



# **PANDUAN PEMBELAJARAN BERBASIS *STUDENT CENTER LEARNING* (*SCL*)**

Pusat Peningkatan dan Pengembangan  
Aktivitas Instruksional (P2AI)

---

## PENDAHULUAN

### A. Konsep Belajar, Tujuan Belajar dan Hasil Belajar

Belajar merupakan kata yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Para ahli pendidikan merumuskan bahwa belajar sebagai suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh individu untuk meningkatkan kemampuan dirinya melalui proses berinteraksi dengan lingkungannya (Morgan, 1975; Travers, 1977; Gagne 1977; Slavin, 1995).

Dalam konteks pendidikan di perguruan tinggi, dosen memiliki peranan penting dalam memfasilitasi proses belajar mahasiswa. Peran dosen dalam memfasilitasi belajar mahasiswanya tidak sekadar memindahkan pengetahuan dari dosen kepada mahasiswanya melainkan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Harapannya, mahasiswa nantinya dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari termasuk ketika masuk dalam pasar kerja. Oleh karena itu, dosen harus menciptakan rancangan pembelajaran yang penerapan dan hasil-hasilnya dapat diukur. Dosen juga harus mengoptimalkan seluruh sumber daya yang ada sehingga terjadi interaksi antara mahasiswa dengan lingkungan belajarnya.

Agar rancangan pembelajaran yang diciptakan oleh dosen dapat diimplementasikan serta pada akhirnya nanti dilakukan proses penilaian pencapaiannya, maka perlu dirumuskan tujuan yang menjadi acuannya. Tujuan belajar merupakan bagian yang penting dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Tujuan belajar menjadi acuan dalam menyusun strategi pembelajaran yang didalamnya berbagai aspek seperti materi pembelajaran beserta dengan urutan topiknya, metode pembelajarannya, alokasi waktu yang dibutuhkan, memilih media pembelajaran yang digunakan serta menentukan alat ukur yang digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa. Tujuan belajar berisi rumusan deskripsi tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa setelah berlangsungnya proses belajar.

Bloom (1956) menguraikan bahwa tujuan belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga kawasan yaitu kawasan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kawasan kognitif terkait dengan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan berpikir. Dalam kawasan ini, Bloom membaginya dalam 6 (enam) jenjang/tingkatan. Tujuan belajar yang berisikan kemampuan bersikap dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi karakter pada dirinya disebut tujuan belajar kawasan afektif. Bloom membagi tujuan belajar kawasan afektif ini dalam 5 (lima) jenjang. Sedangkan tujuan

belajar yang mempunyai fokus pada keterampilan melakukan gerak fisik disebut kawasan psikomotorik. Kawasan ini terdiri dari 7 (tujuh) jenjang.

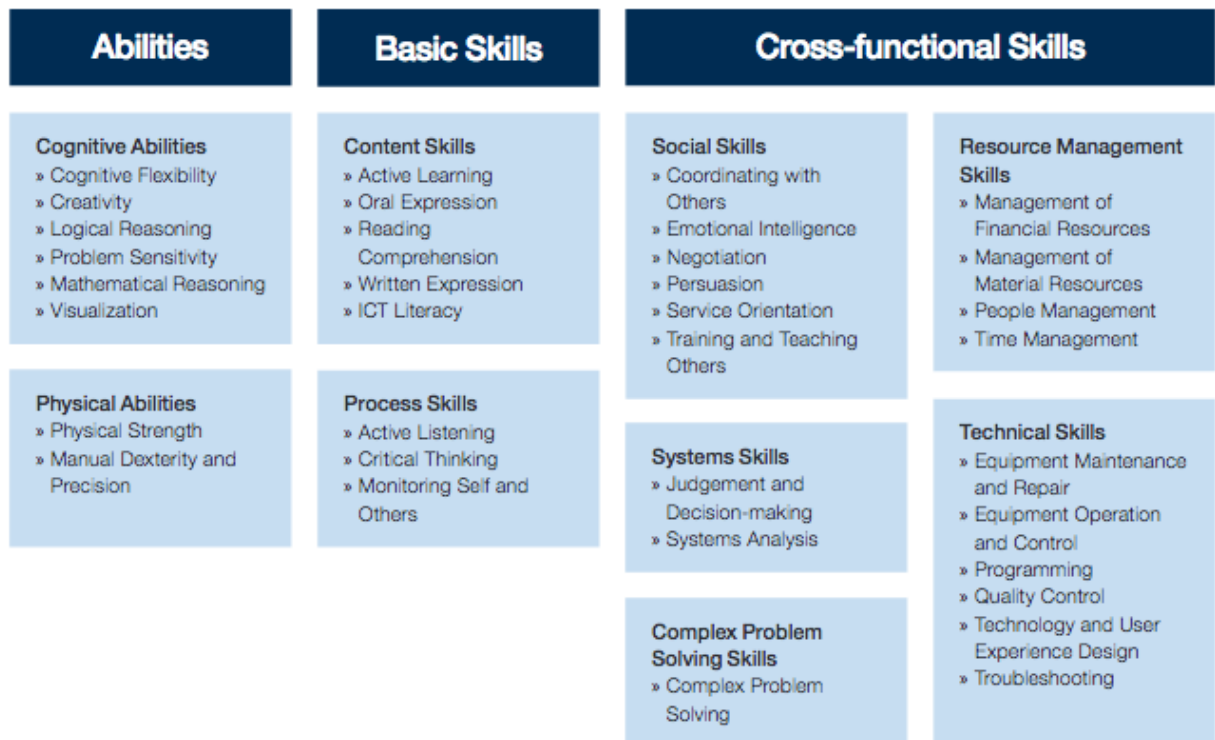
Hasil belajar dapat diterjemahkan sebagai tingkat keberhasilan belajar berupa perubahan perilaku yang dapat diukur dan dinyatakan dalam skor yang diperoleh melalui tahapan pengujian/tes atas penguasaan sejumlah kemampuan yang terdiri dari kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nawawi, 1998; Hamalik, 2004; Sanjaya, 2010).

Pengukuran hasil belajar setiap mahasiswa haruslah menggunakan alat ukur yang valid. Alat ukur yang digunakan haruslah relevan dengan tujuan belajar yang telah dirumuskan. Jika dalam hasil pengukuran belajar ditemukan bahwa penguasaan kemampuannya mencapai 100% dapat diterjemahkan bahwa proses belajar telah efektif karena berhasil merubah perilaku yang semula tidak menguasai kemampuan, pada akhir belajar dapat menguasainya dengan baik.

## **B. Tuntutan Pembelajaran Pendidikan Tinggi**

Saat ini, dunia industri memasuki era revolusi industri 4.0 atau era disrupsi teknologi. Disebut revolusi digital karena cara kerja semakin mengarah pada otomisasi di mana komputer mengambil peranan penting di semua bidang. Disebut era disrupsi teknologi karena otomisasi dan konektivitas membuat pergerakan dunia industri dan persaingan kerja menjadi tidak linear. Industri 4.0 merupakan fase revolusi teknologi yang mengubah cara manusia beraktivitas dalam skala, ruang lingkup, kompleksitas yang merupakan transformasi dari pengalaman hidup manusia sebelumnya dan hal ini dapat menciptakan kondisi ketidakpastian global (Yahya, 2018).

World Economic Forum (2016) merumuskan kompetensi yang dibutuhkan untuk menghadapi revolusi industri 4.0 seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini:



Source: World Economic Forum, based on O\*NET Content Model.

Perguruan Tinggi mempunyai peranan strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia berkualitas yang memiliki daya saing dalam pencarian, perolehan, dan penciptaan pasar kerja baik secara lokal maupun global sesuai dengan tuntutan industri 4.0.

Menjawab tuntutan tersebut, maka perlu dilakukan perubahan kurikulum yang menyeluruh. Proses perubahan kurikulum bukan sekedar berfokus pada tataran pengubahan dokumen saja namun harus dapat diimpletasikan pada pelaksanaan pembelajaran, penciptaan suasana belajar, dan proses evaluasi pembelajaran sungguh dilakukan agar output yang dihasilkan dapat menjawab kebutuhan pasar kerja.

Pemerintah telah memberikan arahan dalam pengembangan kurikulum pendidikan tinggi selain mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi haruslah juga mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). KKNI menyelaraskan sistem pendidikan dengan sistem karier di dunia kerja yang dapat dilihat dalam capaian pembelajarannya.

### C. Perubahan Paradigma Pembelajaran dari *Teacher Center Learning* ke *Student Center Learning*

Menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 atau era disrupsi teknologi, pendidikan tinggi dituntut melakukan pembaharuan agar dapat menyiapkan sumber daya manusia yang

berkualitas sesuai dengan kebutuhan pasar kerja. Pembaharuan tersebut dimulai dari proses pembelajaran oleh masing-masing dosen. Salah satunya dengan merubah paradigma pembelajaran yang berpusat pada dosen (*teacher centered learning*) menjadi berpusat pada mahasiswa (*student centered learning*).

*Student Centered Learning* (SCL) memiliki ide dasar yaitu menempatkan peserta didik/mahasiswa sebagai subjek dalam proses pembelajaran. Mahasiswa diberi kesempatan untuk secara aktif dan mandiri serta bertanggung jawab sepenuhnya atas pembelajarannya bahkan mampu belajar melampaui batas sekat ruang kelas. Dengan menempatkan mahasiswa menjadi pusat dalam proses belajar, diharapkan mahasiswa dapat menjadi *life-long learner* sehingga dapat menguasai *hard skills* dan *soft skills* yang dibutuhkan dalam menjalani kehidupannya.

### Perbedaan Paradigma Pembelajaran

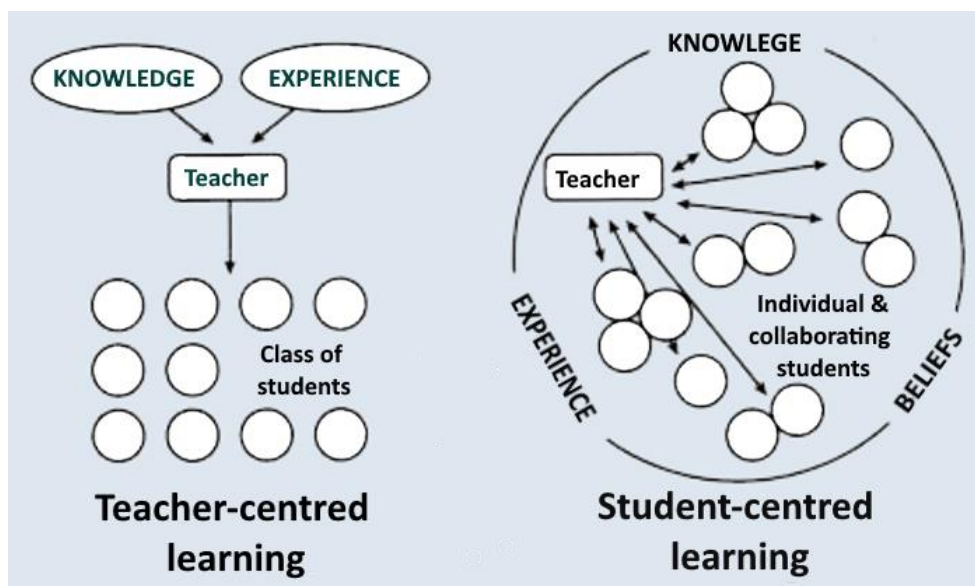
#### Teacher Centered Learning (TCL) dan Student Centered Learning (SCL)

| Teacher Centered Learning<br>(TCL)  | Student Centered Learning<br>(SCL)  |
|---|---|
| dalam proses belajar dosen menjadi subjek dan mahasiswa menjadi objek pembelajaran sehingga menempatkan dosen sebagai satu-satunya sumber belajar | Dosen berfungsi sebagai inspirator dan mahasiswa menjadi “aktor” pembelajaran, dosen berperan sebagai fasilitator dan mahasiswa sebagai induktor pembelajaran, dosen berfungsi sebagai motivator dan mahasiswa sebagai generator pembelajaran |
| Mahasiswa pasif menerima materi pembelajaran  | Mahasiswa aktif melakukan eksperimental pembelajaran  |
| Pembelajaran menekankan pada penguasaan materi pembelajaran   | Pembelajaran menekankan pada internalisasi penguasaan materi pembelajaran   |
| Menggunakan media pembelajaran tunggal  | Menggunakan banyak media pembelajaran (multimedia)  |

| Teacher Centered Learning<br>(TCL)  | Student Centered Learning<br>(SCL)  |
|---|---|
| Dosen menjadi informan utama dalam menyampaikan materi pembelajaran dan evaluator pertama dalam memberikan penilaian pembelajaran                     | Dosen berfungsi sebagai fasilitator dan proses evaluasi dilakukan secara bersama                              |
| Proses pembelajaran dan penilaian dilakukan secara terpisah dan tertutup  | Proses pembelajaran dan penilaian dilakukan secara bersamaan dan terbuka                                      |
| Evaluasi pembelajaran lebih menekankan pada jawaban tunggal dan pendapat dosenlah yang paling benar. Kesalahan dinilai dan dijadikan sumber kegagalan | Evaluasi ditekankan pada proses pengembangan pengetahuan. Kesalahan dinilai dan dijadikan sumber pembelajaran |

Sumber: Sutrisno (2016)

Tabel di atas menjelaskan perbedaan mendasar antara TCL dan SCL. Di bawah ini skema ilustratif memperlihatkan perbedaan antara TCL dan SCL.



Sumber : <https://lo.unisa.edu.au>

Ilustrasi di atas menggambarkan perbedaan peran dosen dalam proses pembelajaran. Pada pendekatan TCL memperlihatkan bahwa dalam proses transfer pengetahuan di dalam

kelas dosen dilakukan satu arah dan tidak memperhatikan potensi yang berbeda dari masing-masing mahasiswa, sedangkan pendekatan SCL memperlihatkan usaha dosen dalam membangun interaksi dalam pembelajaran baik secara individu maupun berkelompok (termasuk antar kelompok). Proses mengkonstruksi pengetahuan mahasiswa dilakukan melalui proses eksperimen.

Perubahan paradigman ini merupakan suatu keniscayaan untuk setiap dosen dalam pembaharuan pembelajaran agar dapat menyelaraskan antara pembelajaran di kelas dengan menyiapkan sumber daya manusia yang menjawab tuntutan revolusi industri 4.0.

## KETENTUAN PROSES PEMBELAJARAN

### PENDEKATAN *STUDENT-CENTERED LEARNING* (SCL)

#### A. KONSEP DASAR SCL

SCL merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai peserta didik (subjek) **aktif dan mandiri**, dengan kondisi psikologik sebagai pembelajar yang dewasa, bertanggung jawab sepenuhnya atas pembelajarannya, serta mampu belajar di luar kelas. Para mahasiswa diharapkan memiliki dan menghayati karakteristik *life-long learning* yang menguasai *hard skills*, *soft skills*, dan *life-skills* yang saling mendukung. Para dosen beralih fungsi, dari pengajar menjadi mitra pembelajaran maupun sebagai fasilitator dan tidak lagi sebagai sumber pengetahuan utama (Candy, 1991; Harsono, 2008). Secara spesifik, tugas dosen dalam pendekatan SCL ini adalah sebagai berikut:

- a) Memfasilitasi, bisa dalam bentuk buku, modul ajar, makalah, dsb
- b) Memotivasi dengan memberi perhatian pada mahasiswa, memberi materi relevan dengan tingkat kemampuan mahasiswa, memberi semangat dan kepercayaan kepada mahasiswa bahwa ia dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.
- c) Memberikan tutorial untuk membantu mahasiswa menelusuri dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran
- d) Memberikan umpan balik untuk memonitor dan mengoreksi hasil kinerja agar mencapai sasaran yang optimum.

Dalam SCL mahasiswa bekerja secara berkelompok maupun individual untuk mengeksplorasi/menggali masalah-masalah dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa diharapkan terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti perencanaan, berinteraksi dengan dosen /mahasiswa lain, penelitian, dan penilaian pembelajaran. Tujuan pembelajaran dengan pendekatan SCL adalah:

- a) Mengutamakan tercapainya kompetensi mahasiswa (kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif) secara utuh.
- b) Memberi pengalaman belajar mahasiswa (bukan hanya memberi soal ujian, tapi proses belajar juga diperhatikan)
- c) Mahasiswa dapat menunjukkan hasil belajar mahasiswa (mendengarkan kuliah dan



- mencatat, walaupun penting, tapi bukan kinerja mahasiswa yang utama)
- d) Memberi tugas menjadi penting dalam proses pembelajaran
  - e) Adanya presentasi mahasiswa untuk dibahas, dikoreksi dan diperbaiki bersama
  - f) Penilaian proses sama pentingnya dengan penilaian hasil

Dalam konteks pembelajaran di Unika Atma Jaya, materi dan model penyampaian pembelajaran dalam SCL diharapkan meliputi 3 aspek, yaitu (a) sikap mental dan etika yang dikembangkan yang di dalamnya juga mengembangkan nilai-nilai inti KUPP (Kristiani, Unggul, Profesional, dan Peduli) yang diinternalisasikan kepada para mahasiswa; (b) isi ilmu pengetahuan dan (c) keterampilan umum maupun khusus (sesuai dengan capaian pembelajaran prodi masing-masing);

## B. KARAKTERISTIK SCL

|                                   | <b>Karakteristik</b>   |
|-----------------------------------|--|
| Keaktifan Mahasiswa               | Mahasiswa aktif mengelola dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Penekanan pada bagaimana cara mahasiswa melakukan pembelajaran. Kesalahan dapat digunakan sebagai sumber belajar.        |
| Fokus Pembelajaran                | Penekanan pada pencapaian kompetensi, dan penguasaan <i>hard skill</i> dan <i>soft skill</i> . Tidak terfokus hanya pada penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan sikap belajar ( <i>life-long learning</i> ). |
| Media yang Digunakan              | Multimedia (video, e-learning, dll)  |
| Peran Dosen                       | Motivator, fasilitator, dan evaluator.   |
| Proses Pembelajaran dan Penilaian | Berkesinambungan dan terintegrasi.   |

|                        |        |   |
|------------------------|--------|---|
| Pengembangan Ilmu      |        | Pendekatan interdisipliner.   |
| Iklm<br>Pembelajaran   | Proses | Kolaboratif, suportif, dan kooperatif.  |
| Interaksi<br>Mahasiswa | Dosen- | Mahasiswa dan dosen belajar bersama dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. |

### C. PENDEKATAN-PENDEKTAN SCL

SCL bertujuan untuk mendorong mahasiswa belajar lebih aktif dan mandiri. Beberapa pendekatan pembelajaran SCL yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

#### 1. Diskusi Kelompok/ *Group Discussion*

*Konsep Dasar:*



Pendekatan pembelajaran ini melibatkan antar kelompok mahasiswa atau kelompok mahasiswa dengan dosen untuk menganalisis, menggali atau memperdebatkan topik atau permasalahan tertentu.

*Teknis Pelaksanaan:*

Dengan pendekatan ini, dosen berperan: (1) membuat rancangan bahan dan aturan diskusi; (2) sebagai moderator dan sekaligus mengulas pada setiap akhir sesi diskusi. Sedangkan mahasiswa berperan: (1) membentuk kelompok (5 -10) mahasiswa; (2) memilih bahan diskusi, (3) mempresentasikan paper dan mendiskusikannya di kelas.

#### 2. Pembelajaran Kooperatif/*Cooperative Learning*

### *Konsep Dasar:*

Pendekatan pembelajaran ini berbentuk belajar berkelompok secara kooperatif.



Mahasiswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab, dan juga saling membantu dan berlatih berinteraksi-komunikasi-sosialisasi. Jadi, pendekatan pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan

persoalan.

### *Teknis Pelaksanaan:*

Tiap anggota kelompok terdiri dari 4–5 orang, mahasiswa heterogen (berbeda kemampuan akademik, jenis kelamin, karakter), ada kontrol dan fasilitasi, dan hasilnya meminta tanggung jawab kerja kelompok yang berupa laporan atau presentasi. Dengan pendekatan ini, dosen berperan dalam: (1) merancang dan memonitor proses belajar mahasiswa; (2) menyiapkan kasus atau masalah untuk diselesaikan mahasiswa secara berkelompok. Sedangkan mahasiswa: (1) membahas dan menyimpulkan masalah atau tugas yang diberikan secara berkelompok; (2) melakukan koordinasi dalam kelompok.

## **3. Pembelajaran Kontekstual/*Contextual Learning***



### *Konsep Dasar:*

Pembelajaran dimulai dengan kasus atau tanya jawab lisan yang terkait dengan dunia nyata kehidupan mahasiswa, sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran mahasiswa

menjadi konkret, dan suasana menjadi kondusif–nyaman dan menyenangkan. Prinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas mahasiswa, mahasiswa melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat, dan adanya pengembangan kemampuan sosialisasi.

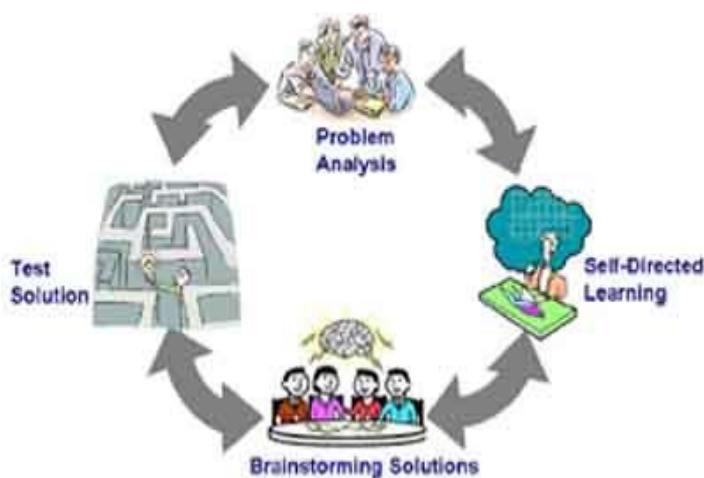
*Teknis Pelaksanaan:*

Dengan pendekatan ini, dosen berperan dalam (1) menyusun tugas mahasiswa untuk studi lapangan; (2) menjelaskan bahan kajian yang bersifat teori dan mengkaitkan dengan situasi nyata atau kerja profesional. Sedangkan mahasiswa: (1) Melakukan studi lapangan atau terjun di dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian teori; (2) membahas konsep atau teori yang berkaitan dengan situasi nyata.

#### **4. Pembelajaran Berbasis Masalah/*Problem Based Learning***

*Konsep Dasar:*

Pendekatan pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan mahasiswa untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual mahasiswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi yang tetap harus



dijaga adalah suasana kondusif, terbuka, negosiasi, demokratis, suasana nyaman dan menyenangkan agar mahasiswa dapat berpikir optimal.

*Teknis Pelaksanaan:*

Dengan pendekatan ini, dosen harus: (1) merangsang tugas belajar dengan berbagai alternatif metode penyelesaian masalah; (2) sebagai fasilitator dan motivator. Sedangkan mahasiswa: (1) belajar dengan menggali atau mencari informasi, serta memanfaatkan informasi tersebut untuk memecahkan masalah faktual yang sedang dihadapi; (2) menganalisis strategi pemecahan masalah.

## 5. Pembelajaran Kolaboratif/*Collaborative Learning*



### *Konsep Dasar:*

Pendekatan ini memungkinkan mahasiswa untuk mencari dan menemukan jawaban sebanyak mungkin, saling berinteraksi untuk menggali semua kemungkinan yang ada.

### *Teknis Pelaksanaan:*

Dengan pendekatan ini, dosen berperan: (1) merancang tugas yang bersifat *open-ended*, (2) sebagai fasilitator dan motivator. Sedangkan mahasiswa: (1) membuat rancangan proses dan bentuk penilaian berdasarkan konsensus kelompok sendiri; (2) bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas.

## 6. Pembelajaran Berbasis Proyek/*Project Based Learning*

### *Konsep Dasar:*



Pendekatan pembelajaran ini memberikan tugas-tugas *project* yang harus diselesaikan oleh mahasiswa dengan mencari sumber pustaka sendiri.

### *Teknis Pelaksanaan:*

Dengan pendekatan ini, dosen: (1) merumuskan tugas dan melakukan proses pembimbingan dan penilaian; (2) Sebagai fasilitator dan motivator. Sedangkan mahasiswa (1) mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara sistematis; (2) menunjukkan kinerja dan mempertanggungjawabkan hasil kerja di forum diskusi.

## 7. Pembelajaran Mandiri/ *Self-Directed Learning*

### *Konsep Dasar:*



Pendekatan ini berbentuk pemberian tugas belajar kepada mahasiswa, seperti tugas membaca dan membuat ringkasan.

### *Teknis Pelaksanaan:*

Dengan pendekatan ini, dosen berperan: (1) memotivasi dan memfasilitasi mahasiswa; (2) memberikan arahan, bimbingan dan umpan balik kemajuan belajar mahasiswa. Sedangkan mahasiswa:

- (1) merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan, dan menilai pengalaman belajar sendiri;
- (2) inisiatif belajar dari mahasiswa sendiri.

## 8. Bermain Peran dan Simulasi / *Role-Play and Simulation*

### *Konsep Dasar:*



Pendekatan ini berbentuk interaksi antara dua atau lebih mahasiswa tentang suatu topik atau kegiatan dengan menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian, atau sistem yang sebenarnya. Jadi dengan pendekatan ini, mahasiswa mempelajari

sesuatu (sistem) dengan menggunakan model.

### *Teknis Pelaksanaan:*

Dalam pendekatan ini, dosen harus, (1) merancang situasi atau kegiatan yang mirip dengan sesungguhnya, bisa berupa; bermain peran, model, dan komputer, (2) membahas

kinerja mahasiswa. Sedangkan mahasiswa (1) mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan, (2) mempraktekkan berbagai model yang telah disiapkan (komputer, prototip, dll).

## 9. *Discovery Learning*



### *Konsep Dasar:*

Dosen memberikan tugas belajar atau penelitian kepada mahasiswa dengan tujuan supaya mahasiswa dapat mencari sendiri jawabannya tanpa bantuan dosen.

### *Teknis Pelaksanaan:*

Dalam metode ini, dosen berperan: (1) menyediakan data atau metode untuk menelusuri pengetahuan yang akan dipelajari mahasiswa; (2) memeriksa dan memberikan ulasan terhadap hasil belajar mahasiswa. Sedangkan mahasiswa: (1) mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan yang baru; (2) mempresentasikan secara verbal dan non-verbal.

## **D. PENILAIAN/EVALUASI HASIL BELAJAR SCL**

Di dalam konteks SCL, format terbaik untuk menilai hasil belajar mahasiswa adalah yang terkait dengan metodologi dan tujuan pembelajaran, terutama untuk kepentingan **umpan balik kepada mahasiswa**. Penilaian hasil belajar mahasiswa dirancang dengan penekanan pada *knowledge*, *attitudes* dan *skills* sebagai satu kesatuan yang utuh, yang meliputi tanggung jawab mahasiswa dalam pembelajaran, kegiatan mahasiswa yang bersifat independen dan pembelajaran kooperatif, pemecahan masalah, pemahaman materi pembelajaran dan lingkungan, serta berpikir kritis.

Penilaian hasil belajar dalam SCL meliputi *formative assessment* (untuk memberi umpan balik kepada mahasiswa tentang pembelajarannya) dan *summative assessment* dengan menggunakan *criterion-referenced assessment*. Hal ini didasarkan pertimbangan bahwa baik dosen maupun mahasiswa dapat mengetahui secara mudah tentang di mana letak keberhasilan dan ketidakberhasilannya. Hasil penilaian tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan datang. Bentuk-bentuk metode evaluasi hasil belajar mahasiswa yang disarankan sesuai dengan tujuan SCL (kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif) secara utuh, antara lain:

a) **Portfolio**

Portfolio adalah kumpulan hasil kerja siswa yang di dalamnya dapat dicermati konstruksi berupa perkembangan kemampuan mahasiswa dan juga refleksi atas setiap perkembangan tersebut. Penilaian ini bertujuan untuk membantu mahasiswa merefleksikan hasil capaian pembelajarannya (di dalamnya termasuk perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan) dari setiap tahapan perkembangan kemampuannya mulai dari awal hingga masteri.

b) **Presentasi dan debat**

Format penilaian ini memberikan peluang kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian dan mempresentasikan kemampuannya tentang topik tertentu di hadapan dosen dan teman sekelas. Penilaian ini memberikan kesempatan mahasiswa untuk menggunakan poster atau model presentasi lainnya. Penilaian ini interaktif karena peserta pembelajaran lainnya dapat bertanya untuk mengklarifikasi dan menantang suatu gagasan/konsep. Kualitas pertanyaan yang muncul dalam proses presentasi dan debat dapat merangsang diskusi sehingga dapat menghidupkan suasana pembelajaran. Dosen dapat menilai kualitas presentasi dan membuat kesimpulan pencapaian hasil setiap individu maupun kelompok.

c) ***Proposal writing***

Penilaian ini bertujuan untuk menggali kompetensi perencanaan, pengelolaan kerja, pengelolaan diri, berpikir analitis, berpikir kreatif dan berorientasi pada kualitas.

d) **Proyek**



Penilaian ini berbasis pada tugas yang harus diselesaikan pada periode/waktu tertentu. Tugas ini berupa kegiatan dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pelaksanaan tugas, pengolahan dan penyajian produk. Penilaian ini dimaksudkan untuk menilai kemampuan mahasiswa secara menyeluruh dalam pengorganisasi dan pelaksanaan suatu kompetensi. Komponen yang dinilai dimulai dari tahap penyusunan proposal, unjuk kerja, produk, penyajian produk dan laporan akhir dalam format tertulis.

e) *Self assessment* (evaluasi diri) dan *peer review* (evaluasi teman sebaya)

Penilaian diri/evaluasi diri merupakan suatu cara untuk melihat ke dalam diri sendiri guna mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan. Lalu, kekurangan itu menjadi tujuan perbaikan. Dengan evaluasi diri, mahasiswa dapat lebih bertanggung jawab terhadap proses dan pencapaian tujuan pembelajarannya sehingga menimbulkan rasa kepemilikan (*ownership*) atas apa yang dipelajari bagi dirinya dan kehidupannya. Sedangkan evaluasi teman sebaya merupakan penilaian yang menggunakan basis penilaian dari teman sebaya. Dengan penilaian ini proses pembelajaran menjadi lebih hidup karena antarmahasiswa saling berinteraksi dan berkomunikasi dalam memberikan penilaian hasil kerja temannya. Penyusunan kriteria evaluasi diri dan evaluasi teman sebaya harus didasarkan pada kriteria yang jelas dan obyektif untuk menghindari kecenderungan menilai dirinya sendiri atau teman sebayanya dengan terlalu tinggi atau rendah.

f) *Role Play*

Penilaian ini bertujuan untuk memunculkan kompetensi interpersonal (berhubungan dengan orang lain). Penilaian ini dapat menilai kompetensi kepemimpinan, mempengaruhi pendapat orang, kemampuan berkomunikasi, kerjasama, pengambilan keputusan, pengelolaan diri, dan kepedulian pada lingkungan

g) *Exhibition*

Pameran/demonstrasi kepada khalayak umum atas penguasaan kemampuan pada tingkat akhir/puncak. Pameran biasanya dilakukan pada akhir pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mendukung pembelajaran yang berkelanjutan, membangun

komitmen pribadi, keterlibatan, dan pencapaian intelektual tingkat tinggi yang diselaraskan dengan standar yang telah ditetapkan. Pameran memastikan kontinuitas antara penilaian kelas formatif dan penilaian sumatif pada suatu proses pembelajaran, selaras juga antara praktik penilaian di ruang kelas untuk proses melatih mahasiswa, menegarkan , dan memperkuat kemajuan untuk menuju pameran akhir yang sukses.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bloom, B.S. *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook: The Cognitive Domain*. David McKay, New York. 1956.
- Candy PC. *Self-Direction For Life-Long Learning: A Comprehensive Guide To Theory And Practice*. San Fransisco: Jossey-Bass, 1991.
- Gagne. RM. *The Conditions of Learning (3<sup>rd</sup> edition)*. New York: Holt, Rinehart and Winston. 1977.
- Harsono. *Hakekat student-centered learning*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Pendidikan Universitas Gadjah Mada, 2008.
- Hamalik, O. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara. 2004
- Morgan, C.T. and King, R.A. *Introduction to Psychology (5<sup>th</sup> edition)*. New York: McGraw-Hill, 1975.
- Nawawi, H. *Metode Pendidikan Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press. 1998
- Sanjaya, W. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010
- Slavin, R.E. *Cooperative learning: Theory, research, and practice (2nd Edition)*. Boston: Allyn & Bacon. 1995.
- Sutrisno. *Desain Kurikulum Perguruan Tinggi*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2016
- Travers, RMW. *Essentials of Learning (4<sup>th</sup> edition)*. New York : MacMillan. 1977
- Yahya, M., *Era Industri 4.0: Tantangan Dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia*. Makassar: Universitas Negeri Makassar. 2018
- World Economic Forum. *Global Challenge Insight Report: The Future of Jobs (Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution)*. 2016