

PENERAPAN ANDRAGOGI DAN HEUTOGOGI MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL TERPADU PADA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

Susanti Sufyadi^{1*}, Agus Hadi Utama², Rica Rahmah³, Qomario⁴

¹²³⁴Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

* susanti.sufyadi@ulm.ac.id

Abstract

One of the characteristics of Educational Technology is the Practice Based Course. The general conditions experienced by students usually begin with students' limited understanding of the nature of the field of educational technology practice, besides that, there is often a disconnect between the theory of the field of science being studied and the conditions and needs that take place in practice locations. This research is a descriptive qualitative research conducted to identify the effectiveness of project based learning strategy with contextual integrated approach as an alternative strategy for andragogy and heutagogy. Using qualitative methods, data were collected using interviews, observation, questionnaires and documentation, then analyzed through the stages of data collection, data presentation, data reduction and drawing conclusions. The results of the study show that the application of the learning strategy has an impact on student learning outcomes. This learning strategy can be alternative for the application of andragogy and heutagogy, especially in implementing practice-based courses by taking into account several things, especially competencies mapping in the integrated subject matter

Keywords: Andragogy, Heutagogy Project Based Learning, Contextual Integrated Approach, Educational Technology, Practice Based Course.

Abstrak

Salah satu karakteristik program studi Teknologi Pendidikan adalah Practice Based Course (rangkaian pembelajaran berbasis praktik). Kondisi umum yang dialami mahasiswa biasanya dimulai dengan pemahaman terbatas mahasiswa tentang sifat dari bidang praktik teknologi pendidikan, selain itu, sering ada keterputusan antara teori bidang ilmu yang dipelajari dengan kondisi dan kebutuhan yang berlangsung di lokasi praktek. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan strategi pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual terpadu sebagai salah satu alternatif penerapan andragogi dan heutagogi. Menggunakan metode kualitatif, data dikumpulkan dengan teknik wawancara, observasi, angket dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan pengumpulan data, penyajian data, reduksi data dan pengambilan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek dinilai efektif dan berdampak pada hasil belajar mahasiswa. Strategi pembelajaran ini dapat menjadi alternatif untuk penerapan andragogi dan heutagogi khususnya dalam pelaksanaan rangkaian pembelajaran berbasis praktik dengan memperhatikan beberapa hal, terutama pemetaan kompetensi mata kuliah yang dipadukan.

Kata kunci: Andragogi, Heutagogi, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pendekatan Kontekstual Terpadu, Teknologi Pendidikan, Pembelajaran Berbasis Praktik

1. Pendahuluan

Pada Universitas Lambung Mangkurat, Program studi Teknologi Pendidikan (selanjutnya disebut Prodi TP) merupakan salah satu program studi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (selanjutnya disebut FKIP). Karakteristik Prodi TP seperti juga Program Studi lainnya di FKIP adalah mengajarkan bidang ilmu dan keahlian yang bersifat Practice Based Course (rangkaiannya pembelajaran berbasis praktik). Dalam buku yang berjudul *Curriculum Models for the 21st century*, Barney Dalgarno dkk (2014) menjelaskan bahwa kondisi umum yang dialami mahasiswa ketika mengikuti rangkaian pembelajaran ini biasanya dimulai dengan pemahaman terbatas mahasiswa tentang sifat dari bidang praktik pada bidang ilmu yang dipelajari, selain itu, sering ada keterputusan antara teori bidang ilmu yang dipelajari di dalam kelas dengan kondisi dan kebutuhan yang berlangsung di lokasi praktek. Pendapat ini dibuktikan dengan temuan penelitian awal yang dilakukan di lingkungan Prodi TP, melalui wawancara dengan dosen, mahasiswa dan guru pamong di sekolah mitra, observasi pembelajaran serta studi dokumentasi hasil belajar mahasiswa diperoleh informasi sebagai berikut: (1). Terkait dengan pemahaman mahasiswa pada praktik bidang ilmu serta kesesuaian antara konsep dan keterampilan yang dipelajari dengan kebutuhan di lokasi praktik, pada beberapa mata kuliah yang memerlukan penguasaan kompetensi prasyarat teknologi pendidikan, meliputi pengertian teknologi dalam teknologi pendidikan, cakupan dalam 5 kawasan teknologi pendidikan, fokus praktik profesi teknolog pendidikan, teridentifikasi kemampuan mahasiswa pada kompetensi prasyarat ini masih perlu diperkuat; (2). Pada pembelajaran melalui penugasan dan simulasi di ruang kelas, meski dengan bantuan media pembelajaran, mahasiswa mengalami kendala membayangkan situasi/kondisi sebenarnya; (3). Berdasarkan pengamatan kinerja mahasiswa yang melaksanakan asistensi mengajar serta umpan balik dari guru pamong, teridentifikasi kesulitan mahasiswa untuk mengambil inisiatif, mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di satuan pendidikan serta menentukan solusi menyesuaikan kebutuhan tersebut dengan konsep dan keterampilan yang telah dipelajari. Dengan karakteristik generasi Gen Z. Menurut Ryan Jenkins (2017), Gen Z memiliki harapan, preferensi, dan perspektif kerja yang berbeda serta dinilai menantang bagi organisasi, karena mereka akan lebih mungil, lebih beragam, lebih bersifat global dan akan mempengaruhi perilaku kita. Di banyak analisis, para ahli menyatakan bahwa Gen Z memiliki sifat dan karakteristik yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Beberapa karakteristik Gen Z antara lain: Penggunaan media sosial dan digitalisasi; Keterhubungan Gen Z dengan orang lain; Kesenjangan keterampilan; Terkoneksi dengan banyak orang, dan ; Keterbukaan. Karakteristik Gen Z yang berada pada usia remaja akhir memasuki dewasa awal ini menyiratkan kebutuhan pendekatan andragogi dan heutagogi.

Menurut Knowles sebagaimana dikutip oleh Adebisi (2018) andragogy is the 'art and science of helping adults learn, the goal of adult education should be self-actualization.

Therefore, the learning process should involve the whole of emotional, psychological, and intellectual being. Dari penjelasan ini dapat kita pahami bahwa andragogi merupakan metode dan praktik pembelajaran yang digunakan untuk memfasilitasi kebutuhan belajar orang dewasa, pembelajaran ini perlu di rancang agar orang dewasa sebagai pelajar memiliki kendali untuk pengalaman belajarnya. Sementara itu heutagogi menurut Blaschke (2012) , lingkungan belajar heutagogis memfasilitasi pengembangan peserta didik yang berkemampuan dan menekankan pada pengembangan kompetensi serta kapasitas peserta didik untuk belajar. Kapabilitas kemudian merupakan perpanjangan dari kompetensi yang dimiliki seseorang, dan tanpa kompetensi tidak akan ada kemampuan. Melalui proses perulangan ganda, pelajar menjadi lebih sadar akan gaya belajar pilihan mereka dan dapat dengan mudah menyesuaikan situasi belajar baru dengan gaya belajarnya, sehingga mewujudkannya pembelajar yang lebih mampu. Dengan fokus ganda pada kompetensi dan kapabilitas, heutagogi menggerakkan para pendidik selangkah lebih dekat ke arah pemenuhan kebutuhan pelajar dewasa dalam bidang yang lebih baik, lingkungan kerja yang kompleks dan berubah.

Menurut Holmes sebagaimana dikutip oleh Adebisi (2018) model andragogi berkaitan dengan penyediaan prosedur dan sumber daya untuk membantu peserta didik memperoleh informasi dan keterampilan. Dalam model ini, guru (fasilitator, agen perubahan, konsultan) menyiapkan serangkaian tata cara pelibatan peserta didik dalam suatu proses yang meliputi: (a) penetapan iklim yang kondusif untuk belajar; (b) menciptakan mekanisme perencanaan bersama; (c) mendiagnosis kebutuhan pembelajaran; (d) merumuskan tujuan program (konten) yang akan memenuhi kebutuhan tersebut; (e) merancang pola pengalaman belajar pengalaman; (f) melakukan pengalaman belajar ini dengan teknik dan yang sesuai bahan; dan (g) mengevaluasi hasil pembelajaran dan mendiagnosis kembali pembelajaran.

Dari data yang terkumpul dan dikaitkan dengan pendapat para ahli dijelaskan pada paragraf sebelumnya, disimpulkan beberapa kebutuhan strategi pembelajaran yang perlu ditindaklanjuti untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada program studi Teknologi Pendidikan, FKIP, ULM, meliputi: (1). strategi pembelajaran yang mengenalkan praktik profesional teknolog pendidikan secara nyata; (2). strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mengalami langsung kondisi praktik professional teknolog pendidikan. Merujuk pada kebutuhan tersebut peneliti melakukan penelitian pada penerapan strategi andragogi dan heutagogi melalui pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual terpadu pada mata kuliah pengembangan sistem pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang diberikan kepada mahasiswa Prodi TP, FKIP, ULM semester 5.

Pembelajaran berbasis proyek dipilih sebagai strategi untuk menerapkan andragogi dan heutagogi karena dianggap dapat memberikan ruang untuk penerapan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa serta dinamis atau tidak kaku. Selain itu menurut John W. Thomas

(2000) terdapat 5 kriteria pembelajaran berbasis proyek, yaitu: sentralitas, pertanyaan pendorong, investigasi konstruktif, otonomi, dan realisme, karakteristik ini juga selaras dengan ciri andragogi dan heutagogi.

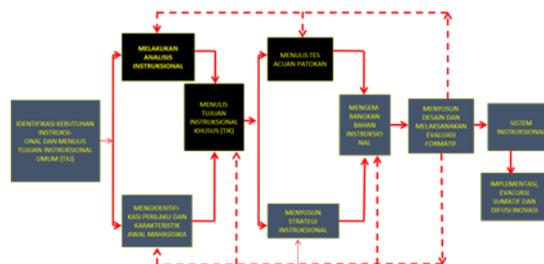
2. Metode

Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui efektivitas penerapan strategi andragogi dan heutagogi melalui pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual terpadu pada mata kuliah Pengembangan Sistem Pembelajaran dan Evaluasi Pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, angket dan dokumentasi, data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui tahapan pengumpulan data, penyajian data, reduksi data dan pengambilan kesimpulan.

Penelitian dilakukan di Prodi TP, ULM, Banjarmasin dan 9 satuan pendidikan di wilayah Banjarbaru, Kalimantan Selatan. Responden pada penelitian terdiri dari: 52 orang mahasiswa Prodi TP semester 5 yang mengikuti perkuliahan Pengembangan Sistem Pembelajaran dan Evaluasi Pembelajaran, Kepala Sekolah dan Guru Sekolah Dasar dari 8 Sekolah Dasar di lingkup Gugus Biduri Kota Banjarbaru, dan Kepala Sekolah serta guru di SMPN 4 Banjarbaru, Kalimantan Selatan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan desain strategi pembelajaran berbasis proyek untuk penerapan andragogi dan heutagogi pada penelitian ini menggunakan model desain instruksional MPI¹



Gambar 1. Model Pengembangan Instruksional (MPI), Atwi Suparman, 2012, p.116

Secara umum hasil pengembangan pada setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut:

Tahap 1, Analisis awal untuk mengidentifikasi kebutuhan instruksional, dari kendala dan kebutuhan belajar yang teridentifikasi, disimpulkan kebutuhan strategi andragogi dan heutagogi melalui pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual terpadu pada mata kuliah Pengembangan sistem pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Tahapan dalam Pembelajaran Berbasis Projek dengan Pendekatan Kontekstual Terpadu				1
Pengembangan Sistem Pembelajaran				
Pemahaman dasar: Mengenali, membangun kesadaran dan pemahaman mahasiswa terhadap konsep dasar, fungsi, subjek, klasifikasi dan prinsip evaluasi pembelajaran				
1 Konsep dasar	2 - 3 Pembelajaran sebagai sistem	4 - 5 Keterkaitan Antar Sistem Pembelajaran	6 - 7 Mengaplikasikan Model-model Desain Instruksional	
Merefleksikan pemahaman terkait prinsip-prinsip pengembangan sistem pembelajaran dalam contoh yang kontekstual	Mengidentifikasi komponen-komponen dalam sistem pembelajaran di tingkat satuan pendidikan	Menganalisis dan menjelaskan keterkaitan antar komponen dalam sistem pembelajaran	Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan berbagai model desain instruksional	
Evaluasi Pembelajaran				
Pemahaman dasar: Mengenali, membangun kesadaran dan pemahaman mahasiswa terhadap konsep dasar, fungsi, subjek, klasifikasi dan prinsip evaluasi pembelajaran				
1- 2 Konsep dasar	3. Paradigma asesmen	4. Fungsi asesmen dalam pembelajaran	5. Tujuan pembelajaran sebagai dasar untuk pelaksanaan asesmen	6 - 7 Evaluasi belajar
Menyajikan hasil telaah referensi terkait konsep dasar evaluasi pembelajaran, metode, pengertian pengukuran, penilaian, dan evaluasi, penilaian pembelajaran, bahan atau fungsi penilaian, dan ciri-ciri penilaian dalam pembelajaran	Merefleksikan pemahamannya tentang paradigma asesmen dalam bentuk tanggapan untuk video penjelasan paradigma asesmen dan deskripsi singkat menggunakan bahasa sendiri mengenai urgensi pemahaman tentang berbagai bentuk instrumen asesmen dengan pemahaman prinsip asesmen	Mengidentifikasi dan menyajikan klasifikasi berbagai bentuk instrumen asesmen dalam bentuk dokumen/buku	Merumuskan kerangka rencana pembelajaran (backdraft design) yang menggambarkan keselarasan antara tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran dan asesmen	Menyusun rencana asesmen awal pembelajaran, formatif dan sumatif serta penjabaran lingkungan sekolah
Tahapan dalam Pembelajaran Berbasis Projek dengan Pendekatan Kontekstual Terpadu				2
Terpadu Pengembangan Sistem Pembelajaran dan Evaluasi Pembelajaran				
Kontekstualisasi: mengaitkan pemahaman evaluasi pembelajaran di satuan pendidikan				
8 - 9 Pengumpulan data	10	11	12	13. Pitch Idea (asesmen formatif)
Melakukan kunjungan ke sekolah, mengidentifikasi komponen sistem pembelajaran, mengobservasi pembelajaran untuk menganalisis kebutuhan instruksional dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang dipraktikkan guru.	Pengorganisasian dan pengolahan data Mengolah data dan informasi di dalam kelompok, meliputi: - Kondisi komponen-komponen dalam sistem pembelajaran di satuan pendidikan - Kebutuhan instruksional dan non instruksional - Karakteristik hasil pembelajaran, strategi pembelajaran dan asesmen - Validitas dan reliabilitas instrumen asesmen.	Peta Kompetensi dan Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi pembelajaran Menyusun peta kompetensi dan strategi instruksional Menganalisis validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi pembelajaran	Strategi Instruksional dan Pengolahan hasil evaluasi pembelajaran Mengidentifikasi dan mengembangkan prototipe bahan instruksional yang sesuai dengan strategi instruksional Analisis video dan instrumen evaluasi untuk mengidentifikasi langkah memuatkan nilai akhir dan laporan hasil belajar	Paparan hasil pengorganisasi dan pengolahan data serta diskusi kritis mengenai isu yang didapatkan dari hasil pengolahan data.
Tahapan dalam Pembelajaran Berbasis Projek dengan Pendekatan Kontekstual Terpadu				3
Terpadu Pengembangan Sistem Pembelajaran dan Evaluasi Pembelajaran				
Aksi: Bersama-sama mewujudkan pelajaran yang didapatkan oleh mahasiswa melalui aksi nyata				
14 Merancang dan menyiapkan Paparan hasil	15. Paparan hasil Asesmen Sumatif	16. Tes tertulis Asesmen Sumatif		
mempresentasikan isu dan solusi aksi yang ditawarkan	Presentasi laporan hasil analisis dan rekomendasi sistem dan evaluasi pembelajaran yang dibutuhkan sekolah.	Tes tulis dan Evaluasi aksi, solusi dan menyusun rencana keberlanjutan aksi		
Refleksi dan Tindak Lanjut: Berbagi karya, evaluasi, refleksi dan menyusun langkah strategis				

Gambar 5. Strategi Instruksional Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Pendekatan Kontekstual Terpadu Mata Kuliah Pengembangan Sistem Pembelajaran dan Evaluasi Pembelajaran

Pada gambar 5 kita dapat melihat bahwa terdapat 3 sintaks pembelajaran, yaitu: pemahaman dasar, kontekstualisasi dan aksi. Pada tahap pemahaman dasar, pembelajaran masih dilakukan secara terpisah, dengan tujuan untuk memberikan mahasiswa pemahaman yang kuat untuk melaksanakan proyek di tahap berikutnya.

Pada tahap kontekstualisasi dan aksi, capaian kompetensi pada dua mata kuliah sudah mulai dipadukan, dapat dilihat pada peta kompetensi pada gambar 1, terdapat capaian kompetensi dengan warna tabel yang sama. Pada rangkaian pembelajaran ini, mahasiswa langsung mempraktikkan seluruh kegiatan pembelajaran, bukan melakukan simulasi, mahasiswa menggunakan pengetahuan serta keterampilannya untuk menyelesaikan tahapan-tahapan dalam pembelajaran, sampai akhirnya menghasilkan solusi untuk kebutuhan pengembangan sistem pembelajaran dan evaluasi pembelajaran sesuai dengan hasil analisis mereka masing-masing.

Pendekatan andragogi dan heutagogi juga terlihat pada kegiatan pembelajaran ini, dimana dosen lebih banyak berperan sebagai fasilitator dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaktualisasikan diri, seluruh rangkain pembelajaran di rancang dengan mempertimbangkan aspek emosional, psikologis dan intelektual mahasiswa.

Tahap 4, melaksanakan evaluasi formatif pada strategi yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini metode untuk evaluasi pelaksanaan strategi andragogi dan heutagogi melalui pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual terpadu, dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 52 mahasiswa Prodi TP semester 5, yang mengikuti perkuliahan pengembangan sistem pembelajaran dan evaluasi pembelajaran, para mahasiswa mengisi kuesioner setelah mereka selesai mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran, diketahui dari kegiatan tersebut persepsi para mahasiswa sebagai berikut:

Table 1. Indikator Penilaian Hasil Evaluasi Formatif

No.	Indikator	Hasil Evaluasi
1	Persepsi Mahasiswa tentang Penerapan Strategi Andragogi dan Heutagogi melalui Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Pendekatan Kontekstual Terpadu pada Mata Kuliah Pengembangan Sistem Pembelajaran dan Evaluasi Pembelajaran	96,2 % setuju dan 3,8 % tidak setuju
2	Persepsi mahasiswa Terhadap Efektivitas Pelaksanaan Pembelajaran	Di kisaran 1-5 • 17,3% memberi skor 3 • 65,4% memberi skor 4 • 17,3% memberi nilai 5
3	Antusiasme mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran	Di kisaran 1-5 • 9,6% memberi skor 3 • 51,9% memberi skor 4 • 38,5% memberi nilai 5

Dari data yang dijelaskan pada gambar 6 sampai dengan 9 dapat disimpulkan kesesuaian strategi andragogi dan heutagogi melalui pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual terpadu dengan karakteristik mata kuliah serta karakteristik dan kebutuhan mahasiswa. Data dan informasi pendukung lainnya yang dapat memperkuat kesimpulan tersebut antara lain sebagai berikut:

Persepsi mahasiswa tentang ciri-ciri pembelajaran andragogi, heutagogi dan pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual yang telah dilaksanakan, yaitu:

1. Fokus pada masalah dalam konsep penugasan, melibatkan peserta didik dalam investigasi, dan menghasilkan rekomendasi produk untuk sekolah
2. Melakukan proyek yang nyata dan berkelanjutan dengan keterlibatan langsung mahasiswa.
3. Pembelajaran berpusat pada proses, langsung terhadap objek permasalahan yang ada, dan pemecahan masalah sendiri.
4. Merumuskan kebutuhan sekolah secara bertahap, membuat rekomendasi produk, dan melibatkan mahasiswa dalam investigasi konstruktif.
5. Menghasilkan produk berbasis lingkungan yang diterapkan di kehidupan nyata.
6. Keterkaitan antara mata kuliah, materi terpadu, dan terurut.

7. Memiliki tujuan jelas, fokus pada proses pembelajaran, dan memberikan pengalaman bermakna.
8. Mahasiswa memiliki kebebasan dalam pengambilan keputusan, menghadapi tantangan, dan dievaluasi pada setiap tahap.
9. Belajar teori permasalahan, menganalisis pembelajaran sekolah dasar, dan memberikan solusi yang tepat.

Persepsi Mahasiswa Terhadap Manfaat yang didapat setelah mengikuti pembelajaran, yaitu:

1. Lebih teliti karena kesalahan kecil dapat memengaruhi hasil.
2. Memperoleh pengalaman dalam analisis, kinerja, dan kerja sama tim.
3. Memahami bahwa teori di ruang perkuliahan kadang berbeda dengan kenyataan yang terjadi di lapangan. Maka mahasiswa TP harus menyesuaikan teori dengan realitas lapangan, memberikan solusi objektif.
4. Melihat langsung proses pembelajaran dan perbedaan antara sekolah kota dan desa.
5. Memahami situasi sekolah untuk memberikan rekomendasi sesuai kebutuhan.
6. Banyak manfaat dari mata kuliah ini, terutama dari observasi di sekolah dan faktor-faktor dalam penyelesaian masalah.
7. Pengalaman terjun ke lapangan, interaksi dengan satuan pendidikan, dan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran.
8. saya menjadi mengetahui bahwa dalam proses pembelajaran pentingnya pengembangan sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
9. Meningkatkan pemahaman terhadap peserta didik dan pendidik serta pentingnya variasi dalam metode pengajaran.

Merujuk penjelasan tentang pembelajaran berbasis proyek yang dijelaskan John W. Thomas², menjelaskan 5 kriteria pembelajaran berbasis proyek, yaitu: sentralitas, pertanyaan pendorong, investigasi konstruktif, otonomi, dan realisme. Dari data pemahaman mahasiswa tentang ciri-ciri pembelajaran berbasis proyek yang telah mereka ikuti, kita dapat melihat kesesuaian ciri-ciri yang dijelaskan mahasiswa dengan kriteria pembelajaran berbasis proyek yang dijelaskan ahli.

Tahap 5, implementasi, evaluasi sumatif dan difusi inovasi. Strategi evaluasi sumatif dilakukan dengan mengidentifikasi hasil belajar mahasiswa, dalam penelitian ini hasil belajar diidentifikasi dengan rekapitulasi nilai dari penilaian yang dilakukan dosen pengampu, para kepala sekolah dan guru sekolah sasaran observasi serta melalui penilaian kinerja antar sesama mahasiswa. **Penilaian oleh dosen pengampu dilakukan dalam kegiatan** asesmen formatif,

mempertimbangkan prosentase kehadiran dan sikap selama proses pembelajaran serta asesmen sumatif dengan tes tertulis dan penilaian produk hasil pembelajaran proyek. **Penilaian kepala sekolah dan guru dilakukan** dengan pengisian lembar penilaian pada saat mahasiswa melakukan kunjungan sekolah untuk melakukan observasi dan pada saat pertemuan untuk paparan hasil observasi dan produk hasil proyek. Sementara **penilaian kinerja antar mahasiswa dilakukan** dengan lembar refleksi pada saat tes tertulis asesmen sumatif. Mahasiswa diminta untuk memberikan pendapat untuk kinerja dan kontribusi anggota kelompoknya selama pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek. Pada tahap ini, rubrik asesmen yang telah disusun sebelumnya digunakan sebagai acuan untuk menentukan nilai dan deskripsi hasil belajar.

Hasil penilaian para kepala sekolah dan guru sekolah sasaran observasi sebagai berikut:

Table 2 Indikator Penilaian Hasil Evaluasi Sumatif

No.	Indikator	Hasil Evaluasi
1.	Kinerja mahasiswa pada saat kunjungan sekolah meliputi: keaktifan, kesopanan, kejelasan informasi serta kecepatan dan ketepatan kerja	66,7% memberikan skor baik 29,2% memberikan skor sangat baik 4,1% memberikan skor yang cukup baik
2.	Kualitas analisis yang dilakukan mahasiswa	66,7% memberikan skor baik 25% memberikan skor yang sangat baik 8,3% memberikan nilai cukup baik
3.	Kegunaan, kesesuaian, dan tingkat keterlaksanaan produk yang dihasilkan mahasiswa	62,5% memberikan skor baik 25% memberikan skor yang sangat baik 12,5% memberikan skor yang cukup baik

Dari seluruh rangkaian hasil penilaian yang dilakukan oleh dosen, kepala sekolah, dan guru serta penilaian kinerja antar mahasiswa, rata-rata mahasiswa menunjukkan capaian kompetensi pada kriteria sangat baik dan baik pada rentang nilai akhir 77-100, kelas A. dan A-, terdapat beberapa mahasiswa yang masuk kriteria Cukup, pada rentang nilai akhir 69 – 76, nilai B+ dan B, namun tidak ada mahasiswa yang masuk kriteria perlu bimbingan yaitu yang berada pada nilai akhir kisaran di bawah 69, nilai B- dan di bawahnya.

4. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan, antara lain pelaksanaan pembelajaran dinilai efektif dan berdampak, mengacu pada data: (1) Persepsi mahasiswa yang positif terhadap pemenuhan kriteria strategi andragogi, heutagogi dan pembelajaran berbasis proyek, dan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran. (2) Pencapaian hasil belajar mahasiswa melalui penilaian dari berbagai pihak yaitu: dosen pengampu, kepala sekolah, dan guru di sekolah mitra serta penilaian antar mahasiswa. Hasil penilaian menunjukkan rata-rata pencapaian kompetensi mahasiswa berada pada kriteria sangat baik dan baik, dengan nilai A dan A-.

Kriteria andragogi yang terlihat melalui pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual terpadu antara lain: (a) penetapan iklim yang kondusif untuk belajar; (b) menciptakan mekanisme perencanaan bersama; (c) mendiagnosis kebutuhan pembelajaran; (d) merumuskan tujuan program (konten) yang akan memenuhi kebutuhan tersebut; (e) merancang pola pengalaman belajar pengalaman; (f) melakukan pengalaman belajar ini dengan teknik dan yang sesuai bahan; dan (g) mengevaluasi hasil pembelajaran dan mendiagnosis kembali pembelajaran. Sementara double loop dan refleksi diri yang menjadi konsep kunci dalam heutagogi, teridentifikasi terutama pada pelaksanaan asesmen yang terpadu dengan pembelajaran serta pemanfaatan hasil asesmen sebagai acuan untuk memberikan umpan balik yang tepat kepada mahasiswa, sehingga hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan sekaligus memperkuat kemampuan mahasiswa untuk menyesuaikan situasi belajar baru dengan strategi belajarnya, sehingga mewujudkannya pembelajar yang lebih mampu. Tercapainya hasil pembelajaran dalam bentuk nilai dapat dihasilkan dengan menerapkan strategi pembelajaran konvensional atau strategi lain selain pembelajaran berbasis proyek, namun dalam penerapan pembelajaran berbasis proyek, tujuan dari andragogi yaitu yaitu self directed learning dan heutagogi yaitu self determined learning dapat terpenuhi.

Daftar Rujukan

Blaschke, Lisa Marie. (2012). "Heutagogy and Lifelong Learning: A Review of Heutagogical Practice and Self-Determined Learning." *International Review of Research in Open and Distance Learning*.

Gosper, M., et al. (2014). "Curriculum Models for the 21st Century." Springer.

Jenkins, Ryan. (2017). "4 Reasons Generation Z Will Be The Most Different Generation." Diakses dari Ryan Jenkins Next Generation Speaker: <https://blog.ryan-jenkins.com/2017/01/26/4-reasons-generation-z-will-be-the-most-different-generation>.

Suparman, Atwi. (2012). "Desain Instruksional Modern." Penerbit Erlangga.

Thomas, John W. (2000). "A Review of Research on Project-Based Learning." [http://www.bie.org/research/study/review_of_project_based_learning_2000]

T. A. Adebisi and O. Oyeleke,(2018). "Promoting effective teaching and learning in online environment: A blend of pedagogical and andragogical models," Bulg. J. Sci. Educ. Policy, vol. 12, 2018, [Online]. Available: <http://bjsep.org/getfile.php?id=263>.