



REFLEKSI PEMBELAJARAN
INOVATIF

P-ISSN. 2654-6086

E-ISSN. 2656-3991

Direktorat Pengembangan
Akademik (DPA), Universitas
Islam Indonesia (UII)

Riwayat Artikel:

Dikirim: 4 Juli 2020

Direvisi: 8 Agustus 2020

Diterima: 3 September 2020

Jenis Artikel:

Penelitian Empiris

Mir'atun Nur Arifah

Fakultas Ilmu Agama Islam,
Universitas Islam Indonesia
Jln. Kaliurang Km. 14,5
Yogyakarta

Corresponding Author:

Mir'atun Nur Arifah

✉ 174220101@uui.ac.id



This is an open access under
CC-BY-SA license

Model Asesmen Dalam Praktek Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Desain Thinking*

Abstrak

Asesmen merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Tingkat ketercapaian pembelajaran dapat dilihat dari hasil asesmen yang dilakukan. Melalui asesmen, pendidik juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada pelaksanaan asesmen, perlu memperhatikan kesesuaian antara model asesmen dengan kompetensi yang akan diukur. Sehingga sangat mungkin ada model asesmen antara satu mata kuliah dengan mata kuliah lainnya. Penelitian ini meneliti tentang model asesmen yang diterapkan dalam perkuliahan Media dan Sumber Belajar PAI yang dalam pelaksanaannya mengadaptasi metode design thinking. Model asesmen ini dirancang untuk menilai tingkat ketercapaian pembelajaran mata kuliah mahasiswa dalam memahami konsep dasar media dan sumber belajar, menganalisis kebutuhan media pembelajaran di lembaga pendidikan, dan merancang media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pengguna media pembelajaran tersebut. Penelitian dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam JSI FIAI UII yang mengambil mata kuliah Media dan Sumber Belajar PAI pada semester genap tahun akademik 2019/2020 dengan jumlah peserta sebanyak 89 orang. Penelitian research and development ini dilakukan sepanjang proses perkuliahan dengan jumlah asesmen sebanyak 6x untuk mengukur 3 CPMK yang dirancang. Model asesmen dalam perkuliahan ini adalah asesmen dengan menggunakan tahap-tahap dalam design thinking pada pembagian komponen asesmennya. selain itu ditambah pula dengan penilaian produk akhir media pembelajaran. Hasil asesmen ini adalah 86.39% mahasiswa lulus dengan nilai minimal B. Artinya mayoritas mahasiswa telah menguasai perancangan media pembelajaran dengan menggunakan metode design thinking dan dapat dibuktikan dengan hasil asesmen dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan.

Kata kunci: asesmen, media pembelajaran, design thinking

Abstract

Assesment is essential component in the learning process because the level of learning achievement can be seen from it. In its implementation, it is necessary to match the assessment model and the measured competencies, so it is very possible that there is a difference in the assessment model between one course and another. Through assessment, educators can also improve the quality of learning. This study examines the design thinking assessment model that is applied in the course of PAI Media and Learning Resources. This assessment model is designed to assess the level of achievement of student learning in understanding the basic concepts of media and learning resources, analyzing the needs of learning media in educational institutions, and designing learning media according to user needs. The research was conducted on students of the Islamic Religious Education Study Program JSI FIAI UII in the even semester of the 2019/2020 academic year with 89 participants. This R&D research was carried out throughout the lecture process with a total of 6 assessments to measure the 3 CPMKs that were designed. The assessment model in this lecture is an assessment using the stages in design thinking in the distribution of the assessment components and also coupled with an assessment of the final product of learning media. The results of this assessment were 86.39% of students graduated with a minimum grade of B. This means that the majority of students have mastered the design of instructional media using the design thinking method and can be proven by the results of the assessment with predetermined criteria.

Keywords: assessment, design thinking, learning media

Sitasi: Arifah, M. N. (2020). Model Asesmen Dalam Praktek Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Desain Thinking. *Refleksi Pembelajaran Inovatif*, 2(2), 288-300. <https://doi.org/10.20885/rpi.vol2.iss2.art1>

Pendahuluan

Asesmen merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan fungsinya, asesmen merupakan penyedia informasi dan pengendali mutu pendidikan, mencakup semua komponen pendidikan, proses pelaksanaan, dan produk pendidikan secara menyeluruh (Yusuf, 2015). Dari pengertian tersebut, tingkat ketercapaian pembelajaran merupakan salah satu hal yang dapat dilihat dari hasil asesmen. Pendidik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengembangkan pembelajaran berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan. Karena itu, kemampuan melakukan asesmen menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru. Kompetensi ini dapat dikuasai apabila pendidik telah mengetahui konsep asesmen dan penerapannya dalam proses pembelajaran. Saat ini, masih ada pendidik yang pemahaman dan penguasaan terhadap asesmen pembelajarannya tetap rendah meskipun memenuhi kualifikasi akademik dan pernah mengikuti pelatihan (Nurhayati, 2012). Oleh karena itu penerapan berbagai model asesmen menjadi penting untuk membantu mengasah kompetensi pendidik dalam melakukan asesmen dan juga untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang relevan dengan kompetensi peserta didik yang dinilai.

Pentingnya menyesuaikan model asesmen dengan kompetensi yang akan diukur berimplikasi pada berkembangnya berbagai model asesmen pembelajaran. Karena itulah sangat mungkin model asesmen antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya. Pada bidang tertentu, misalnya pada sains, asesmen lebih ditekankan pada pemahaman dan penalaran ilmiah, sehingga kompetensi yang dinilai lebih kompleks, meliputi kemampuan kognitif, berpikir kreatif, dan membaca ilmiah (Gloria, 2012). Contoh lain, dalam pengembangan asesmen otentik pada mata pelajaran bahasa, asesmen yang dilakukan haruslah lebih banyak mengukur kompetensi berbahasa daripada kompetensi bahasa (Nurgiyantoro, 2019). Pengembangan model asesmen ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang hendak dicapai.

Pada perkuliahan Media dan Sumber Belajar PAI semester genap tahun akademik 2019/2020, pelaksanaan perkuliahan dilakukan dengan mengadaptasi metode design thinking. Metode design thinking digunakan mahasiswa dalam perancangan media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan informan di sekolah/madrasah. Pada pelaksanaan perkuliahan, mahasiswa melakukan 5 tahap design thinking yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* untuk mencari data permasalahan yang dialami oleh informan terkait media pembelajaran hingga pada uji coba media pembelajaran yang dibuat. Karena itu, sudah seharusnya asesmen disesuaikan dengan kompetensi mahasiswa dalam merancang media pembelajaran berbasis design thinking. Penelitian ini meneliti tentang model asesmen yang diterapkan dalam perancangan media pembelajaran berbasis *design thinking* tersebut. Model asesmen dirancang untuk menilai tingkat ketercapaian pembelajaran mata kuliah mahasiswa dalam menahami konsep dasar media dan sumber belajar, menganalisis kebutuhan media pembelajaran di lembaga pendidikan, dan merancang media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pengguna media pembelajaran tersebut.

Kajian Literatur

Asesmen merupakan penilaian proses belajar dan faktor hasil belajar peserta didik (Safithry, 2018). Dari pengertian tersebut, asesmen tidak hanya mengukur hasil belajar saja, tapi lebih pada proses pembelajaran dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut. Oleh karena itu, pelaksanaan asesmen dapat dilakukan disepanjang kegiatan pembelajaran, tidak hanya pada akhir semester saja. Menurut Yusuf asesmen pada kegiatan belajar dan pembelajaran, arah asesmennya adalah sebagai berikut:

1. Menyertai semua komponen belajar dan pembelajaran, asesmen dapat dilakukan di awal kegiatan, saat kegiatan berlangsung, ataupun di akhir pembelajaran.

2. Fokus utamanya adalah untuk mengetahui pencapaian dan kemajuan peserta didik dalam belajar serta memperbaiki proses pembelajaran dan kegiatan peserta didik dalam belajar.
3. Fokus, menuntut perhatian kolektif serta menciptakan hubungan/keterpautan, dan memperkaya koherensi kurikulum.
4. Perbedaan antara asesmen untuk memperbaiki dan asesmen untuk akuntabilitas harus dikelola dengan baik. (Yusuf, 2018)

Prinsip dasar asesmen yang dikemukakan oleh Nitko&Brookhart dikutip oleh Suratno dalam bukunya, yaitu:

1. Adanya transparansi dan sasaran dari target belajar untuk mempermudah mengetahui goal yang akan dicapai dan menentukan standar pencapaian.
2. Antara teknik asesmen dan sarana belajar harus berjalan selaras, dengan tujuan untuk meminimalisir kemungkinan tumpang tindih yang akan terjadi.
3. Teknik asesmen yang dipilih mampu memenuhi semua kriteria dan target pembelajaran.
4. Apabila dalam penerapan asesmen dirasa kurang maksimal, maka bisa menggunakan multi-indikator dari prestasi belajar sebagai instrumen pendukung dalam mencapai sasaran belajar.
5. Ketika hasil dari seluruh kegiatan belajar mengajar didapatkan, harus diinterpretasi kembali dan dipertimbangkan keterbatasan asesmen yang sebelumnya dilakukan. (Suratno, 2018)

Design thinking adalah metodologi desain yang memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. *Design thinking* ini sangat berguna dalam mengatasi masalah kompleks dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat, dengan meringkai ulang masalah, dengan cara yang berpusat pada manusia, dengan menciptakan banyak ide dalam sesi *brainstorming*, dan dengan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan ide prototipe dan pengujian¹.

Proses dengan metode design thinking akan menghasilkan produk yang tidak hanya dapat dijual atau menggunakan teknologi yang paling canggih. Metode ini menggabungkan kebutuhan user atau pengguna, dengan kemampuan teknologi yang sesuai, dan tetap membuat sesuatu yang dapat berhasil sebagai sebuah bisnis. Dalam membuat sebuah produk atau aplikasi dengan metode design thinking, maka akan dilakukan beberapa tahapan berikut secara berulang sebanyak yg dibutuhkan untuk menghasilkan produk yang sesuai:



Gambar 1. Tahapan Design Tinking

Sumber: blog.ub.ac.id

¹<https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9>

1. Empathize

Ketika sudah mengetahui user atau pengguna yang akan dituju, maka seorang desainer perlu mengetahui pengalaman, emosi, dan situasi dari si pengguna. Mencoba menempatkan diri sebagai pengguna sehingga dapat benar-benar memahami kebutuhan pengguna. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan wawancara, observasi kehidupan pengguna, dan cara lainnya.

2. Define

Setelah desainer mengerti kebutuhan pengguna, maka desainer perlu menggambarkan sebuah ide atau pandangan user yang akan menjadi dasar dari produk atau aplikasi yang akan dibuat. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat list kebutuhan user dan menggunakan pengetahuan mengenai kondisi yang sedang terjadi.

3. Ideate

Dengan kebutuhan yang ada, maka desainer perlu menggambarkan solusi yang dibutuhkan. Hal ini dapat dilakukan melakukan evaluasi bersama tim desain dengan menggabungkan kreativitas dari masing-masing desainer.

4. Prototype

Ide yang sudah ada sebelumnya maka perlu langsung diimplementasikan dalam sebuah aplikasi atau produk uji coba. Perlu dihasilkan sebuah produk nyata dan kemungkinan skenario penggunaan.

5. Test

Dari produk atau aplikasi uji coba yang sudah dibuat, maka akan dilakukan sebuah percobaan dengan pengguna. Dari pengalaman pengguna dalam menggunakan produk uji coba, maka akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada².

Metode Penelitian

Penelitian model asesmen ini adalah salah satu bentuk penelitian pengembangan atau *research and development*. Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan model asesmen dalam praktek perancangan media pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode *design thinking*. Model asesmen ini diuji cobakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam yang mengambil mata kuliah Meda dan Sumber Belajar PAI pada semester genap tahun akademik 2019/2020. Terdapat 2 kelas yang diteliti dengan jumlah total mahasiswa 89 orang. Penelitian dilaksanakan selama 1 semester dengan jumlah asesmen sebanyak 6 kali sesuai dengan tahap-tahap dalam *design thinking* dan produk jadi media yang dibuat.

Tabel 1. CPL, CPMK, dan Asesmen Perancangan Media Pembelajaran

No.	CPL	CPMK	Asesmen	Bobot
1.	(P4.22) Menerapkan teori pengembangan kurikulum, media dan sumber belajar, serta penilaian untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam	CPMK 1 : Memahami teori media dan sumber belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam	Asesmen 1: Empathize	40%

² <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2/>

No.	CPL	CPMK	Asesmen	Bobot
2.	(KU4.7) Mampu bekerja sama secara berkelompok dalam melakukan pekerjaan nyata di dalam masyarakat yang bemutu dan terukur	CPMK 2 : Menganalisis kebutuhan media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di madrasah/sekolah	Asesmen 2: Define	10%
3.	(KK7.4) Dapat menerapkan pengetahuan dan langkah-langkah dalam menyampaikan gagasan ilmiah secara lisan (diskusi, seminar) dan tertulis (prosiding, jurnal)		Asesmen 3: Ideate	10%
4.	(KK4.11) Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif dan berdaya guna untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam di lembaga pendidikan	CPMK 3 : Merancang media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah	Asesmen 4: Prototype Asesmen 5: Test Asesmen 6: Produk media	10% 10% 20%

Asesmen yang dilakukan mengacu pada capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) Media dan Sumber Belajar PAI serta capaian pembelajaran lulusan (CPL) Prodi PAI. Proses asesmen dilakukan secara asinkron maya dengan memanfaatkan Google Classroom sebagai media pengumpulan tugas.

Hasil

Aktivitas perkuliahan dan pelaksanaan asesmen mata kuliah Media dan Sumber Belajar PAI adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Aktivitas perkuliahan dan asesmen

Pertemuan	CPMK	Aktivitas
1-4		Pendalaman materi empathize dan survei lokasi penelitian secara luring dan sinkron maya via Zoom
5-6		Pelaksanaan wawancara dengan menggunakan metode empathize secara sinkron maya via Zoom
		Asesmen 1 : Empathy
	CPMK 1	Pengumpulan transkrip verbatim hasil wawancara secara asinkron maya via Google Classroom
		Pendalaman materi empathy map secara sinkron maya via Zoom
		Asesmen 1 : Empathy
7		Pembuatan empathy map individu berdasarkan hasil wawancara pada informan masing-masing secara asinkron maya via Google Classroom

Pertemuan	CPMK	Aktivitas
8		Asesmen 1 : Empathy Pembuatan empathy map kelompok dengan menggabungkan data/informasi pada empathy map individu secara asinkron maya via Stromboard
9		Pendalaman materi user persona secara sinkron maya via Zoom Asesmen 1 : Empathy Pembuatan user persona berdasarkan empathy map kelompok secara asinkron maya via Google Classroom
10	CPMK 2	Pendalaman materi define secara sinkron maya via Zoom Asesmen 2 : Define Merumuskan pernyataan masalah berdasarkan hasil analisis dan sintesis data yang ada pada empathy map kelompok dan user persona secara asinkron maya via Google Classroom
11		Pendalaman materi ideation, brainstorming, dan diskusi kelompok secara sinkron maya via Zoom Asesmen 3 : Ideate Menentukan ide yang akan dikembangkan dalam perancangan media pembelajaran secara asinkron maya via Google Classroom
12		Pendalaman materi prototype secara sinkron maya via Zoom Asesmen 4 : Prototype Membuat prototype dari media yang akan dikembangkan
13	CPMK 3	Pendalaman materi testing secara sinkron maya via Zoom Asesmen 5 : Test Melakukan uji coba terkait prototype yang dibuat pada informan
14		Asesmen 6 : Produk media Membuat produk jadi media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil uji coba/testing

Pada pelaksanaan asesmen dalam perancangan media pembelajaran tersebut, hasil akhir yang diperoleh mahasiswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Nilai akhir perkuliahan Media dan Sumber Belajar PAI 2019/2020

Nilai	A	A-	A/B	B+	B
Jumlah peserta	49	14	9	2	3
Persentase	55%	15.7%	10,1%	2,22%	3,37%
Nilai	B-	B/C	C+	C	C-
Jumlah peserta	3	1	1	0	0
Persentase	3.37%	1.12%	1.12%	0%	0%
Nilai	C/D	D+	D	E	
Jumlah peserta	0	0	0	7	
Persentase	0%	0%	0%	7.86%	

Pembahasan

Pelaksanaan asesmen dilakukan setelah pendalaman materi setiap tahap *design thinking*, sehingga asesmen dilakukan sepanjang pelaksanaan perkuliahan, tidak hanya di awal atau di akhir perkuliahan saja. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah memantau pemahaman mahasiswa pada setiap tema yang diberikan. Mahasiswa yang belum memahami suatu tema, bisa memiliki waktu untuk meningkatkan pemahamannya terlebih dulu sebelum mempelajari tema selanjutnya. Pada pelaksanaan perkuliahan mata kuliah Media dan Sumber Belajar PAI, ada 6 proses asesmen yang harus diikuti mahasiswa agar dapat dinyatakan lulus pada mata kuliah tersebut. Keenam asesmen tersebut mengakomodir 3 capaian pembelajaran mata kuliah Media dan Sumber Belajar PAI. Asesmen tersebut yaitu:

1. Asesmen CPMK 1

Asesmen CPMK pertama dilakukan untuk mengukur pemahaman mahasiswa terkait teori media dan sumber belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada tahap *design thinking*, pemahaman konsep ini masuk pada tahap *empathize*, yaitu mahasiswa memahami konsep media dan sumber belajar serta kendala-kendala yang dihadapi oleh informan terkait media pembelajaran. Beberapa komponen penilaian yang dilakukan pada CPMK 1 adalah bagian-bagian dari tahap *empathize*, yaitu transkrip verbatim, *empathy map* individu, *empathy map* kelompok, dan *user persona*.

Tabel 4. Rubik penilaian CPMK 1

No.	Komponen	Skor			Bobot Nilai
		5	3	1	
1.	Transkrip verbatim	Wawancara yang dilakukan mendalam, bisa menggali permasalahan yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran	Wawancara yang dilakukan kurang mendalam, nampak permasalahan yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran tapi penjelasannya kurang mendalam	Wawancara yang dilakukan tidak mendalam, tidak nampak permasalahan yang dialami oleh siswa	10%
2.	Empathy map individu	Empathy map relevan dengan informasi yang ditampilkan pada verbatim, note-note yang dibuat dalam empathy map sesuai dengan ketentuan (tiap note berisi satu informasi singkat) tiap kuadran berisi informasi yang jelas	Empathy map kurang relevan dengan informasi yang ditampilkan pada verbatim, note-note yang dibuat dalam empathy map kurang sesuai dengan ketentuan (tiap note berisi satu informasi singkat), informasi pada tiap kuadran kurang jelas	Empathy map tidak relevan dengan informasi yang ditampilkan pada verbatim, note-note yang dibuat dalam empathy map tidak sesuai dengan ketentuan (tiap note berisi satu informasi singkat), tidak semua kuadran berisi informasi	10%

No.	Komponen	Skor			Bobot Nilai
		5	3	1	
3.	Empathy map kelompok	Empathy map kelompok relevan dengan empathy map yang telah dibuat oleh masing- masing anggota kelompok, note- note yang dibuat dalam empathy map sesuai dengan ketentuan (tiap note berisi satu informasi singkat), tiap kuadran berisi informasi yang jelas	Empathy map kelompok kurang relevan dengan empathy map yang telah dibuat oleh masing-masing anggota kelompok, note- note yang dibuat dalam empathy map kurang sesuai dengan ketentuan (tiap note berisi satu informasi singkat), informasi pada tiap kuadran kurang jelas	Empathy map kelompok tidak relevan dengan empathy map yang telah dibuat oleh masing- masing anggota kelompok, note- note yang dibuat dalam empathy map tidak sesuai dengan ketentuan (tiap note berisi satu informasi singkat), tidak semua kuadran berisi informasi	10%
4.	User personal	Karakter user persona relevan dengan informasi yang ada pada empathy map kelompok, informasi yang ada pada user persona cukup jelas dan detail	Karakter user persona kurang relevan dengan informasi yang ada pada empathy map kelompok, informasi yang ada pada user persona kurang detail	Karakter user persona tidak relevan dengan informasi yang ada pada empathy map kelompok, informasi yang ada pada user persona tidak detail	10%
Total				40%	

Keempat komponen ini merupakan poin-poin penting yang harus dilakukan mahasiswa agar dapat dikatakan telah menguasai CPMK 1. Hasil dari penilaian tiap komponen tahap empathize adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil penilaian CPMK 1

No.	Komponen	Peserta	Lulus	Tidak Lulus	% Lulusan
1.	Transkrip verbatim	89	80	9	89.8
2.	Empathy map individu	89	76	13	85.33
3.	Empathy map kelompok	89	72	17	80.83
4.	User persona	89	76	13	85.38
Rata-rata kelulusan CPMK 1					85.33

Tingkat kelulusan mahasiswa dalam CPMK 1 adalah sebesar 85.33% dari jumlah total mahasiswa yang mengikuti perkuliahan ini. Tingkat kelulusan ini melebihi target semula yang

dirancang sebesar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa telah menguasai tahapan empathize dengan indikator-indikator yang telah ditentukan. Komponen penilaian yang paling rendah adalah terkait pembuatan empathy map kelompok. Kendala yang dialami mahasiswa dalam proses tersebut adalah kurangnya koordinasi antar anggota kelompok, sehingga empathy map dari masing-masing individu tidak seluruhnya bisa digabungkan dalam empathy map kelompok. Sedangkan komponen penilaian yang paling tinggi adalah terkait transkrip verbatim dari hasil wawancara. Perubahan model wawancara yang semula akan dilaksanakan secara luring namun berubah menjadi daring karena adanya kebijakan belajar dari rumah, ternyata tidak terlalu berdampak pada tingkat kelulusan mahasiswa. Hasil wawancara luring maupun daring sama-sama bisa maksimal apabila telah dipersiapkan dengan baik. Dari 4 komponen penilaian tersebut, 2 diantaranya dilakukan secara individu yaitu pada penilaian transkrip verbatim dan empathy map individu. Sedangkan penilaian pada empathy map kelompok dan user persona dilakukan secara berkelompok.

2. Asesmen CPMK 2

Asesmen CPMK kedua dilakukan untuk mengukur kemampuan analisis mahasiswa terkait kebutuhan media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di madrasah/sekolah. Pada tahap design thinking, kemampuan analisis ini dapat diukur dalam tahap define dan ideate. Hasil wawancara dianalisis oleh mahasiswa untuk menentukan permasalahan yang sebenarnya dialami oleh informan. Analisis ini kemudian diwujudkan dalam bentuk pernyataan masalah atau yang dalam metode design thinking dikenal dengan define. Pernyataan masalah ditindaklanjuti dengan merumuskan solusi-solusi yang mungkin dapat diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Solusi-solusi dirumuskan mahasiswa dalam tahap ideate dan pada akhir sesi perkuliahan masing-masing kelompok menentukan salah satu solusi yang disepakati untuk dikembangkan menjadi prototype.

Tabel 6. Rubik penilaian CPMK 2

No.	Komponen	Skor			Bobot Nilai
		5	3	1	
1.	Define	Pernyataan masalah yang dibuat relevan dengan empathy map dan user persona, pernyataan mendapatkan verifikasi dari guru	Pernyataan masalah yang dibuat kurang relevan dengan empathy map dan user persona, pernyataan belum verifikasi dari guru	Pernyataan masalah yang dibuat tidak relevan dengan empathy map dan user persona, pernyataan tidak mendapatkan verifikasi dari guru	10%

No.	Komponen	Skor			Bobot Nilai
		5	3	1	
2.	Ideate	Ide-ide yang dirumuskan relevan dengan pernyataan masalah dan dapat memberikan argumen yang objektif terkait pemilihan ide yang akan ditindaklanjuti	Ide-de yang dirumuskan kurang relevan dengan pernyataan masalah dan kurang dapat memberikan argumen yang objektif terkait pemilihan ide yang akan ditindaklanjuti	Ide-de yang dirumuskan tidak relevan dengan pernyataan masalah dan tidak dapat memberikan argumen yang objektif terkait pemilihan ide yang akan ditindaklanjuti	10%
Total					20%

Kedua komponen ini merupakan poin-poin penting yang harus dilakukan mahasiswa agar dapat dikatakan telah menguasai CPMK 2. Hasil dari penilaian tiap komponen tahap ini adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil penilaian CPMK 2

No.	Komponen	Peserta	Lulus	Tidak Lulus	% Lulusan
1.	Define	89	78	11	87.52
2.	Ideate	89	77	12	86.54
Rata-rata kelulusan CPMK 2					87.03

Tingkat kelulusan mahasiswa dalam CPMK 2 adalah sebesar 87.03% dari jumlah total mahasiswa yang mengikuti perkuliahan ini. Tingkat kelulusan ini melebihi target semula yang dirancang sebesar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa telah menguasai tahapan define dan ideate dengan indikator-indikator yang telah ditentukan. Kendala yang dialami mahasiswa dalam tahap define adalah tidak semua kelompok langsung bisa merumuskan pernyataan masalah dengan benar setelah mendapatkan materi terkait define. Pada awal penugasan, mahasiswa belum bisa mengkaitkan antara data yang didapat dalam tahap empathize untuk menyusun pernyataan masalah. Sehingga butuh waktu yang lebih lama agar mahasiswa dapat merumuskan pernyataan masalah dengan benar. Sedangkan dalam tahap ideate, tidak banyak kendala yang dialami mahasiswa karna mayoritas mahasiswa sudah mengenal berbagai macam software atau aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Fokus pada tahap ini adalah bagaimana mahasiswa dapat menentukan media yang paling sesuai dengan kebutuhan informan.

3. Asesmen CPMK 3

Asesmen CPMK ketiga dilakukan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam merancang media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah. Pada tahap *design thinking*, kemampuan analisis ini dapat diukur dalam tahap *prototype* dan *test*, serta ditambahkan penilaian produk jadi media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil *test*. Penilaian tahap *prototype* menilai *prototype* media pembelajaran yang

dibuat mahasiswa dalam bentuk *low fidelity* atau *high fidelity*. Hasil *prototype* ini kemudian diujicobakan pada informan untuk mendapatkan komentar, kritik, dan saran terkait media yang dikembangkan.

Tabel 8. Rubik penilaian CPMK 3

No.	Komponen	Skor			Bobot Nilai
		5	3	1	
1.	Prototype	Prototype yang dibuat relevan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan dan dapat memberikan argumen yang objektif terkait pemilihan bentuk prototype	Prototype yang dibuat kurang relevan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan dan kurang dapat memberikan argumen yang objektif terkait pemilihan bentuk prototype	Prototype yang dibuat tidak relevan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan dan tidak dapat memberikan argumen yang objektif terkait pemilihan bentuk prototype	10%
2.	Test	Melakukan tahap uji coba pada seluruh informan yang ditentukan dan dilaporkan dalam dokumen hasil uji coba yang lengkap	Melakukan tahap uji coba pada sebagian informan yang ditentukan dan dilaporkan dalam dokumen hasil uji coba namun kurang lengkap	Melakukan tahap uji coba pada salah satu informan yang ditentukan dan dilaporkan dalam dokumen hasil uji coba namun tidak lengkap	10%
3.	Produk media	Produk media sudah jadi/siap digunakan dan dikembangkan berdasarkan hasil uji coba	Produk media sudah jadi/siap digunakan, namun pengembangannya hanya berdasarkan sebagian hasil uji coba	Produk media sudah ada namun belum jadi/belum siap digunakan	20%
Total					40%

Ketiga komponen ini merupakan poin-poin penting yang harus dilakukan mahasiswa agar dapat dikatakan telah menguasai CPMK 3. Hasil dari penilaian tiap komponen tahap ini adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil penilaian CPMK 3

No.	Komponen	Peserta	Lulus	Tidak Lulus	% Lulusan
1.	Prototype	89	77	12	86.51
2.	Test	89	79	10	88.73
3.	Produk media	89	82	7	92.07
Rata-rata kelulusan CPMK 3					89.1

Tingkat kelulusan mahasiswa dalam CPMK 3 adalah sebesar 89.1% dari jumlah total mahasiswa yang mengikuti perkuliahan ini. Tingkat kelulusan ini melebihi target semula yang dirancang sebesar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa telah menguasai tahapan prototype, test, dan dapat membuat produk media dengan indikator-indikator yang telah ditentukan. Pada tahap prototype tidak ada kendala berarti yang dialami oleh mahasiswa. Mayoritas mahasiswa bisa membuat prototype dalam bentuk *low fidelity* ataupun *high fidelity*, hanya beberapa kelompok belum bisa memberikan argumen secara objektif alasan pemilihan bentuk prototype yang dibuat oleh kelompok. Kendala pada tahap test adalah tidak semua informan yang semula diwawancarai pada tahap awal, bisa menjadi informan dalam tahap testing. Ada beberapa informan yang sulit dihubungi sehingga pada beberapa kelompok, jumlah informan pada tahap testing berkurang dari jumlah informan semula. Sedangkan pada pengembangan produk media, seluruh kelompok bisa membuat media yang sudah jadi atau siapdigunakan. Namun belum semua kelompok bisa mengakomodir komentar, kritik, dan saran yang diberikan oleh informan ketika tahap test.

Kesimpulan

Model asesmen dalam praktek perancangan media pembelajaran berbasis design thinking dirancang sesuai dengan tahap-tahap yang ada pada metode design thinking dan ditambahkan satu komponen untuk menilai produk akhir media pembelajaran yang dirancang. Asesmen dilakukan sepanjang proses perkuliahan dengan jumlah asesmen sebanyak 6x untuk mengukur 3 CPMK yang dirancang. Penilaian CPMK 1 yang mengukur pemahaman mahasiswa terkait teori media dan sumber belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan dengan menilai komponen-komponen yang ada pada tahap empathize. konsep ini masuk pada tahap empathize.

Hasil asesmen ini adalah 86.39% mahasiswa lulus dengan nilai minimal B. Artinya mayoritas mahasiswa telah menguasai perancangan media pembelajaran dengan menggunakan metode design thinking dan dapat dibuktikan dengan hasil asesmen dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan

Ucapan Terima Kasih

Dalam menyelesaikan penelitian ini, penulis banyak mendapat bantuan, doa, serta dukungan dari berbagai pihak. Sebagai bentuk rasa syukur kepada Allah SWT, penulis ingin menyampaikan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Direktorat Pengembangan Akademik Universitas Islam Indonesia
2. Keluarga besar Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Studi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam
3. Keluarga Santoso, Suhud, dan Basri
4. Pihak-pihak lain yang ikut membantu namun tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis, baik yang ikut terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan karya ini

Referensi

- Gloria, Ria Yulia. (2012). Pentingnya Asesmen Alternatif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir dan Membaca Ilmiah Siswa pada Pelajaran Biologi. *Jurnal Scientiae Educatia*, 1. DOI: 10.24235/sc.educatia.v1i1.502
- Nurgiyantoro, Burhan dan Pujiati Suyata. (2009). Pengembangan Model Asesmen Otentik dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3.

Nurhayati, Sri dan Anita Rakhman. (2017). Studi Kompetensi Guru PAUD dalam Melakukan Asesmen Pembelajaran dan Perkembangan Anak Usia Dini di Kota Cimahi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17699>

Safithry, Esty Aryani. (2018). *Asesmen Teknik Tes dan Non Tes*. Purwokerto: Penerbit CV IRDH.

Suratno. (2018). *Asesmen Teman Sejawat (ATS): Sebuah Kajian Teoritis Berbasis Model Pembelajaran Kolaboratif (PBK)*. Purwokerto: Penerbit CV IRDH.

Yusuf, A. Muri. (2015). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendali Mutu Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

<https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2/>

<https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9>