

Evaluasi Proses Belajar Mengajar Matakuliah Bermain dan Permainan Anak Sekolah Dasar

Prayogi Dwina Angga^{1*}, Deddy Whinata Kardiyanto²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan & Rekreasi, Fakultas Keolahragaan, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Email: prayogi.angga@unram.ac.id^{1*}

Abstrak

Evaluasi pengajaran merupakan langkah yang efektif untuk meningkatkan kualitas pengajaran, meningkatkan kualitas pengajaran guru, dan mencapai pengelolaan pembelajaran yang ilmiah dan sistematis. Studi ini menggali informasi yang berkaitan dengan proses belajar mengajar melalui evaluasi ekstensif pada matakuliah bermain dan permainan anak Sekolah Dasar yang menjadi salah satu matakuliah di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif eksploratif yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu keadaan tertentu dari objek yang akan diteliti. Secara lebih khusus penelitian ini akan menggambarkan kondisi apa adanya tentang evaluasi proses belajar mengajar (PBM) pada matakuliah bermain dan permainan anak SD di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram. Hasil evaluasi yang telah dilakukan pada matakuliah ini menunjukkan bahwa seluruh rangkaian proses belajar yang dilakukan telah dirasakan sangat baik dan bermakna oleh mahasiswa. Seluruh proses belajar mengajar yang dikemas dalam bentuk pembelajaran aktif (active learning) dengan memadukan teori dan praktik dapat dipertanggungjawabkan efektivitas dan efisiensinya serta dapat terlaksana dengan terarah dan terukur sesuai dengan Standar Capaian Pembelajaran Lulusan (SCPL) yang termaktub pada matakuliah bermain dan permainan anak Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *evaluasi, proses, belajar, mengajar.*

Abstract

Teaching evaluation is an effective measure to improve teaching quality, improve teacher teaching quality, and achieve scientific and systematic learning management. This study explores information related to the teaching and learning process through an extensive evaluation of the elementary school children's play and games course which is one of the subjects in the Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram. This research is an exploratory descriptive research that aims to describe a certain state of the object to be studied. More specifically, this study will describe the actual conditions regarding the evaluation of the teaching and learning process (PBM) in the elementary school children's play and games subject at the Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram. The results of the evaluation that have been carried out in this course indicate that the entire series of learning processes carried out have been felt very well and meaningfully by students. The entire teaching and learning process that is packaged in the form of active learning by combining theory and practice can be accounted for for its effectiveness and efficiency and can be carried out in a targeted and measurable manner in accordance with the Graduate Learning Outcomes Standards (SCPL) contained in the Play and Games courses for elementary school children.

Keywords: *evaluation, process, learning, teaching.*

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan melalui peningkatan mutu pembelajaran pada dekade terakhir menjadi sebuah tantangan yang harus dipenuhi dan tidak dapat ditawar-tawar lagi. Hal tersebut menjadi sebuah keniscayaan agar bangsa Indonesia tetap dapat bersaing menghadapi kompetisi global yang semakin sengit. Perguruan Tinggi pun tidak luput dari upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran agar dapat menghasilkan profil lulusan yang memiliki kompetensi dan daya saing yang kuat (Asmawi, 2005). Lulusan yang diharapkan dari Perguruan Tinggi dituntut memiliki nilai ganda yaitu ilmu pengetahuan, gelar, keterampilan, pengalaman, keyakinan serta memiliki perilaku luhur yang mampu memberikan bekal untuk dapat bersaing di pasar global (Arifin, 2016; Simatupang & Yuhertiana, 2021; Warsita, 2006). Kesemuanya harus dimiliki agar setiap lulusan mampu beradaptasi di dunia kerja atau dapat membuka lapangan kerja baru.

Kebutuhan peningkatan kualitas pengajaran dan pembelajaran pada pendidikan tinggi menjadi prioritas guna menghasilkan lulusan yang mampu beradaptasi, kreatif dan berpikir kritis untuk membangun masa depannya (Rahadian, 2018). Urgensi ini menjadikan adanya perubahan cara pandang pada proses pendidikan, yang semula dari paradigma pengajaran menjadi ke paradigma pembelajaran. Selain itu, perguruan tinggi juga mengubah paradigmanya dari monopoli ke kompetisi, dari kaidah yang lebih mengikat ke kaidah yang lebih luwes, dan dari ekonomi yang berbasis materi menuju basis pengetahuan (Ismail, 2018). Implikasinya adalah peningkatan mutu pembelajaran yang harus menciptakan kesempatan dan peluang bagi peserta didik untuk memenuhi tuntutan global (Handayani, 2015; Mudiono, 2016). Peningkatan mutu pendidikan khususnya pada peningkatan kualitas pembelajaran sebenarnya tidak hanya berpusat pada tenaga pendidik (guru atau dosen) yang berkualitas saja, namun lebih dari itu aspek standar isi, proses, kompetensi lulusan, sarana dan prasarana, sistem pengelolaan, pembiayaan dan penilaian pendidikan menjadi bagian integral dan tidak dapat terpisahkan yang perlu dibangun secara simultan karena setiap bagian saling terkait dan perlu diorganisasikan bersama agar menjadi lebih optimal (Baro'ah, 2020; Sudarsana, 2015; Umam, 2019).

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki nilai edukatif yang didalamnya terdapat beragam interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Proses pembelajaran yang terjadi antara pendidik dan peserta didik termasuk dalam kegiatan yang memiliki nilai edukatif karena sebuah kegiatan pembelajaran pasti telah memiliki target atau tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dilaksanakan (Putry, 2019; Subiyakto & Mutiani, 2019). Pencapaian target atau tujuan dalam sebuah kegiatan pembelajaran merupakan indikator keberhasilan dalam pelaksanaan sebuah kegiatan pembelajaran sehingga penting bagi seorang pendidik melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang sedang atau telah dilakukan (Alimudin, 2017; Novalinda dkk., 2020). Dengan adanya evaluasi tersebut maka pendidik dapat mengetahui apakah peserta didik telah mengasai bahan ajar yang disampaikan dan dapat mengetahui apakah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya telah tercapai atau belum (Achadah, 2019; Apipah dkk., 2016; Magdalena dkk., 2020; Nuriyah, 2014).

Matakuliah bermain dan permainan anak Sekolah Dasar menjadi salah satu sajian matakuliah di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Mataram yang masuk pada kelompok Matakuliah Keahlian Berkarya (MKB) sebagai bahan kajian dan pelajaran dengan sasaran menghasilkan lulusan yang memiliki kekayaan didasarkan pada ilmu dan keterampilan yang dikuasai. Matakuliah ini disajikan pada semester keenam dengan bobot 2 SKS, yang dikemas secara interkoneksi dan integratif dengan sejumlah matakuliah keahlian dan pendukung lainnya yang bersifat utama dan penemuan. Bahan kajian dalam matakuliah Bermain dan Permainan Anak Sekolah Dasar disusun untuk memberikan bekal bagi mahasiswa tentang pengetahuan, pemahaman serta penerapan secara mendasar mengenai konsep bermain dan permainan anak usia dini, teori bermain, perkembangan fase bermain anak, prinsip-prinsip dalam penerapan bermain dan permainan untuk anak sekolah dasar. Perkuliahan juga disusun agar mahasiswa mampu mengkeraskan atau merancang berbagai permainan individu dan berkelompok, dengan alat ataupun tanpa alat sehingga pendekatan active learning dalam kegiatan pembelajaran juga dianggap paling sesuai. Proporsi praktik diberikan sebanyak 70 persen dari 16 kali jumlah pertemuan dalam satu semester atau dilakukan sebanyak 11 kali pertemuan dalam satu semester. Sedangkan teori dasar bermain dan permainan anak SD diberikan sebanyak 5 pertemuan dengan target utama untuk memberikan pemahaman pada mahasiswa. Namun, sampai saat ini masih belum ada penilaian atau evaluasi

terhadap proses belajar mengajar dalam perkuliahan bermain dan permainan anak sekolah dasar.

Evaluasi pengajaran merupakan langkah yang efektif untuk meningkatkan kualitas pengajaran, meningkatkan kualitas pengajaran guru, dan mencapai pengelolaan pembelajaran yang ilmiah dan sistematis. Dalam proses belajar mengajar sangat penting dilakukan sebuah evaluasi, mengingat kegiatan ini merupakan upaya untuk memahami pola perilaku siswa untuk pendidik ataupun sebaliknya. Hasil penelitian menunjukkan efisiensi dalam menilai kualitas pendidikan melalui informasi yang berguna tentang profil pendidik dan, diperoleh aturan penting untuk membimbing pendidik dan manajemen pendidikan tentang kinerja siswa (Sachin & Vijay, 2012; Tang dkk., 2012). Evaluasi merupakan bagian penting dalam sistem pembelajaran untuk memberikan orientasi yang dinamis dan tepat kepada siswa sebagai pelaksanaan kegiatan dan untuk memberikan umpan balik kepada pendidik tentang perilaku dan kinerja siswa selama proses pengajaran (C.-S. Wang & Lin, 2012). Tujuannya adalah untuk membantu pendidik dalam evaluasi pembelajaran dan untuk menginterpretasikan kebutuhan siswa untuk meningkatkan kinerja mereka (Chen & Chen, 2009).

Evaluasi pembelajaran merupakan praktik umum yang sering diadaptasi untuk mengukur efektivitas proses pembelajaran di perguruan tinggi (Arifudin & Mayasari, 2021; Sahertian dkk., 2022)(sumber). Upaya ini memberikan kemungkinan bagi pengajar atau dosen untuk memperbaiki proses pembelajaran dan berfungsi sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Biasanya, instrumen yang digunakan untuk evaluasi pengajaran berisi skala penilaian dengan beberapa pertanyaan terbuka yang memungkinkan responden untuk memberikan saran atau komentar mereka. Instrumen evaluasi ini berisi beberapa aspek yang berhubungan dengan pengajaran efektif yang mencakup luasnya pengetahuan yang terdapat di kelas, persiapan dan perorganisasian pembelajaran, interaksi guru dengan siswa, kejelasan proses pembelajaran, efektivitas komunikasi, efektivitas penggunaan media dan teknologi informasi, antusiasme peserta didik dan pengajar, frekuensi dan kualitas umpan balik, keadilan penilaian dan kreativitas pengajar dalam mengelola kelas (Retnowati dkk., 2017; Suhennan, 2003; Yusrizal, 2017).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif eksploratif yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu keadaan tertentu dari objek yang akan diteliti. Secara lebih khusus penelitian ini akan menggambarkan kondisi apa adanya tentang evaluasi proses belajar mengajar (PBM) pada matakuliah bermain dan permainan anak SD di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram.

Guna menjangkau data yang diperlukan, peneliti menggunakan instrumen berupa kuesioner dengan pertanyaan mengenai aspek evaluasi proses belajar mengajar yang terdiri dari: (1) Pemahaman terhadap rencana perkuliahan semester (RPS) mata kuliah ini; (2) Kesesuaian materi dalam perkuliahan dengan RPS; (3) Penguasaan dosen pada materi perkuliahan yang diajarkan; (4) Metode yang diterapkan pada matakuliah ini memudahkan mahasiswa dalam belajar; (5) Bahan ajar/sumber belajar (buku teks, diktat, modul, handout, link web, dll) yang digunakan dalam perkuliahan; (6) Matakuliah ini menggunakan sumber-sumber belajar yang mutakhir; (7) Mahasiswa terlibat aktif dalam perkuliahan (bertanya, berdiskusi, kerja kelompok, observasi lapangan, membuat produk, dll); (8) Perkuliahan ini memanfaatkan media elektronik atau non elektronik secara efektif; (9) Tugas-tugas yang diberikan dalam perkuliahan ini menunjang tujuan perkuliahan; (10) Tugas-tugas perkuliahan dan hasil UTS yang telah dikoreksi dikembalikan kepada mahasiswa; (11) Ujian dilaksanakan sesuai dengan materi perkuliahan; (12) Mahasiswa mendapat layanan konsultasi perkuliahan di luar kelas; (13) Perkuliahan ini dimulai dan diakhiri tepat waktu; (14) Dalam perkuliahan ini, mahasiswa memperoleh teladan positif dalam kepribadian, sikap dan perilaku; (15) Dalam perkuliahan ini, mahasiswa didorong untuk berperilaku dan berakhlak mulia. Selain itu, kuesioner juga menyediakan kritik/masukan/saran terhadap proses belajar mengajar yang dilaksanakan selama satu semester.

Subjek digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram yang mengikuti perkuliahan Bermain dan Permainan Anak Sekolah Dasar pada semester genap 2021/2022. Adapun karakteristik responden dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	21	88,9%
	Perempuan	168	11,1%
Usia	19	6	3,17%
	20	34	17,99%
	21	121	64,02%
	22	26	13,76%
	23	2	1,06%
Asal Daerah	Mataram	30	15,9%
	Lombok Barat	16	8,5%
	Lombok Tengah	27	14,3%
	Lombok Timur	32	16,9%
	Lombok Utara	5	2,6%
	Sumbawa	11	5,8%
	Dompu	9	4,8%
	Bima	35	18,5%
	Kota Bima	7	3,7%
	Sumbawa Barat	18	9,5%

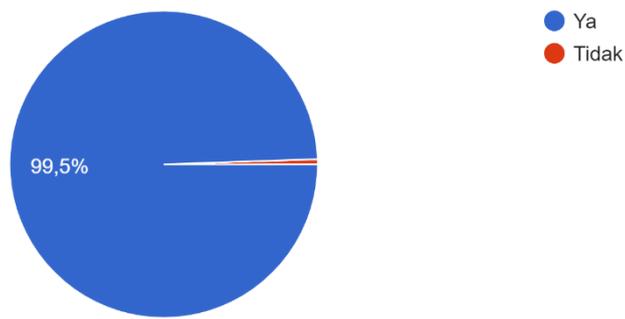
Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan cara mentabulasi data yang telah diperoleh dalam bentuk frekuensi dan persentase yang kemudian diinterpretasi. Temuan data dan hasil interpretasi selanjutnya dibahas dan didiskusikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN



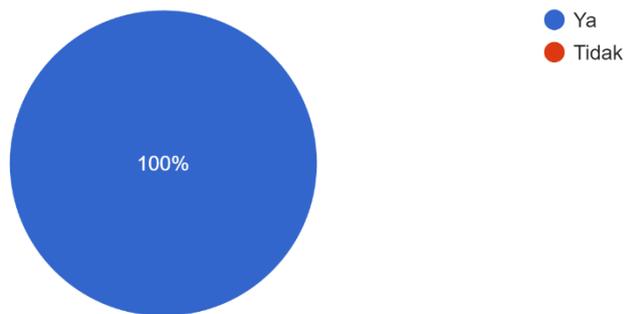
Gambar 1. Pemahaman terhadap Rencana Perkuliahan Semester (RPS)

Berdasarkan Gambar 1 dari 189 mahasiswa yang menjadi responden dalam memberikan evaluasi proses belajar mengajar, seluruhnya (100%) menyatakan bahwa mereka memahami rencana perkuliahan semester (RPS) matakuliah Bermain dan Permainan Anak Sekolah Dasar.



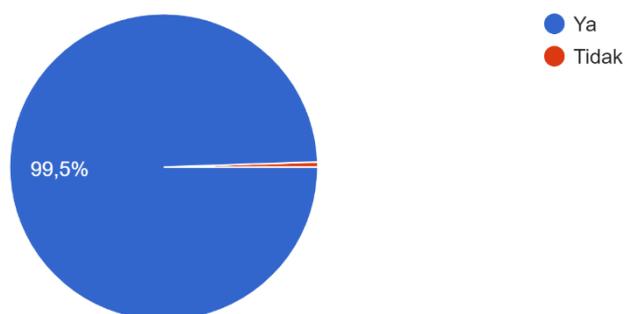
Gambar 2. Kesesuaian Materi Perkuliahan dengan Rencana Perkuliahan Semester (RPS)

Hanya 1 responden (0,5%) yang menjawab tidak adanya kesesuaian antara materi yang disampaikan oleh dosen dengan RPS, sisanya sebanyak 99,5% atau 188 responden menyatakan bahwa materi yang disampaikan dalam perkuliahan telah sesuai dengan RPS.



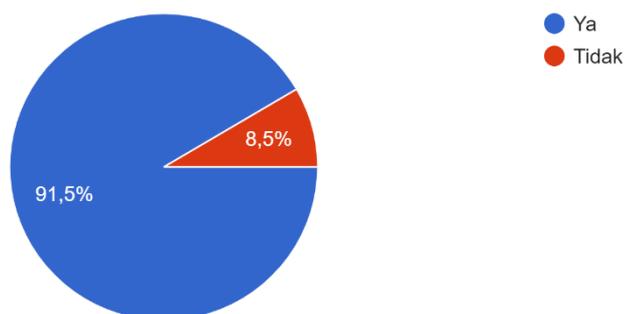
Gambar 3. Penguasaan Materi Perkuliahan oleh Dosen

Seluruh responden (100%) menyatakan bahwa dosen menguasai materi yang diajarkan pada perkuliahan Bermain dan Permainan Anak Sekolah Dasar.



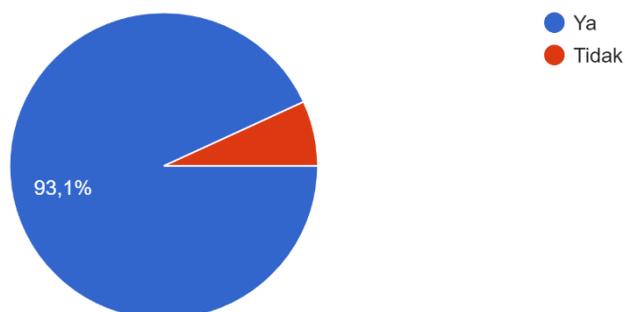
Gambar 4. Penggunaan Metode yang Diterapkan untuk Memudahkan Belajar Mahasiswa

Sebanyak 188 reponden atau 99,5% menyatakan bahwa metode yang diterapkan dalam matakuliah Bermain dan Permainan Anak Sekolah Dasar memudahkan mereka dalam belajar.



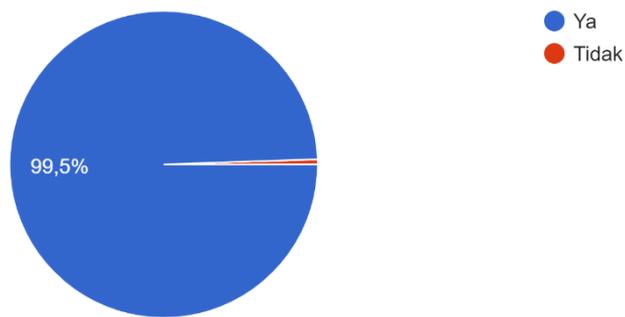
Gambar 5. Penggunaan Bahan Ajar/Sumber Belajar dalam Perkuliahan

Gambar 5 menunjukkan bahwa 173 responden atau 91,5% dari total keseluruhan responden memberikan pernyataan bahwa perkuliahan bermain dan permainan anak Sekolah Dasar telah memanfaatkan bahan ajar/sumber belajar berupa buku teks, diktat, modul, handout, link web, dll.



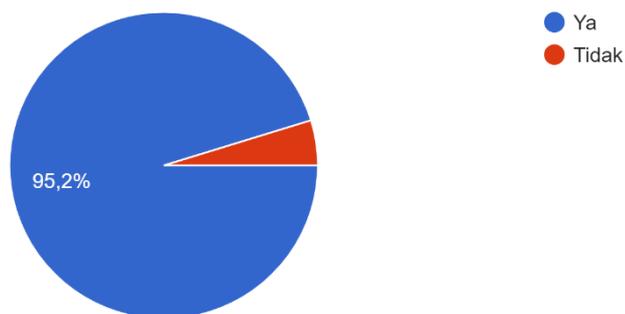
Gambar 6. Penggunaan Sumber-sumber Belajar yang Mutakhir dalam Perkuliahan

Sebesar 93,1% atau 176 responden menyampaikan bahwa matakuliah bermain dan permainan anak Sekolah Dasar sudah menggunakan sumber-sumber belajar yang mutakhir. Sedangkan 13 responden lainnya menetapkan pilihannya dengan tidak adanya penggunaan sumber belajar yang mutakhir dalam matakuliah ini.



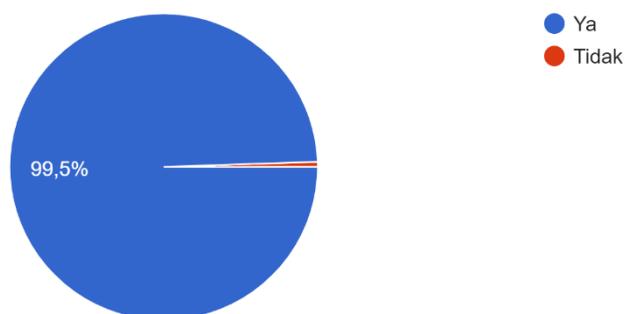
Gambar 7. Keterlibatan Mahasiswa Secara Aktif dalam Perkuliahan

Secara umum mahasiswa telah terlibat aktif dalam kegiatan perkuliahan baik dalam bentuk bertanya, berdiskusi, kerja kelompok, obeservasi lapangan, membuat produk dan lain-lain, ditunjukkan dengan sebanyak 188 dari 189 atau sebesar 99,5% responden menyatakan keterlibatan atau partisipasi aktif mereka dalam kegiatan perkuliahan yang dilakukan.



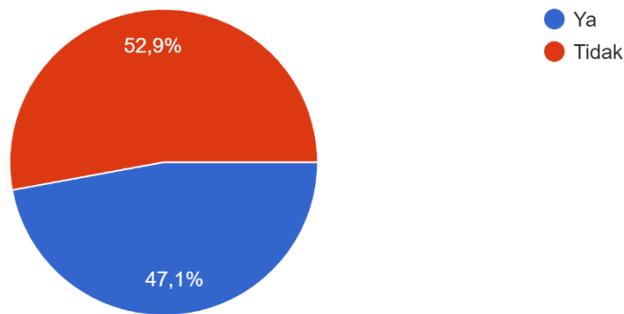
Gambar 8. Pemanfaatan Media Elektronik dan Non Elektronik Secara Efektif

Gambar 8 menunjukkan bahwa secara umum perkuliahan bermain dan permainan anak SD telah memanfaatkan media elektronik maupun non elektronik secara efektif. Sebesar 95,2% atau 180 responden menyampaikan bahwa mereka perkuliahan dilakukan secara efektif dengan memanfaatkan media elektronik atau non elektronik.



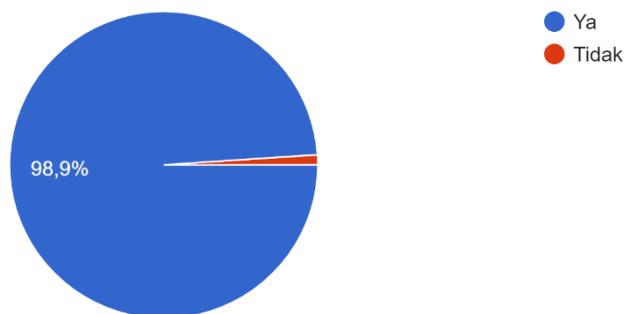
Gambar 9. Tugas yang Diberikan Menunjang Tujuan Perkuliahan

Tugas-tugas yang diberikan dalam perkuliahan bermain dan permainan anak Sekolah Dasar juga sangat menunjang perkuliahan, hal ini ditandai dengan 188 pernyataan responden yang menyatakan persetujuannya.



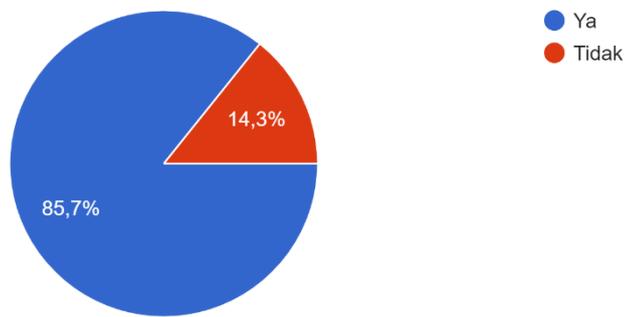
Gambar 10. Tugas Perkuliahan dan Hasil UTS Telah Dikoreksi dan Dikembalikan pada Mahasiswa

Sebesar 52,9% atau sebanyak 100 responden mengutarakan bahwa tugas-tugas perkuliahan dan hasil Ujian Tengah Semester (UTS) yang telah dikoreksi tidak dikembalikan pada mereka.



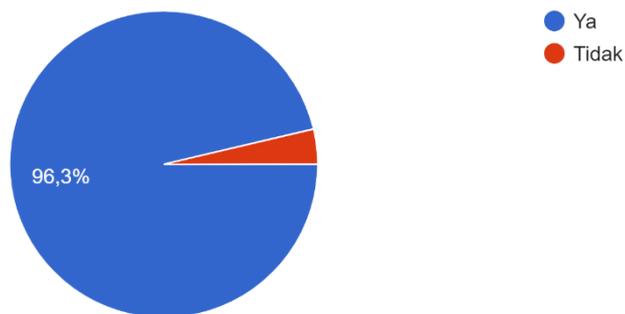
Gambar 11. Kesesuaian Pelaksanaan Ujian dengan Materi Perkuliahan

Ujian yang dilaksanakan pun telah sesuai dengan materi perkuliahan, dibuktikan dengan persentase sebesar 98,9% atau 187 responden yang melaporkan tentang kesesuaian materi perkuliahan dengan pelaksanaan ujian.



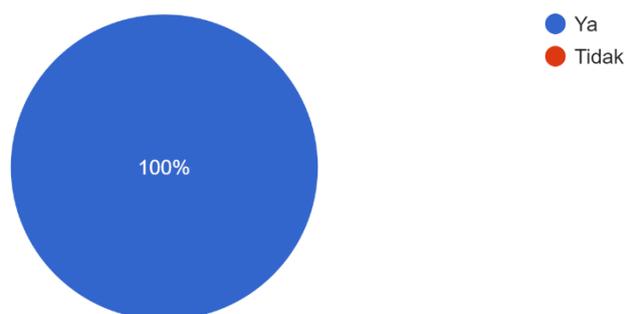
Gambar 12. Layanan Konsultasi pada Mahasiswa di Luar Kelas

Hanya 27 responden atau 14,3% saja yang menyatakan bahwa mereka tidak mendapatkan layanan konsultasi perkuliahan di luar kelas, sementara itu 162 lainnya menyatakan bahwa mereka telah mendapatkan layanan konsultasi perkuliahan di luar kelas.



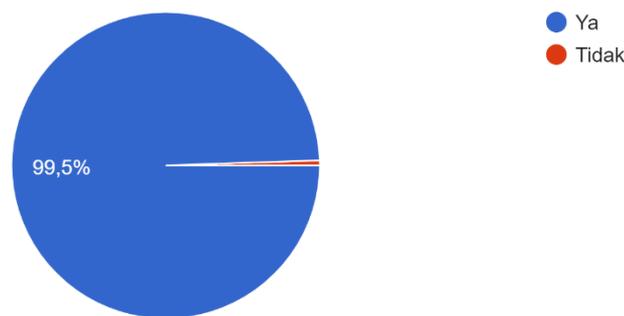
Gambar 13. Ketepatan Waktu Perkuliahan

Waktu perkuliahan telah dimulai dan diakhiri secara tepat waktu yang ditandai dengan pernyataan 182 responden atau sebesar 96,3% pada opsi atau pilihan “ya” di pertanyaan yang disajikan.



Gambar 14. Keteladanan Positif dalam Kepribadian, Sikap dan Perilaku dalam Perkuliahan

Seluruh mahasiswa yang menjadi responden menyatakan bahwa mereka telah memperoleh teladan positif dalam kepribadian, sikap dan perilaku yang dihadirkan pada saat pelaksanaan perkuliahan.



Gambar 15. Mendorong Mahasiswa untuk Berakhlak Mulia

Satu orang saja yang menyampaikan bahwa tidak didorong untuk berperilaku dan berakhlak mulia dalam kegiatan perkuliahan bermain dan permainan anak Sekolah Dasar.

PEMBAHASAN

Studi ini menggali informasi yang berkaitan dengan proses belajar mengajar melalui evaluasi ekstensif pada matakuliah bermain dan permainan anak Sekolah Dasar yang menjadi salah satu matakuliah di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unram. Berbeda dengan studi yang dilakukan oleh (Shahiri dkk., 2015) yang berusaha untuk memantau dan mengevaluasi pendidik dan tutor untuk meningkatkan proses pendidikan melalui penilaian diri dan penilaian sejawat, evaluasi dalam penelitian ini dilakukan langsung oleh mahasiswa sebagai user utama dalam proses belajar mengajar. Tujuan penulis adalah untuk mengevaluasi kinerja siswa dan memberikan umpan balik kepada pendidik, dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran dengan mengidentifikasi pola yang berguna pada jejak siswa (Ivančević dkk., 2012; Kaur dkk., 2015; San Pedro dkk., 2015). Mengevaluasi proses pengajaran yang diadopsi oleh pendidik adalah salah satu cara untuk meningkatkan tingkat kualitas pendidikan dan, akibatnya, untuk menyesuaikan strategi pengajaran yang paling mempengaruhi pembelajaran siswa (Deng dkk., 2010), selain itu juga bertujuan untuk menilai kualitas pendidikan dan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan tindakan pedagogis dari pendidik (Deng dkk., 2010; dos Santos Machado & Becker, 2003; Mahlow dkk., 2009). Evaluasi sistem pembelajaran dirasakan sangat penting untuk memberikan orientasi yang dinamis dan tepat kepada siswa sebagai pelaksanaan kegiatan dan untuk memberikan umpan balik kepada pendidik tentang perilaku dan kinerja siswa selama proses pengajaran (Mahlow dkk., 2009; L. Wang dkk., 2010).

Hasil evaluasi yang telah dilakukan pada matakuliah ini menunjukkan bahwa seluruh rangkaian proses belajar yang dilakukan telah dirasakan sangat baik dan bermakna oleh mahasiswa. Unsur pedagogi pengajaran dalam proses belajar mengajar pun telah terpenuhi dengan baik sehingga juga dapat memberikan bekal kepada mahasiswa terhadap behavior (perilaku), cognitive (rasionalitas) dan affective (sikap) (Hassan, 2011). Walaupun materi yang disampaikan relatif padat dengan rentang waktu pemberian materi yang juga singkat, namun seluruh proses belajar mengajar yang dikemas dalam bentuk pembelajaran aktif (active learning) dengan memadukan teori dan praktik dapat dipertanggungjawabkan efektivitas dan efisiensinya serta dapat terlaksana dengan terarah dan terukur sesuai dengan Standar Capaian Pembelajaran Lulusan (SCPL) yang termaktub pada matakuliah bermain dan permainan anak Sekolah Dasar.

Kepuasan mahasiswa terhadap pelaksanaan belajar mengajar pada matakuliah Bermain dan Permainan Anak Sekolah Dasar tidak terlepas dari peralihan paradigma pembelajaran yang dilakukan oleh dosen sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak bersifat intervensif, deterministik untuk memberikan penekanan dan mengisi kepala mahasiswa dengan berbagai kumpulan pengetahuan tekstual (Nawafil & Junaidi, 2020; Wachidah, 2021). Pembelajaran pada matakuliah ini dilakukan dengan mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan kepada mahasiswa melalui bimbingan dosen. Mahasiswa harus memiliki tanggung jawab belajar, menamkan makna

bahwa mereka akan lebih berdaya dengan belajar, serta menciptakan kolaborasi yang lebih intens (Hanik & Harsono, 2020; Putra & Amalia, 2020; Telaumbanua, 2020). Target utamanya adalah bagaimana membelajarkan mahasiswa, mendorong mahasiswa untuk lebih aktif, bertanggung jawab dan mandiri. Kegiatan perkuliahan yang dikemas dalam teori dan praktik dengan memperbanyak proporsi praktiknya, maka akan memberikan peluang belajar secara *apprenticeship* kepada mahasiswa karena terdapat penambahan kompleksitas tugas, pemerolehan pengetahuan dan keterampilan (Kamdi, 2009). Tugas yang diberikan dalam matakuliah ini tidak hanya dilakukan secara individu, namun juga berkelompok agar mendorong mahasiswa untuk berkolaborasi.

Guna mengintegrasikan dan pencapaian tingkat kualitas yang lebih baik pada lingkungan pembelajaran yang diciptakan oleh dosen, perlu untuk terus mengevaluasi proses belajar mengajar dengan terus mengamati setiap aspek yang ada seperti tingkat interaksi aktor yang terlibat, efektivitas tindakan pedagogis. Dari respon dan inisiatif siswa sendiri, penggunaan sumber daya multimedia, manajemen administrasi yang bertanggung jawab atas kebijakan kelembagaan, dan aspek lain yang mempengaruhi pembelajaran dan pengembangan keterampilan kognitif dan kerja kolaboratif yang lebih baik, seperti yang ditekankan oleh (Sankar & Clayton, 2010).

Metode belajar mengajar juga harus membantu mengembangkan keterampilan siswa (Mollzahn, 2006), untuk bekerja baik secara mandiri maupun dalam tim. Jadi, untuk belajar berfungsi dalam tim, kerja kelompok diperlukan. Untuk dapat berkomunikasi, tugas komunikasi harus diberikan dan diselesaikan. Untuk belajar belajar dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, siswa harus menerima tugas belajar mandiri dan pemecahan masalah yang sesuai selama mereka belajar. Untuk memahami masalah etika, sosial, lingkungan dan profesional, contoh yang cocok untuk ilustrasi atau diskusi harus disertakan (Felder dan Brent, 1999). Studi harus diatur untuk memastikan bahwa siswa bekerja sepanjang semester, dan mampu membuat hubungan yang relevan antara mata pelajaran yang berbeda.

SIMPULAN

Evaluasi proses belajar mengajar dalam sebuah rangkaian sistem pembelajaran dapat memberikan orientasi yang sangat dinamis dan tepat kepada pengajar atau dosen sebagai bagian dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan dapat memberikan umpan balik kepada pendidik tentang seluruh aspek pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi yang telah dilakukan pada matakuliah ini menunjukkan bahwa seluruh rangkaian proses belajar yang dilakukan telah dirasakan sangat baik dan bermakna oleh mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadah, A. (2019). Evaluasi Dalam Pendidikan Sebagai Alat Ukur Hasil Belajar. *An-Nuha : Jurnal Kajian Islam, Pendidikan, Budaya dan Sosial*, 6(1), 97–114. <https://doi.org/10.36835/annuha.v6i1.296>
- Alimudin, A. (2017). Analisis Pencapaian Strategi Menggunakan Balanced Scorecard: *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis (JPEB)*, 5(2), 194–205. <https://doi.org/10.21009/JPEB.005.2.6>
- Apipah, I., Murtinugraha, R. E., & Maulana, A. (2016). EVALUASI SISWA PADA PROSES KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DALAM PENERAPAN KURIKULUM 2013 DI SMK NEGERI JAKARTA. *Jurnal PenSil*, 5(1), 18–28. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v5i1.9839>
- Arifin, A. S. (2016). Kecenderungan Global Pendidikan Tinggi dan Pergeseran Paradigma Reformasi Pendidikan Tinggi pada Institusi Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 6(2), 135–154. [https://doi.org/10.21927/literasi.2015.6\(2\).135-154](https://doi.org/10.21927/literasi.2015.6(2).135-154)
- Arifudin, O., & Mayasari, A. (2021). *Implementasi Balanced Scorecard dalam Mewujudkan Pendidikan Tinggi World Class*. 9.
- Asmawi, M. R. (2005). STRATEGI MENINGKATKAN LULUSAN BERMUTU DI PERGURUAN TINGGI. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 9(2), 66. <https://doi.org/10.7454/mssh.v9i2.124>
- Baro'ah, S. (2020). KEBIJAKAN MERDEKA BELAJAR SEBAGAI STRATEGI PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1063–1073.
- Chen, C.-M., & Chen, M.-C. (2009). Mobile formative assessment tool based on data mining techniques for supporting web-based learning. *Computers & Education*, 52(1), 256–273.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.08.005>

- Deng, J., Hu, J., Chi, H., & Wu, J. (2010). A Study of Teaching Evaluation in Adult Higher Education Based on Decision Tree. *2010 Second International Conference on Information Technology and Computer Science*, 381–385. <https://doi.org/10.1109/ITCS.2010.99>
- dos Santos Machado, L., & Becker, K. (2003). Distance education: A Web usage mining case study for the evaluation of learning sites. *Proceedings 3rd IEEE International Conference on Advanced Technologies*, 360–361. <https://doi.org/10.1109/ICALT.2003.1215123>
- Handayani, T. (2015). RELEVANSI LULUSAN PERGURUAN TINGGI DI INDONESIA DENGAN KEBUTUHAN TENAGA KERJA DI ERA GLOBAL. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, 10(1), 53. <https://doi.org/10.14203/jki.v10i1.57>
- Hanik, N. R., & Harsono, S. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Komparasi yang Diintegrasikan dengan Pendekatan Kolaboratif Ditinjau dari Kemampuan Analisis Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.681>
- Hassan, H. Z. (2011). Evaluasi Proses Belajar-Mengajar (PBM) Berbasis Sikap (attitude) untuk Mata Kuliah Dasar-Dasar Bisnis. *Vol ., 2*, 11.
- Ismail, F. (2018). Mengurai Problematika Pendidikan Indonesia (Upaya Menjawab Tantangan Zaman). *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 3(2). <https://doi.org/10.30984/jii.v3i2.558>
- Ivančević, V., Čeliković, M., & Luković, I. (2012). The individual stability of student spatial deployment and its implications. *2012 International Symposium on Computers in Education (SIIE)*, 1–4.
- Kamdi, W. (2009). ACTIVE LEARNING DI ANTARA IDEALISASI DAN REALITAS PRAKTIK PENDIDIKAN. *Prosiding Seminar Biologi*, 6(1), Article 1. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/prosbio/article/view/1524>
- Kaur, P., Singh, M., & Josan, G. S. (2015). Classification and Prediction Based Data Mining Algorithms to Predict Slow Learners in Education Sector. *Procedia Computer Science*, 57, 500–508. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.07.372>
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., Putri, R., & Fauzi, H. N. (2020). PENTINGNYA EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN DAN AKIBAT MEMANIPULASINYA. 2, 14.
- Mahlow, C., Hess, M., & Grund, S. (2009). Evolution by Evaluation. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 5(2), 1–9. <https://doi.org/10.4018/jicte.2009040101>
- Mudiono, A. (2016). KEPROFESIONALAN GURU DALAM MENGHADAPI PENDIDIKAN DI ERA GLOBAL. 8.
- Nawafil, M., & Junaidi, J. (2020). Revitalisasi Paradigma Baru Dunia Pembelajaran yang Membebaskan. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 4(2), 215–225. <https://doi.org/10.35316/jpii.v4i2.193>
- Novalinda, R., Ambiyar, A., & Rizal, F. (2020). Pendekatan Evaluasi Program Tyler: Goal-Oriented. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 137–146. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1644>
- Nuriyah, N. (2014). EVALUASI PEMBELAJARAN: 1, 14.
- Putra, E. D., & Amalia, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Assessment Learning. *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR)*, 1(1), 57–64. <https://doi.org/10.37303/jelmar.v1i1.17>
- Putry, R. (2019). NILAI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK DI SEKOLAH PERSPEKTIF KEMENDIKNAS. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1), 39–54. <https://doi.org/10.22373/equality.v4i1.4480>
- Rahadian, D. (2018). PERGESERAN PARADIGMA PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN TINGGI. *JURNAL PETIK*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v2i1.60>
- Retnowati, T. H., Mardapi, D., Kartowagiran, B., & Suranto, S. (2017). Model evaluasi kinerja dosen: Pengembangan instrumen untuk mengevaluasi kinerja dosen. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 21(2), 206–214. <https://doi.org/10.21831/pep.v21i2.16626>
- Sachin, R. B., & Vijay, M. S. (2012). A Survey and Future Vision of Data Mining in Educational Field. *2012 Second International Conference on Advanced Computing & Communication Technologies*, 96–100. <https://doi.org/10.1109/ACCT.2012.14>
- Sahertian, P., Huda, C., Leondro, H., Kusumawati, E. D., Kurniawati, M., Hakim, A. R., Triwahyuningtyas, D., & Susanti, R. H. (2022). Evaluasi Dampak Implementasi MBKM Terhadap Proses Belajar Mengajar di Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(1), 86–94. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i1.6486>
- San Pedro, M. O. Z., Snow, E. L., Baker, R. S., McNamara, D. S., & Heffernan, N. T. (2015). Exploring Dynamical

- Assessments of Affect, Behavior, and Cognition and Math State Test Achievement. Dalam *International Educational Data Mining Society*. International Educational Data Mining Society. <https://eric.ed.gov/?id=ED560540>
- Sankar, C. S., & Clayton, H. (2010). An Evaluation of Use of Multimedia Case Studies to Improve an Introduction to Information Technology Course. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 6(3), 25–37. <https://doi.org/10.4018/jicte.2010070103>
- Shahiri, A. M., Husain, W., & Rashid, N. A. (2015). A Review on Predicting Student's Performance Using Data Mining Techniques. *Procedia Computer Science*, 72, 414–422. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.12.157>
- Simatupang, E., & Yuhertiana, I. (2021). Merdeka Belajar Kampus Merdeka terhadap Perubahan Paradigma Pembelajaran pada Pendidikan Tinggi: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 2(2), 30–38. <https://doi.org/10.47747/jbme.v2i2.230>
- Subiyakto, B., & Mutiani, M. (2019). INTERNALISASI NILAI PENDIDIKAN MELALUI AKTIVITAS MASYARAKAT SEBAGAI SUMBER BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 17(1), 137–166. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v17i1.2885>
- Sudarsana, I. K. (2015). Peningkatan Mutu Pendidikan Luar Sekolah dalam Upaya Pembangunan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(01), 1–14. <https://doi.org/10.25078/jpm.v1i01.1376>
- Suhennan, W. S. (2003). PEMANFAATAN HASIL EVALUASI PERKULIAHAN UNTUK PERBAIKAN MUTU PERGURUAN TINGGI. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.8676>
- Tang, N., Chen, Z., Lin, T., & Cui, J. (2012). Research and design of applying association rule in Course Management System. *2012 2nd International Conference on Consumer Electronics, Communications and Networks (CECNet)*, 3394–3398. <https://doi.org/10.1109/CECNet.2012.6201470>
- Telaumbanua, A. (2020). UPAYA PEMBENTUKAN KEMANDIRIAN MAHASISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED INSTRUCTION PADA MATA KULIAH PRAKTEK BATU. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 436–444. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1691>
- Umam, M. K. (2019). PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN MELALUI MANAJEMEN PESERTA DIDIK. *Jurnal Al-Hikmah*, 6(2), 62–76.
- Wachidah, S. N. (2021). KONSTRUKSI PENDIDIKAN ISLAM DI ERA GLOBAL MENURUT AZYUMARDI AZRA. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 1(3), 177–186. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v1i3.404>
- Wang, C.-S., & Lin, S.-L. (2012). Combining Fuzzy AHP and Association Rule to Evaluate the Activity Processes of E-learning System. *2012 Sixth International Conference on Genetic and Evolutionary Computing*, 566–570. <https://doi.org/10.1109/ICGEC.2012.72>
- Wang, L., Li, J., Ding, L., & Li, P. (2010). E-Learning Evaluation System Based on Data Mining. *2010 2nd International Symposium on Information Engineering and Electronic Commerce*, 1–3. <https://doi.org/10.1109/IEEC.2010.5533204>
- Warsita, B. (2006). KECENDERUNGAN GLOBAL DAN REGIONAL DALAM PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK PENDIDIKAN. *Jurnal Teknodik*, 069–098. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v10i19.394>
- Yusrizal, Y. (2017). PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN KINERJA DOSEN DI PERGURUAN TINGGI. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 29(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/parameter.291.10>