, yaitu nilai yang sudah ada di dalam manusia atau suatu hal sejak pertama kali diciptakan. Contohnya ialah emas yang berkilau, manusia yang tampan atau cantik, dan pemandangan yang asri.
- b. Nilai yang tidak berdiri sendiri, yaitu nilai yang didapatkan manusia atau suatu hal karena usaha atau bantuan dari pihak lain. Contohnya ialah kepandaian, keterampilan, dan keindahan pada suatu hasil kerajinan.

Terdapat tiga fungsi utama nilai sosial dalam suatu masyarakat, yaitu sebagai berikut:

- a. Sebagai Pedoman Berperilaku
Nilai sosial memuat bagaimana cara individu bertindak dalam kehidupannya sehari-hari sehingga ia dapat diterima sebagai anggota masyarakat. Nilai sebagai suatu pedoman artinya nilai memiliki fungsi sebagai sumber acuan dan pegangan hidup individu dalam berpikir, bertindak serta bertingkah laku.
- b. Sebagai Kontrol Sosial
Nilai sosial terbentuk atas dasar kesepakatan bersama oleh karena itu nilai bersifat mengikat individu/kelompok dalam suatu masyarakat. Nilai berfungsi dalam memberikan batasan terkait hal-hal yang pantas dan tidak pantas dilakukan serta mempertegas perilaku yang dianggap baik dan buruk individu yang tindakannya dicap.
- c. Sebagai Pelindung Sosial
Nilai sosial diwariskan lintas generasi dalam waktu yang relatif lama bukanlah tanpa alasan. Nilai

membawa visi yang lebih luas, yaitu mendorong terciptanya keteraturan sosial dalam kehidupan sosial bermasyarakat. Nilai memiliki fungsi sebagai pelindung sosial yang meminimalisir terjadinya bentuk-bentuk penyimpangan sosial dan memberikan perasaan aman bagi individu/kelompok dalam suatu masyarakat.

B. Aspek Pengalaman Belajar

Aspek pengalaman belajar tersebut merupakan tahapan-tahapan belajar yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan potensi belajar, berpikir dan berkreasi dalam karya. Di mana siklus pembelajaran tersebut menjadi wahana melatih mahasiswa membangun kemandirian dan memupuk jiwa *entrepreneurial* dengan kreativitas dan produktivitas sebagai karakternya. Dalam implementasinya, siklus belajar ini konsisten dengan pendekatan konstruktivistik, inquiri, kooperatif, dan kolaboratif.

Otak manusia juga terdiri atas dua belahan, kiri (*left hemisphere*) dan kanan (*right hemisphere*) yang disambung oleh segumpal serabut yang disebut *corpus callosum*. Belahan otak kiri terutama berfungsi untuk berpikir rasional, analitis, berurutan, linier, saintifik seperti membaca, bahasa dan berhitung. Adapun belahan otak kanan berfungsi untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Kedua belahan otak tersebut memiliki fungsi, tugas, dan respons berbeda dan harus tumbuh dalam keseimbangan.

Dalam proses menuangkan pikiran, manusia berusaha mengatur segala fakta dan hasil pemikiran dengan cara sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan dari awal dengan harapan bahwa akan

lebih mudah mengingat dan menarik kembali informasi di kemudian hari. Sayangnya sistem pendidikan modern memiliki kecenderungan untuk memilih keterampilan-keterampilan otak kiri, yaitu matematika, bahasa dan ilmu pengetahuan dari pada seni, musik dan pengajaran keterampilan berpikir, terutama keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Struktur kognitif yang menjadi prinsip dalam *educational objectives* dibangun melalui enam tingkatan berpikir yang dikembangkan oleh Lorin Anderson (2001) sebagai revisi atas taksonomi bloom (1950). Keenam tingkatan berpikir yang dimaksud adalah mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).

Pembelajaran sering kali terlena dalam tiga tingkatan pertama (*low order of thinking*) sehingga berdampak pada pengerdilan potensi mahasiswa, padahal setiap mahasiswa lahir dengan membawa potensi yang luar biasa. Dalam menyongsong tantangan masa depan kurikulum merdeka menuntut pembelajaran harus lebih mengembangkan tiga tingkatan akhir berpikir yang disebut dengan keterampilan berpikir kreatif dan kritis (*high order of thinking*). Menurut Anderson (2001), mengevaluasi ditempatkan sebagai kategori utama dalam pengembangan berpikir kritis. Seseorang dapat menjadi kritis tanpa harus kreatif, tetapi produk kreatif sering kali membutuhkan pemikiran kritis. Oleh karena itu, *creating* diletakkan sebagai tingkatan akhir yang harus dicapai dalam proses belajar dan berpikir mahasiswa.

Belajar bukan sekadar menemukan fakta, dan mengonstruksinya menjadi sebuah pengetahuan. Suatu pengetahuan dianggap benar jika dapat berguna untuk

menghadapi dan memecahkan persoalan atau fenomena yang sesuai (Suparno, 1997). Mahasiswa dapat menuangkan pikiran dengan caranya masing-masing. Proses menuangkan pikiran menjadi tidak beraturan atau malah tersendat ketika mahasiswa terjebak dalam model menuangkan pikiran yang kurang efektif sehingga kreativitas tidak muncul. Model dikte dan mencatat semua yang didiktekan dosen, mendengar ceramah dan mengingat isinya, menghafal kata-kata penting dan artinya terjadi dalam proses belajar dan mengajar di kampus atau dimana saja menjadi kurang efektif ketika tidak didukung oleh kreativitas dosen atau mahasiswa itu sendiri. Masalah-masalah lain muncul ketika mahasiswa berusaha mengingat kembali apa yang sudah didapatkan, dipelajari, direkam, dicatat, atau yang dahulu pernah diingat. Beberapa mahasiswa mengalami kesulitan berkonsentrasi, atau ketika mengerjakan tugas. Ini terjadi dikarenakan catatan ataupun ingatannya belum teratur. Untuk itu dibutuhkan suatu alat untuk membantu otak berpikir secara teratur. Penerapan siklus belajar yang benar dan efektif adalah salah satu alat atau cara untuk membantu otak berpikir secara teratur. Selain itu siklus belajar yang benar dan efektif juga dapat membantu membentuk kemandirian berpikir mahasiswa dalam menyongsong era merdeka belajar.

Dalam Permendikbud (2013) dinyatakan bahwa proses pembelajaran yang baik dan benar terdiri dari minimal lima aspek pengalaman belajar yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengolah informasi/mengasosiasi dan mengomunikasikan.

1. *Exploring*, merespons informasi baru, mengeksplorasi fakta-fakta dengan petunjuk sederhana, melakukan

sharing pengetahuan dengan orang lain, atau menggali informasi dari dosen, ahli atau pakar atau sumber-sumber yang lain.

2. *Planing*, menyusun rencana kerja, mengidentifikasi alat dan bahan yang diperlukan, menentukan langkah-langkah, desain karya dan rencana lainnya.
3. *Doing/acting*, melakukan percobaan, pengamatan, menemukan, membuat karya, dan melaporkan hasilnya, menyelesaikan masalah.
4. *Communicating*, mengomunikasikan atau mempresentasikan hasil percobaan, pengamatan, penemuan, atau hasil karyanya, *sharing* dan diskusi.
5. *Reflecting*, mengevaluasi proses dan hasil yang telah dicapai, mencari kelemahan dan kekurangan guna meningkatkan efektivitas perencanaan.

C. Pengalaman sebagai Universitas Kehidupan

Belajar merupakan hal yang sangat penting, sehingga tidak mengherankan bahwa banyak orang ataupun ahli yang membicarakan masalah belajar. Hampir semua pengetahuan, sikap, keterampilan, perilaku manusia dibentuk, diubah dan berkembang melalui belajar. Kegiatan belajar dapat berlangsung dimana dan kapan saja. Di rumah, di sekolah, di pasar, di toko, di masyarakat luas, pagi, sore dan malam. Karena itu tidaklah mengherankan bahwa belajar merupakan masalah bagi setiap manusia. Oleh sebab itu dibutuhkan cara belajar yang tepat untuk menghasilkan perubahan sikap yang baik pula. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu

penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Hintzman dalam bukunya *The Psychology Of Learning and Memory* yang dikutip Syah (2004: 90) mengemukakan bahwa "*Learning is a change in organism due to experience which can affect the organism's behavior*". Artinya, belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat memengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Dari beberapa pengertian belajar di atas, kata kunci dari belajar adalah perubahan perilaku. Ciri-ciri dari perubahan perilaku, yaitu:

1. Perubahan yang disadari dan disengaja (intensional).
Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan. Begitu juga dengan hasil-hasilnya, individu yang bersangkutan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan, misalnya pengetahuannya semakin bertambah atau keterampilannya semakin meningkat, dibandingkan sebelum dia mengikuti suatu proses belajar. Misalnya, seorang mahasiswa sedang belajar tentang psikologi pendidikan. Dia menyadari bahwa dia sedang berusaha mempelajari tentang psikologi pendidikan. Begitu juga, setelah belajar psikologi pendidikan dia menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan perilaku, dengan memperoleh sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berhubungan dengan psikologi pendidikan.
2. Perubahan yang berkesinambungan (kontinu).
Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya. Begitu juga, pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah diperoleh itu, akan menjadi

dasar bagi pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan berikutnya. Misalnya, seorang mahasiswa telah belajar psikologi pendidikan tentang “Hakekat belajar”. Ketika dia mengikuti pembelajaran “Strategi belajar mengajar”, maka pengetahuan, sikap dan keterampilannya tentang “Hakekat belajar” akan dilanjutkan dan dapat dimanfaatkan dalam mengikuti pembelajaran “Strategi belajar mengajar”.

3. Perubahan yang fungsional. Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang. Contoh, seorang mahasiswa belajar tentang psikologi pendidikan, maka pengetahuan dan keterampilannya dalam psikologi pendidikan dapat dimanfaatkan untuk mempelajari dan mengembangkan perilaku dirinya sendiri maupun mempelajari dan mengembangkan perilaku para peserta didiknya kelak ketika dia menjadi dosen.
4. Perubahan yang bersifat positif. Perubahan perilaku yang terjadi bersifat normatif dan menunjukkan ke arah kemajuan. Misalnya, seorang mahasiswa sebelum belajar tentang psikologi pendidikan menganggap bahwa dalam proses belajar mengajar tidak perlu mempertimbangkan perbedaan-perbedaan individual atau perkembangan perilaku dan pribadi peserta didiknya, namun setelah mengikuti pembelajaran psikologi pendidikan, dia memahami dan berkeinginan untuk menerapkan prinsip-prinsip perbedaan individual maupun prinsip-prinsip perkembangan individu jika dia kelak menjadi dosen.
5. Perubahan yang bersifat aktif. Untuk memperoleh perilaku baru, individu yang bersangkutan aktif

berupaya melakukan perubahan. Misalnya, mahasiswa ingin memperoleh pengetahuan baru tentang psikologi pendidikan, maka mahasiswa tersebut aktif melakukan kegiatan membaca dan mengkaji buku-buku psikologi pendidikan, berdiskusi dengan teman tentang psikologi pendidikan dan sebagainya.

6. Perubahan yang bersifat pamanen. Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya. Misalnya, mahasiswa belajar mengoperasikan komputer, maka penguasaan keterampilan mengoperasikan komputer tersebut akan menetap dan melekat dalam diri mahasiswa tersebut.
7. Perubahan yang bertujuan dan terarah. Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah maupun jangka panjang. Misalnya, seorang mahasiswa belajar psikologi pendidikan, tujuan yang ingin dicapai dalam panjang pendek mungkin dia ingin memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan tentang psikologi pendidikan yang diwujudkan dalam bentuk kelulusan dengan memperoleh nilai A. Sedangkan tujuan jangka panjangnya dia ingin menjadi dosen yang efektif dengan memiliki kompetensi yang memadai tentang psikologi pendidikan. Berbagai aktivitas dilakukan dan diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut.
8. Perubahan perilaku secara keseluruhan. Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya. Misalnya, mahasiswa belajar tentang “Teori-teori belajar”, disamping memperoleh informasi atau pengetahuan tentang “Teori-teori belajar”, dia juga

memperoleh sikap tentang pentingnya seorang dosen menguasai “Teori-teori belajar”. Begitu juga, dia memperoleh keterampilan dalam menerapkan “Teori-teori belajar”.

Proses belajar itu terjadi secara internal dan bersifat pribadi dalam diri mahasiswa, agar proses belajar tersebut mengarah pada tercapainya tujuan dalam kurikulum maka dosen harus merencanakan dengan saksama dan sistematis berbagai pengalaman belajar yang memungkinkan perubahan tingkah laku mahasiswa sesuai dengan apa yang diharapkan.

Aktivitas dosen untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan proses belajar mahasiswa berlangsung optimal disebut dengan kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses membuat orang belajar. Dosen bertugas membantu orang belajar dengan cara memanipulasi lingkungan sehingga siswa dapat belajar dengan mudah, artinya dosen harus mengadakan pemilihan terhadap berbagai strategi pembelajaran yang ada, yang paling memungkinkan proses belajar mahasiswa berlangsung optimal. Dalam pembelajaran proses belajar tersebut terjadi secara bertujuan dan terkontrol. Tujuan-tujuan pembelajaran telah dirumuskan dalam kurikulum yang berlaku. Peran dosen disini adalah sebagai pengelola proses belajar mengajar tersebut.

Dalam sistem pendidikan kita (UU. No. 20 Tahun 2003), seorang dosen tidak saja dituntut sebagai pengajar yang bertugas menyampaikan materi pelajaran tertentu tetapi juga harus dapat berperan sebagai pendidik. Untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan baik seorang dosen perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman berbagai prinsip-prinsip belajar, khususnya prinsip berikut:

1. Apapun yang dipelajari mahasiswa, maka

mahasiswalah yang harus belajar, bukan orang lain.

Untuk itu mahasiswalah yang harus bertindak aktif;

2. Setiap mahasiswa akan belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya;
3. Seorang mahasiswa akan belajar lebih baik apabila memperoleh penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajarnya terjadi;
4. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan mahasiswa akan membuat proses belajar lebih berarti; dan
5. Seorang mahasiswa akan lebih meningkat lagi motivasinya untuk belajar apabila ia diberi tanggung jawab serta kepercayaan penuh atas belajarnya.

Menurut Gagne dalam buku *The Condition of Learning* (1977: 15) belajar terjadi apabila sesuatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan memengaruhi mahasiswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performance*-nya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi. Sedangkan Morgan memberikan definisi belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Menurut Gagne (2003: 44), perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk:

1. Informasi verbal, yaitu penguasaan informasi dalam bentuk verbal, baik secara tertulis maupun tulisan, misalnya pemberian nama-nama terhadap suatu benda, definisi, dan sebagainya.
2. Kecakapan intelektual, yaitu keterampilan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya dengan menggunakan simbol-simbol, misalnya penggunaan simbol matematika. Termasuk dalam

keterampilan intelektual adalah kecakapan dalam membedakan (*discrimination*), memahami konsep konkret, konsep abstrak, aturan dan hukum. Keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi pemecahan masalah.

3. Strategi kognitif, kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam konteks proses pembelajaran, strategi kognitif yaitu kemampuan mengendalikan ingatan dan cara-cara berpikir agar terjadi aktivitas yang efektif. Kecakapan intelektual menitikberatkan pada hasil pembelajaran, sedangkan strategi kognitif lebih menekankan pada proses pemikiran.
4. Sikap, yaitu hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain, sikap adalah keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu objek atau peristiwa, di dalamnya terdapat unsur pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran dan kesiapan untuk bertindak.
5. Kecakapan motorik, ialah hasil belajar yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik.

Surya (1997: 65) mengemukakan bahwa hasil belajar akan tampak dalam:

1. Kebiasaan, seperti peserta didik belajar bahasa berkali-kali menghindari kecenderungan penggunaan kata atau struktur yang keliru, sehingga akhirnya ia terbiasa dengan penggunaan bahasa secara baik dan benar.
2. Keterampilan, seperti menulis dan berolahraga yang meskipun sifatnya motorik, keterampilan-keterampilan

itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi.

3. Pengamatan, yakni proses menerima, menafsirkan, dan memberi arti rangsangan yang masuk melalui indra-indra secara objektif sehingga peserta didik mampu mencapai pengertian yang benar.
4. Berpikir asosiatif, yakni berpikir dengan cara mengasosiasikan sesuatu dengan lainnya dengan menggunakan daya ingat.
5. Berpikir rasional dan kritis yakni menggunakan prinsip-prinsip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan kritis seperti 'bagaimana' (*how*) dan 'mengapa' (*why*).
6. Sikap yakni kecenderungan yang relatif menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu sesuai dengan pengetahuan dan keyakinan.
7. Apresiasi (menghargai karya-karya bermutu.).
8. Perilaku afektif yakni perilaku yang bersangkutan dengan perasaan takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci, was-was dan sebagainya.

BAB 3

Analogi Visual Perkembangan Belajar Model ASOKA

A. Konsep Kerucut Edgar Dale

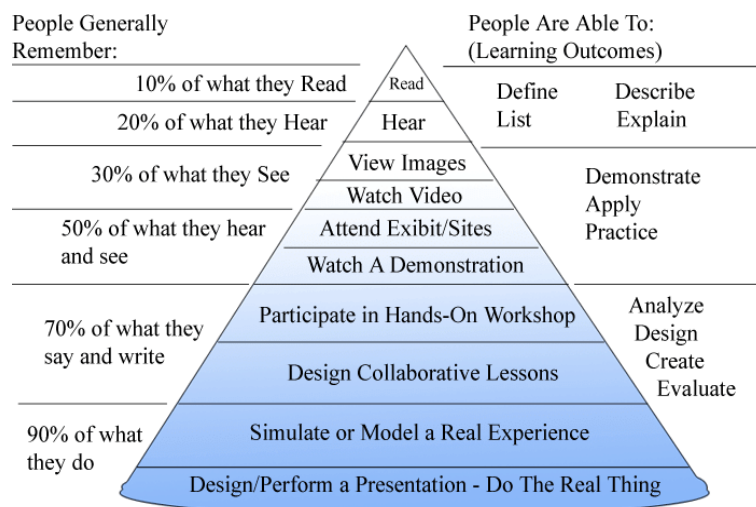
Untuk membahas pengalaman sebagai sumber belajar terinspirasi oleh konsep kerucut dari Edgar Dale (1969). Pengajaran atau proses belajar dan mengajar adalah salah satu hal penting dalam kehidupan manusia. Sehingga memperoleh pendidikan merupakan hak dasar sebagai manusia. Dalam pengajaran ada yang dinamakan dengan kerucut Edgar Dale. Edgar Dale dalam buku berjudul *Audiovisual Methods in Teaching* (1969) menganggap kerucut merupakan analogi visual untuk menunjukkan perkembangan belajar. Sehingga kerucut Edgar Dale adalah representasi visual tentang bagaimana manusia mendapatkan pemahaman dari jenis pengalaman (*experience*) yang berbeda.

Menurut Barbara Prashnig dalam buku *The Power of Diversity New Ways of Learning and Teaching through Learning Styles* (1998) dengan konsep keragaman dan gaya belajar yang berbeda, pengajar lebih efektif dalam menentukan strategi pembelajaran dan mahasiswa bisa menjadi pelajar yang lebih percaya diri dan lebih puas dengan kemajuan belajar mereka.

Sang Joon Lee dan Thomas reeves dalam Edgar dale and the Cone Experience (2007) menyebutkan semakin ke puncak kerucut Edgar Dale dalam pengalaman langsung ke simbol verbal, tingkat abstraksi secara bertahap meningkat. Artinya, semakin ke puncak kerucut Edgar

Dale maka akan semakin abstrak pengajaran dan semakin sedikit yang dipahami oleh mahasiswa.

Dari kerucut Edgar Dale terlihat dari tingkat keterlibatan visual seperti menonton film, video demonstrasi, dan juga diagram hanya menghasilkan pemahaman sebanyak 20 persen. Lalu dari belajar dengan cara mendengar dari dosen, hanya didapatkan pemahaman sekitar 20 persen dari apa yang diajarkan. Tingkat pemahaman mahasiswa paling kecil didapat pada puncak kerucut Edgar Dale yaitu hanya 10 persen dari kegiatan membaca. Edgar Dale dalam buku *Audiovisual Methods in Teaching* (1969) menyebutkan bahwa dasar kerucut yang luas menggambarkan pentingnya pengalaman langsung untuk komunikasi dan pembelajaran yang efektif. Metode belajar kerucut Edgar Dale ini digambarkan pada kerucut yang semakin bawah semakin besar. Dari metode belajar visual yang hanya menghasilkan 30 persen, jika turun ke bawah pada pengajaran dengan metode diskusi secara aktif maka akan mendapatkan pemahaman sebanyak 50 persen. Terus turun ke bawah pada metode belajar dengan keterlibatan langsung, abstraksi yang dirasakan mahasiswa dalam pembelajaran akan semakin kecil dan pemahaman yang didapatkan mahasiswa akan semakin besar.



Gambar 3.1 Dale's Cone of Experience
Sumber: Dokumentasi Penulis

Kerucut pengalaman atau *cone of experience* diperkenalkan oleh Edgar Dale pertama kali pada tahun 1946, dalam bukunya yang berjudul *Audiovisual Methods in Teaching*, tentang metode audiovisual dalam pengajaran. Kemudian, ia merevisinya pada pencetakan kedua pada tahun 1954 dan revisi lagi pada tahun 1969. Kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan pengalaman yang diperoleh dalam menggunakan media dari paling konkret (di bagian paling bawah) hingga paling abstrak (di bagian paling atas).

Awalnya pada tahun 1946 Dale menyebutkan kategori pengalaman sebagai berikut: (1) pengalaman langsung, pengalaman yang disengaja; (2) pengalaman yang dibuat-buat; (3) partisipasi dramatis; (4) demonstrasi; (5) kunjungan lapangan; (6) pameran; (7) gambar bergerak; (8) rekaman radio, gambar diam (audio dengan visual gambar); (9) simbol visual; (10) simbol verbal. Dale mengklaim bahwa klasifikasinya sederhana

dan berkualitas. Pada waktu itu para pendidik amat terpicu pada kerucut pengalaman ini, karena dapat dipakai sebagai pedoman dalam memilih alat bantu apa yang sesuai untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Edgar Dale dianggap ahli dalam penggunaan media dalam pendidikan dan pengajaran, serta dalam membangun apresiasi kritis terhadap seluruh aspek dari media bagi masyarakat secara luas. Kerucut pengalaman Dale banyak dijadikan sebagai acuan dan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar. Pemikiran Edgar Dale dipandang memiliki kontribusi penting dalam penggunaan media di bidang pendidikan.

Dale berkeyakinan bahwa simbol-simbol dan ide-ide yang bersifat abstrak hanya dapat dipahami dengan lebih mudah dan dipertahankan oleh pembelajar manakala pengalaman-pengalaman ini dibangun atas dasar pengalaman konkret. Kemampuan manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan dengan menggunakan alat indra yang dimilikinya, Edgar Dale yang terkenal dengan kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh melalui indra pengelihatan (mata), 13% melalui indra pendengaran (telinga) dan melalui indra lainnya sekitar 12%. Teori kerucut pengalaman dari Edgar Dale bahwa 75% melalui indra pengelihatan maka akan sangat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang kemukakan oleh pendidik. Melalui pembelajaran dengan video *konference* dapat dijadikan sebagai salah satu penguat untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Pengalaman melalui simbol verbal merupakan pengalaman yang sifatnya paling abstrak, peserta didik memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa tertulis.

Peserta didik memiliki kemampuan mengingat sebesar 30% jika diberikan melalui pembelajaran yang berupa video/film. Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa teori media pembelajaran interaktif (audiovisual) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dalam tampilan video, *slide show* yang ditayangkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam kurikulum merdeka belajar, mahasiswa akan melakukan penelitian tentang materi yang akan dipresentasikan, mempelajarinya, dan juga menyampaikannya pada orang lain. Metode presentasi memberikan pemahaman sebesar 70% pada mahasiswa. Lebih turun ke bawah lagi yaitu metode belajar dengan bermain peran, simulasi, dan pengalaman nyata seperti praktikum akan memberikan pemahaman pada mahasiswa sebesar 90%. Metode belajar di mana mahasiswa terlibat langsung dan menggunakan banyak indra tubuhnya, memberikan mereka pengalaman yang nyata. Di mana mereka akan mengingat apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan juga pikirkan. Dengan terlibat langsung, semua indra bekerja secara bersamaan menghasilkan pemahaman apa yang mereka pelajari dengan lebih cepat. Sehingga dapat disimpulkan kerucut Edgar Dale memberikan gambaran visual bahwa semakin abstrak suatu pengalaman pembelajaran, maka akan semakin sedikit pemahaman yang didapatkan. Kebalikannya, jika pengalaman pembelajaran semakin nyata, maka akan semakin besar pemahaman yang didapatkan.

B. Prinsip-prinsip Model ASOKA pada MBKM

Prinsip-prinsip pembelajaran model ASOKA pada kurikulum merdeka dapat diterapkan pada metode pembelajaran berbasis proyek melalui ciri-cirinya, pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang meningkatkan pengetahuan dan keterampilan melalui pembuatan produk. Produk yang dibuat dengan serangkaian kegiatan perencanaan, pencarian, kolaborasi.

Thomas (2000), menguraikan lima kriteria pokok dari suatu pembelajaran berbasis proyek. Kriteria ini bukan merupakan definisi dari pembelajaran berbasis proyek, tetapi didesain untuk menjawab pertanyaan “Apa yang harus dimiliki proyek agar dapat digolongkan sebagai pembelajaran berbasis proyek?”. Lima kriteria itu adalah keberpusatan (*centrality*), berfokus pada pertanyaan atau masalah (*driving question*), investigasi konstruktif (*constructive investigation*) atau desain, otonomi mahasiswa (*autonomy*), dan realisme (*realism*). Kriteria-kriteria ini dapat dijadikan sebagai prinsip-prinsip pembelajaran berbasis proyek.

1. Centrality (keberpusatan)

Proyek dalam pembelajaran berbasis proyek adalah pusat atau inti kurikulum, bukan pelengkap kurikulum. Bell dalam Abdurrahim (2011) mengatakan, “*Project based learning is not supplementary activity to support learning; It is a basic of the curriculum*”. Di dalam pembelajaran berbasis proyek, proyek adalah model pembelajaran. Mahasiswa mengalami dan belajar konsep-konsep inti suatu disiplin ilmu melalui proyek. Ada kerja proyek yang mengikuti pembelajaran tradisional dengan cara proyek tersebut memberi ilustrasi, contoh, praktek tambahan, atau aplikasi praktek yang diajarkan sebelumnya dengan maksud

lain. Akan tetapi, menurut kriteria di atas, aplikasi proyek tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai pembelajaran berbasis proyek. Kegiatan proyek yang dimaksudkan untuk pengayaan di luar kurikulum juga tidak termasuk pembelajaran berbasis proyek.

2. *Driving Question* (berfokus pada pertanyaan atau masalah)

Proyek dalam pembelajaran berbasis proyek adalah terfokus pada pertanyaan atau masalah, yang mendorong mahasiswa menjalani (dengan kerja keras) konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari disiplin. Kriteria ini sangat halus dan agak susah diraba. Biasanya dilakukan dengan pengajuan pertanyaan-pertanyaan atau *ill-defined problem* (Thomas, 2000).

Proyek dalam pembelajaran berbasis proyek mungkin dibangun melalui unit tematik, atau gabungan (*intersection*) topik-topik dari dua atau lebih disiplin, tetapi itu belum sepenuhnya dapat dikatakan sebuah proyek. Pertanyaan-pertanyaan yang mengajar mahasiswa, sepadan dengan aktivitas, produk, dan unjuk kerja yang mengisi waktu mereka, harus diubah (*orchestrated*) dalam tugas yang bertujuan intelektual (Blumenfeld, 2011).

3. *Constructive Investigation* (investigasi konstruktif)

Proyek melibatkan mahasiswa dalam investigasi konstruktif. Investigasi mungkin berupa proses desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, *discovery*, atau proses pengembangan model. Akan tetapi, agar dapat disebut proyek memenuhi kriteria pembelajaran berbasis proyek, aktivitas inti dari proyek itu harus meliputi transformasi dan konstruksi pengetahuan (dengan

pengertian: pemahaman baru, atau keterampilan baru) pada pihak mahasiswa.

Jika pusat atau inti kegiatan proyek tidak menyajikan tingkat kesulitan bagi mahasiswa, atau dapat dilakukan dengan penerapan informasi atau keterampilan yang siap dipelajari, proyek yang dimaksud adalah tak lebih dari sebuah latihan, dan bukan proyek pembelajaran berbasis proyek yang dimaksud.

4. *Autonomy* (otonomi mahasiswa)

Proyek mendorong mahasiswa sampai pada tingkat yang signifikan. Proyek dalam pembelajaran berbasis proyek bukanlah ciptaan dosen, tertulis dalam naskah, atau terpaketkan. Latihan laboratorium bukanlah contoh pembelajaran berbasis proyek, kecuali jika berfokus pada masalah dan merupakan inti pada kurikulum. Proyek dalam pembelajaran berbasis proyek tidak berakhir pada hasil yang telah ditetapkan sebelumnya atau mengambil jalur (prosedur) yang telah ditetapkan sebelumnya.

5. *Realism* (realisme)

Proyek adalah realistik. Karakteristik proyek memberikan keautentikan pada mahasiswa. Karakteristik ini boleh jadi meliputi topik, tugas, peranan yang dimainkan mahasiswa, konteks di mana kerja proyek dilakukan, kolaborator yang bekerja dengan mahasiswa dalam proyek, produk yang dihasilkan, kriteria di mana produk-produk atau unjuk kerja dinilai.

Pembelajaran berbasis proyek melibatkan tantangan-tantangan kehidupan nyata, berfokus pada pertanyaan atau masalah autentik (bukan simulatif), dan pemecahannya berpotensi untuk diterapkan di

lapangan yang sesungguhnya. Wena (2012) menjelaskan pembelajaran berbasis proyek mempunyai beberapa prinsip, yaitu:

- a. Prinsip sentralistis (*centrality*) menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum.
- b. Prinsip pertanyaan pendorong/penuntun berarti bahwa kerja proyek berfokus pada pertanyaan atau permasalahan yang dapat mendorong mahasiswa untuk berjuang memperoleh konsep utama suatu bidang tertentu.
- c. Prinsip investigasi konstruktif (*constructive investigation*) merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep dan resolusi.
- d. Prinsip otonomi (*autonomy*) diartikan sebagai kemandirian mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri, bekerja dengan minimal supervisi, dan bertanggung jawab.
- e. Prinsip realistis (*realism*) berarti bahwa proyek merupakan sesuatu yang nyata.

Hal yang sama diungkapkan Santyasa (2006: 123) bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran dengan menggunakan tugas proyek sebagai metode pembelajaran. Para mahasiswa bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara nyata atau realistis. Prinsip yang mendasari pada pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran berpusat pada mahasiswa yang melibatkan tugas-tugas proyek pada kehidupan nyata untuk memperkaya pembelajaran.

- a. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa yang melibatkan tugas-tugas proyek pada kehidupan nyata untuk memperkaya pembelajaran.
- b. Tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan dalam pembelajaran.
- c. Penyelidikan atau eksperimen dilakukan secara autentik dan menghasilkan produk nyata yang telah dianalisis dan dikembangkan berdasarkan tema/topik yang disusun dalam bentuk produk (laporan atau hasil karya). Produk tersebut selanjutnya dikomunikasikan untuk mendapat tanggapan dan umpan balik untuk perbaikan produk.

Pembelajaran berbasis proyek adalah penggerak yang unggul untuk membantu mahasiswa belajar melakukan tugas-tugas autentik dan multidisipliner, menggunakan sumber yang terbatas secara efektif dan bekerja dengan orang lain. Pengalaman di lapangan baik dari dosen maupun mahasiswa bahwa pembelajaran berbasis proyek menguntungkan dan efektif sebagai pembelajaran, selain itu memiliki nilai tinggi dalam peningkatan kualitas belajar mahasiswa. Hasnawati (2015) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

- a. memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran.
- b. meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pemecahan masalah proyek.
- c. membuat mahasiswa lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa barang atau jasa.

Dengan demikian, model ASOKA pada pembelajaran program merdeka belajar adalah

membantu mahasiswa agar dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi mahasiswa baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah terkait dengan proyek dan tugas-tugas bermakna lainnya. Keunggulan model ini diyakini mampu meningkatkan kemampuan:

- a. Mengajukan pertanyaan, mencari informasi dan menginterpretasikan informasi (visual dan tekstual) yang mereka lihat, dengar, atau baca.
- b. Membuat rencana penelitian, mencatat temuan, berdebat, berdiskusi, dan membuat keputusan.
- c. Bekerja untuk menampilkan dan mengontruksi informasi secara mandiri.
- d. Berbagi pengetahuan dengan orang lain, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, dan mengakui bahwa setiap orang memiliki keterampilan tertentu yang berguna untuk proyek yang sedang dikerjakan.
- e. Menampilkan semua disposisi intelektual dan sosial yang penting dibutuhkan untuk memecahkan masalah dunia nyata.

Kekuatan pembelajaran model ASOKA adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Laporan-laporan tertulis tentang proyek itu banyak yang mengatakan bahwa mahasiswa suka tekun sampai melewati batas waktu, berusaha keras dalam mencapai proyek. Dosen juga melaporkan pengembangan dalam kehadiran dan berkurangnya keterlambatan. Mahasiswa melaporkan bahwa

belajar dalam proyek lebih *fun* daripada komponen kurikulum yang lain.

- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*). Penelitian pada pengembangan keterampilan kognitif tingkat tinggi mahasiswa menekankan perlunya bagi mahasiswa untuk terlibat di dalam tugas-tugas pemecahan masalah dan perlunya untuk pembelajaran khusus pada bagaimana menemukan dan memecahkan masalah. Banyak sumber yang mendiskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat mahasiswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan *problem-problem* yang kompleks.
- c. Meningkatkan kolaborasi. Pentingnya kolaborasi dalam hal ini kerja kelompok dalam proyek memerlukan mahasiswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Kelompok kerja kooperatif, evaluasi mahasiswa, pertukaran informasi *online* adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek. Teori-teori kognitif yang baru dan konstruktivistik menegaskan bahwa belajar adalah fenomena sosial, dan bahwa mahasiswa akan belajar lebih di dalam lingkungan kolaboratif.
- d. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber. Bagian dari menjadi mahasiswa yang independen adalah bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang kompleks. Pembelajaran yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada mahasiswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas model

pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang secara mendalam menggali nilai-nilai dari suatu topik tertentu yang sedang dipelajari. Kata kunci utama model ini adalah adanya kegiatan penelitian yang sengaja dilakukan oleh mahasiswa dengan berfokus pada upaya mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan dosen.

Model pembelajaran ASOKA ini sangat menekankan pada keterampilan mahasiswa sehingga mampu menciptakan ataupun menghasilkan suatu proyek, dan membuat mahasiswa seolah-olah bekerja di dunia nyata dan menghasilkan sesuatu. Adapun kelemahan pembelajaran berbasis proyek ini antara lain adalah sebagai berikut.

- a. Kebanyakan permasalahan dunia nyata yang tidak terpisahkan dengan masalah kedisiplinan, untuk itu disarankan mengajarkan dengan cara melatih dan memfasilitasi mahasiswa dalam menghadapi masalah.
- b. Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
- c. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- d. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.
- e. Banyaknya peralatan yang harus disediakan (Abidin, 2013: 171).

BAB 4

Dosen sebagai Fasilitator pada Model ASOKA

A. Pengertian Fasilitator

Pembelajaran di perguruan tinggi merupakan kegiatan untuk mengubah perilaku mahasiswa, agar mereka mau dan mampu mengembangkan kapasitas dirinya, dalam kegiatan pembelajaran, mahasiswa adalah subjek, mahasiswa merupakan orang dewasa yang telah memiliki serangkaian pengalaman, sehingga pendekatan yang dibangun dalam kegiatan pembelajaran adalah pendekatan orang dewasa, dimana dosen tidak menjadi pusat belajar (*teacher center oriented*), melainkan mahasiswa dan dosen harus menjadi mitra dalam berbagi pengalaman dan pengetahuan.

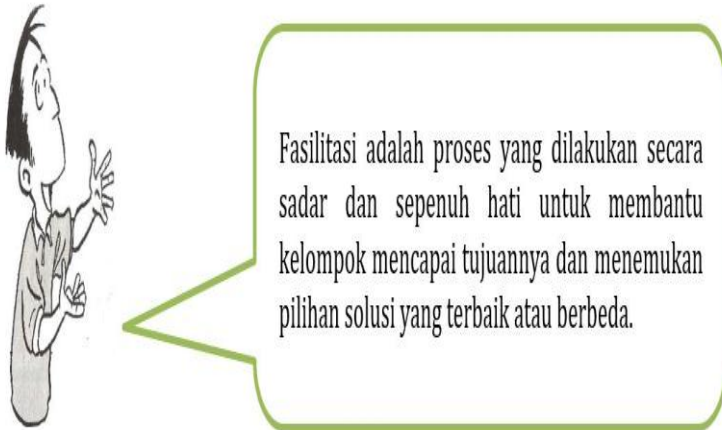
Fungsi dosen adalah sebagai fasilitator, agar mahasiswa mau dan mampu mengembangkan diri dan mengemukakan pendapatnya dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan kegiatan pembelajaran sangat tergantung dari sejauh mana tingkat peranan dan partisipasi mahasiswa. Oleh karena itu, model pendekatan yang digunakan adalah model pendekatan ASOKA dimana mahasiswa belajar dari siklus pengalamannya sendiri. Model ASOKA dianggap sebagai model yang paling cocok, karena mahasiswa terjun langsung dilapangan, seluruh pancaindranya akan digunakan, karena mahasiswa tidak hanya mendengar, dan melihat tapi merasakan pengalaman langsung secara emosional dilapangan.

Dalam peran sebagai fasilitator seorang dosen pengampu mata kuliah berusaha untuk:

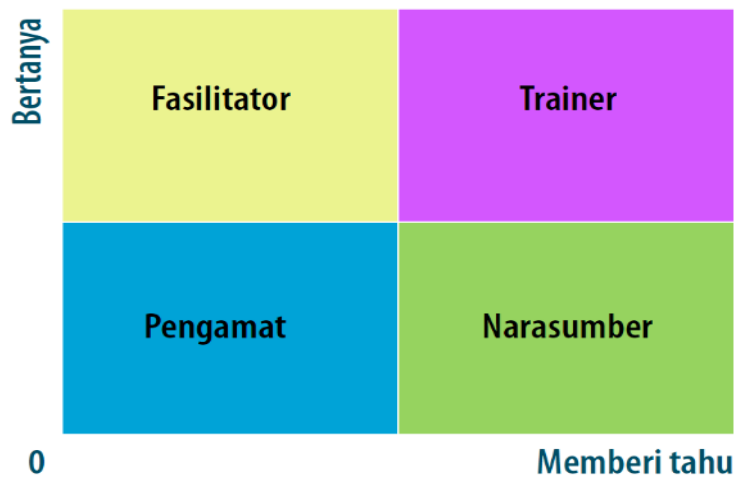
1. Memiliki pemahaman dan pengetahuan (mengenal) kekuatan dan kelemahan setiap (masing-masing) mahasiswa yang diampunya. Hal ini penting agar dosen dapat memberikan bantuan, atau fasilitas yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.
2. Memiliki kepedulian kepada seluruh mahasiswa yang sedang berupaya mengikuti pembelajarannya. Dengan demikian dosen akan berusaha memberika segala yang dapat ia berikan (fasilitasi) untuk pembelajaran mahasiswa, memberikan rasa aman dan nyaman berada di dalam kelas dan membuat setiap mahasiswa berkembang sesuai potensinya.
3. Memiliki kesadaran penuh bahwa setiap mahasiswa memiliki hak yang sama untuk belajar. Setiap mahasiswa mungkin berkembang dan belajar dengan kecepatan dan kemampuan yang berbeda-beda dan dosen harus bisa mengharmonisasi seluruh mahasiswa di dalam kelasnya sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai.
4. Memahami bahwa setiap mahasiswa mempunyai minat yang berbeda-beda dan mempunyai gaya dan cara belajar terbaik mereka masing-masing yang membutuhkan fasilitasi dengan cara-cara yang berbeda (khusus) pula.
5. Mempunyai jiwa kepemimpinan yang baik sehingga ia dapat memanajemen kelasnya dan pembelajarannya dengan baik dan efektif. Hal ini sangat penting karena akan menghemat tenaga dan waktu bagi semua orang yang terlibat dalam dinamika kelompok pembelajaran tersebut.

6. Memiliki tugas yang kompleks meliputi: melakukan penilaian dan evaluasi; melakukan perencanaan pembelajaran secara baik; mengimplementasi rancangan pembelajaran yang telah dibuat dan mengubah sesuai kondisi yang ada di saat pembelajaran dilaksanakan.

Apa itu fasilitasi atau fasilitator?



Apakah kamu pernah mendengar istilah-istilah di bawah ini?



Keempat istilah itu masing-masing memiliki tipikal. Berikut adalah tipikal-tipikal dari keempatnya:

- Pengamat : sedikit bertanya--sedikit memberi tahu
- Narasumber : sedikit bertanya--banyak memberi tahu
- Fasilitator : banyak bertanya--sedikit memberi tahu
- Trainer : banyak bertanya--banyak memberi tahu.



Fasilitator bukan pihak yang menyampaikan materi maupun sumber berita. Fasilitator adalah orang yang menjadi perantara antara sesama peserta untuk bersama-sama merumuskan suatu narasi/konsep.

B. Dosen dan Mahasiswa adalah Subjek Belajar

Melalui pembelajaran aktif dosen dapat berperan sebagai fasilitator. Ia bertugas memfasilitasi pembelajaran yang berlangsung pada diri mahasiswa, sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar nyata dan autentik. Dengan memfasilitasi pembelajaran, berarti dosen berusaha mengajak dan membawa seluruh mahasiswa yang ada di kelasnya untuk berpartisipasi. Memfasilitasi pembelajaran bukanlah hal yang gampang jika dosen tidak memiliki cukup pemahaman tentang psikologi pendidikan dan berbagai teori pembelajaran berikut model-model dan metode inovatif untuk pengajaran. Pada abad 21 ini, cara-cara lama mengajar dosen banyak yang sudah ketinggalan dan terlindas kemajuan zaman.

Penguasaan IT, misalnya menjadi syarat mutlak yang harus dimiliki oleh seorang dosen.

Fasilitasi pembelajaran bermakna bahwa semua mahasiswa dengan segala keunikan dan karakteristiknya masing-masing harus dapat digugah dan distimulasi oleh dosen untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini penting karena keinginan dan motivasi yang muncul dari dalam diri mahasiswa untuk belajar (karena muncul rasa ingin tahunya, muncul rasa penasarannya akan suatu hal, muncul rasa membutuhkan suatu informasi baru, dan sebagainya) akan membuat mereka lebih dalam memahami sesuatu hal yang sedang dibelajarkan di kelas.



Gambar 4.1. *Five Professional Accountability Facilitator* dikembangkan dari Porter O'Gardy, 1992, dalam Chitty, 1997.

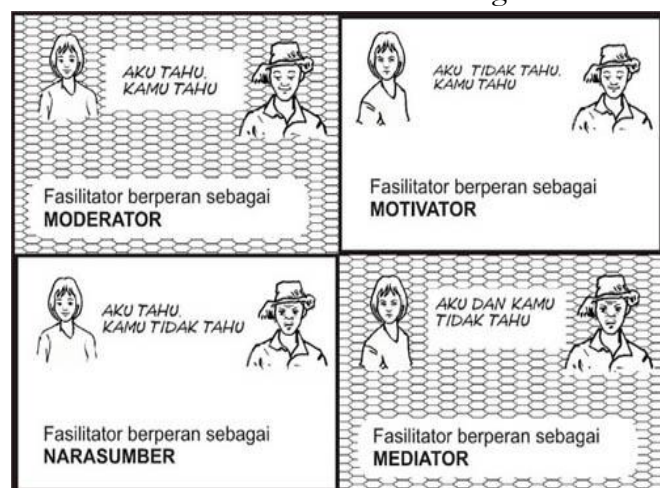
Sumber: Dokumentasi Penulis

Fasilitator pembelajaran akan memandu, mengelola dan mendorong sebuah proses diskusi sedemikian rupa sehingga lebih nyaman dan mudah mencapai tujuan. Karenanya yang ditangani fasilitator adalah kombinasi dari *komunikasi* dan *psikologi* proses diskusi. Fasilitator beda dengan edukator atau *trainer*. *Trainer* mengemban misi mendidik atau memberi pesan tertentu sebagai

tujuan utama. Tapi proses fasilitasi menghasilkan akibat makna edukasi dalam diskusi. Maka diskusi yang terfasilitasi sering disebut sebagai pembelajaran bersama atau *social learning*. Teknik fasilitasi memberikan titik tekan lebih pada teknik komunikasi dalam memandu diskusi, misalnya: *encouraging, brainstorming, balancing, framing, sequencing, making space, reflective listening* dan sebagainya.

Ada pendekatan 4 tipologi situasi dalam fasilitasi, yaitu:

1. **aku tahu, kamu tahu** = fasilitator sekaligus sebagai **moderator**
2. **aku tahu, kamu tak tahu** = fasilitator sekaligus sebagai **narasumber**
3. **aku tak tahu, kamu tahu** = fasilitator sekaligus sebagai **motivator**
4. **aku tak tahu, kamu tak tahu** = fasilitator sekaligus sebagai **mediator**



Gambar 4.2 Tipologi Fasilitasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Fasilitator sebagai moderator (*resource person*) karena keahliannya berperan untuk mengatur ritme dalam berbagai cara atau pendekatan yang dianggap efektif selama proyek pembelajaran. Fasilitator sebagai nara-sumber (*resource person*) karena keahliannya berperan sebagai sumber informasi sekaligus mengelola, menganalisis dan mendiseminasikan dalam berbagai cara atau pendekatan yang dianggap efektif. Dosen mampu menjadi narasumber karena memiliki kapasitas sebagai seseorang yang memiliki pengetahuan khususnya tentang materi pelajaran yang diampu. Fasilitator sebagai motivator lebih berperan sebagai pihak yang memberikan dorongan atau motivasi kepada pribadi maupun kelompok. Hal ini tentu hal yang biasa dilakukan oleh dosen yang biasa memotivasi mahasiswanya. Peran mediator dilakukan ketika terjadi ketegangan dan konflik antar kelompok yang berlawanan. dosen berperan memberi mediasi yaitu menjembatani perbedaan dan mengoptimalisasikan berbagai sumber daya yang mendukung terciptanya perdamaian.

Berikut adalah gambaran perbedaan antara *Teacher Centered Learning* (TCL) dan *Student Centered Learning* (SCL):

No.	<i>Teacher Centered Learning</i> (TCL)	<i>Student Centered Learning</i> (SCL)
1.	Transformasi pengetahuan dari pendidik ke peserta didik.	Peserta didik aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.
2.	Peserta didik menerima pengetahuan secara pasif.	Peserta didik secara aktif terlibat dalam mengelola pengetahuan.
3.	Lebih menekankan pada penguasaan materi.	Tidak terfokus hanya pada penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan sikap belajar.

4.	Fungsi pendidik sebagai pemberi informasi utama dan evaluator.	Fungsi pendidik sebagai motivator, fasilitator dan evaluator.
5.	Proses pembelajaran dan penilaian dilakukan terpisah.	Proses pembelajaran dan penilaian dilakukan berkesinambungan dan terintegrasi.
6.	Menekankan pada jawaban yang benar saja.	Penekanan pada proses pengembangan pengetahuan. Kesalahan dapat digunakan sebagai sumber belajar.
7.	Sesuai dengan pengembangan ilmu dalam satu disiplin saja.	Sesuai dengan pengembangan ilmu dengan pendekatan interdisipliner.
8.	Iklim belajar individual dan kompetitif.	Iklim yang dikembangkan bersifat kolaboratif, suportif dan kooperatif.
9.	Hanya peserta didik yang dianggap melakukan proses pembelajaran.	Peserta didik dan pendidik belajar bersama dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.
10.	Penekanan pada tuntasnya materi pembelajaran.	Penekanan pada pencapaian kompetensi peserta didik.
11.	Penekanan pada bagaimana cara pendidik melakukan pengajaran.	Penekanan pada bagaimana cara peserta didik melakukan pembelajaran.
12.	Cenderung penekanan pada penguasaan <i>hard skill</i> peserta didik.	Penekanan pada penguasaan <i>hard skill</i> dan <i>soft skill</i> .
13.	Lebih terikat pada tata bahasa, (peserta didik menggunakan pengertian sesuai dengan pengertian dari dosen).	Kurang terikat dengan tata bahasa, peserta didik memakai kata-kata yang sesuai dengan pengertiannya.
14.	Kelas tenang	Kelas bising

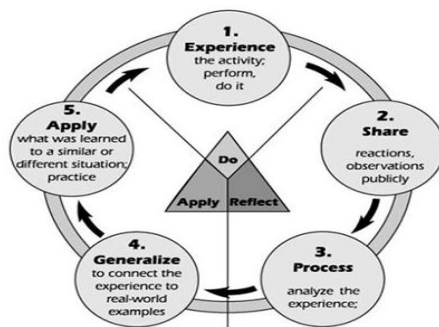
BAB 5

Siklus Belajar Model ASOKA

A. Daur Belajar ASOKA

Cara belajar lewat pengalaman atau dikenal juga dengan siklus belajar lewat pengalaman (ASOKA Cycle) banyak diterapkan dalam pelatihan pendidikan masyarakat, karena dipandang cocok untuk kondisi kemampuan orang dewasa yang mengalami penurunan. Cara belajar ini dimulai dengan peserta melakukan sesuatu untuk memperoleh pengalaman, mendiskusikan/menulis pengalaman, menggali & mengembangkan prinsip serta melaksanakan & menerapkan prinsip dan kembali ke tahap memperoleh pengalaman kembali.

Dalam kurikulum merdeka diamanatkan bahwa untuk membentuk karakter kreatif dan produktif menuju terciptanya kemandirian harus dikembangkan siklus belajar yang meliputi lima aspek pengalaman belajar sebagai berikut:



Gambar 5.1 ASOKA Cycle
Sumber: Dokumentasi Penulis

ASOKA:

1. A = alami/pengalaman
2. S = sampaikan
3. O = olah
4. K = kaji
5. A = aksi

Salah satu upaya yang dilakukan untuk mencoba memperbaiki karakter kepekaan sosial mahasiswa dalam belajar adalah dengan mengembangkan model pelatihan ASOKA (Alami, Sampaikan, Olah, Kaji, & Aksi). Model pelatihan ASOKA berlandaskan pada teori belajar berdasarkan pengalaman dengan harapan mahasiswa mampu mereduksi pengalamannya dan diwujudkan dengan hasil karya yang beragam sesuai dengan alur, konten dan pokok kajian yang ditetapkan. Dengan menggunakan model pelatihan ASOKA, mahasiswa terdorong dalam melakukan tindakan-tindakan produktif baik yang bersifat akademis maupun yang non-akademis. Wujud lainnya adalah mahasiswa mampu dan percaya diri dalam memosisikan dirinya di masyarakat sebagai individu pembaharuan dan individu sosial sehingga memberikan dampak secara langsung maupun tidak langsung baik untuk dirinya, keluarga, dan masyarakat pada umumnya.

Pembelajaran berbasis pada masalah dan pembelajaran dengan metode proyek harus secara aktif mahasiswa terlibat didalamnya, sehingga berdasarkan aktivitas tersebut mahasiswa memiliki konsep dan konstruk berpikir baru sehingga mampu menyampaikan informasi secara komprehensif dan tentu mengacu pada pengalaman belajar. Setelah mampu menyampaikan pada ruang publik, tentu harapannya adalah ada umpan balik

berupa masukan, saran, kritikan yang bersifat membangun sehingga mahasiswa mampu mengolah secara komprehensif dan membentuk konsep dan nalar berpikir baru, kemudian dikaji secara komprehensif dan mendalam sehingga pada akhirnya menjadi sebuah konsep baru yang dapat digunakan dalam mengedukasi masyarakat dalam konteks sosial kemasyarakatan sebagai dampak dari proses belajar.

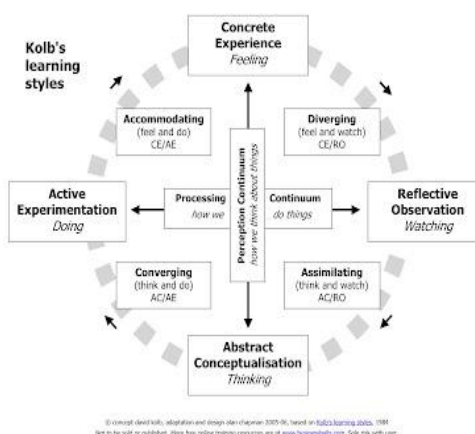
Model Pelatihan ASOKA sebagai strategi baru dalam meningkatkan kapasitas sosial mahasiswa, sehingga penelitian ini penting dilakukan dengan sasaran bahwa apabila mahasiswa telah memiliki literasi sosial yang tinggi, maka akan mampu dan optimal dalam memposisikan diri sebagai *agent of change* dan *agent of control* di masyarakat.

Model ASOKA salah satunya dapat digambarkan dalam model Kolb. Gaya belajar model Kolb dimaksudkan khusus untuk orang dewasa, yang telah mengalami akumulasi pengalaman hidup dalam rangka pengembangan dirinya. Usia yang sudah puluhan tahun, adalah waktu untuk belajar dan menganut nilai. Berdasarkan gaya belajar ini, lalu muncul daur belajar untuk orang dewasa, yang sebenarnya juga berlaku untuk anak. Kelemahannya, anak memiliki pengalaman hidup yang masih terbatas, sehingga harus dikondisikan sedemikian rupa. Kolb menunjukkan bahwa secara individual, warga belajar tidak mungkin menemukan diri mereka secara akurat pada empat gaya belajar di atas. Hal ini karena setiap orang belajar dengan kombinasi metode, berdasarkan kategori. Namun, orang dapat dicirikan sebagai orang yang cenderung pada satu jenis cara belajar. Oleh karena itu, dalam kelompok

apapun, ada kemungkinan orang merasa nyaman jika menggunakan beragam metode pembelajaran.

Dalam daur belajar ini, proses yang dilalui pelajar dalam suatu proses disarankan mengikuti alur seperti daur, mulai dari merasakan sendiri, hingga kemudian mampu merencanakan kapan pengetahuan/keterampilan baru tersebut dapat digunakan/dipraktikkan. Meskipun ada 5 tahap pembelajaran dalam ASOKA *cycle* atau daur belajar tersebut di atas, secara teoritis menurut Kolb proses pembelajarannya dapat dimulai dari mana saja, dan dapat berakhir di mana saja. Karena dalam pelatihan setiap orang memiliki gaya belajar yang unik, maka menggunakan keseluruhan tahapan dalam daur tujuannya maksudnya adalah mengakomodir berbagai perbedaan tersebut.

David Kolb, salah satu dari sejumlah ahli di bidang ini, mengemukakan empat jenis gaya belajar (*learning style*). Gaya belajar yang dimaksud adalah cara belajar yang menjadi kebiasaan, dan menjadi cara paling nyaman bagi orang dewasa tersebut untuk mempelajari sesuatu.



© copyright David Kolb, adaptation and design of Nathan 2007-06, based on Kolb's Learning Styles, 1998. Not to be sold or published. More free online training resources are at www.danmabells.com. Sole risk with user.

Gambar 5.2 Learning Style
Sumber: Dokumentasi Penulis

Kolb membangun konsep itu berdasarkan asumsi bahwa di dalam kegiatan belajar orang melibatkan empat aspek yaitu pikiran (konseptualisasi abstrak/*abstract conceptualization*), perasaan (pengalaman konkret/*concrete experience*), pengamatan (observasi reflektif/*reflective observation*), dan perbuatan (eksperimentasi aktif/*active experimentation*). Setiap individu menurut Kolb hanya mempunyai kecenderungan mengombinasikan dua aspek, dan sebab itu muncullah empat jenis gaya belajar yakni: *the accommodator*, *the assimilator*, *the diverger*, dan *the converger*.

The accommodator, perpaduan karakter eksperimen-tasi aktif dan pengalaman konkret. Mereka yang kebiasaannya belajar dari pengalaman konkret menurut Kolb, membuat penilaian atas dasar intuisi yang lahir dari pengalaman mereka selama ini, daripada berdasarkan teori. Buat mereka, teori dianggap terlalu abstrak, dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-harinya. Mereka adalah orang yang berorientasi pada lingkungan sosial, lebih mempercayai kolega sebaya, daripada orang-orang yang dianggap lebih mampu/pintar. Mereka biasanya lebih mudah mengambil manfaat dari teman-teman sebaya dengan gaya belajar yang relatif sama.

The diverger, perpaduan karakter pengalaman konkret dan pengamatan reflektif. Pebelajar yang merasa nyaman dengan cara belajar pengamatan reflektif, lebih senang mendengarkan, dan cenderung lebih suka bereksperimen. Mereka biasanya lebih suka mengambil jarak terlebih dahulu sebelum membuat keputusan atau penilaian. Menurut Kolb, mereka ini cenderung introvert dalam situasi belajar, dibanding kolega sebayanya yang aktif, karena mereka ini cenderung mengamati, mendengarkan, dan belajar dari situasi tersebut.

The assimilator, perpaduan karakter pengamatan reflektif dan konseptualisasi abstrak. Mereka yang nyaman dengan cara belajar melalui konseptualisasi, sering kali lebih menggunakan logika saja, dan cara pandangnya cenderung objektif. Kolb menyatakan, bahwa mereka akan cenderung lebih memperhatikan sesuatu dibalik tema belajar, atau simbol-simbol dan tidak terlalu fokus pada kolega sebayanya. Mereka akan belajar lebih baik dari para figur yang dianggapnya paling layak untuk didengar.

The converger, perpaduan karakter konseptualisasi abstrak dan eksperimentasi aktif. Seseorang yang aktif bereksperimentasi, atau seorang inovator, dapat belajar dengan baik dari pengalaman yang konkret. Mereka adalah juga orang-orang yang ekstrovert, tetapi tidak memandang setiap masalah dengan pendekatan yang khusus. Mereka akan mencoba mengembangkan hipotesis dan secara aktif menguji cobanya. Mereka ini adalah tipe yang membenci ceramah, dan berbagai bentuk pembelajaran pasif lainnya.

B. Akumulasi Pengalaman Hidup

Model pelatihan ASOKA merupakan kombinasi dari strategi pembelajaran eksperiensial dengan pembelajaran sosial yang mengharapkan mahasiswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran berdasarkan pengalamannya di lingkungan sosial. Teori yang digunakan dalam menjelaskan model pelatihan ASOKA ini adalah teori belajar berdasarkan pengalaman dan teori belajar sosial. Belajar berdasarkan pengalaman adalah upaya untuk membangun pengetahuan dan makna dari pengalaman kehidupan nyata. Mahasiswa memiliki pengalaman belajar sesuai dengan karakteristik interaksi interpersonal

sehingga konteks belajar sesuai dengan kebutuhan belajar. Sedangkan teori belajar sosial merupakan perspektif teoretis tentang bagaimana pengalaman dan konsekuensi pembelajaran pada dasarnya terletak di lingkungan sosial. Mengacu pada kedua teori belajar tersebut, pelatihan ASOKA menjadi hal yang strategis untuk diterapkan kepada mahasiswa supaya meningkat kompetensi literasi sosial.

Gaya belajar model ASOKA dimaksudkan khusus untuk orang dewasa, yang telah mengalami akumulasi pengalaman hidup dalam rangka pengembangan dirinya. Usia yang sudah puluhan tahun, adalah waktu untuk belajar dan menganut nilai. Berdasarkan gaya belajar ini, lalu muncul daur belajar untuk orang dewasa, yang sebenarnya juga berlaku untuk anak. Kelemahannya, anak memiliki pengalaman hidup yang masih terbatas, sehingga harus dikondisikan sedemikian rupa.



Gambar 5.3 Gaya Belajar Model ASOKA
Sumber: Dokumentasi Penulis

Model ASOKA menampilkan daur/siklus belajar (pandangan pembelajaran non-linier) yang mencakup lima proses sebagai berikut:

1. Tahapan Alami

Tahapan ini menekankan bahwa mahasiswa diberikan kesempatan untuk membaca lingkungan dengan melakukan analisis kebutuhan terhadap kelebihan dan kekurangan yang telah dihadapi. Proses pada tahapan ini biasa dikenal dengan membaca diri, membaca lingkungan dan membaca masyarakat dengan memetakan peluang serta ancaman. Pada tahapan ini materi yang tersampaikan adalah berkaitan dengan proses pemetaan konsep sebagai bahan yang akan disampaikan pada kegiatan yang direncanakan. Pengalaman merupakan inti proses belajar. Ini merupakan langkah awal dari proses refleksi. Hal ini mencakup segala sesuatu yang telah kita alami yang mencakup keberadaan kita, kegiatan-kegiatan kita, perasaan-perasaan kita, pengamatan kita dan apa saja yang kita dengar. Pendekatan daur belajar berdasarkan pengalaman didasarkan pada pengalaman yang dibagikan yang merupakan pengalaman riil, konkret dan sejauh mungkin mempunyai dampak yang berarti. Secara umum masing-masing tahapan tersebut di atas mengandung beberapa unsur penting dan mempunyai ciri-ciri pokok tertentu, yang mempunyai implikasi peran dan fungsi yang berbeda dari setiap tahapan bagi seorang fasilitator (pemandu) atau bagi seorang pelatih (*trainer*) di dalam memproses kegiatan belajar.

2. Tahapan Sampaikan

Tahapan ini, mahasiswa dibiasakan untuk memberikan informasi kepada masyarakat terkait hasil-hasil yang telah dicapai pada tahapan sebelumnya dengan tujuan agar ada masukan yang membangun serta kritikan sehingga ada perubahan dari konsep proyek yang telah

ditetapkan. Merupakan tahap kedua dalam proses belajar atau proses pelatihan. Kita memaparkan atau menyampaikan berbagai pengalaman kita. Apa yang terjadi; apa yang saya katakan, saya rasakan; apa yang dirasakan dan dikatakan oleh orang lain; bagaimana pengalaman itu mempunyai arti. Kita ingin berbagai pengalaman, perasaan dan nilai-nilai yang terkandung dalam berbagai isu dan konteks dimana isu dan konteks tersebut mempunyai hubungan dan arti dalam kehidupan kita.

3. Tahapan Olah

Tahapan ini mahasiswa melakukan perbaikan awal berdasarkan masukan yang sifatnya membangun konstruk baru sehingga pada akhirnya tersedia draf lanjutan sebagai bahan diskusi penyempurnaan. Tahap ini merupakan suatu proses pemahaman. Ini merupakan suatu proses untuk mencoba memahami berbagai ungkapan pengalaman dari berbagai pihak yang terlibat dalam proses belajar atau proses pelatihan secara kritis. Dalam tahap ini banyak hal yang perlu diperhatikan, terutama yang berkaitan dengan peranan dan pengaruh dari berbagai faktor dan berbagai pihak. Misalkan, siapa yang mempunyai kewenangan dalam situasi seperti ini? Suara siapa yang lebih didengarkan dan diperhatikan? Siapa yang mengambil keputusan? Siapa yang terkena imbas dan terkena dampak atas keputusan tersebut? dan lain sebagainya.

4. Tahapan Kaji

Tahapan ini, dilakukan refleksi dan evaluasi dari draf proyek yang telah disediakan dengan tujuan mendapatkan draf final yang siap digunakan dalam belajar. Ini merupakan tahap yang kritis dalam proses

belajar dan proses pelatihan. Berbagai ungkapan pengalaman dan analisis yang terjadi, perlu ditarik suatu generalisasi dan menyimpulkannya sebagai bahan untuk menyusun perencanaan. Dalam proses belajar berdasarkan pengalaman, belajar atau pelatihan tanpa kegiatan tindak lanjut atau perencanaan, akan mengarah kepada hal-hal yang kurang tepat, apati dan ketidakberdayaan, lebih tepat lagi yaitu apa yang dapat kita lakukan sebagai perencana untuk membuat suatu perubahan yang diperlukan sehingga pengalaman yang kurang baik tidak terjadi lagi, sebagaimana pepatah mengatakan “Keledai tidak akan terantuk pada batu yang sama”.

5. Tahapan Aksi

Tahapan ini merupakan puncak dari kegiatan ASOKA dimana adanya hasil proyek tersebut dapat digunakan oleh masyarakat baik dalam skala kecil maupun masyarakat luas. Merupakan tahap dimana kita melakukan dan melaksanakan sesuatu yang telah direncanakan atas hasil pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan termasuk di dalamnya uji coba, penelitian, implementasi dan pengambilan risiko, tetapi dapat juga merupakan kegiatan menunggu, mendengarkan dan mengamati. Sebab melaksanakan suatu kegiatan tersebut akan menjadi pengalaman nyata yang kita perlukan untuk kita pikirkan lebih jauh tentang apa yang dapat kita pelajari dari pengalaman-pengalaman tersebut untuk menetapkan tujuan dalam pembelajaran atau pelatihan.

Sebagai implikasi dan konsekuensi dari penerapan model pembelajaran melalui daur belajar berdasarkan pengalaman tersebut di atas adalah peranan dan fungsi dari pemandu (*facilitator*) ataupun pelatih (*trainer*) serta

metode dan teknik-teknik yang dipergunakan, sehingga tahapan-tahapan tersebut di atas dapat berjalan dengan baik.

Secara umum dapat dikatakan bahwa pada umumnya, metode dan teknik yang dipergunakan adalah metode dan teknik yang banyak melibatkan peran, serta peserta pelatihan, dimana peran fasilitator adalah membantu peserta pelatihan menciptakan dan suasana belajar. Dengan demikian maka keterlibatan aktif semua pihak menjadi penting dalam proses belajar dalam pendidikan orang dewasa.

Catatan:

1. Kesesuaian dengan materi, permainan yang ada dalam ELC tidak bisa digunakan *just for fun* atau sekedar selingan, tetapi harus benar-benar ada pelajaran yang dapat diambil dan relevan dengan isi materi yang sementara di pelajari.
2. Kedekatan dan kebekuan antarpeserta sangat memengaruhi keberhasilan penggunaan metode ini. Untuk itu sedapat mungkin kebekuan peserta sudah dapat dicairkan pada awal pelatihan.
3. Pada tahap *experiencing* peserta diusahakan untuk benar-benar dapat menghayati pengalaman yang dilakukan sehingga partisipasi aktif dari masing-masing peserta harus benar-benar tercipta.
4. Metode ELC lebih dapat diterapkan secara efektif dan intensif dengan jumlah peserta tidak terlalu banyak serta alokasi waktu yang memadai. Untuk itu sebelum memulai suatu *session* hendaknya dipertimbangkan betul alokasi waktu yang tersedia.
5. Untuk mencapai hasil yang optimal, tersedianya fasilitas dan alat bantu yang memadai juga tidak dapat dikesampingkan. Tetapi dalam penggunaan alat bantu

perlu diperhatikan adalah ketepatan alat bantu dengan kebutuhan pelatihan dan bukan sekedar banyaknya alat bantu yang tersedia.

6. Tersedianya instruktur yang handal dan pengalaman dalam mengelola pelatihan yang mampu menjadi fasilitator yang baik dan kreatif dalam mengembangkan pelatihan.

Secara individual, warga belajar tidak mungkin menemukan diri mereka secara akurat pada lima gaya belajar di atas. Hal ini karena setiap orang belajar dengan kombinasi metode, berdasarkan kelima kategori. Namun, orang dapat dicirikan sebagai orang yang cenderung pada satu jenis cara belajar. Oleh karena itu, dalam kelompok apapun, ada kemungkinan orang merasa nyaman jika menggunakan beragam metode pembelajaran. Dalam daur belajar ini, proses yang dilalui pembelajar dalam suatu proses disarankan mengikuti alur seperti daur, mulai dari merasakan sendiri, hingga kemudian mampu merencanakan kapan pengetahuan/keterampilan baru tersebut dapat digunakan/dipraktikkan. Meskipun ada 5 tahap pembelajaran tersebut di atas, secara teoritis proses pembelajarannya dapat dimulai dari mana saja, dan dapat berakhir di mana saja. Karena dalam pelatihan setiap orang memiliki gaya belajar yang unik, maka menggunakan keseluruhan tahapan dalam daur tujuannya maksudnya adalah mengakomodir berbagai perbedaan tersebut.

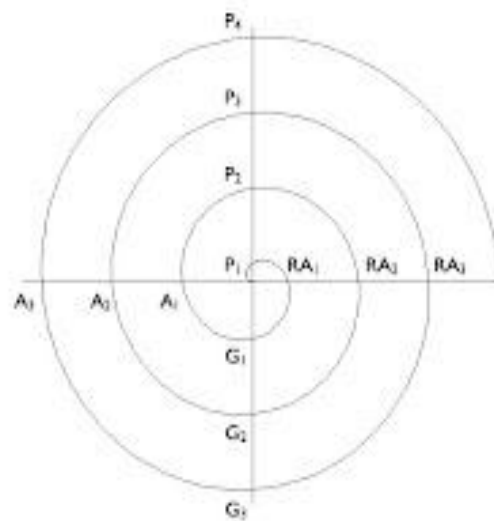
Tahapan mengalami, diharapkan membantu mereka yang berkarakter *concrete experience*, tahapan merefleksi, mengakomodir warga belajar yang berkarakter *reflective observation*. Tahap menggeneralisasi, akan membantu warga yang berkarakter *abstract conceptualization* agar bisa mengikuti proses pembelajaran. Dan tahap keempat,

mempraktekkan, mencoba meyakinkan warga belajar yang memang hanya bisa belajar dengan karakter *active experimentation*. Idealnya, pembelajaran memang dapat dimulai dari tahap mengalami. Kegiatan belajar harus dirancang sedemikian rupa, sehingga warga belajar akan melakukan sesuatu dan mendapatkan pengalaman konkret dari apa yang dilakukannya. Sebenarnya, bisa juga dengan cara menggali pengalaman warga belajar selama ini tentang suatu kasus. Misalnya, pengalaman naik sepeda, atau menonton televisi. Yang harus diperhatikan, jangan sampai peserta belajar merasa bosan atau diperlakukan secara berlebihan dengan proses yang memaksakan keempat tahapan belajar tersebut.

Setelah itu, warga belajar dapat diajak untuk merefleksikan, apa yang sudah dialami dalam kegiatan sebelumnya. Kegiatan ini yang dimaksud sebagai merefleksi. Warga belajar diharapkan dapat mengidentifikasi apa saja yang dipelajarinya/ dirasakannya, melalui proses seperti apa, dan apa kekuatan-kelemahannya. Setelah itu dapat dilanjutkan dengan mendiskusikan bagaimana meningkatkannya di masa depan. Dapat juga dilengkapi dengan proses pembahasan berbagai pengalaman dari masing-masing warga belajar, untuk memperkaya hasil pembelajaran.

Untuk warga belajar yang sudah berhasil merefleksikan apa yang dialami dalam pembelajarannya, beri kesempatan kepada peserta yang ingin merumuskannya dalam bentuk konsep atau teori. Inilah proses konseptualisasi/generalisasi. Kegiatan belajar yang eksperimentatif, dengan mudah akan memberi peluang kepada warga belajar untuk menemukan 'teorinya' sendiri. Teori ini semakin mudah dibangun jika pengalamannya cukup kaya.

Tahap berikutnya, warga belajar yang sudah berhasil merumuskan dapat diberi kesempatan untuk mempraktikkannya sendiri, dalam bentuk rencana aksi (*active experimentation*), atau kalau memungkinkan dapat juga dilakukan pada saat kegiatan belajar berlangsung. Warga belajar pada tahap ini diharapkan mampu menerapkan apa yang sudah dipelajarinya untuk mengatasi/memecahkan persoalan yang biasa dihadapinya sehari-hari, baik di tempat kerja maupun dalam situasi yang lain.



Gambar 5.4 Tahapan Belajar
Sumber: Dokumentasi Penulis

Tahapan belajar ini bisa tidak berhenti, ketika praktik yang sudah dilakukan warga belajar direfleksikannya kembali, diteorikan kembali, dan seterusnya. Berdasarkan proses seperti ini, tahapan yang bisa dianggap penting adalah proses refleksi, karena dengan melakukan itu pengalaman konkret akan berguna sebagai proses belajar, bukan sekedar pengalaman hidup.

Dengan kemampuan merefleksi, belajar sepanjang hayat bagi orang dewasa dapat terjadi di mana saja, tidak hanya di ruangan pelatihan.

P = Pengalaman di masa lalu, atau dihadirkan pada saat kegiatan belajar.

RA = Refleksi dan analisa terhadap pengalaman.

G = Generalisasi atau penyimpulan hasil analisa.

A = Aksi atau proses mempraktikkan pengetahuan baru.

Siklus kegiatan belajar yang sepanjang hayat, dapat dilihat sebagai tahap, berdasarkan tujuan antara yang ingin dicapai sebelum mencapai tujuan belajar yang utama. Pengalaman yang dihadirkan pada tujuan antara yang pertama (P1), diproses melalui kegiatan refleksi dan analisa (RA1), dan menghasilkan kesimpulan yang berupa pengetahuan baru (G1). Setelah dipraktikkan (A1), akan menghasilkan pengalaman yang baru/kedua (P2), dan seterusnya hingga memunculkan pengalaman akhir yang merupakan kemampuan yang diinginkan pada tujuan belajar.

Filosofi “Semua Orang adalah Guru, Semua Tempat adalah Sekolah” telah menjadi landasan berpikir semua komponen dalam pembelajaran model ASOKA. Fasilitator memandang bahwa setiap mahasiswa memiliki pengetahuan dan pengalaman, atau “Tidak kosong”, mengajak berlatih berpikir tentang sesuatu, berdiskusi bersama-sama, dan membantu menemukan kesimpulan atau jawaban, maka dibutuhkan seorang fasilitator. Menjadi seorang fasilitator, sebaiknya menguasai berbagai ragam cara atau metode pembahasan sebuah materi. Metode penyampaian berfungsi instrumental, yaitu hanya sebagai alat, namun penggunaan metode

yang tepat, akan memudahkan mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran. Semakin banyak ragam keterampilan memfasilitasi yang dikuasai, maka akan semakin baik seorang fasilitator dalam memfasilitasi, dan akan memengaruhi kemampuan mahasiswa untuk memahami dan menangkap substansi dari setiap sesi.

BAB 6

Evaluasi Belajar Model ASOKA

A. Asesmen Pembelajaran

Proses penilaian memerlukan pengumpulan bukti (asesmen) yang dilakukan secara sengaja, sistematis, dan berkelanjutan serta digunakan untuk menilai kompetensi mahasiswa. Asesmen memberikan umpan balik mengenai kemajuan belajar mahasiswa. Asesmen juga membantu dosen untuk membuat keputusan-keputusan mengenai kebutuhan-kebutuhan mahasiswa, dan pedoman perencanaan program pembelajaran. Asesmen harus menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari program pembelajaran. Dosen perlu memperhatikan bukti-bukti belajar dari kegiatan sehari-hari yang dilakukan para mahasiswa. Bukti-bukti ini akan menunjukkan apa yang sudah diketahui mahasiswa, dan apa yang masih perlu mereka ketahui.

Cara penilaian ASOKA untuk mengumpulkan bukti (asesmen) belajar mahasiswa, dikelompokkan ke dalam dua jenis yaitu tes dan non-tes. Dalam kegiatan ini lebih difokuskan ke jenis penilaian non-tes.

B. Teknik Penilaian Non-tes

1. Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut mahasiswa menunjukkan unjuk kerja. Unjuk kerja yang dapat diamati seperti: bermain peran;

memainkan alat musik; bernyanyi; membaca puisi/deklamasi; menggunakan peralatan laboratorium; dan mengoperasikan suatu alat.

a. Daftar Cek

Penilaian unjuk kerja dapat dilakukan dengan menggunakan daftar cek (*ya/tidak*). Pada penilaian unjuk kerja yang menggunakan daftar cek, mahasiswa mendapat nilai apabila kriteria penguasaan kemampuan tertentu dapat diamati oleh penilai. Jika tidak dapat diamati, peserta didik tidak memperoleh nilai. Kelemahan cara ini adalah penilai hanya mempunyai dua pilihan mutlak, misalnya benar/salah, dapat diamati/tidak dapat diamati. Dengan demikian tidak terdapat nilai tengah. Berikut contoh daftar cek.

Contoh *checklists*

Contoh Format Penilaian Presentasi Mahasiswa
(Menggunakan Daftar Tanda Cek)

Nama mahasiswa: _____

Smt/Kelas: _____

No.	Aspek yang Dinilai	Ya	Tidak
1.	Berdiri tegak		
2.	Mengelola waktu		
3.	Komunikatif		
4.	Sistematika baik		
5.	Argumentatif		
6.	Intonasi baik		
7.	Penyampaian gagasan jelas		
Skor yang dicapai			
Skor maksimum		7	

b. Skala Rentang

Penilaian unjuk kerja yang menggunakan skala rentang memungkinkan penilai memberi nilai tengah terhadap penguasaan kompetensi tertentu karena pemberian nilai secara kontinu dimana pilihan kategori nilai lebih dari dua. Skala rentang tersebut. Misalnya, *sangat kompeten, kompeten, agak kompeten, tidak kompeten*.

Penilaian sebaiknya dilakukan oleh lebih dari satu penilai agar faktor subjektivitas dapat diperkecil dan hasil penilaian lebih akurat. Berikut contoh skala rentang.

Contoh *rating scales*

Contoh Format Penilaian Presentasi

(Menggunakan Skala Penilaian)

Nama mahasiswa: _____

Smt/Kelas: _____

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Berdiri tegak				
2.	Mengelola waktu				
3.	Komunikatif				
4.	Sistematika baik				
5.	Argumentatif				
6.	Intonasi baik				
7.	Penyampaian gagasan jelas				
Jumlah					
Skor Maksimum		28			

Kriteria penskoran nomor 1 dan 2:

1 = bila tidak pernah melakukan

2 = bila jarang melakukan

3 = bila kadang-kadang melakukan

4 = bila selalu melakukan

Kriteria penskoran nomor 3 sampai 7, semakin baik penampilan siswa semakin tinggi skor yang diperoleh.

Contoh Format Penilaian Unjuk Kerja:
Brainstorming

Nama mahasiswa: _____

Smt/Kelas: _____

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Organisasi Ide				
2.	Pengetahuan				
3.	Kefasihan				
4.	Artikulasi				
5.	Penampilan				
Jumlah					
Skor Maksimum		20			

Catatan:

Kolom nilai diisi dengan angka yang sesuai:

1 = kurang

2 = sedang

3 = baik

4 = amat baik

2. Penilaian Produk

Penilaian produk adalah penilaian terhadap keterampilan dalam membuat suatu produk dan kualitas produk tersebut. Penilaian produk tidak hanya diperoleh dari hasil akhir saja tetapi juga proses pembuatannya. Penilaian produk meliputi penilaian terhadap kemampuan peserta didik membuat produk-produk teknologi dan seni. Seperti, makanan, pakaian,

hasil karya seni (patung, lukisan, gambar), barang-barang terbuat dari kayu, keramik, plastik, dan logam.

Pengembangan produk meliputi 3 (tiga) tahap dan dalam setiap tahapan perlu diadakan penilaian yaitu:

- a. Tahap persiapan, meliputi: menilai kemampuan mahasiswa merencanakan, menggali, dan mengembangkan gagasan, dan mendesain produk.
- b. Tahap pembuatan (produk), meliputi: menilai kemampuan mahasiswa menyeleksi dan menggunakan bahan, alat, dan teknik.
- c. Tahap penilaian (*appraisal*), meliputi: menilai kemampuan mahasiswa membuat produk sesuai kegunaannya dan memenuhi kriteria keindahan.

3. Teknik Penilaian Produk

Penilaian produk biasanya menggunakan cara holistik atau analitik.

- a. Cara holistik, yaitu berdasarkan kesan keseluruhan dari produk, biasanya dilakukan pada tahap *appraisal*.
- b. Cara analitik, yaitu berdasarkan aspek-aspek produk, biasanya dilakukan terhadap semua kriteria yang terdapat pada semua tahap proses pengembangan.

Contoh Format Penilaian Produk

Nama mahasiswa: _____

Smt/Kelas: _____

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Keaslian Ide				
2.	Pengetahuan yang mendukung				
3.	Alat & bahan yang				

	digunakan				
4.	Cara Pembuatan				
5.	Penampilan Produk				
6.	Manfaat Produk				
Jumlah					
Skor Maksimum		24			

Catatan:

Kolom nilai diisi dengan angka yang sesuai:

1 = kurang

2 = sedang

3 = baik

4 = amat baik

4. Penilaian Proyek

Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data.

Penilaian proyek dapat digunakan, diantaranya untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan dalam bidang tertentu, kemampuan mahasiswa mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam penyelidikan tertentu, dan kemampuan mahasiswa dalam menginformasikan subjek tertentu secara jelas.

Dalam penilaian proyek setidaknya ada 3 (tiga) hal yang perlu dipertimbangkan yaitu:

a. Kemampuan Pengelolaan

Kemampuan peserta didik dalam memilih topik dan mencari informasi serta dalam mengelola waktu pengumpulan data dan penulisan laporan.

b. Relevansi

Kesesuaian dengan mata pelajaran, dalam hal ini mempertimbangkan tahap pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman dalam pembelajaran.

c. Keaslian

Proyek yang dilakukan mahasiswa harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi dosen pada proyek mahasiswa, dalam hal ini petunjuk atau dukungan.

5. Teknik Penilaian Proyek

Penilaian cara ini dapat dilakukan mulai perencanaan, proses selama pengerjaan tugas, dan terhadap hasil akhir proyek. Dengan demikian dosen perlu menetapkan hal-hal atau tahapan yang perlu dinilai, seperti penyusunan desain, pengumpulan data, analisis data, kemudian menyiapkan laporan tertulis. Laporan tugas atau hasil penelitiannya juga dapat disajikan dalam bentuk poster. Pelaksanaan penilaian ini dapat menggunakan alat/instrumen penilaian berupa daftar cek (*checklist*) ataupun skala rentang (*rating scale*). Beberapa contoh kegiatan mahasiswa dalam penilaian proyek:

- a. penelitian sederhana tentang air di rumah;
- b. Penelitian sederhana tentang perkembangan harga sembako.

Format Penilaian Proyek

Nama mahasiswa/Kelompok mahasiswa: _____

Kelas: _____

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Alasan pemilihan proyek				
2.	Pengetahuan yang mendukung				

3.	Rancangan kegiatan				
4.	Proses kegiatan				
5.	Penulisan hasil kegiatan				
6.	Komunikasi hasil kegiatan				
Jumlah					
Skor Maksimum		24			

Catatan:

Kolom nilai diisi dengan angka yang sesuai:

1 = kurang

2 = sedang

3 = baik

4 = amat baik

6. Portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan mahasiswa dalam satu periode tertentu. Informasi perkembangan mahasiswa tersebut dapat berupa karya mahasiswa (hasil pekerjaan) dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik oleh mahasiswanya, hasil tes (bukan nilai), piagam penghargaan atau bentuk informasi lain yang terkait dengan kompetensi tertentu dalam satu mata pelajaran. Berdasarkan informasi perkembangan tersebut, dosen dan mahasiswa sendiri dapat menilai perkembangan kemampuan mahasiswa dan terus melakukan perbaikan. Dengan demikian, portofolio dapat memperlihatkan perkembangan kemajuan belajar mahasiswa melalui karya mahasiswa, antara lain: karangan, puisi, surat, komposisi, dan musik.

7. Teknik Penilaian Portofolio

Teknik penilaian portofolio di dalam kelas memerlukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Jelaskan kepada mahasiswa maksud penggunaan portofolio, yaitu tidak semata-mata merupakan kumpulan hasil kerja mahasiswa yang digunakan oleh dosen untuk penilaian, tetapi digunakan juga oleh mahasiswa sendiri. Dengan melihat portofolionya mahasiswa dapat mengetahui kemampuan, keterampilan, dan minatnya. Proses ini tidak akan terjadi secara spontan, tetapi membutuhkan waktu bagi mahasiswa untuk belajar meyakini hasil penilaian mereka sendiri.
- b. Tentukan bersama mahasiswa sampel-sampel portofolio apa saja yang akan dibuat. Portofolio antara mahasiswa yang satu dan yang lain bisa sama bisa berbeda. Misalnya, untuk kemampuan menulis mahasiswa mengumpulkan karangan-karangannya. Sedangkan untuk kemampuan menggambar, mahasiswa mengumpulkan gambar-gambar buatannya.
- c. Kumpulkan dan simpanlah karya-karya tiap mahasiswa dalam satu map atau folder.
- d. Berilah tanggal pembuatan pada setiap bahan informasi perkembangan mahasiswa sehingga dapat terlihat perbedaan kualitas dari waktu ke waktu.
- e. Tentukan kriteria penilaian sampel-sampel portofolio mahasiswa beserta pembobotannya bersama para mahasiswa agar dicapai kesepakatan. Diskusikan dengan para mahasiswa bagaimana menilai kualitas karya mereka. Contoh, untuk kemampuan menulis karangan, kriteria penilaiannya (misalnya: penggunaan tata bahasa,

pemilihan kosa-kata, kelengkapan gagasan, dan sistematika penulisan). Sebaiknya kriteria penilaian suatu karya dibahas dan disepakati bersama mahasiswa sebelum mahasiswa membuat karya tersebut. Dengan demikian, mahasiswa mengetahui harapan (standar) dosen dan berusaha mencapai harapan atau standar itu.

- f. Mintalah mahasiswa menilai karyanya secara berkesinambungan. Dosen dapat membimbing mahasiswa tentang bagaimana cara menilai dengan memberi keterangan tentang kelebihan atau kekurangan karya tersebut dan bagaimana cara memperbaikinya. Hal ini dapat dilakukan pada saat membahas portofolio.
- g. Setelah suatu karya dinilai dan ternyata nilainya belum memuaskan, kepada mahasiswa dapat diberi kesempatan untuk memperbaiki lagi. Namun, antara mahasiswa dan dosen perlu dibuat kontrak atau perjanjian mengenai jangka waktu perbaikan, misalnya setelah 2 minggu karya yang telah diperbaiki harus diserahkan kepada dosen.
- h. Bila perlu, jadwalkan pertemuan untuk membahas portofolio. Jika dianggap perlu, undanglah orang tua mahasiswa untuk diberi penjelasan tentang maksud dan tujuan portofolio sehingga orang tua dapat membantu dan memotivasi anaknya.

Format Penilaian Portofolio

No.	Nama	Karya Portofolio				Rerata Nilai	Keterangan
		Puisi	Rumus Matematika	Laporan eksperimen	Peta		
1.	Ruri						
2.	Tono						
3.							
4.							

Catatan:

Kolom karya portofolio diisi dengan angka yang sesuai:

1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = sedang

4 = baik

5 = amat baik

8. Penilaian Sikap

Sikap berangkat dari perasaan (suka atau tidak suka) yang terkait dengan kecenderungan bertindak seseorang dalam merespons sesuatu/objek. Sikap juga sebagai ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang. Sikap dapat dibentuk untuk terjadinya perilaku atau tindakan yang diinginkan.

Sikap terdiri dari tiga komponen, yakni: komponen afektif, komponen kognitif, dan komponen konatif. Komponen afektif adalah perasaan yang dimiliki oleh seseorang atau penilaiannya terhadap sesuatu objek. Komponen kognitif adalah kepercayaan atau keyakinan seseorang mengenai objek. Adapun komponen konatif adalah kecenderungan untuk

berperilaku atau berbuat dengan cara-cara tertentu berkenaan dengan kehadiran objek sikap.

Secara umum, objek sikap yang perlu dinilai dalam proses pembelajaran berbagai mata pelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Sikap terhadap materi pelajaran.
- b. Sikap terhadap dosen/pengajar.
- c. Sikap terhadap proses pembelajaran. .
- d. Sikap berkaitan dengan nilai-nilai atau norma-norma tertentu berhubungan dengan suatu materi pelajaran.
- e. Sikap berhubungan dengan kompetensi afektif lintas kurikulum yang relevan dengan mata pelajaran.

Penilaian sikap dapat dilakukan dengan beberapa cara atau teknik. Teknik-teknik tersebut antara lain: observasi perilaku, pertanyaan langsung, dan laporan pribadi. Teknik-teknik tersebut secara ringkas dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Observasi Perilaku

Perilaku seseorang pada umumnya menunjukkan kecenderungan seseorang dalam sesuatu hal. Misalnya orang yang biasa minum kopi dapat dipahami sebagai kecenderungannya yang senang kepada kopi. Oleh karena itu, dosen dapat melakukan observasi terhadap mahasiswa yang dibinanya. Hasil observasi dapat dijadikan sebagai umpan balik dalam pembinaan.

Observasi perilaku di sekolah dapat dilakukan dengan menggunakan buku catatan khusus tentang kejadian-kejadian berkaitan dengan mahasiswa selama di sekolah.

Contoh isi buku catatan harian:

No.	Hari/ tanggal	Nama Mahasiswa	Kejadian (positif atau negatif)

Catatan dalam lembaran buku tersebut, selain bermanfaat untuk merekam dan menilai perilaku mahasiswa sangat bermanfaat pula untuk menilai sikap mahasiswa serta dapat menjadi bahan dalam penilaian perkembangan mahasiswa secara keseluruhan.

Selain itu, dalam observasi perilaku dapat juga digunakan daftar cek (*checklist*) yang memuat perilaku-perilaku tertentu yang diharapkan muncul dari mahasiswa pada umumnya atau dalam keadaan tertentu. Berikut contoh format penilaian sikap.

Contoh Format Penilaian Sikap dalam praktik MK MBKM:

No.	Nama	Perilaku				Nilai	Keterangan
		Bekerja sama	Berinisiatif	Penuh Perhatian	Bekerja sistematis		
1.	Ruri						
2.	Tono						
3.							
4.							

Catatan:

Kolom perilaku diisi dengan angka yang sesuai:

1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = sedang

4 = baik

5 = amat baik

b. Pertanyaan Langsung

Kita juga dapat menanyakan secara langsung tentang sikap seseorang berkaitan dengan sesuatu hal. Misalnya, bagaimana tanggapan mahasiswa tentang kebijakan yang baru diberlakukan di sekolah mengenai *peningkatan ketertiban*.

Berdasarkan jawaban dan reaksi lain yang tampil dalam memberi jawaban dapat dipahami sikap mahasiswa itu terhadap objek sikap. Dalam penilaian sikap mahasiswa di sekolah, dosen juga dapat menggunakan teknik ini dalam menilai sikap dan membina mahasiswa.

c. Laporan Pribadi dan Kelompok

Melalui penggunaan teknik ini di kampus, mahasiswa diminta membuat ulasan yang berisi pandangan atau tanggapannya tentang suatu masalah, keadaan, atau hal yang menjadi objek sikap. Misalnya, mahasiswa diminta menulis pandangannya tentang “Kerusuhan Antar Etnis” yang terjadi akhir-akhir ini di Indonesia. Dari ulasan yang dibuat oleh mahasiswa tersebut dapat dibaca dan dipahami kecenderungan sikap yang dimilikinya.

BAB 7

Penerapan Model Pembelajaran ASOKA Berbasis Literasi Sosial

A. Pemahaman Literasi Sosial

Istilah literasi santer terdengar bagi kita dewasa ini. Dalam konteks pendidikan luar sekolah, literasi diistilahkan dengan melek aksara, atau kemahirwacanaan yang selalu dirayakan setiap tahun pada puncak Hari Aksara Internasional (HAI). Masih dalam ingatan kita dalam perhelatan akbar HAI Setiap tanggal 8 bulan September tahun 2022 lalu, masyarakat dunia berkomitmen untuk memastikan tidak ada manusia dunia yang tertinggal dalam belajar, bahkan memberikan *space* khusus untuk membangun ketahanan pendidikan yang berkualitas untuk kemajuan semua kalangan. Selain itu, dalam konteks ke-Indonesiaan, semangat HAI diupayakan untuk mentransformasi literasi dalam konteks merdeka belajar. Motivasi kemajuan nasional dan dunia menunjukkan bahwa literasi menjadi alarm utama untuk mewujudkan ketahanan pendidikan nasional yang berkualitas, adil dan inklusif untuk seluruh manusia.

Maka dari itu, literasi merupakan kemampuan atau kemelekkan individu terhadap suatu persoalan dengan mengoptimalkan naluri berpikir. Literasi bukan hanya sekedar persoalan membaca dan menulis namun bagaimana seseorang mengoptimalkan sifat kecendekiawannya sebagai manusia yang berpikir dan memiliki jiwa yang terus bertumbuh dan berkembang. Ki Hajar Dewantara telah memetakan bahwa jiwa manusia terbagi

menjadi tiga kekuatan antara lain pikiran (cipta), hati (rasa), dan kemauan (karsa).

Kekuatan cipta manusia untuk berpikir merupakan poin utama dari jiwa manusia dalam aktivitas mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, bahkan menciptakan sesuatu berdasarkan hasil literasi terhadap persoalan, sehingga menemukan nilai-nilai kebenaran dan mampu membedakan antara yang baik dan buruk. Dengan aktivitas berpikir manusia menemukan hal-hal baru yang menjadi topik berpikir dalam proses pengembangan selanjutnya.

Kekuatan jiwa manusia yang kedua adalah rasa, merupakan dorongan hati manusia yang diwujudkan dengan perilaku senang, bahagia, sedih, malu, bangga, empati, sayang, dan sebagainya sebagai modal manusia dalam berinteraksi sosial. Kekuatan jiwa manusia yang ketiga adalah karsa, yakni kehendak alami yang terjadi dalam diri manusia yang identik dikenal dengan hawa nafsu kodrati manusia. Keterpaduan dari ketiga kekuatan jiwa ini merupakan modal utama sebagai pegangan manusia dalam interaksi sosial. Pikiran manusia dapat menenangkan bahkan mengganggu perasaan, bahkan perasaan dapat mempercepat atau mengganggu fungsi pikiran, kemudian setiap diri manusia dikaruniai nafsu akan sesuatu, namun dapat dikendalikan oleh akal pikiran dan bahkan dikendalikan oleh perasaan sehingga perilaku manusia tersebut terukur. Polarisasi ketiga kekuatan dalam diri manusia tersebut membentuk budi pekerti manusia sebagai wujud dari manusia sosial yang terus berkembang dan khalifah bagi peradaban.

Menurut Saryono (2019) literasi menjadi episentrum perkembangan, bahkan kemajuan berbagai lapangan kehidupan kebudayaan dan peradaban baik pada

masa kuno, masa lalu maupun masa kini. Di samping itu, literasi juga menjadi perangkat fundamental bagi segenap bentuk pembelajaran sosial manusia. Atas karuniah cipta, rasa dan karsa tersebut, sebagai makhluk yang memiliki literasi, seyogianya manusia terus maju dan merawat serta terampil dalam interaksi sosial sebagai wujud dari makhluk sosial. Oleh sebab itu, dalam interaksi sosial manusia setidaknya memahami literasi sosial.

Literasi sosial diidentikkan dengan kemelekkan individu dalam mengoptimalkan cipta, rasa dan karsa terhadap alam, lingkungan belajar, budaya organisasi, dinamika sosial, kebutuhan kerja serta kondisi sosial lainnya dengan aktivitas sosial. Dalam konteks pembelajaran, literasi sosial merupakan aspek penting setelah mahasiswa membaca atau menulis karena dengan memiliki literasi sosial mahasiswa mampu memetakan, menganalisis, bahkan menyimpulkan dari fenomena-fenomena sosial.

Sasaran dari literasi sosial adalah terjadinya alur informasi yang baik di masyarakat dan melibatkan masyarakat secara menyeluruh mengacu pada prinsip-prinsip antara lain prinsip intelektual, prinsip keterampilan sosial, prinsip keterampilan kerja sama dan prinsip sikap dan nilai sosial. Prinsip intelektual dapat diukur dengan indikator: (1) kemampuan memetakan dan mengonsepskan fenomena social; (2) merumuskan asumsi berdasarkan berdasarkan informasi; (3) menganalisis dan menyederhanakan informasi; (4) mengkaji informasi yang benar dan salah; (5) merumuskan faktor sebab akibat, (6) mengajukan konsep baru yang berbeda; (7) merumuskan kebijakan untuk pengambilan keputusan.

Keterampilan sosial sebagai prinsip kedua dalam literasi sosial merupakan kecakapan dasar yang perlu

dimiliki sebagai modal dasar interaksi sosial yang diwujudkan dengan perilaku individu yang peka terhadap kondisi sosial, keterampilan mengontrol diri, keterampilan berbagi pengalaman sosial, dan keterampilan dalam saling memperkuat hubungan timbal balik dalam masyarakat. Prinsip ketiga yakni keterampilan kerja sama merupakan aktivitas yang membutuhkan jiwa yang dilandasi dengan kejujuran, komitmen tinggi serta kemauan untuk secara bersama menyelesaikan permasalahan sosial. Prinsip keterampilan kerja sama ini diwujudkan dalam aktivitas berperan aktif dalam kelompok-kelompok masyarakat, memberikan kontribusi baik daya pikir dan material dalam menyelesaikan masalah sosial, serta memberikan berbagai pertimbangan dalam merumuskan keputusan dari setiap masalah yang dihadapi.

Keempat, prinsip sikap dan nilai sosial. Biasanya individu yang memiliki literasi sosial yang baik selalu berpegang pada keyakinannya. Misalnya seseorang yang memiliki sikap baik terhadap lingkungan, maka individu tersebut memiliki keyakinan bahwa dalam kesehariannya selalu memikirkan, dan berperilaku sosial terkait lingkungan, baik itu lingkungan alam maupun lingkungan sosial manusia itu sendiri. Jadi, dengan penerapan prinsip sikap positif terhadap literasi sosial, maka individu tersebut akan meningkatkan kepekaan dan kepercayaan diri terhadap lingkungan sosial. Untuk menunjang prinsip sikap tersebut, maka ditunjang dengan prinsip nilai moral yang merupakan satu konsensus bersama terkait dengan hal-hal yang berkaitan dengan baik dan buruk. Setiap individu dalam komunitas sosial memiliki kesepakatan bersama dalam mewujudkan keteraturan dan harmonisasi sosial. Adapun indikator

yang dapat mengukur prinsip sikap dan nilai sosial yakni: (1) hukum dan norma yang berlaku di masyarakat; (2) merumuskan keputusan atas dasar nilai; (3) menghormati hak-hak asasi manusia; (4) cinta tanah air; (5) mengembangkan wawasan nusantara; (6) toleransi atas dasar kebhinekaan; dan (7) merumuskan kebijakan atas dasar mufakat.

Melalui penerapan prinsip-prinsip literasi sosial tersebut seyogianya mampu memobilisasi masyarakat, memberdayakan masyarakat, dan bahkan dengan mengembangkan potensi sosial di masyarakat dengan baik, mampu menyatukan beragam perbedaan di masyarakat. Salah satu faktor yang paling berperan dalam membentuk masyarakat adalah dengan komunikasi efektif.

Komunikasi efektif merupakan proses transformasi informasi yang dilakukan oleh pemberi informasi kepada penerima informasi yang menyebabkan adanya umpan balik secara positif dalam rangka mencapai tujuan bersama. Dalam melakukan komunikasi efektif setidaknya prinsip-prinsip literasi sosial digunakan secara terpadu dalam membentuk komunitas masyarakat yang *literate*.

Faktor komunikasi efektif diperlukan dalam literasi sosial. Dengan komunikasi efektif dapat memberikan informasi sesuai dengan kebutuhan. Komunikasi efektif diartikan sebagai proses penyaluran informasi yang tepat baik berupa visualisasi gambar, simbol, ataupun bahasa pencirian dengan tujuan agar informasi tersampaikan secara jelas dan berdampak pada tingkat pemahaman orang lain.

Proses komunikasi memiliki dampak yang begitu besar apabila dilakukan dengan benar. Salah satu dampak

yang diinginkan dari jalannya sebuah komunikasi adalah dapat memengaruhi orang lain, seperti memengaruhi tindakan seseorang untuk melakukan pemberdayaan masyarakat. Ketika komunikasi telah mengalami tanda-tanda dalam perubahan sikap maka komunikasi dapat dikatakan telah efektif. Komunikasi efektif bertujuan untuk menciptakan kemudahan antara komunikator dan komunikasi untuk memahami pesan sehingga informasi yang diberikan menjadi jelas dan lengkap. Dari informasi yang diberikan jelas dan lengkap maka respons atau timbal balik akan sesuai dengan keinginan kedua belah pihak. Terjadinya umpan balik juga terkadang tidak dapat diterima secara langsung, umpan balik secara umum terbagi menjadi dua yaitu umpan balik langsung dan umpan balik tidak langsung.

Umpan balik secara langsung diartikan sebagai respons yang diberikan terjadi pada komunikasi yang bersifat secara tatap muka, sehingga respons yang diberikan secara cepat. Sedangkan umpan balik tidak langsung terjadi pada media komunikasi seperti surat kabar, radio, televisi, dan lainnya yang membuat komunikator akan mendapat respons apabila proses komunikasi telah berakhir.

Jadi, sebagai perwujudan dari terbentuknya karakter literasi sosial, manusia dalam proses adaptasi di masyarakat menggunakan prinsip-prinsip literasi sosial sebagai acuan dalam berintegrasi selain itu menggunakan komunikasi efektif sebagai alat dalam menyalurkan informasi secara tepat, sehingga tujuan tercapai dengan baik. Komunikasi efektif biasanya mengacu pada prinsip-prinsip seperti prinsip keahlian, kesiapan, motivasi, keterpaduan sebagai landasan berinteraksi secara aktif di

lingkungan masyarakat dalam mengaktualisasikan kecendekiawanan sosial yang dimiliki.

B. Implementasi Literasi Sosial sebagai Modal

Kewirausahaan Sosial

Kewirausahaan sosial merupakan sikap, nilai moral, semangat ataupun kemampuan manusia dalam mengatur dan terlibat aktif dalam aktivitas sosial yang bertujuan untuk menemukan, dan menciptakan peluang-peluang sosial secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Kewirausahaan sosial berbeda dibandingkan dengan aktivitas bisnis, dimana kewirausahaan sosial lebih kepada langkah konkret dalam memberikan manfaat kepada masyarakat. Mengacu pada terminologi kewirausahaan sosial adalah semangat, sikap dan perilaku atau kemampuan seseorang dalam menangani kegiatan sosial yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi, dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan lebih baik dan atau bermanfaat bagi masyarakat.

Kewirausahaan sosial terbagi menjadi dua prinsip dalam aktivitasnya yakni proses menciptakan inovasi sosial dalam memberdayakan masyarakat dan memobilisasi orang dan atau komunitas yang memiliki daya upaya mengkreasikan mimpi masa depan. Jadi kewirausahaan sosial menekankan pada pemenuhan kebutuhan masyarakat.

Pelaku kewirausahaan sosial adalah fasilitator yang secara konsisten bekerja untuk kemajuan kehidupan masyarakat. Langkah praktis yang dilakukan dengan kegiatan-kegiatan kreatif dalam membangun kemakmuran masyarakat. Contoh nyata dari aktivitas

kewirausahaan sosial sebagaimana terjadi di pemerintah Desa Pujon Kidul Kabupaten Malang Provinsi Jawa Timur dimana pembentukan desa wisata atas inisiasi kepala desa melihat potensi alam desa seperti penataan sawah sebagai potensi pertanian, air terjun sumber pitu, bentangan gunung yang indah sehingga muncullah ide membangun desa dengan konsep desa wisata yang dikelola oleh badan usaha milik desa. Setelah konsep desa wisata mendapat tanggapan positif dari masyarakat, maka ada gerakan pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan-kegiatan penguatan edukasi sadar wisata, program *life skill* masyarakat serta aktivitas wirausaha masyarakat yang secara terintegrasi dikelola dengan baik di desa.

Implementasi literasi sosial dalam bentuk kewirausahaan sosial masyarakat dilakukan dengan tahapan yakni tahapan pengenalan, penyadaran, dan aksi nyata. Tahapan pengenalan merupakan langkah yang paling memberatkan dan relatif lama, hal ini disebabkan bahwa kebanyakan masyarakat pada mulanya menentang terjadinya perubahan, dalam hal ini proses penerimaan terhadap pengetahuan dan informasi baru sangat sulit. Kegiatan yang diintensifkan adalah sosialisasi dan mobilisasi terhadap informasi pengetahuan agar masyarakat mengenal dengan baik. Langkah selanjutnya adalah masuk pada fase penyadaran masyarakat. Pada fase ini, fasilitator diharapkan untuk memberikan aksi nyata terhadap setiap aktivitas, sehingga masyarakat merasakan dampak nyata sehingga dapat memberikan tanggapan positif dalam pengembangan desa wisata.

Ketika kedua fase tersebut telah berjalan dengan baik, maka fase aksi nyata merupakan penentu dari aktivitas kewirausahaan sosial. Melalui optimalisasi

fungsi badan usaha milik desa, pengembangan desa dibentuk dengan *brand* baru yakni Café sawah desa wisata, badan usaha milik desa sebagai pengelola unit usaha seperti pertanian, wisata edukasi, air mancur, pengolahan sampah. Contoh lain dari penerapan kewirausahaan sosial sebagai perwujudan implementasi literasi sosial yakni konsep pembelajaran bahasa Inggris melalui Café Belajar Bento Kopi Kota Malang. Nilai-nilai literasi sosial terbentuk dalam kegiatan *fun learning* dimana adanya interaksi belajar secara nonformal antara member dengan *chef* belajar bahasa Inggris. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi kebutuhan belajar masyarakat dan dilakukan secara menyenangkan merupakan inovasi kreatif dalam membelajarkan masyarakat. Strategi yang diterapkan dengan membentuk kelompok-kelompok belajar, dan setiap kelompok memiliki mentor sebaya yang bertugas untuk membantu *chef* atau fasilitator. Tugas mentor sebaya secara teknis adalah untuk membantu member dalam proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran bahasa Inggris.

Jadi, kewirausahaan sosial merupakan langkah strategis dalam memajukan nalar dan ekonomi masyarakat desa dan komunitas belajar masyarakat melalui inovasi-inovasi pemberdayaan masyarakat yang dilakukan secara kolaboratif untuk mencapai perubahan perilaku masyarakat sehingga meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

C. Cara Menyusun Desain Pelatihan dengan Model ASOKA

Istilah pelatihan yang berasal dari kata training. Menurut Sikula (1977) pelatihan merupakan “*a short-term education process utilizing a systematic and organized procedure by*

which non-managerial personnel learn technical knowledge and skills for a definite purpose". Pelatihan merupakan upaya fasilitasi peserta melalui pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dalam waktu yang relatif singkat agar terjadinya perubahan pengetahuan, keterampilan dan perilaku kerja sehingga meningkatkan produktivitas kerja peserta ataupun organisasi.

Pelatihan dapat dilakukan secara efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan situasi kerja yang bersifat individu maupun kebutuhan organisasi secara melembaga. Untuk mencapai kedua tujuan tersebut, langkah praktis yang biasa dilakukan adalah dengan memilih metode pelatihan yang tepat sesuai kebutuhan. Metode untuk pekerja baru tentu berbeda perlakuan pelatihan untuk pekerja yang senior. Pelatihan untuk pekerja baru biasanya dilakukan dengan memberikan gambaran atau pemetaan tugas dan fungsi sesuai dengan kebutuhan dalam tugasnya, misalkan pelatihan bagaimana membentuk ahli vokasi dalam mengoperasikan alat baru melalui pelatihan pengoperasian mesin traktor, bagaimana tenaga fasilitator mampu menyampaikan informasi kepada masyarakat melalui pelatihan *public speaking*, dan sebagainya. Sedangkan bentuk pelatihan untuk pekerja senior adalah lebih menekankan pada pelatihan pengembangan kapasitas peserta dalam mengoptimalkan fungsi-fungsi tugas yang telah diemban. Aktivitas pengembangan dimaksud adalah lebih menekankan pada penguatan fungsi-fungsi dalam bekerja secara efektif dan efisien sehingga memperluas pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja dalam pelaksanaan tugas di masa mendatang. Unsur-unsur dalam pelatihan antara lain:

1. Penyelenggara Pelatihan

Penyelenggaraan merupakan unsur utama yang mendukung keberhasilan pelatihan. Penyelenggara setidaknya harus memenuhi standar. Salah satu standar yang harus dipenuhi oleh penyelenggara adalah standar profesionalisme, karena penyelenggara memiliki akses dan kontrol terhadap sumber-sumber yang diperlukan dalam pelaksanaan pelatihan. Penyelenggara pelatihan terdiri dari pemimpin penyelenggara pelatihan, personil panitia penyelenggara pelatihan dan instruktur pelatihan. Tugas utama dari penyelenggara pelatihan antara lain: (1) mengatur proses pelatihan mulai dari persiapan sampai pelaporan, (2) persiapan tempat pelatihan, penjadwalan, instruktur yang terlibat, kelengkapan pelatihan, dan naskah/bahan materi pelatihan, (3) menyiapkan kesekretariatan, akomodasi dan konsumsi peserta pelatihan, mengatur sarana transportasi, (4) bertanggung jawab melayani, mengamati, dan menilai peserta pelatihan. (5) melakukan evaluasi dan pelaporan terhadap pelaksanaan pelatihan.

2. Instruktur

Instruktur merupakan sumber daya yang berperan aktif dalam membentuk karakter pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja peserta pelatihan. Instruktur bekerja sesuai keputusan penyelenggara untuk mendidik, mengajar, dan melatih peserta pelatihan.

Instruktur sebagai pengajar harus berpegang pada prinsip pengajaran seperti: (1) memperhatikan hubungan antara minat dan nilai yang dimiliki oleh peserta pelatihan untuk membangkitkan motivasi belajar; (2) mendemonstrasikan model tingkah laku

baru yang dapat disaksikan dan ditiru oleh peserta pelatihan; dan (3) menerapkan komunikasi terbuka.

Kapasitas instruktur dapat memengaruhi kualitas hasil pelatihan. Maka dari itu, instruktur harus menguasai pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang sesuai dengan kebutuhan peserta dan tujuan pelatihan. Instruktur bertugas untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pelatihan, menyusun kurikulum, mengajar dan melatih, membimbing peserta pelatihan, mengembangkan bahan pelatihan, menerapkan metode pelatihan dengan baik dan mengadakan evaluasi pelatihan. Oleh sebab itu, tugas instruktur secara umum adalah memfasilitasi peserta pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan sehingga terbentuk kepribadian siap kerja peserta pelatihan.

Instruktur harus memiliki kompetensi kerja yang mumpuni dalam hal penguasaan materi pelatihan, metode dan strategi pelatihan serta memiliki kepribadian yang dapat dicontoh sebagai model. Adapun kepribadian instruktur harus mencerminkan memiliki pengetahuan dan pengalaman yang mendalam, sederhana, jujur, disiplin, tanggung jawab, komunikatif, solutif, akomodatif, dan mampu berkolaborasi.

3. Peserta Pelatihan

Peserta pelatihan adalah individu atau utusan yang ditunjuk oleh organisasi untuk mengikuti pelatihan dalam rangka meningkatkan kompetensi yang dipersyaratkan. Untuk menjadi peserta pelatihan, harus memenuhi kriteria yang ditetapkan dengan klasifikasi horizontal, vertikal, campuran dan perluasan. Peserta pelatihan yang terdiri dari peserta

yang memiliki tingkatan yang homogen dan sejajar, misalkan pekerja baru sebagai fasilitator maka masuk dalam klasifikasi peserta horizontal. Kedua, klasifikasi vertikal apabila peserta pelatihan yang berkategori majemuk namun saling terkait, misalkan peserta terdiri dari pelatih, instruktur dan calon instruktur yang akan membahas terkait *public speaking* fasilitator pada satuan pusat kegiatan belajar masyarakat.

Klasifikasi campuran yakni bila peserta pelatihan terdiri dari gabungan berbagai jenjang dan unit yang berbeda. Biasanya kemasan pelatihannya memerlukan pandangan kritis dari berbagai unsur terhadap penerapan inovasi pelatihan. Misalkan pelatihan kecakapan *life skill* karya decoupage yang membutuhkan peserta yang berasal dari warga belajar, wali murid dan tutor dalam program pemanfaatan lingkungan alam menjadi produk inovasi pusat kegiatan belajar masyarakat.

Klasifikasi peserta perluasan yaitu peserta pelatihan yang terdiri dari campuran unit dan ditambah dengan keterlibatan mitra dari komunitas maupun lembaga. Misalkan pelatihan kecakapan *life skill* karya decoupage membutuhkan peserta yang berasal dari warga belajar, wali murid, tutor dan mitra badan usaha milik desa (Bumdes) dalam program pemanfaatan lingkungan alam menjadi produk inovasi pusat kegiatan belajar masyarakat dimana mitra bertugas untuk memasarkan dan menampung hasil pelatihan *life skill*.

4. Kurikulum

Kurikulum merupakan dokumen rencana konstruk kompetensi yang akan diberikan kepada peserta pelatihan sesuai dengan tujuan pelatihan. Komponen

kurikulum meliputi tujuan, isi, proses pelatihan, pendekatan dan strategi pelatihan, sumber belajar, media dan perangkat evaluasi.

5. Bahan Pelatihan

Bahan diklat merupakan materi-materi yang dibahas dalam kegiatan pelatihan yang dipersiapkan sebelum kegiatan diselenggarakan dengan melibatkan instruktur pelatihan. Bahan pelatihan dapat berupa modul, lembar kerja, materi presentasi, tulisan hasil pemikiran, format penilaian dan evaluasi pelatihan.

6. Metode Pelatihan

Metode pelatihan adalah cara yang dilakukan oleh instruktur untuk mencapai tujuan program pelatihan itu sendiri. Beragam metode pelatihan yang pada umumnya berorientasi pada pemenuhan kebutuhan belajar peserta pelatihan yang dirangkai dengan memberikan kesempatan mendengar, mengungkapkan ide dan gagasan secara terbuka, mengerjakan tugas secara mandiri dan kelompok, dan pada akhirnya terpenuhi ketuntasan materi pelatihan. Biasanya metode pelatihan dilakukan dengan ceramah, analisis kasus, pengerjaan proyek mini secara kelompok dan mandiri, diskusi, praktik unjuk kerja, studi tiru, demonstrasi, bermain peran, bahkan pengembangan produk.

7. Sarana dan Prasarana Pelatihan

Sarana dan prasarana merupakan penunjang dari kegiatan pelatihan yang harus memenuhi standar kelayakan dan kesesuaian penggunaannya. Ruang pelatihan harus di-*setting* dengan baik dengan melengkapi sarana dan prasarana diantaranya dilengkapi dengan ruangan pelatihan (aula, kelas) yang bersih, sehat, dan aman, memiliki akses internet yang

memadai, parkir yang memadai, dilengkapi dengan toilet yang layak dan berfungsi, akses listrik, hidangan yang sesuai, perangkat sidang yang layak dan memadai, dan lain sebagainya.

Menurut Bateman dan Snell (2013) pelatihan terbagi menjadi empat tahapan yakni: (1) pelatihan biasanya dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan pelatihan; (2) berdasarkan informasi dibuatkan keputusan tentang program pelatihan yang cocok; (3) menentukan metode pelatihan yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta pelatihan; (4) setiap pelaksanaan pelatihan dilakukan evaluasi pelatihan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas perencanaannya, pelaksanaannya dan hasil dari pelatihan. Desain pelatihan dengan model ASOKA dapat dijelaskan dengan sistematika berikut.

a. Judul

Judul pelatihan adalah: Pelatihan Pengembangan Kemampuan Mengajar Tutor Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Nusantara Raya.

Agar judul pelatihan terfokus, maka perlu merumuskan pertanyaan pemantik seperti berikut:

- 1) Siapa yang memiliki acara? Jawabnya Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Nusantara Raya selaku organisasi.
- 2) Siapa yang mau di latih? Jawabannya Tutor program Kesetaraan.
- 3) Apa masalahnya? Jawabannya tutor kurang terampil dalam mengajar.
- 4) Apa tujuannya? Jawabannya untuk meningkatkan keterampilan mengajar tutor program kesetaraan.

- 5) Bagaimana model pelatihannya? Jawabannya model pelatihan eksternal.
- b. Bab I Pendahuluan
- 1) Latar belakang berisikan tentang fenomena yang terjadi di lapangan berbasis data/fakta, *problem* organisasi, analisis swot, konklusinya adalah kebutuhan organisasi akan pelatihan bagi subjek/komunitas pelatihan terpilih.
 - 2) Tujuan berisikan penjelasan terkait apa tujuan dari kegiatan pelatihan.
 - 3) Keluaran berisikan harapan yang akan dicapai setelah dilakukan pelatihan. Misalkan kompetensi yang diharapkan nampak pada subjek pelatihan.
 - 4) Manfaat program berisikan tentang penjelasan tentang manfaat baik secara teoretis maupun praktis dari kegiatan pelatihan. Misalnya, organisasi akan lebih berkembang karena memiliki tutor yang lebih cakap dalam mengajar.
 - 5) Batasan istilah berisikan terkait dengan istilah-istilah yang digunakan sebagai kunci dari kegiatan pelatihan. Biasanya dengan membatasi istilah, maka pembaca lebih terfokus pada kata kunci yang ditetapkan sebagai rambu dalam memahami desain pelatihan.
- c. Bab II Rancangan Kegiatan/ Strategi Pelaksanaan Kegiatan Rancangan Program
- 1) Peserta pelatihan (berapa jumlahnya dan siapakah mereka, akan diorganisir seperti apa dapat dibuatkan lampiran secara terpisah).
 - 2) Narasumber (siapa mereka, berapa jumlahnya, bertugas apa, dan apa kompetensinya. Dapat dibuatkan lampiran secara terpisah).

- 3) Kurikulum (silabus, dan rpp) dapat dibuatkan lampiran secara terpisah.
 - 4) Tempat dan waktu.
 - 5) Jadwal kegiatan (dapat dibuatkan lampiran secara terpisah).
 - 6) Biaya (anggaran pembiayaan. Dapat dibuatkan lampiran secara terpisah).
 - 7) Fasilitas, alat, bahan, dan media dapat dibuatkan lampiran secara terpisah.
 - 8) Metode
 - 9) Monitoring dan evaluasi (bentuk monev dan evaluasi) disain monev dan instrumennya.
- d. Bab III Pengorganisasian
- 1) Tahapan/prosedur pelaksanaan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan.
 - 2) Kepanitiaan dan struktur organisasi terdiri dari panitian pengarah, dan panitia pelaksana.
 - 3) *Job* deskripsi
 - 4) Tata tertib peserta
 - 5) Tata tertib panitia
 - 6) Narasumber
- e. Bab IV penutup, berisikan rekomendasi modifikasi pelaksanaan kegiatan.
- f. Lampiran-lampiran

D. Contoh Model Pelatihan untuk Memenuhi Literasi Sosial

Contoh yang disajikan dalam buku ini merupakan hasil proyek mahasiswa a.n Maulida Cahya Kamila, Siti Afifah Yusufatama, Berlianafida Dhaifina Endriarsya, Kelompok 10 pada mata kuliah manajemen diklat tahun akademik 2022-2023 semester ganjil dan dibimbing secara aktif oleh penulis.

**Judul : Desain Pelatihan: Pelatihan Tata Cara
Penggunaan Aplikasi Mendeley dalam Microsoft
Word untuk Mahasiswa**

Bab I Pendahuluan

A. Latar Belakang

Kutipan adalah semua kalimat dan atau paragraf yang merupakan gagasan orang lain. Semua kutipan dalam karya ilmiah harus tertuang dalam daftar pustaka agar terhindar dari plagiarisme. Kejujuran intelektual merupakan suatu sikap yang harus ditanamkan dalam dunia akademisi. Plagiarisme sendiri sering terjadi akibat tidak menggunakan manajer referensi pada pengutipan. Manajer referensi sendiri adalah alat bantu pencarian, penyimpanan, dan penulisan dalam membuat karya ilmiah.

Menggunakan tulisan orang lain dalam suatu penulisan karya ilmiah dapat dilakukan dengan mengutip langsung, membuat parafrasa, dan model sitasi-sitasi yang tersedia dalam Mendeley seperti APA (*American Psychological Association*), MLA (*Modern Language Association*), AMA (*American Medical Association*), Turabian, Chicago, NLM (*National Library of Medicine*), ACS (*American Chemical Society*), APSA (*American Political Science Association*), CBE (*Council of Biology Editors*), IEEE style, ASA (*American Sociological Association*), Columbia style, MHRA (*Modern Humanities Research Association*).

Banyak kendala dalam mengutip dan pembuatan daftar pustaka. Oleh karena itu, diperlukannya aplikasi Mendeley untuk mempermudah dalam menyusun daftar pustaka secara otomatis. Mendeley merupakan aplikasi yang dapat membantu dalam mengelola referensi yang bersumber dari buku maupun jurnal. Namun, masih banyak mahasiswa yang belum paham dalam penggunaannya bahkan tidak mengetahui aplikasi Mendeley.

Mendeley adalah software manajemen referensi dan jaringan sosial akademis yang bisa membantu penulis serta masyarakat akademik lainnya untuk mengorganisir publikasi hasil penelitian, menulis skripsi, tesis, disertasi, serta berkolaborasi dengan peneliti lain secara *online* serta menemukan publikasi penelitian terakhir. Mendeley merupakan program komputer dan web yang dikembangkan oleh Elsevier untuk mengelola dan berbagi makalah penelitian, mencari data penelitian, berbagi data penelitian dan berkolaborasi antar sesama ilmuwan/peneliti dalam sistem jaringan komputerisasi. Perangkat lunak Mendeley saat ini tersedia dalam 2 (dua) versi, versi desktop dan versi web. Mendeley menggabungkan Mendeley Desktop, perangkat lunak manajemen referensi dan PDF, dengan Mendeley Android and iOS dan Mendeley Web, jejaring sosial peneliti.

File-file PDF yang disimpan juga bisa dibuka, dibaca, dan diberi catatan-catatan dengan sticky notes atau *highlight*. Tulisan yang dibuat dengan Microsoft Word, Open Office atau LaTeX bisa dihubungkan dengan software Mendeley sehingga sitasi dan daftar referensi (bibliography) bisa disusun secara otomatis. Mendeley juga bisa dihubungkan dengan software manajemen referensi lainnya seperti EndNote, Paper's dan Zotero. Pengguna Mendeley perlu menyimpan semua data yang menjadi sumber pustaka di servernya. Pengguna memiliki hak untuk menyimpan salinan dokumen di server Mendeley.

B. Tujuan

Tujuan dari adanya pelatihan ini adalah untuk menambah keterampilan, pengetahuan, dan wawasan para peserta untuk menggunakan aplikasi Mendeley dan menerapkannya dalam penulisan khususnya Microsoft Word. Tujuan khusus, yaitu:

1. Peserta pelatihan dapat menyadari tentang buruknya plagiasi.

2. Peserta pelatihan dapat mengetahui bagaimana cara menginstal serta menggunakan aplikasi Mendeley.
3. Peserta pelatihan dapat dengan mudah membuat daftar pustaka dalam tulisannya.

C. Keluaran

Diharapkan setelah mengikuti pelatihan ini peserta terampil menguasai, mengaplikasikan, dan menggunakan aplikasi Mendeley pada Microsoft Word.

D. Manfaat

Manfaat dari adanya pelatihan ini, yaitu:

1. Mahasiswa dapat terhindar dari plagiarisme.
2. Mahasiswa mampu mengolah daftar pustaka secara berurutan dengan aplikasi Mendeley sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.
3. Mahasiswa dapat mengolah *database* berupa buku, jurnal, dan referensi lainnya dengan aplikasi Mendeley.

E. Batasan Istilah

1. Kutipan: pengambilalihan satu kalimat atau lebih dari sebuah karya tulisan lain yang dijadikan tujuan ilustrasi untuk memperkuat argumen yang terdapat di dalam tulisan itu sendiri.
2. Karya ilmiah: hasil berpikir yang dibuat dengan prinsip-prinsip ilmiah, berdasarkan data dan fakta.
3. Mendeley: aplikasi gratis yang dapat digunakan untuk mempermudah penulis membuat sitasi.
4. Plagiarisme: pengambilan karangan (pendapat dan sebagainya) orang lain dan menjadikannya seolah-olah pendapat sendiri.
5. Referensi: sumber acuan, petunjuk, dan rujukan.
6. Parafrasa: pengungkapan kembali suatu konsep dengan cara lain dalam bahasa yang sama, namun tanpa mengubah maknanya.

7. Sitasi: mengutip bagian dari karya orang lain untuk dijadikan referensi karya yang sedang dibuat.
8. Publikasi: sebuah upaya yang dilakukan untuk menyebarkan informasi bermanfaat dalam bentuk apapun.
9. Software: kumpulan program komputer yang terdiri dari prosedur dan dokumentasi untuk melakukan tugas tertentu.
10. Aplikasi: penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman.

Bab II Rancangan Kegiatan

A. Peserta

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Luar Sekolah aktif Universitas Negeri Malang angkatan 2021 dan 2022. Dengan target 30 orang.

B. Narasumber

Narasumber yang diundang dalam pelatihan ini berasal dari Blaru, Badas, Kabupaten Kediri yang bernama xxxxxx yang akan menyampaikan materi tentang tata cara penggunaan aplikasi Mendeley.

C. Kurikulum

1. Kompetensi isi: dapat menggunakan aplikasi Mendeley dalam pembuatan daftar pustaka.
2. Kompetensi dasar: kemampuan untuk mengunduh aplikasi Mendeley Desktop dan cara penggunaannya.
3. Materi pembelajaran: pengertian karya ilmiah, pengertian kutipan, cara-cara pengutipan, penggunaan aplikasi Mendeley untuk membuat daftar pustaka.
4. Kegiatan pembelajaran: pelatih menerangkan tentang pengertian karya ilmiah, pengertian kutipan, serta cara-cara yang dapat digunakan dalam pengutipan. Setelah itu, dilanjutkan dengan memberikan waktu bagi para peserta pelatihan yang ingin menyampaikan keluhan.

kesahnya terkait dengan pengerjaan karya ilmiah serta kesulitan yang dialami saat proses pengutipan. Kemudian dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi Mendeley, cara mengunduhnya, serta cara menggunakan aplikasi Mendeley dalam daftar pustaka.

5. Penilaian: meminta beberapa peserta pelatihan untuk menunjukkan hasil pengutipan dan penulisan daftar isi menggunakan aplikasi Mendeley.
6. Alokasi waktu: 40 menit penyampaian materi dan sesi tanya jawab. Lalu, 80 menit untuk pelatihan.
7. Sumber belajar: narasumber (terlampir)

D. Tempat dan Waktu

Tempat : Zoom Meeting

Hari :

Waktu :/.....

E. Jadwal Kegiatan

Jadwal kegiatan pelatihan ini sebagaimana terlampir.

F. Biaya

Estimasi biaya yang digunakan untuk kegiatan ini sejumlah Rp xxxxxx untuk pembayaran penyewaan Zoom meeting dan *fee* pemateri (terlampir).

G. Fasilitas, Alat, Bahan, dan Media

1. Fasilitas pelatihan berupa ilmu bermanfaat, e-sertifikat, menambah relasi, dan buku panduan tentang penggunaan aplikasi Mendeley.
2. Alat pelatihan berupa laptop, *handphone* dan aplikasi Mendeley.
3. Bahan pelatihan berupa karya ilmiah.
4. Media pelatihan berupa Power Point, dan Zoom Meeting (terlampir).

H. Metode Pelatihan

1. Metode Ceramah

Pelatihan dilakukan dengan narasumber yang menjelaskan secara mendetail tentang aplikasi Mendeley dan memberikan beberapa penjelasan singkat mengenai cara pengutipan, karya ilmiah, dan kutipan kepada para peserta pelatihan. Meliputi: pengertian kutipan dan karya ilmiah, cara mengutip yang baik, aplikasi Mendeley dan cara penggunaan.

2. Metode Praktik

Pada metode ini, narasumber memberikan contoh bagaimana penggunaan aplikasi Mendeley. Yang nantinya juga akan diikuti oleh peserta pelatihan, agar peserta mendapatkan pengalaman langsung setelah dipaparkannya materi. Sehingga apabila peserta mendapat kesulitan, peserta dapat segera menyampaikan keluhannya tersebut. Meliputi: mengunduh aplikasi Mendeley, dan menggunakan aplikasi Mendeley.

I. Monitoring dan Evaluasi

1. Monitoring

Monitoring merupakan proses pengukuran kemajuan dalam pelaksanaan suatu program pelatihan. Monitoring memantau perubahan yang terjadi dalam proses dan keluaran dari suatu program pelatihan.

Meliputi:

- a. Memastikan suara dan gambar narasumber dapat dilihat dengan jelas oleh peserta pelatihan.
- b. Memantau tercapainya materi yang disampaikan oleh narasumber kepada peserta pelatihan.
- c. Memastikan semua peserta pelatihan dapat melakukan praktik dalam mengunduh aplikasi Mendeley dan menggunakannya.
- d. Membantu peserta pelatihan yang mengalami kendala.

- e. Melakukan evaluasi terhadap jalannya pelatihan.

2. Evaluasi

a. Evaluasi Pre-test

Evaluasi pre-test merupakan evaluasi atau tes yang dilakukan sebelum pelatihan dimulai. Hal ini ditujukan untuk dapat mengetahui sejauh mana peserta sudah mengenal aplikasi Mendeley. Meliputi:

- 1) Bagaimana cara peserta dalam membuat daftar pustaka?
- 2) Apakah peserta pelatihan mengetahui tentang aplikasi Mendeley?
- 3) Apakah peserta pelatihan sudah dapat menggunakan aplikasi Mendeley?

b. Evaluasi Post-test

Evaluasi post-test merupakan evaluasi atau tes yang dilakukan sesudah pelatihan dilakukan. Hal ini ditujukan untuk mengetahui kompetensi akhir yang dimiliki oleh peserta setelah mengikuti serangkaian pelatihan tata cara penggunaan aplikasi Mendeley dalam Microsoft Word.

Meliputi:

- 1) Apakah penjelasan yang diberikan oleh narasumber dapat diterima dengan baik?
- 2) Apakah peserta pelatihan sudah memiliki aplikasi Mendeley dalam Microsoft Wordnya masing-masing?
- 3) Apakah peserta pelatihan sudah dapat menggunakan aplikasi Mendeley dengan baik? (terlampir)

Bab III Pengorganisasian

A. Tahap/Prosedur Pelaksanaan Kegiatan

1. Persiapan

Membentuk struktur kepanitiaan, menyelesaikan desain kegiatan, menentukan *job desk*, melakukan rapat koordinasi, menyelesaikan *job desk* yang telah ditentukan, geladi untuk

kegiatan, melaksanakan sosialisasi untuk kegiatan, panitia menyiapkan segala keperluan yang dibutuhkan, dan sudah menghubungi narasumber untuk mengisi kegiatan pelatihan.

2. Pelaksanaan

Pada saat hari pelaksanaan kegiatan dipastikan *link* Zoom sudah bisa, narasumber sudah siap, dan tentunya ada peserta yang mengikuti kegiatan tersebut. Waktu kegiatan mulai dan selesai dipastikan sesuai dengan apa yang telah dijadwalkan. Narasumber menyampaikan materi yang telah diberitahu sebelum hari pelaksanaan kegiatan dilakukan. Dan peserta mengikuti kegiatan dari awal sampai selesai dengan tertib dan semangat.

3. Pelaporan

Setelah kegiatan selesai dilakukan dapat dilakukan evaluasi atau pelaporan dari sebelum acara dimulai hingga acara telah terlaksana, peserta dapat mengisi kuisioner yang telah disediakan untuk mengukur berhasil atau tidaknya kegiatan yang dilaksanakan, mempresentasikan apa yang menjadi bahan evaluasi, dan pembubaran panitia sebagai tanda bahwa kegiatan telah selesai.

B. Kepanitiaan dan Struktur Organisasi

1. Panitia pengarah: para dosen
2. Panitia pelaksana terdiri dari ketua pelaksana, sekretaris pelaksana, bendahara pelaksana, koordinator dan anggota setiap seksi pelaksana.

C. Job Deskripsi Panitia Pelaksana

1. Ketua Pelaksana
 - a. Memimpin semua anggota panitia, memastikan setiap divisi berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan.
 - b. Melakukan koordinasi dengan setiap anggota panitia.

- c. Membuat detail konsep dan melimpahkan tugas kepanitiaan kepada yang bersangkutan.
 - d. Mengarahkan dan mengawasi berjalannya kegiatan.
 - e. Bertanggung jawab kepada panitia pengarah.
 - f. Meminta laporan pertanggungjawaban semua divisi dalam kepanitiaan.
 - g. Bersama sekretaris membuat laporan pertanggungjawaban pascapenyelenggaraan kegiatan.
2. Sekretaris Pelaksana
- a. Membuat surat-surat resmi seperti surat undangan, proposal penyelenggaraan acara, serta laporan pertanggungjawaban.
 - b. Menyiapkan dan mengedarkan daftar hadir peserta dan daftar hadir panitia.
 - c. Berkoordinasi dengan divisi lain untuk memenuhi kebutuhan mereka terkait kegiatan administrasi.
 - d. Bertanggung jawab kepada ketua pelaksana.
3. Bendahara Pelaksana
- a. Membantu ketua pelaksana dalam melaksanakan tugasnya terutama dalam hal anggaran.
 - b. Menyusun rencana anggaran belanja untuk memenuhi kebutuhan kegiatan.
 - c. Mengelola dan mengawasi pemasukan dan penggunaan dana.
 - d. Melakukan koordinasi dengan divisi lain terkait kebutuhan dana.
 - e. Membuat pembukaan pendanaan secara rinci dan jelas.
 - f. Bertanggung jawab kepada ketua pelaksana.
4. Sie Acara
- a. Merancang dan bertanggung jawab dalam perencanaan kegiatan pelatihan tata cara penggunaan aplikasi Mendeley dalam Microsoft Word untuk mahasiswa PLS UM.

- b. Membuat rincian kegiatan serta keperluannya (peraturan, juknis, *rundown*).
 - c. Mengatur segala hal yang berkaitan dengan acara pelatihan.
 - d. Membuat susunan kegiatan.
 - e. Menyosialisasikan draf susunan acara yang detail dan spesifik kepada sie lain dan pihak yang terkait.
 - f. Menentukan pemateri pelatihan, moderator dan MC kemudian akan dikoordinasikan bersama Sie Humas.
 - g. Berkoordinasi dengan seluruh Sie, SC-OC, hingga panitia inti baik sebelum, saat dan sesudah berlangsungnya kegiatan.
5. Sie Humas
- a. Berkoordinasi terhadap Sie kesekretariatan.
 - b. Menjadi narahubung kegiatan.
 - c. Berkoordinasi dengan seluruh Sie, SC-OC, hingga panitia inti.
6. Sie Publikasi, Dekorasi, dan Dokumentasi
- a. Berkoordinasi dengan semua Sie, SC-OC, dan panitia inti.
 - b. Dekorasi (mengedit dan membuat *background*)
 - c. Dokumentasi
7. Sie Perlengkapan
- a. Mendata semua perlengkapan yang dibutuhkan.
 - b. Memastikan seluruh perlengkapan dan peralatan dapat digunakan dengan baik selama kegiatan.
 - c. Berkoordinasi dengan Sie humas dalam menyiapkan tempat kegiatan.
 - d. Berkoordinasi dengan seluruh Sie, SC-OC, hingga panitia inti baik sebelum, saat, dan sesudah berlangsungnya kegiatan.

D. Tata Tertib Peserta

1. Peserta datang atau memasuki *room* Zoom Meeting 15 menit sebelum acara dimulai.

2. Peserta dapat mengaktifkan fitur kamera dan mematikan mikrofon saat sesi penyampaian materi.
3. Peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dengan tertib.
4. Peserta berpakaian rapi dan sopan.
5. Peserta dapat menekan fitur *raise hand* saat akan bertanya dan mengaktifkan mikrofon atau bertanya melalui kolom komentar.
6. Peserta dilarang membuat kegaduhan saat penyampaian materi dan pelatihan dimulai.

E. Tata Tertib Panitia

1. Panitia dapat memasuki *room* Zoom Meeting atau Google Meet 30 menit sebelum acara dimulai, jika ada yang terlambat maka akan dikenakan sanksi atau denda.
2. Panitia memakai *dress code* yang telah ditentukan.
3. Panitia dapat menyalakan fitur kamera dan mengikuti kegiatan dengan tertib dari awal hingga akhir.
4. Panitia menjalankan *job desk*-nya sesuai dengan pembagian tugas yang telah ditetapkan.
5. Panitia tidak boleh membuat kegaduhan saat acara sedang berlangsung.

F. Narasumber

Nama : xxxxxxxxxxxx
 Alamat : xxxxxxxxxxxx
 Profesi : Fresh graduate, pengajar TPA dan TPQ, serta pengajar les.
 Kompetensi : Memiliki keahlian dalam tata cara penggunaan aplikasi Mendeley dalam karya tulis ilmiah.

Bab IV Penutup

Kegiatan pelatihan diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan para mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Mendeley pada karya tulis ilmiah. Dengan begitu,

diharapkan kegiatan pelatihan ini dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan desain dari mulai awal hingga akhir pelatihan yang telah kelompok kami buat. Kegiatan pelatihan ini mengacu pada panduan-panduan yang telah tersedia pada desain pelatihan. Pada desain kegiatan ini kelompok kami menghasilkan dana dari iuran panitia. Kami memohon maaf apabila ada kesalahan dalam penulisan desain pelatihan ini. Kami ucapkan terima kasih untuk semua yang terlibat dalam pelatihan. Demikian desain pelatihan dari kelompok kami, semoga dapat bermanfaat.

BAB 8

Proyek Merdeka Belajar dengan Model ASOKA dalam Konteks Evaluasi

A. Proyek Merdeka Belajar

Kebijakan pemerintah tentang merdeka belajar perlu diapresiasi dengan memperkuat kualitas sumber daya manusia pendidik/tutor sebagai garda terdepan mutu pendidikan. Tidak terkecuali di satuan pendidikan nonformal (seperti SPNF SKB dan PKBM) sebagai pusat pendidikan masyarakat yang terus bergerak maju dalam mengimplementasikan kebijakan merdeka belajar di masyarakat melalui prinsip mandiri belajar, mandiri berubah dan mandiri berbagi.

Ketiga prinsip tersebut, mengharapkan adanya inovasi belajar yang dikembangkan di satuan pendidikan nonformal yakni berupa membuat proyek yang mengacu pada dimensi beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, kebhinekaan global, bergotong royong, kreatif, bernalar kritis, dan mandiri.

Proyek merdeka belajar diarahkan untuk menunjang terwujudnya dimensi profil Pancasila. Dengan proyek instruktur dapat memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengarahkan proses belajarnya dan mengintegrasikan isi kurikulum kedalam dunia nyata.

Dengan proyek akan memberikan informasi tentang pemahaman dari pengetahuan peserta pada materi tertentu, kemampuan peserta dalam mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan untuk menyampaikan informasi. Selain itu, proyek berfungsi sebagai: (1) bagian integral dari proses pembelajaran terstandar, bermuatan

pedagogis, dan bermakna bagi peserta; (2) memberi peluang pada peserta untuk mengekspresikan kompetensi yang dikuasainya secara utuh; (3) lebih efisien dan menghasilkan produk yang mempunyai nilai ekonomis; dan (4) menghasilkan nilai penguasaan kompetensi yang dapat dipertanggungjawabkan dan memiliki kelayakan untuk disertifikasi.

Merdeka belajar mengharuskan satuan pendidikan nonformal untuk mandiri berubah. Tutor bersama warga satuan lainnya senantiasa secara aktif mengembangkan bahan ajar sesuai dengan karakteristik lembaga. Modul-modul pembelajaran harus terintegrasi dan relevan dengan visi lembaga.

B. Penerapan Proyek Merdeka Belajar dalam Pembelajaran

Mahasiswa sebagai subsistem perguruan tinggi diharapkan agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Setiap mahasiswa harus memiliki model belajar yang efektif sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Interaksi belajar antara mahasiswa dengan dosen sangat diperlukan dalam membentuk budaya belajar yang interaktif dan menyenangkan. Mahasiswa sebagai subjek belajar perlu menuangkan gagasan, ide, dan sikap kerjanya secara kreatif sehingga menjadi informasi belajar, begitupun dengan dosen sebagai pendamping, mentor, bahkan sebagai fasilitator belajar seyogianya terus memotivasi mahasiswa agar terjadi perubahan perilaku belajar sesuai dengan yang ditetapkan.

Untuk menambah pilihan model belajar kepada mahasiswa, maka model ASOKA perlu diterapkan oleh

dosen bersama mahasiswa dalam pembelajaran dengan tahapan-tahapan sebagai berikut.

1. Alami

Pada awal perkuliahan, dosen bersama mahasiswa melakukan kontrak perkuliahan dengan tujuan untuk merancang perkuliahan (teknis dan substansi) secara bersama-sama, kegiatan semacam ini disebut dengan pemetaan kebutuhan belajar. Dosen menawarkan suatu rancangan pembelajaran selama satu semester, kemudian mahasiswa memberikan masukan, saran, kritikan yang membangun sehingga tercapai satu kesepakatan berupa rencana pembelajaran semester. Setelah itu, dosen sebagai fasilitator menjelaskan secara substansi bahwa perkuliahan dilakukan dengan tatap muka secara langsung dan tidak langsung, disertai penjelasan untuk tugas partisipasi, tugas mandiri, tugas kelompok, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

Penerapan model ASOKA dalam pembelajaran dimulai dari penjelasan dosen terkait tugas-tugas proyek dalam satu semester, dan terkadang tugas proyek ini nantinya kalau berhasil dapat dikonversikan dengan nilai ujian semester, tergantung keputusan dari dosen bersama mahasiswa.

Tahapan alami dimulai sejak mahasiswa ditugaskan dengan menentukan proyek secara mandiri ataupun berkelompok, selanjutnya mahasiswa mencari rujukan-rujukan yang relevan berupa artikel ilmiah, buku referensi, hasil observasi langsung, hasil diskusi, hasil analisis kebutuhan, serta aktivitas ilmiah lainnya, sehingga menjadi sumber belajar mahasiswa.

Setelah proses belajar dari berbagai rujukan tersebut, mahasiswa mulai menyusun desain proyek

sesuai dengan topik proyek yang ditetapkan bersama dosen mata kuliah. Mahasiswa mencari tahu, mendiskusikan konsep proyek bersama teman belajar, baik dibangku perkuliahan, parkir, taman, kos-kosan, kantin bahkan dimanapun tempat belajar yang inti pembicaraannya membahas proyek.

Hasil diskusi tersebut, setiap mahasiswa dan atau kelompok membuat laporan berupa naskah artikel, hasil observasi, telaah dokumen, ataupun lainnya kemudian menjadi bahan diskusi. Adapun proyek yang biasa dihasilkan pada tahapan alami antara lain seperti, makalah awal, artikel awal, desain pelatihan, model rancangan awal, naskah laporan awal dengan tingkat capaian sebesar 65-75%, yang berisikan setidaknya mencakup topik kajian, masalah kajian, dasar tinjauan berpikir, dan metodologi kajian.

2. Sampaikan

Pada tahapan ini, setiap mahasiswa dan/atau kelompok mempresentasikan rancangan proyek awal dalam kelas diskusi baik dilakukan secara tatap muka langsung atau secara *online* yang menghadirkan mahasiswa lain dan dosen pengampu mata kuliah. Skenario kegiatan presentasi dibuka secara resmi oleh dosen pengampu mata kuliah, dimana dosen pengampu menyampaikan teknik-teknik seminar, disertai dengan materi singkat dan refleksi materi. Selanjutnya dikendalikan oleh koordinator kelas sekaligus merangkap sebagai moderator dari awal sampai akhir. Koordinator kelas memberikan kesempatan kepada pemateri untuk menyampaikan materi proyek selama 15 menit dan setiap pemateri diwajibkan menjawab tiga pertanyaan dan peserta seminar pun diwajibkan untuk bertanya dan memberikan masukan serta saran.

Pemateri diwajibkan untuk membuat notulensi kegiatan seminar yang dilengkapi dengan informasi pertanyaan dan jawaban yang diberikan. Setelah pemateri menyampaikan materi, menjawab pertanyaan dan sanggahan dari peserta seminar, maka diakhiri dengan penguatan materi oleh dosen pengampu mata kuliah, kemudian dilakukan refleksi dan penilaian kinerja presentasi, dan partisipasi pemateri dan peserta seminar.

3. Olah

Pada tahapan ini, mahasiswa pemilik proyek mengolah informasi berupa masukan, saran, kritikan yang membangun diperoleh saat seminar. Disamping itu juga, melakukan telaah rujukan yang relevan seperti artikel, buku, laporan hasil penelitian, bahkan secara aktif melakukan observasi dengan tujuan untuk menyempurnakan proyek.

Pengolahan informasi yang dimaksudkan dengan menggunakan beragam pendekatan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif sesuai dengan cara pandang pemilik proyek. Proses pengolahan informasi juga dilakukan dengan melakukan telaah dokumen, dengan membandingkan hasil kajian proyek dengan kajian lain yang relevan, baik dilakukan dengan proses perbandingan, ataupun proses penguatan konsep proyek.

4. Kaji

Pada tahapan ini, mahasiswa dan atau kelompok melakukan kajian kembali terhadap proyek yang dikembangkan. Prosedur kajian mencakup telaah konsep proyek, tujuan proyek, dan substansi dari proyek dengan melibatkan teman sejawat baik dalam

kelompok ataupun dengan kelompok lain serta melibatkan dosen pengampu mata kuliah.

Proses validasi menggunakan pendekatan validasi silang, dimana antar-mahasiswa dan/atau kelompok membaca naskah proyek mahasiswa dan/atau kelompok lain. Misalkan saja dalam satu kelas ada 25 mahasiswa yang terbagi menjadi 5 kelompok, maka setiap mahasiswa dan kelompok saling membaca, dan mereview naskah proyek kemudian proyek hasil review masing-masing mahasiswa dan/atau kelompok kemudian dikumpulkan ke koordinator kelas dengan tujuan untuk menilai hasil review dan memfilter hasil review yang tidak sesuai dengan ketentuan. Apabila naskah sudah dinilai dan direview oleh koordinator kelas, maka naskah proyek dapat dikumpulkan secara bersama-sama ke dosen pengampu mata kuliah.

5. Aksi

Pada tahapan ini, hasil proyek yang sudah dinilai dan divalidasi oleh dosen pengampu mata kuliah, selanjutnya dipublikasikan dan dipamerkan kepada masyarakat berupa mendaftar pada jurnal bereputasi nasional atau internasional apabila proyek berupa artikel ilmiah, bisa jadi dalam bentuk hak kekayaan intelektual yang didaftarkan pada lembaga bereputasi apabila proyek berupa prototype produk inovasi dan sejenisnya sesuai standar dan ketentuan hak kekayaan intelektual, atau bahkan proyek inovasi hilirisasi penelitian yang berdampak pada peningkatan kapasitas kerja dan motivasi belajar mahasiswa.

Contoh Proyek Mahasiswa

Proyek yang terlampir merupakan salah satu hasil karya mahasiswa S-1 Pendidikan Luar Sekolah berdasarkan hasil konsultasi dengan dosen pengampu mata kuliah Pemasaran Kewirausahaan Sosial.

Judul: Manajemen Pemasaran Kewirausahaan
Grieffanny Pranata Wicaksana

A. Konsep Manajemen Pemasaran Kewirausahaan

Pemasaran merupakan salah satu dari kegiatan-kegiatan pokok yang dilakukan oleh pelaku usaha untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya, berkembang, dan untuk mendapatkan laba. Pemasaran juga dapat dikatakan suatu proses sosial yang didalamnya terdapat individu dan kelompok apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan dan mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain. Arti pemasaran sering dikacaukan dengan pengertian-pengertian: (1) penjualan; (2) perdagangan; dan (3) distribusi. Padahal istilah-istilah tersebut hanya merupakan satu bagian dari kegiatan pemasaran secara keseluruhan (Mawu, dkk., 2016). Manajemen pemasaran sebagai ilmu dan seni memilih pasar sasaran dan meraih, mempertahankan, serta menumbuhkan pelanggan dengan menciptakan, menghantarkan, dan mengomunikasikan nilai pelanggan yang unggul. Manajemen pemasaran terjadi bila sekurang-kurangnya satu pihak pelaku pertukaran potensial berpikir tentang sarana-sarana untuk melaksanakan tanggapan pemasaran sebagai seni dan ilmu untuk memilih pasar sasaran serta mendapatkan, menjaga dan menambah jumlah pelanggan melalui penciptaan, penyerahan dan mengomunikasikan nilai pelanggan yang unggul.

Konsep pemasaran mengajarkan bahwa kegiatan pemasaran dimulai dengan mengenal dan merumuskan kebutuhan konsumen, kemudian perusahaan menyusun kombinasi dari kebijakan produk, harga, promosi dan distribusi setepat-tepatnya agar kebutuhan konsumen dapat dipenuhi secara memuaskan. Hal tersebut selaras dengan apa yang disampaikan (Solihat, at all: 2018) bahwa manajemen pemasaran yaitu merencanakan, pengarahan, dan pengawasan seluruh kegiatan pemasaran kewirausahaan ataupun dibagian pemasaran.

B. Peran Fungsi Manajemen Pemasaran Kewirausahaan

Tamara (2016) menjelaskan bahwa peran kegiatan pemasaran selalu berada pada setiap usaha, baik perusahaan yang berorientasi profit maupun usaha-usaha sosial. Pentingnya pemasaran dilakukan dalam rangka memenuhi kebutuhan dan keinginan masyarakat akan suatu produk atau jasa. Pemasaran penting mengingat meningkatnya pengetahuan masyarakat dan juga dalam rangka menghadapi para pesaing dari waktu ke waktu yang semakin meningkat. Tanpa kegiatan pemasaran, jangan diharapkan kebutuhan dan keinginan pelanggan terpenuhi. Oleh karena itu, perlu mengemas kegiatan pemasarannya secara terpadu dan terus-menerus melakukan riset pasar. Pemasaran harus dikelola secara profesional, sehingga kebutuhan dan keinginan pelanggan akan segera terpenuhi.

Manajemen pemasaran bermanfaat bagi pelaku usaha dalam menjalankan usahanya. Pertama yaitu memberikan *branding* atau penamaan merek. Boer, Wibowo, dan Arsyad (2019) menjelaskan bahwa penamaan merk sebuah produk tidak hanya memberi nama semata. Perlunya perencanaan manajemen yang matang hingga evaluasi hasil dari eksistensi produk perlu dilakukan oleh pemilik. Salah satu unsur dari *branding* yaitu *brand knowladge* yang memiliki dua

komponen. Pertama, *brand awerness* yaitu sebuah kemampuan untuk mengenali dan mengingat bahwa merek merupakan anggota kategori produk tertentu. Kedua, *brand image* yaitu proses menciptakan asosiasi merek dalam benak konsumen. Unsur *branding* yang kedua yaitu sebagai *handling complaint*. *Handling complaint* dapat dilakukan dengan baik bila ada *database* konsumen. Jenis *database* adalah berupa *database repeat order*, *database* testimoni pelanggan dan *database complaint*. *Handling complaint* yang baik adalah memberitahu kekurangan produk atau jasa dimata pelanggan. Hal ini untuk mengetahui kebutuhan pelanggan pada inovasi berikutnya. Dampak positifnya adalah meningkatkan loyalitas pelanggan (Dewi, dkk., 2021).

Khotimah, Mayasari, Perwita (2018) juga menyebutkan fungsi lain dari manajemen pemasaran adalah untuk pengembangan produk, komunikasi dan promosi, strategi distribusi, penetapan harga dari produk dan pemberian pelayanan untuk memenuhi dan memuaskan kebutuhan konsumen.

C. Strategi Pemasaran Kewirausahaan

Manajemen strategi dan pemasaran merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam memberikan arahan bagi pelaku usaha dalam menjalankan usahanya. Manajemen strategi merupakan seni dan pengetahuan dalam merumuskan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi keputusan-keputusan lintas fungsional yang memungkinkan sebuah organisasi untuk mencapai tujuan. Hardilawati, dkk., (2018) menjelaskan bahwa proses manajemen strategis terdiri dari tiga tahapan, yaitu:

1. Perumusan strategi

Perumusan strategi adalah tahap awal pada manajemen strategi, yang mencakup pengembangan visi dan misi, mengidentifikasi peluang eksternal organisasi dan ancaman,

menentukan kekuatan dan kelemahan internal, menetapkan tujuan jangka panjang, menghasilkan strategi alternatif, dan memilih strategi tertentu untuk mencapai tujuan.

2. Implementasi Strategi

Implementasi strategi adalah tahap selanjutnya sesudah perumusan strategi yang ditetapkan. Penerapan strategi ini memerlukan suatu keputusan dari pihak yang berwenang dalam mengambil keputusan untuk menetapkan tujuan tahunan, menyusun kebijakan, memotivasi karyawan, dan mengalokasikan sumber daya sehingga strategi yang dirumuskan dapat dilaksanakan. Pada tahap ini dilakukan pengembangan strategi pendukung budaya, merencanakan struktur organisasi yang efektif, mengatur ulang usaha pemasaran yang dilakukan, mempersiapkan *budget*, mengembangkan dan utilisasi sistem informasi serta menghubungkan kompensasi karyawan terhadap kinerja organisasi.

3. Evaluasi Strategi

Evaluasi strategi merupakan tahap akhir dalam manajemen strategis. Manajer sangat membutuhkan untuk tahu kapan strategi tertentu tidak bekerja dengan baik. Evaluasi strategi adalah alat utama untuk memperoleh informasi ini. Hal tersebut dapat dilakukan dengan penilaian atau melakukan proses evaluasi strategi. Dalam penilaian strategi terdapat tiga aktivitas penilaian yang mendasar, yaitu: (1) peninjauan ulang faktor-faktor eksternal dan internal yang menjadi landasan bagi strategi saat ini; (2) pengukuran kinerja, dan pengambilan langkah korektif; (3) penilaian strategi sangat diperlukan oleh suatu perusahaan karena strategi yang berhasil untuk saat ini tidak selalu berhasil untuk di masa yang akan datang.

Dari ketiga tahapan proses manajemen strategis tersebut, Ridho, Simanjuntak, dan Ningsih., (2019) menjelaskan bahwa strategi pemasaran lain juga dapat dilakukan dengan (1) pemilihan pasar, (2) perencanaan produk, (3) membuat penetapan harga yang tepat, (4) mengkaji sistem distribusi, (5) komunikasi pemasaran.

D. Perencanaan Manajemen Pemasaran Kewirausahaan

Harini dan Handayani (2019), menyebutkan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan perencanaan manajemen pemasaran adalah sebagai berikut:

1. Membuat web atau blog, hal ini memiliki kemampuan untuk menarik minat dan *compatible* tautan.
2. Melakukan promosi secara *continue*, untuk meningkatkan *brand image* bagi konsumen.
3. Promosi dilakukan dengan memilih media yang tepat, berdasarkan komunitas, forum dan jejaring sosial yang sesuai dengan minat konsumen terhadap produk yang ditawarkan.
4. Memberikan pelayanan terbaik untuk konsumen, melalui komunikasi yang dapat memberikan kenyamanan, memberikan gambaran yang jelas dalam melakukan prosedur pemesanan, pembayaran dan pengiriman produk serta kesesuaian barang yang dipesan dengan katalog.
5. Membangun citra usaha yang terpercaya, melalui bisnis yang jujur dan bertanggung jawab dengan memberikan identitas usaha yang jelas.
6. Membuat program-program yang menarik, seperti diskon, bonus, potongan harga pada jumlah tertentu, serta hadiah lain untuk meningkatkan jumlah pembeli.
7. Buat tampilan produk secara jelas pada web atau blog, dengan memberikan detail spesifikasi produk.

8. Selektif memilih *partner* bisnis pengiriman, untuk menjaga keamanan produk tersampaikan kepada konsumen pada waktu yang tepat. Untuk menjaga kenyamanan konsumen, berikan jaminan apabila barang yang diterima tidak seperti yang diharapkan konsumen.

Perencanaan manajemen pemasaran juga dapat meminimalisir berbagai hambatan seperti kurangnya ketercukupan modal dan aset yang rendah, kurangnya aspek manajerial, masalah distribusi pemasaran, tidak memiliki legalitas usaha, dan kurangnya pengetahuan dalam pengelolaan keuangan (Siregar, Fauzi, dan Yuliadi: 2020). Jadi perencanaan manajemen pemasaran merupakan langkah kendali dalam memetakan kebutuhan pelanggan dan produktivitas organisasi.

E. Kemitraan dalam Manajemen Pemasaran Kewirausahaan

Dalam manajemen pemasaran juga perlu menjalin kemitraan, sebagaimana untuk mendukung usaha yang sedang dikembangkan. Ada beberapa keuntungan kemitraan antara lain: (1) mudah dan murah, kemitraan umumnya struktur bisnis murah dan mudah dibentuk. Sebagian besar waktu yang dihabiskan mulai kemitraan sering berfokus pada pengembangan perjanjian kemitraan; (2) bersama komitmen keuangan. Dalam kemitraan, masing-masing pasangan sama-sama diinvestasikan; (3) keberhasilan bisnis, kemitraan memiliki keuntungan penyatuan sumber daya untuk mendapatkan modal; (4) keterampilan yang saling melengkapi, sebuah kemitraan yang baik harus menuai keuntungan dari mampu memanfaatkan kekuatan, sumber daya dan keahlian dari masing-masing; (5) insentif kemitraan bagi karyawan, kemitraan memiliki keuntungan kerja lebih dari entitas lain jika mereka menawarkan karyawan kesempatan untuk menjadi *partner*. Insentif kemitraan sering menarik karyawan yang

bermotivasi tinggi dan berkualitas (Astuti dan Suminar: 2018). Ramaditya, dkk. (2020) juga menyebutkan manfaat kemitraan sebagai berikut:

1. Dari sisi pemerintah, memberikan arahan edukatif, penghargaan insan kreatif, konservasi dan insentif.
2. Dari sisi bisnis, kewirausahaan, *business coaching* dan *mentoring*, skema pembiayaan, pemasaran dan *business matching*, serta komunitas kreatif.
3. Dari sisi cendekiawan, orientasi kewirausahaan kreatif, riset inovatif multidisiplin, lembaga pendidikan dan pelatihan.

Adapun menurut (Astuti dan Suminar, 2018) langkah-langkah yang dilakukan oleh wirausahaan dalam menjalin kemitraan yaitu: (1) identifikasi atau pemetaan objek mitra; (2) menggali dan mengumpulkan informasi; (3) menganalisis informasi; (4) penjagaan kerja sama dari hasil data dan informasi; (5) penyusunan rencana kerja; (6) membuat kesepakatan; (7) penandatanganan kerja sama; (8) pelaksanaan kegiatan.

Daftar Rujukan

- Astuti, R., V., dan Suminar, T. (2018). *Model Kemitraan Desa Vokasi Dalam Pemasaran Produk Wirausaha Gemawang Kecamatan Jambu Kabupaten Semarang. Jurnal Pendidikan Nonformal*. Volume 13. Nomor 2. Halaman 54– 62.
- Boer, K. M., Wibowo, S. E., & Arsyad, A. W. (2019). *Edukasi Pemasaran dan Branding Dalam Meningkatkan Skill Kewirausahaan. Jurnal PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*. Volume 1. Nomor 1. Halaman 38–47.
- Dewi, L., Padmalia, M., Immanuel, D. M., Sudyasjayanti, C., & Nainggolan, R. (2021). *Pelatihan Manajemen Pemasaran pada Siswa Sekolah Citra Berkas Surabaya sebagai*

- Persiapan Calon Entrepreneur Generasi Muda. Jurnal Abdimas Sosek (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Sosial Ekonomi).* Volume 1. Nomor 2. Halaman 6-8.
- Hardilawati, W. L., Zaki, H., Siregar, D. I., Akhmad, I., Binangkit, I. D., & Perdana, R. (2018). *Pelatihan Manajemen Pemasaran Dan Strategi Pada Guru Dan Siswa SMA Negeri 13 Pekanbaru. Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI.* Volume 2. Nomor 2. Halaman 28-34.
- Harini, C., dan Handayani, S. B. (2019). *Pemasaran Kewirausahaan Melalui E- Commerce untuk Meningkatkan Kinerja UMKM. Derivatif: Jurnal Manajemen.* Volume 13. Nomor 2. Halaman 22-26.
- Khotimah, S., Mayasari, V., & Perwita, D. (2018). *Telaah Implementasi Manajemen Pemasaran sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Berwirausaha di SMKN 3 Purwokerto. Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi.* Volume 3. Nomor 1. Halaman 13.
- Mawu, I. P. P. (2016). *Analisis Pengaruh Kompetensi Pengetahuan Pemasaran dan Orientasi Kewirausahaan Terhadap Kapabilitas Pemasaran Dan Kinerja Pemasaran (Studi Pada Wirausaha Industri Rumah Kayu Kota Tomohon). Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi,* volume 4. Nomor 3. Halaman 173-183.
- Ramaditya, M., Effendi, S., Faruqi, F., & Darmawan, A. (2020). *Pelatihan Kewirausahaan Kreatif Berbasis Manajemen Pemasaran Digital bagi UMKM Di Wilayah Rawamangun. Journal of Sustainable Community Development (JSCD).* Volume 2. Nomor 1. Halaman 48-54.
- Ridho, M. R., Simanjuntak, P., & Ningsih, D. (2019). *PKM Ecommerce, Packaging Design dan Manajemen Pemasaran untuk Usaha Kuliner Kota Batam. Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat,* 3(1), 21-26.

- Siregar, D., L., Fauzi, R., dan Yuliadi. (2020). *Pembuatan Media Promosi Berbasis Web Sebagai Upaya Peningkatan Kewirausahaan dan Manajemen Pemasaran Pada Kelompok Pengrajin Asoka. Jurnal Masyarakat Mandiri*. Vol. 4, No.6, Halaman 1126-1137.
- Solihat, A., Iskandar I., Trijumansya, A., Susana, I., dan Widyastuti, N. (2018). *Pendampingan Kewirausahaan Melalui Program Manajemen Pemasaran dan Keuangan Pada UMKM Hijab Jannata. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 1 No. 3. Halaman 428-433.
- Tamara, A. (2016). *Implementasi Analisis SWOT Dalam Strategi Pemasaran Produk Mandiri Tabungan Bisnis. Jurnal Riset Bisnis dan Manajemen*, Vol. 4, No. 3.

Diskusi:

1. Bagaimana menerapkan pemasaran *online* atau *digital marketing* kedalam usaha yang baru dirintis/baru memulai?

Jawaban:

Pemasaran *online* atau yang lebih dikenal sekarang dengan *digital marketing* merupakan salah satu teknik pemasaran yang cukup efektif dalam berwirausaha dikarenakan segmentasi pasar pada era sekarang berangsur mengikuti perkembangan teknologi. Banyak kita ketahui tempat melakukan pemasaran digital seperti Shopee, Instagram, Youtube, Tokopedia, dll. Cara menerapkan pemasaran digital kedalam usaha yang baru dirintis yaitu dengan mencari target pasar yang akan menjadi konsumen dari produk atau jasa yang kita tawarkan. Sebagai contoh kita akan menjual mainan anak-anak usia 6-12 tahun, maka lihatlah dimana mereka berkumpul? Apakah di Instagram, Facebook, Whatsapp atau media lainnya. Jika dirasa mereka tidak bermain sosial media karena terlalu dini, maka lihat orang tua yang suka membelikan anak mainan mereka suka

berselancar interaksi digital di platform apa. Jika nantinya menemukan ternyata orang tua yang suka membelikan anak mainan ada di Facebook, maka tugas kita sebagai wirausahawan untuk mengembangkan pemasaran di jejaring media sosial Facebook.

2. Setiap usaha tidak terlepas dari proses pemasaran, setiap usaha juga menghasilkan produk atau jasa. menurut anda lebih penting mana proses pemasaran produk berdasarkan fungsinya atau bentuk/fisiknya?

Jawaban:

Menurut saya pribadi, tergantung dari produk atau jasa itu sendiri. Karena setiap produk hadir tentunya memiliki ciri dan fungsi sendiri-sendiri. Sebagai contoh beras, telur, minyak, dan bahan sembako lainnya. masyarakat akan lebih condong kepada menggunakan produk berdasarkan fungsinya. Mereka melihat beras seperti umumnya sebagai makanan konsumsi dan tidak melihat secara detail apakah beras tersebut mempunyai merek tertentu. Yang terpenting kualitasnya bagus, warna putih bersih, biji beras utuh sudah memenuhi kriteria untuk dibeli dan melakukan transaksi jual beli. Berbeda dengan smartphone, gadget, laptop, dan lain-lain orang akan lebih condong kepada fungsi dan kinerja dari setiap merek produk tersebut hingga mendetail. Antar-smartphone dibandingkan hingga memenuhi syarat sesuai keinginan mereka, seperti resolusi kamera, layar, hingga detail tentang goresan-goresan yang ada di smartphone. Lebih lagi memiliki merek yang membuat mereka percaya diri, seperti orang memakai Iphone dengan orang memakai Huawei akan berbeda saat bertemu dengan orang lain.

3. Bagaimana cara melihat peluang usaha dari masyarakat secara umum, agar efektif dalam melakukan pemasaran?

Jawaban:

Berwirausaha akan cepat berkembang jika mereka pandai dalam memanfaatkan peluang dan melihat permasalahan yang ada di masyarakat untuk mereka hadirkan produk atau jasa. Seperti saat masa pandemi sekarang ini, masyarakat akan mengalami permasalahan tentang masker, obat, makanan bergizi. Maka sebagai seorang wirausaha, kita bisa hadirkan produk tersebut dengan dikemas sesuai kebutuhan mereka misalnya bisa diantar sampai ke rumah tanpa pembeli keluar untuk mencegah penularan virus Covid-19.

4. Pemasaran *online* atau *digital marketing* saat ini menjadi tren di wirausaha muda, bagaimana menyiasati *digital marketing* produk usaha kita agar mampu bersaing dengan usaha sejenis lainnya?

Jawaban:

Banyak produk atau jasa saling berlomba memenangkan pasar dalam sebuah pemasaran. Seperti contoh, orang berjualan baju wanita di platform Tokopedia tercatat hampir menyentuh 10 juta lapak atau toko *online*. Hal tersebut pastinya memicu persaingan yang sangat sengit. Bagaimana cara mengoptimalkan digital marketing dalam usaha kita agar bisa bersaing, yaitu salah satunya dengan memberikan *value* lebih atas produk atau jasa yang kita hadirkan. Intinya pembeli menerima produk kita mereka bisa mendapatkan lebih dari atau sama dengan harga yang mereka berikan. Contohnya saat kita berjualan jam tangan, kita bisa memberikan *value* misalkan dengan gratis *service* selama periode tertentu atau kita juga bisa memberikan *value*.

C. Penerapan Proyek Merdeka Belajar pada Satuan Pendidikan Nonformal

Dengan semangat mandiri berubah berdasarkan kearifan lokal, satuan pendidikan nonformal berinovasi dalam penyusunan modul, bahan, serta proyek pembelajaran misalkan yang dilakukan oleh Satuan Pendidikan Nonformal Sanggar Kegiatan Belajar (SPNF SKB) Kota Malang dengan mengembangkan proyek <https://skbmalkotstore.com/> dengan tujuan sebagai unit usaha lembaga dan berdampak pada peningkatan kesejahteraan lembaga. Website ini merupakan website etalase produk untuk penjualan produk yang berada di SPNF SKB Kota Malang. Unsur yang terlibat menjadi peserta pada kegiatan pelatihan proyek ini terdiri dari pamong belajar, tutor, guru PAUD dan tenaga administrasi yang berjumlah 12 orang dan membentuk kelompok-kelompok kerja masing-masing setiap kelompok berjumlah 3 orang. Adapun tugas kepala SPNF SKB Kota Malang sebagai koordinator kegiatan. Pengembangan proyek ini didasari konsep ASOKA dengan tahapan sebagai berikut:

1. Alami

Langkah pertama yang dilakukan oleh para peserta dalam mengembangkan website <https://skbmalkotstore.com/> adalah dengan melakukan pemetaan potensi proyek, analisis kebutuhan masyarakat, dan analisis pangsa pasar SPNF SKB Kota Malang. Hasil yang diperoleh berupa naskah akademik, berupa hasil analisis konteks terkait potensi SPNF SKB Kota Malang, serta modul yang dikembangkan oleh masing-masing kelompok. Adapun kerangka dasar dari naskah akademik proyek sebagai berikut:

- a. Identitas Naskah Akademik Proyek
Pada aspek identitas naskah akademik berisikan informasi terkait sampul, kata pengantar, sambutan-sambutan, daftar isi, daftar lampiran, daftar gambar, daftar tabel.
- b. Bab 1 Pendahuluan
Aspek pendahuluan berisikan latar belakang masalah, dan tujuan penyusunan naskah akademik, diakhiri dengan pernyataan bahwa naskah akademik ini penting dikembangkan.
- c. Bab 2 Analisis Kerentanan dan Peluang
Pada bagian analisis kerentanan dan peluang berisikan tentang hal-hal berkaitan dengan kerentanan warga belajar, kondisi belajar masyarakat, cara mengajar tutor, sarana dan prasarana penunjang, serta faktor sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya di masyarakat. Sedangkan analisis peluang didapati dari kebutuhan masyarakat, potensi wilayah, potensi lembaga, kompetensi warga belajar dan kelebihan-kelebihan sumber daya manusia lainnya.
- d. Bab 3 Analisis Kebijakan
Analisis kebijakan dapat dilakukan dengan mencermati bagaimana tren kebijakan pemerintah secara umum (pemerintah daerah dan pemerintah pusat) serta disandingkan dengan arah kebijakan yang ditetapkan di lembaga.
- e. Bab 4 Analisis Aset Lembaga
Pada tahapan analisis aset terbagi menjadi beberapa bagian yakni: (1) aset sumber daya manusia; (2) aset sumber daya alam; (3) aset sosial; (4) aset finansial; (5) aset infrastruktur, serta aset lainnya yang relevan dengan kebutuhan lembaga.

f. Penutup

Pada bagian ini disampaikan bahwa dalam melakukan analisis konteks tentu menghasilkan kesimpulan, saran, dan implikasi dari kegiatan, sehingga bermanfaat bagi masyarakat pada umumnya.

g. Rujukan

Rujukan menjadi indikator penting dalam menghasilkan sebuah karya ilmiah, maka rujukan yang digunakan selayaknya memenuhi kriteria ilmiah, relevan, memiliki reputasi yang tinggi, terbaru dan menjawab masalah secara teoretis, dan berorientasi masa depan.

h. Lampiran

Lampiran berisikan informasi-informasi penunjang yang relevan dan penting dalam menjelaskan komponen isi dari naskah akademik.

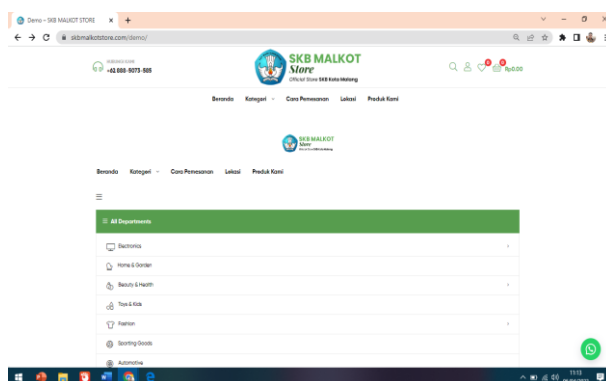
Setelah menyusun naskah akademik, selanjutnya menyusun modul proses bisnis <https://skbmalkotstore.com/> dengan melengkapi pilihan menu seperti beranda, kategori, cara pemesanan, lokasi, produk kami beserta menu lainnya. Modul ini sebagai konsep awal berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan relevan dengan kebutuhan lembaga. Naskah akademik dan modul ini sebagai bahan diskusi, diseminasi, dan telaah pada tahapan selanjutnya.

2. Sampaikan

Setelah peserta berhasil menyusun naskah akademik proyek, dan modul <https://skbmalkotstore.com/> maka setiap kelompok melakukan presentasi hasil analisis konteks, kemudian ada diskusi, masukan, dan kritikan terkait hasil naskah akademik. Presentasi hasil tersebut dapat dilakukan dalam bentuk *workshop* atau

seminar mini sehingga luaran dari kegiatan tersebut berupa program/proyek secara utuh, naskah materi-materi kegiatan, modul, panduan, dan lembar kerja lainnya.

Unsur yang dihadirkan saat seminar naskah akademik antara lain: (1) unsur dinas pendidikan; (2) unsur pengelola program; (3) unsur akademisi; (4) unsur warga belajar; (5) unsur mitra lembaga; (6) unsur pemodal; dan (7) unsur komunitas masyarakat. Dengan semakin banyaknya unsur yang terlibat dan memberikan masukan secara aktif dalam penyempurnaan naskah akademik tersebut, maka lebih bagus dan lebih bermutu hasil yang diperoleh. Disamping itu, penyampaian informasi juga dapat dilakukan dengan melakukan publikasi ke media cetak dan media elektronik, sehingga apa yang dihasilkan dapat diketahui oleh masyarakat. Adapun materi yang disampaikan pada seminar mini maupun *workshop* sebagai berikut:



Gambar 8.1 Website SKB MALKOT Store

Sumber: <https://skbmalkotstore.com/demo/>

Materi yang tersampaikan tersebut, mendapat masukan dari peserta seminar dan pada kesimpulannya butuh revisi-revisi guna penyempurnaan proyek.

3. Olah

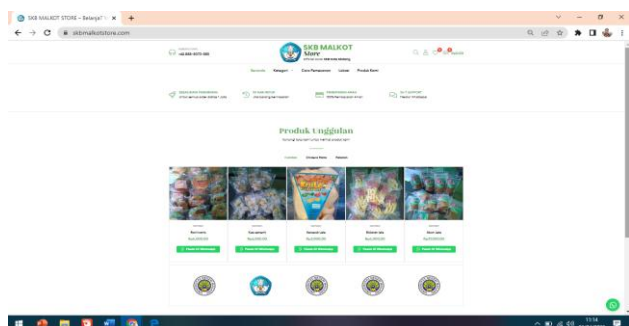
Pada tahapan ini, naskah akademik proyek dan modul dilakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan masukan dari unsur-unsur yang terlibat. Perbaikan tersebut dilakukan menyangkut hal-hal yang bersifat teknis dan substansi. Perbaikan yang bersifat teknis seperti sistematika, ukuran bahan, dan lainnya. Sedangkan perbaikan yang bersifat substansi seperti perbaikan esensi naskah akademik proyek dengan melibatkan sumber daya manusia dan sumber daya finansial yang relatif sesuai dengan kebutuhan program.

Pada tahapan olah ini, setiap kelompok memperbaiki kualitas proyek dan modul sesuai dengan hasil telaah informasi baik dari seminar, membaca potensi peluang dan pembaharuan informasi belajar, sehingga setiap informasi dioptimalkan untuk penyempurnaan proyek dan modul.

4. Kaji

Tahapan kaji biasanya dilakukan dengan penyempurnaan dan finalisasi naskah akademik proyek, tentu dilakukan dengan melibatkan unsur-unsur terkait yang dapat memvalidasi luaran kegiatan. Bentuk kegiatan dengan melakukan *layout*, proses penggandaan cetakan, dan penjilidan sesuai dengan standar yang ditetapkan, serta produk tersebut layak untuk di publikasikan baik secara terbatas maupun secara meluas di masyarakat. Pada tahapan ini proyek dan modul perlu dikaji kembali dengan melibatkan validator, *reviewer*, dan pihak terkait yang kompeten sehingga produk layak untuk disampaikan ke

masyarakat. Target ketercapaian produk pada tahapan ini yakni terkonsepsi secara utuh agar siap di publikasikan di masyarakat. Adapun contoh hasil proyek tahapan ini sebagai berikut.



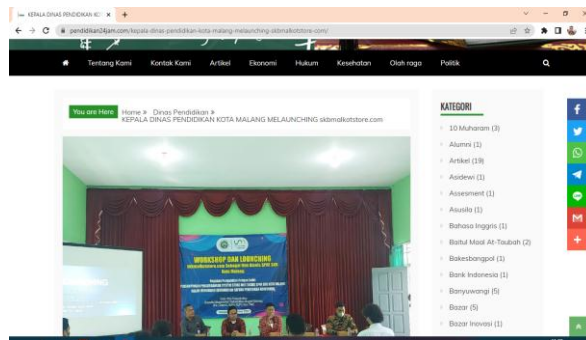
Gambar 8.2 Website SKB MALKOT Store

Sumber: <https://skbmalkotstore.com/>

Perubahan tampilan *website* seperti di atas merupakan hasil aktivitas kaji berdasarkan masukan dari ahli dan peserta lainnya.

5. Aksi

Tahapan ini merupakan puncak dari model ASOKA dimana proyek yang dihasilkan diharapkan bermanfaat bagi pengembang, satuan dan masyarakat pada umumnya. Diawali dengan kegiatan *launching* proyek sekaligus menyosialisasikan proyek ke masyarakat sebagai pengguna. Disamping itu, melalui kegiatan *launching* ini, berdampak pada peningkatan reputasi lembaga, seperti kutipan berita berikut.



Gambar 8.3 Kutipan Berita di Website

Sumber: <https://pendidikan24jam.com/kepala-dinas-pendidikan-kota-malang-melaunching-skbmalkotstore-com/>

Launching proyek ini secara penuh dikelola oleh masing-masing kelompok pengembang, dimana pada saat *launching* dilakukan paparan kepada pihak pemerintah dalam hal ini kepala dinas pendidikan dan kebudayaan, pimpinan lembaga, akademisi, para tutor, para pamong belajar, warga belajar, dan masyarakat. *Launching* program juga mendemonstrasikan beberapa fitur dan modul lainnya serta diakhiri dengan serah terima paket proyek skbmalangstore.com ke lembaga, dan selanjutnya dikembangkan oleh lembaga dan bersama tim.

D. Evaluasi Proyek Merdeka Belajar

1. Konsep Evaluasi, dan Evaluasi Proyek

Evaluasi merupakan terjemahan dari kata bahasa Inggris *evaluation*, dalam bahasa arab *al-taqdir* dalam bahasa Indonesia berarti penilaian. Secara harfiah evaluasi adalah penilaian mengenai hal-hal yang berkaitan dengan apa yang dinilai. Kegiatan evaluasi identik dengan mengumpulkan informasi tentang aktivitas sesuatu, kemudian hasil dari informasi

tersebut dapat digunakan untuk menentukan suatu keputusan proyek.

Proyek diartikan sebagai rencana atau rancangan kegiatan yang dilakukan oleh seorang evaluator untuk mengambil sebuah keputusan. Dengan kata lain proyek adalah realisasi dari suatu kebijakan, sedangkan evaluasi proyek adalah upaya untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan proyek berdasarkan kriteria sehingga menghasilkan keputusan.

Dengan demikian, kegiatan evaluasi proyek mengacu pada tujuan, dimana dari tujuan tersebut dapat dijadikan ukuran keberhasilan. Mengevaluasi adalah melaksanakan penilaian untuk mengumpulkan data mengenai kondisi nyata terhadap sesuatu kemudian dibandingkan dengan kriteria agar dapat diketahui seberapa jauh atau seberapa tinggi kesenjangan yang ada antara kondisi nyata dengan kondisi yang sebenarnya.

2. Fungsi Evaluasi Proyek

Fungsi utama evaluasi proyek dalam hal ini adalah menyediakan informasi-informasi yang berguna bagi pihak *decision maker* untuk menentukan kebijakan yang akan diambil berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan. Terdapat empat fungsi evaluasi proyek pendidikan, yaitu: evaluasi input, evaluasi proses, evaluasi *output*, dan evaluasi *outcome*.

a. Evaluasi Input

Evaluasi input merupakan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kesiapan belajar dari peserta didik dalam mengikuti pelajaran dan melaksanakan tugas-tugas yang diberikan kepadanya, agar memperoleh hasil yang optimal.

Evaluasi kesiapan belajar mencakup aspek psikologis dan aspek materi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kondisi objektif dari pembelajar. Hasil yang diperoleh digunakan untuk menentukan dimana posisi pembelajar, misalnya apakah dia termasuk pemula dalam sebuah materi atau dia sudah pantas menerima kelanjutan materi tersebut dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b. Evaluasi Proses

Evaluasi proses merupakan evaluasi yang dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung. Jenis evaluasi ini berfokus pada apa yang telah dilakukan, bagaimana melakukannya, siapa yang menjadi penerima manfaat, serta apa respons mereka terhadap kegiatan program. Contoh, untuk program peningkatan pelayanan pendidikan, sekolah mana yang ikut serta, kegiatan apa yang telah dilakukan oleh sekolah itu, dan sejauh mana murid telah menerima manfaat dibandingkan jumlah anak usia sekolah keseluruhan? Jenis evaluasi ini didasarkan pada laporan-laporan monitoring dan penelaahan atas dokumen-dokumen program, wawancara, serta kunjungan lapangan. Jenis evaluasi ini relatif lebih mudah dilakukan dan sangat berguna bila laporan monitoring atau umpan balik dari lapangan menunjukkan bahwa terjadi keterlambatan, pengeluaran biaya yang melampaui anggaran, dan ada keluhan dari penerima manfaat atau persoalan dalam pengelolaan program. Beberapa hal yang dilakukan dalam evaluasi proses yaitu:

1) Monitoring Kuantitatif

Untuk mendeteksi/merekam terhadap proses belajar secara kuantitatif. Monitoring ini

biasanya dilakukan oleh pimpinan. Misalnya berapa persen pencapaian proses KBM?

2) **Monitoring Kualitatif**

Untuk memantau kualitas terhadap proses belajar. Ada standar-standar mutu yang normal. Untuk melakukan monitoring dilakukan pengembangan instrumen, monitor dan penilaian.

3) **Evaluasi Formatif**

Evaluasi formatif dilakukan pada waktu program/kegiatan berjalan dengan tujuan untuk memperbaiki pelaksanaan. Tujuan evaluasi formatif adalah:

- a) Untuk memberikan umpan balik bagi perbaikan proses belajar.
- b) Sebagai evaluasi diri bagi pengajar yang akan ditindaklanjuti untuk perbaikan.

4) **Evaluasi Diagnostik**

Evaluasi ini bertujuan untuk:

- a) Mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik.
- b) Menganalisis untuk mengetahui faktor-faktor penyebab dari kesulitan belajar yang dialami.
- c) Menentukan terapi yang biasa dilakukan untuk mengatasi kesulitan belajar.

Memungkinkan seorang pengajar mempertahankan metode yang digunakan atau segera menggantinya. Fungsi ini dapat diwujudkan dalam bentuk test formatif, yang mengevaluasi pembelajar pada setiap subpokok bahasan atau subunit suatu pelajaran. Jadi tes itu tidak hanya dilakukan sekali di akhir suatu periode pembelajaran, melainkan ada tes-tes pengontrol atau pendamping dari tes akhir.

Bentuk dan pelaksanaannya pun tidak sekaku yang ada selama ini, seperti mid semester. Tapi bisa lebih dinamis, yang sedemikian rupa bisa dirancang oleh pengajar.

c. Evaluasi Hasil (*output*)

Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari proses penyelenggaraan belajar. Untuk mengevaluasi hasil dapat dilakukan dengan:

1) Evaluasi sumatif dilakukan pada saat program/ kegiatan sudah berakhir, dengan tujuan untuk mengukur dampak serta menghimpun pelajaran/ pengalaman yang berguna.

2) Test Subsumatif

Evaluasi hasil harus menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Jika tujuan pembelajarannya kognitif, maka yang dievaluasi adalah kognitif.

d. Evaluasi Dampak (*outcome*)

Jenis evaluasi ini berusaha mengungkapkan siapa sebenarnya yang memperoleh manfaat dari program dan berapa besar manfaatnya. Dengan kata lain, sejauh mana hasil/manfaat (dan dampak) yang diharapkan telah tercapai. Contoh, evaluasi jumlah peserta didik yang terserap dalam dunia kerja.

3. Langkah-Langkah Melakukan Evaluasi

a. Langkah 1

Melalui penyusunan rencana kerja, sepakatilah:

1) Apa yang akan dievaluasi (didasarkan pada hasil/manfaat yang telah ditentukan dalam rencana program dan dengan menggunakan sejumlah kecil indikator dan target kunci);

2) Basis data yang akan digunakan;

- 3) Kapan evaluasi akan dilaksanakan (biasanya setelah program berjalan 2-3 tahun).
- b. Langkah 2
- Pilihlah pihak pelaksana evaluasi yang independen dan objektif (yang tidak dekat dengan pihak pengelola program).
- Misalkan, bila evaluasi akan dilakukan salah satu instansi pemerintah, sebaiknya pilihlah lembaga pemerintah di luar SKPD yang melaksanakan program. Pilihan lain adalah lembaga independen (seperti perguruan tinggi atau OMS) yang memiliki kapasitas. Sepakatilah metodologi yang akan digunakan (yang tidak terlalu kompleks). Temuilah wakil-wakil kelompok penerima manfaat serta beberapa OMS untuk bersama-sama merancang serta melaksanakan evaluasi.
- c. Langkah 3
- Bahaslah laporan hasil evaluasi dengan pihak pelaksana evaluasi. Bila laporan sudah memenuhi syarat dan dianggap final, sebar luaskan untuk memperoleh umpan balik, kemudian atur pertemuan dengan pihak-pihak pelaksana program dan pemangku kepentingan lain untuk membahas hasil evaluasi serta menentukan langkah-langkah penyempurnaan program yang mungkin diperlukan.

Beberapa catatan penting

- a. Untuk mengukur kemajuan, sudah jelas bahwa kita memerlukan gambaran konkret dan rinci tentang situasi awal atau data acuan (*baseline*).

- b. Tentang metodologi, evaluasi terbaik menggunakan kombinasi teknik-teknik kuantitatif dan teknik-teknik kualitatif.
 - c. Dalam membuat analisis, kita harus sangat hati-hati dalam mengambil kesimpulan bahwa keseluruhan perubahan dalam suatu kondisi (atau indikator) yang direkam adalah hasil atau dampak dari program yang sedang dievaluasi. Mungkin ada faktor-faktor lain juga. Misalnya, peningkatan pendapatan rata-rata dalam kelompok penerima manfaat belum tentu seluruhnya berasal dari kegiatan program. Para evaluator ahli yang cukup berpengalaman mempunyai teknik-teknik untuk membedakan antara dampak yang jelas dihasilkan oleh sebuah program atau kegiatan dan dampak yang berasal dari faktor-faktor lain.
4. Monitoring dan Evaluasi yang Efektif
- a. Monitoring dan evaluasi tidak sama, tetapi keduanya memerlukan berbagai unsur dan alat yang sama, antara lain adanya sasaran-sasaran program yang jelas, target dan indikator, serta basis data yang mengandung data mutakhir.
 - b. Sasaran (*output, outcome, impact*) perlu ditetapkan sejak awal (pada saat perencanaan), begitu pula dengan indikator dan sasaran utama.
 - c. Monitoring dapat mempermudah kita dalam mengamati terus-menerus tren dan masalah, dan bila perlu melakukan penyesuaian dalam rencana implementasi atau proses pengelolaan secara tepat waktu.
 - d. Bila dikaitkan dengan sistem monitoring yang kokoh, evaluasi tidak hanya dapat mengidentifikasi hasil-hasil program, tetapi juga dapat menyediakan

informasi mengenai kapan, mengapa, dan bagaimana implementasi program meleset dari rencana semula dan kemudian menyajikan rekomendasi untuk mengatasi masalah itu. Monitoring dan evaluasi dapat dipakai mengidentifikasi dan mengatasi masalah.

- e. Monitoring dan evaluasi juga penting dalam upaya untuk merekam temuan, inovasi, hasil, dan praktik baik, untuk disebarluaskan serta dimanfaatkan pihak dan daerah lain dan juga sebagai dasar untuk merayakan keberhasilan. Selain itu, monitoring dan evaluasi merupakan wahana peran serta penerima manfaat program/kegiatan yang sangat efektif bila dilakukan dengan benar.

5. Konsep Kriteria Evaluasi

Kriteria dalam penilaian sering juga dikenal dengan kata tolak ukur atau standar (Arikunto, 2009). Dari ketiga kata-kata tersebut yang berarti sesuatu yang digunakan sebagai patokan atau batas minimal untuk sesuatu yang diukur. Kriteria atau standar dapat disamakan dengan takaran. Contoh untuk mengetahui berat beras digunakan timbangan, panjangnya benda digunakan meteran maka kriteria atau tolak ukur digunakan untuk menakar kondisi objek yang dinilai.

Tentang batas yang ditunjuk oleh kriteria, sebagian orang mengatakan bahwa tolak ukur adalah batas atas artinya batas maksimal yang harus dicapai. Sementara pendapat lainnya mengatakan bahwa tolak ukur atau kriteria adalah batas bawah, yaitu minimal yang harus dicapai. Dari kedua pendapat tersebut disimpulkan bahwa kriteria itu bersifat jamak karena menunjukkan batas atas dan batas bawah, sekaligus batas diantaranya. Dengan demikian, kriteria

menunjukkan gradasi atau tingkatan dan ditunjukkan dalam bentuk kata keadaan atau predikat.

Permasalahan dalam kriteria evaluasi program adalah aturan tentang bagaimana menentukan peringkat-peringkat kondisi sesuatu atau rentangan-rentangan nilai, agar data yang diperoleh dapat dipahami oleh orang lain dan bermakna bagi pengambil keputusan dalam rangka menentukan kebijakan lebih lanjut. Contoh kriteria yang lazim digunakan oleh evaluator adalah skala 1-10 atau skala 1-100.

Pertanyaan yang mendasar. Dari mana sebuah angka diperoleh atau bagaimana menentukan suatu angka? Misalnya seorang dosen memberikan nilai akhir untuk pengisian DNA adalah angka 85. Untuk menunjukkan angka 85 tersebut seorang dosen harus mempertimbangkan beberapa hal. Komponen-komponen yang membentuk nilai misalkan proyek observasi, ujian, dan tugas-tugas partisipasi. Ketika dosen menentukan nilai proyek, sudah harus mempertimbangkan sekurang-kurangnya dua hal yaitu benar salahnya jawaban atau banyaknya soal yang dapat diselesaikan.

Jika kriteria untuk prestasi belajar menggunakan sepuluh jenjang penilaian, yaitu 1-10 atau 10-100, untuk nilai dalam evaluasi program pada umumnya menggunakan kriteria atau tolak ukur lima jenjang dan tidak menutup kemungkinan menggunakan tiga dan tujuh jenjang.

6. Manfaat Kriteria Evaluasi

Kriteria perlu dibuat oleh evaluator karena evaluator terdiri dari beberapa orang yang memerlukan

kesepakatan didalam menilai. Alasan-alasan lain yang dapat dipertanggungjawabkan:

- a. Dengan adanya kriteria, evaluator dapat lebih mantap dalam melakukan penilaian terhadap objek yang akan dinilai karena ada patokan yang diikuti.
- b. Kriteria yang sudah dibuat dapat digunakan untuk menjawab hasil penilaian yang sudah dilakukan.
- c. Kriteria digunakan untuk mengekang masukannya unsur-unsur subjektif yang ada pada diri penilai.
- d. Dengan adanya kriteria maka hasil evaluasi akan sama meskipun dilakukan dalam waktu yang berbeda dan dalam kondisi fisik penilai yang berbeda pula.
- e. Kriteria memberikan arahan kepada evaluator apabila banyaknya evaluator lebih dari satu orang.

7. Dasar Pembuatan Kriteria

Dasar dalam pembuatan kriteria adalah pengambilan kriteria secara keseluruhan. Dengan definisi lain, kriteria adalah suatu ukuran yang menjadi patokan yang harus dicapai maka kriteria tersebut harus top kondisinya. Kemudian dalam merumuskan kriteria sebaiknya dibuat bersama dengan orang yang akan menggunakannya maksudnya adalah calon evaluator dengan tujuan supaya pada waktu menerapkannya tidak ada masalah karena mereka sudah memahami.

Menurut Arikunto (2009) terdapat 7 (Tujuh) dasar didalam merumuskan kriteria evaluasi antara lain:

- a. Apabila yang dievaluasi merupakan suatu implementasi kebijakan maka yang dijadikan sebagai kriteria adalah peraturan yang sudah dikeluarkan berkenaan dengan kebijakan yang bersangkutan.

- b. Dalam mengeluarkan kebijakan biasanya disertai dengan buku pedoman atau petunjuk pelaksana.
 - c. Apabila tidak ada ketentuan atau petunjuk pelaksanaan yang dapat digunakan oleh penyusun sebagai sumber kriteria maka penyusun menggunakan konsep yang terdapat dalam buku-buku ilmiah.
 - d. Jika tidak ada ketentuan, peraturan atau petunjuk pelaksanaan dan juga tidak ada teori yang diacu, penyusun disarankan untuk menggunakan hasil penelitian.
 - e. Apabila penyusun tidak menemukan acuan yang tertulis dan mantap, dapat minta bantuan pertimbangan kepada orang yang dipandang mempunyai kelebihan dalam bidang yang sedang dievaluasi sehingga terjadi langkah yang dikenal dengan *expert judgment*.
 - f. Apabila sumber acuan tidak ada, sedangkan ahli yang dapat diandalkan sebagai orang yang lebih memahami masalah dibanding penyusun juga susah dicari maka penyusun dapat menentukan kriteria secara bersama dengan beberapa orang yang mempunyai wawasan tentang program yang dievaluasi.
 - g. Dalam keadaan yang sangat terpaksa karena acuan tidak ada, ahli juga tidak ada sedangkan untuk menyelenggarakan diskusi terlalu sulit maka jalan terakhir adalah melakukan pemikiran sendiri.
8. Cara Menyusun Kriteria
- Secara garis besar terdapat dua macam kriteria evaluasi program yaitu kriteria kuantitatif dan kriteria kualitatif.

a. Kriteria Kuantitatif

Kriteria kuantitatif juga dapat dibedakan menjadi dua yaitu: (1) kriteria tanpa pertimbangan; dan (2) kriteria dengan pertimbangan.

1) Kriteria Kuantitatif Tanpa Pertimbangan

Kriteria kuantitatif tanpa pertimbangan adalah kriteria yang disusun hanya dengan memperhatikan rentangan bilangan tanpa mempertimbangkan apa-apa yang dilakukan dengan membagi rentangan bilangan.

Contoh:

Kondisi maksimal yang diharapkan untuk prestasi belajar diperhitungkan 100%. Jika penyusun menggunakan lima kategori nilai maka antara 1% dengan 100% dibagi rata sehingga menghasilkan kategori sebagai berikut.

- a) Nilai 5 (baik sekali), jika mencapai 81-100%
- b) Nilai 4 (baik), jika mencapai 61-80%
- c) Nilai 3 (cukup), jika mencapai 41-60%
- d) Nilai 2 (kurang), jika mencapai 21-40%
- e) Nilai 1 (kurang sekali), jika mencapai < 21%

2) Kriteria Kuantitatif dengan Pertimbangan

Ada kalanya beberapa hal kurang tepat jika kriteria kuantitatif dikategorikan dengan membagi rentangan yang ada menjadi rentangan yang sama rata. Sebagai contoh adalah nilai di beberapa perguruan tinggi untuk menentukan nilai dengan huruf A, B, C, D, dan E. bagaimana menentukan nilai untuk masing-masing huruf mengacu pada peraturan akademik berdasarkan besarnya persentase pencapaian tujuan belajar sebagai berikut:

- a) Nilai A : rentangan 80-100%

- b) Nilai B : rentangan 66-79%
- c) Nilai C : rentangan 56-65%
- d) Nilai D : rentangan 40-55%
- e) Nilai E : kurang dari 40%

Melihat pengkategorian nilai-nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa rentangan di dalam setiap kategori tidak sama, demikian juga jarak antara kategori yang satu dengan yang lainnya. Hal ini dibuat karena adanya pertimbangan dari evaluator.

b. Kriteria Kualitatif

Kriteria Kualitatif adalah kriteria yang dibuat tidak menggunakan angka-angka. Hal ini dipertimbangkan dalam menentukan kriteria kualitatif adalah indikator dan yang dikenai kriteria adalah komponen. Kriteria kualitatif dapat dibedakan menjadi dua yaitu: (1) kriteria kualitatif tanpa pertimbangan; dan (2) kriteria kualitatif dengan pertimbangan. Penjelasannya sebagai berikut:

1) Kriteria Kualitatif Tanpa Pertimbangan

Dalam menyusun kriteria kualitatif tanpa pertimbangan, penyusun kriteria tinggal menghitung banyaknya indikator dalam komponen yang dapat memenuhi persyaratan. Dari penjelasan tentang hubungan antara indikator, komponen dan program tersebut dapat disimpulkan bahwa:

- a) Komponen adalah unsur pembentuk kriteria program.
- b) Indikator adalah unsur pembentuk kriteria komponen.

2) Kriteria Kualitatif dengan Pertimbangan

Dalam menyusun kriteria, terlebih dahulu tim evaluator perlu merundingkan jenis kriteria

mana yang akan di gunakan, yaitu memilih kriteria tanpa pertimbangan atau dengan pertimbangan. Jika yang dipilih adalah kriteria dengan pertimbangan maka tentukan indikator mana yang harus diprioritaskan atau dianggap lebih penting dari yang lainnya.

Kriteria kualitatif dengan pertimbangan disusun melalui dua cara yaitu dengan mengurutkan indikator dan dengan menggunakan pembobotan.

a) Kriteria Kualitatif dengan Pertimbangan Mengurutkan Indikator

Jika penyusun memilih kriteria kualitatif dengan pertimbangan mengurutkan indikator dengan urutan prioritas maka dihasilkan kriteria kualitatif dengan pertimbangan sebagai berikut:

- (1) Nilai 5, jika memenuhi semua indikato;
- (2) Nilai 4, jika memenuhi (b), (c), dan (d) atau (a);
- (3) Nilai 3, jika memenuhi salah satu dari (b) atau (c) saja, dan salah satu dari (d) atau (a);
- (4) Nilai 2, jika memenuhi salah satu dari empat indikator;
- (5) Nilai 1, jika tidak ada satu pun indikator yang memenuhi.

b) Kriteria Kualitatif dengan Pertimbangan Pembobotan

Selain mempertimbangkan indikator sebagai unsur untuk menentukan tingkatan nilai dalam kriteria, ada juga cara lain yang dapat digunakan oleh evaluator dalam menentukan nilai, yaitu pembobotan.

Jika dalam menentukan kriteria dengan pertimbangan indikator, nilai dari tiap-tiap indikator tidak sama, kemudian letak, kedudukan dan pemenuhan persyaratannya dibedakan dengan menentukan urutan, dalam pertimbangan pembobotan indikator-indikator yang ada diberi nilai dengan bobot yang berbeda.

Kalau sudah ditentukan pembobotannya, kini para penilai tinggal memilih akan menggunakan skala berapa didalam menilai objek. Mungkin dengan skala 1-3, 1-4, 1-5 atau skala 1-10. Cara memperoleh nilai akhir indikator adalah:

- (1) Mengalikan nilai masing-masing sub-indikator dengan bobotnya.
- (2) Membagi jumlah nilai subindikator dengan jumlah bobot.

Adapun rumus nilai akhir indikator adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indikator} = \frac{\text{Jumlah Bobot Subindikator} \times \text{Nilai Subindikator}}{\text{Jumlah Bobot}}$$

Jika bobot subindikator disingkat BSI, nilai indikator disingkat NI, nilai subindikator disingkat NSI, dan jumlah bobot disingkat JB maka rumus nilai akhir indikator dalam singkatan adalah sebagai berikut:

$$\text{NI} = \frac{\text{BSI} \times \text{NSI}}{\text{JB}}$$

Penggunaan kriteria dengan pertimbangan unsur dan pembobotan ini banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Setelah kita memahami cara menentukan nilai indikator dengan dasar hasil penilaian subindikator, selanjutnya adalah menentukan nilai komponen dengan dasar nilai indikator, dan nilai program dengan dasar nilai komponen. Jika dalam menghitung nilai akhir indikator kita menggunakan rumus berdasarkan subindikator maka dalam menghitung nilai komponen dengan menggunakan indikator sebagai unsur. Adapun rumus nilai akhir komponen adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai Komponen} = \frac{\text{Jumlah Bobot Indikator} \times \text{Nilai Indikator}}{\text{Jumlah Bobot}}$$

Jika nilai komponen disingkat NK, bobot indikator disingkat BI, nilai indikator disingkat NI, dan jumlah bobot disingkat JB maka rumus dalam singkatan adalah sebagai berikut:

$$\text{NK} = \frac{(\text{BI} \times \text{NI})}{\text{JB}}$$

Bertitik tolak pada pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa:

- (1) Tinggi rendahnya kualitas suatu program sangat tergantung dari tinggi rendahnya kualitas komponen.

- (2) Tinggi rendahnya kualitas komponen tergantung dari tinggi rendahnya kualitas indikator.
- (3) Tinggi rendahnya kualitas indikator tergantung dari tinggi rendahnya kualitas subindikator.

Glosarium

ASOKA	: Alami/pengalaman, sampaikan, olah, kaji, aksi
<i>Database:</i>	: Kumpulan informasi yang disimpan secara sistematis dalam komputer sehingga kemudian dapat diperiksa dengan mudah melalui program komputer tertentu.
Efisien	: Suatu usaha untuk mencapai tujuan yang maksimal dengan meminimalisir pengeluaran sumber daya.
Esensi	: Hakikat atau inti yang pokok.
Estimasi	: Perkiraan atau dugaan pada suatu hal yang belum bisa dipastikan.
Evaluasi	: Adalah suatu proses untuk menyediakan informasi tentang sejauh mana suatu kegiatan tertentu telah dicapai, bagaimana perbedaan pencapaian itu dengan suatu standar tertentu untuk mengetahui apakah ada selisih di antara keduanya, serta bagaimana manfaat yang telah dikerjakan itu bila dibandingkan dengan harapan.

Indikator	: Sesuatu yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan.
Input	: Adalah perintah atau masukan yang bertugas menghubungkan sistem informasi, seperti komputer, dan dunia luar.
<i>Job desk</i>	: Catatan tentang tugas dan tanggung jawab dari suatu pekerjaan tertentu.
Kognitif	: Seluruh kegiatan mental yang membuat suatu individu bisa menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa.
Komprehensif	: Sesuatu yang dapat dilihat dari segala sisi secara menyeluruh.
Konstruktif	: Sesuatu yang dibangun, dibina, atau diperbaiki.
Kurikulum Merdeka	: Adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi.
Mendeley	: Aplikasi yang membantu kamu dalam penyisipan, penulisan, dan pemformatan sitase atau <i>citation</i> .

Observasi	: Suatu aktivitas pengamatan mengenai suatu objek tertentu secara cermat secara langsung di lokasi penelitian tersebut.
<i>Outcome</i>	: Adalah dampak, manfaat, harapan perubahan dari sebuah kegiatan atau pelayanan suatu program.
Penilaian Subsumatif	: Adalah penilaian yang dilaksanakan setelah jumlah satuan pelajaran tertentu diselesaikan, dan dilakukan pada perempatan dan pertengahan semester.
Proyek	: Rencana pekerjaan dengan sasaran khusus.
<i>Review</i>	: Kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memberikan ulasan terhadap suatu hal yang sudah pernah mereka coba.
Revolusi	: Suatu perubahan yang berlangsung secara cepat dan menyangkut dasar atau pokok-pokok kehidupan.
Validator	: Seseorang yang bertanggung jawab untuk memverifikasi.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoretis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anderson & Ball, S. (1978). *The Profession And Practice Of Program Evaluation*. San Francisco CA.: Jossey-Bass Publisher.
- Bateman, T.S. dan Snell, S.A. (2013). *Management: Leading & Collaborating In A Competitive World*. New York: McGraw-Hill/Irwin.
- Blau, Peter, & Scott, W.R. (1965). *Formal Organization*. San Francisco: Chandler.
- Bowles, F.H. (Ed). (1965). *Access To Higher Education, Vol. II. Pais: UNESCO And The International Association Of Univesities*.
- Bray, M. (1996). *Decentralization of Education: Community Financing*. Washington, D.C.: The World Bank.
- Bryson, J.M. (2000). *Perencanaan Strategis Bagi Organisasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Compton, J.L. & Mcclusky, H.Y. (1980). *Community Education For Community Development*. London: Jossey-Bass Publisher.
- Cheng, Y.C. (1996). *School Effectiveness And School-Based Management: A Mechanism For Development*. Washington D.C: The Palmer Press.
- Deaux, K., Dane, F.C., Wrightsman, L.S., In Association With Sigelman, C.K. (1993). *Social Psychology In The '90s* (6th Ed.). Pacific Groove, California: Brooks/Cole Publishing Company.

- Deese, J. (1978). *The Scientific Basis Of The Art Of Teaching*. New York: Colombia University-Teachers College Press.
- DePorter B., Reardon, M. & Singer S.N. (2001). *Quantum Teaching (Memperhatikan Quantum Learning Di Ruang-ruang Kelas)*. Terjemahan Ary Nilandri. Bandung: Kaifa.
- Dewantara, K.H. (1950). *Dasar-Dasar Perguruan Taman Siswa*, DIY: Majelis Luhur.
- _____. (2004). *Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Donaldson, L. dan Edward, E.S. (1993). *Pengembangan Sumber Daya Manusia: Panduan bagi Pelatih Pemula*, (Terj. Oleh: M. Ya'kub Suyuti Dan Eno Syafrudin), Jakarta: Gaya Media Pratama.
- Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahar, R.W. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Ekman, P. (2003). *Emotions Revealed: Recognizing Faces and Feeling to Improve Communication Andemotional Life 1sted.* New York: Time Books Henry Holt and Company LLC.
- Faid, A.H. (1979). *Panduan Pendidikan dan Ushul-Ushul Pengajaran*. Yogyakarta: IKIP.
- Fakih, M. (Pengantar). (2001). *Ideologi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fernandes. (1984). *Monitoring and Evaluating Social Programs In Developing Countries; A Hanndbook For Policymakers, Manajers, And Researchers*. Washington: EDI Development Studies.

- Fiske, E.B. (1996). *Decentralization of Education: Politic and Consensus*. Washington, D.C.: The World Bank.
- Freire, P. (2000). *Pendidikan sebagai Proses; Surat Menyurat Pedagogis dengan Para Pendidik Guinea-Bissau*. (Penerjemah; Agung Prihantoro). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Freire, P. (1981). *Education For Critical Consciousness*. New York: Continuum.
- Fathurrohman, P. dan Sutikno, M. S. (2007). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Jakarta: PT Refika Aditama.
- Gendler, M.E. (1992). *Learning & Instruction; Theory Into Practice*. New York: McMillan Publishing.
- Gideonse, H.D. (1982). *The Necessary Revolution in Teacher Education*. Bloomington, Ind: Phi Delta Kappa.
- Gulo, W. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Gordon, T. (1974). *Teacher Effectiveness Training*. NY: Peter H. Wydenpub.
- Hasibuan. (1999). *Motivasi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Hakim, T. (2005). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Henderson, SVP . (1954). *Introduction to Philosophy of Education*. Chicago : Univ. Of Chicago Press.
- Hermawan S.R. (1979). *Etika Keguruan: Suatu Pendekatan terhadap Kode Etik Guru Indonesia*. Jakarta: Margi Wahyu.
- Hidayat, S. (1997). *Tantangan PGRI dalam Pendidikan Nasional*. Makalah Pada Semiloka Nasional Unicef-PGRI. Jakarta: Maret, 1997.

- Highet, G. (1954). *Seni Mendidik* (Terjemahan Jilid I dan II). Pembangunan.
- Hopkins, K.D. & Stanley, J. C. (1987). *Educational and Psychological Measurement and Evaluation*. Englewood Cliffs, N. J.; Prentice Hall.
- Hopson, B. and Scally, Mike. (1981). *Life Skills Teaching*. London: McGraw-Hill Book Company UK Limited.
- Howsam, R.B., et al. (1976). *Educating a Profession*. Washington D.C: American Association of Colleges for Teachers Education. http://www.ed.gov/data_bases/ERIC_Digest/Ed259453.html. (17 September 2002)
- Husin, Z. dan Sasongko, R.N. (2002). *Penataan Kualitas dan Gaji Guru di Era Otonomi Daerah*. Sukabumi: Makalah Seminar Nasional.
- Mariana, I.M.A. (2005). *HO. Science For All*. Bandung, PPPG IPA.
- Ife, J. (1997). *Community Development: Creating Community Alternatives-Vision, Analysis And Practice*. South Melbourne 3205 Australia: Addison Wesley Longman Australia Pty Limited.
- Kemeny, J.G. (1959). *A Philosopher Looks At Science*, New Hersey, NJ: Yale Univ. Press.
- Kenny, S.. (1994). *Developing Communities For The Future: Community Development In Australia*, Nelson: An International Thomson Publishing Company.
- Knowles, M.S. (1970). *The Modern Practice of Adult Education: Andragogy Versus Pedagogy*. New York. Association Press.
- Kusmoro. (2008). *Pengaruh Model PAKEM dengan Pendekatan Konstruktivisme dan Cooperative Learning dalam Pembelajaran Sains di Tinjau dari Lingkungan Belajar Siswa*. Tesis UNS: Tidak Diterbitkan.

- Kolb, D. A. (1976). *The Learning Style Inventory: Technical Manual*. Boston, MA: McBer.
- Kolb, D. A. (1981). Learning styles and disciplinary differences, in: A.W. Chickering (Ed.) *The Modern American College* (pp. 232–255). San Francisco, LA: Jossey-Bass.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (Vol. 1). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Kolb, D. A., & Fry, R. (1975). Toward an applied theory of experiential learning. In C. Cooper (Ed.), *Studies of group process* (pp. 33–57). New York: Wiley.
- Kolb, D. A., Rubin, I. M., & McIntyre, J. M. (1984). *Organizational psychology: readings on human behavior in organizations*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Kolb, D.A. (1984). *Experiential Learning*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall
- Langeveld, MJ. (1955). *Pedagogik Teoritis Sistematis* (Terjemahan). Bandung: Jemmars.
- Langgulang, H. (2002). *Manusia dan Pendidikan: Suatu Analisa Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Al-Husna Zikra.
- Lewis, L. H., & Williams, C. J. (1994). Experiential learning: Past and present. *New directions for adult and continuing education*, 1994(62), 5-16.
- Light, G., & Roy, C. (2001). *Learning And Teaching In Higher Education: The Leflective Proffesional*. London: Paul Chapman Publishing.
- Makmun, A. S. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya Remaja.
- Minnick, R. (2001). *A Guide To An Effective Lecture*. Philippines: International Rice Research Institute.

1989. Telah Diterjemahkan ke Dalam Judul *Panduan Pengajaran yang Efektif*. Jakarta: Bina Desa Press.
- Mortensen, D.G. & Schmuller, A.M., (1969). *Guidance in today's School*. New York: John Wiley & Son.
- Mulyasa. (2006). *Kurikulum yang Disempurnakan. Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Milan Rianto (2007), *Pengelolaan Kelas Model Pakem*. Jakarta: Dirjen PMPTK.
- Mulyasa, E. (2002). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, Dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Memahon, W.W. & Geske, T.G. (1982). *Financing Education: Overcoming Inefficiency And Inequity*. USA: University Of Illionis.
- Muhibbin, S. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Ngalim, P. (1996). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- O'neil, W.F. (1981). *Educational Ideologies*. California: Goodyear Publishing Company.
- Paine, D.S. & Lipsey, M.W. (1987). *Evaluation Studies For 1986: Program Evaluation And Program Research Evaluation Studies Review Annual Vol. 11, 17-44*. Newbury Park : Sage Publications.
- Rahmat, A. (2003). *Andragogi Dan Pengembangan Masyarakat*. Yogyakarta: Dalam Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam, Vol. 1, No. 1
- Rahmat, A. (2009). *Manajemen PLS*. Gorontalo: Andragogika Press.
- Rahmat, A. (2009). *Public Relation for School*. Bandung: MQS Publishing.

- Rahmat, Abdul .(2009). *Super Teacher*. Bandung: MQS Publishing.
- Rahmat, Abdul. (2009). *Thing Teacher Thing Proffesional*. Bandung: MQS Publishing.
- Rahmat, Abdul. (2010). *Kearifan Cinta Sang Guru*. Bandung: MQS Publishing.
- Rahmat, Abdul. (2010). *Pengantar Pendidikan*. Bandung: MQS Publishing.
- Rahmat, Abdul. (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Rahmat, Abdul. (1999). *Tinjauan Terhadap Kurikulum Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam*. Makalah Disampaikan Dalam Sarasehan "Pengembangan Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam." 22 September 1999.
- Sanusi, A. et al. (1991). *Studi Pengembangan Model Pendidikan Profesional Tenaga Kependidikan*. Bandung: IKIP Bandung Departemen P dan K.
- Sikula, F.A. (1977). *Personnel Management: A Short Course for Professionals*. Inggris: Wiley.
- Steele, S.M. (1977). *Contemporary Approachs to Program Evaluation: Implication for Evaluating Program for Disanvantaged Adults*, Washington D.C.: Capitol Publication, Inc.
- Suchman. (1977). *The Philosophy of The Social Sciences*. London: The Macmilan Press.
- Sudarsono. (2002). *Evaluasi Program*. Yogyakarta: Diktat Kuliah Pascasarjana UNY.
- Sudjana, D. (1993). *Pendidikan Luar Sekolah: Wawasan, Perkembangan, Falsafah Dan Teori Pendukung, Serta Azas*. Bandung: Falah Production.
- Semiawan, Conny. (1992). *Pendidikan Ketrampilan*

- Proses, Bagaimana Mengaktifkan Siswa dalam Belajar.* Jakarta: Gramedia.
- Suratman, K. (1982). *Sistem Among sebagai Sarana Pendidikan Moral Pancasila.* Jakarta: Depdikbud.
- Sharlanova, V. (2004). Experiential learning. *Trakia Journal of Sciences*, 2(4), 36-39.
- Sudjana, D. (2000). *Manajemen Program Pendidikan Untuk Pendidikan Luar Sekolah dan Pengembangan Sumber Daya Manusia.* Bandung: Falah Production.
- Sinaulan, JH. *Pengaruh Kompetensi, Keperibadian, Komitmen, dan Budaya Mikro Terhadap Kinerja.* Bandung: Disertasi, Universitas Pendidikan Indonesia
- Surya, Moh. (1997). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran.* Bandung PPB – IKIP Bandung.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, N.S. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suparno, P. (2005). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan.* Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Supartono. (2001). *Pendidikan Musyawarah Rakyat: Semua Orang adalah Guru, Semua Tempat adalah Sekolah.* Jakarta: Sekretariat Bina Desa.
- Supeno, H. (1999). *Pendidikan dalam Belenggu Kekuasaan.* Magelang: Pustaka Paramedia.
- Suryadi, A. (1999). *Pendidikan, Investasi SDM dan Pembangunan: Isu, Teori dan Aplikasi.* Jakarta: Balai Pustaka.
- Suryamihardja, B. (1986). *PGRI sebagai Organisasi Profesi bagi Guru.* Bandung: IPBI.

- T.M., dan Huggett, A.J. (1963). *Professional Problems of Teachers*. Second Edition. New York: The Macmillan Company.
- Tiat, L.T. (1968). *Fisafat Pendidikan dan Pedagogik*. Bandung: Jurusan FSP FIP IKIP Bandung.
- Tilaar, H.A.R. (1998). *Manajemen Pendidikan Nasional: Kajian Pendidikan Masa Depan*. Kata Pengantar Makagiansar, M. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Topatimasang, R. (1999). *Sekolah Itu Candu*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Uno, H.B. (2009). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara Publishing.
- Uno, H. B. (2010). *Desain Pembelajaran*. Bandung: MQS Publishing.
- Woodring, P. (1983). *The Persistent Problems of Education*. Bloomington, Ind: Phi Delta Kappa.
- Worthen, B. R. & Sanders J.R. (1973). *Educational Evaluation: Theori And Practice*. California: Sworth Publishing Company. Inc.

Indeks

.	J
., 156	<i>Job desk</i> , 101, 156
A	K
ASOKA , 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 33, 38, 42, 43, 45, 47, 55, 56, 57, 58, 60, 61, 64, 69, 71, 85, 93, 99, 115, 116, 117, 132, 137, 155	Komprehensif , 156 Konstruktif , 156 Kurikulum Merdeka , 9, 156
B	L
Berbagi, 43	Laporan, 43
D	M
<i>Database</i> , 155	Membuat rencana penelitian, 43 Mendeley , 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 110, 112, 156 Mengajukan pertanyaan, 43
E	O
Efisien , 155 Esensi , 8, 155 Estimasi , 106, 155 Evaluasi , 71, 107, 108, 115, 124, 138, 139, 140, 141, 142, 144, 145, 155, 159, 165	Observasi , 82, 157 <i>Outcome</i> , 157
F	P
Fasilitator, 50, 51, 53	Pembelajaran, 38, 40, 42, 43, 44 Penelitian, 44 Pengalaman, 42 Penilaian Subsumatif , 157 Pertanyaan, 39 Produk, 38, 42
I	
Indikator , 150, 151, 156 Input , 139, 156	

Proyek, 38, 39, 40, 76, 77,
115, 116, 121, 132, 133,
138, 139, 157

R

Review, 157, 164
Revolusi, 15, 16, 157

T

Tugas, 42

V

Validator, 157