

**LAPORAN PENELITIAN DOSEN MUDA
TAHUN ANGGARAN 2017**



**PENINGKATAN KUALITAS PENILAIAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA
MATAKULIAH DESAIN PRODUK DENGAN PENDEKATAN PENILAIAN PRODUK**

Oleh
Edin Suhaedin Purnama Giri, M.Pd.
Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn.
Novia Suhartatik
Arif Langgeng Firmansyah

Dibiayai DIPA Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor: 11/BA-Penelitian/UN.34.12/DT/X/2017

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN DOSEN MUDA**

1. Judul Penelitian : Peningkatan Kualitas Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Desain Produk dengan Pendekatan Penilaian Produk.
2. Ketua Peneliti :
- a. Nama lengkap : Edin Suhaedin Purnama Giri, M.Pd.
- b. NIP : 19680706 199903 1 003
- c. Pangkat/Gol. : Penata Muda Tk 1/ III b
- d. Jabatan : Asisten Ahli
- e. Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
- f. Bidang Keahlian : Pendidikan Seni
- g. Telepon : 085201382113
- rumah/kantor/HP
- h. e-mail : suhaedin@uny.ac.id
3. Tema Penelitian Payung : Penilaian Hasil Belajar
4. Group Research : Kriya dan Pembelajarannya

5. Personalia
- a. Anggota Pelaksana Dosen

No.	Nama Dosen	NIP	Bidang Keahlian
1.	Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn.	195812311988121001	Penciptaan Seni

- b. Anggota Pelaksana Mahasiswa

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Prodi
1.	Novia Suhartatik	13207241031	Pendidikan Kriya
2.	Arif Langgeng Firmansyah	13207244032	Pendidikan Kriya

6. Jangka Waktu Penelitian : 6 bulan
7. Biaya yang diperlukan : Rp 5.000.000,- (Lima Juta Rupiah)
8. Sumber Dana :

Ketua BP Penelitian Fakultas,

Yogyakarta, 2 Nopember 2017

Ketua Tim Peneliti,

Dr. Tadkirotun Masfiroh, M.Hum.
NIP. 19690829 199403 2 001

Edin Suhaedin Purnama Giri, M.Pd.
NIP. 19680706 199903 1 003



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah yang telah memberikan berbagai nikmat pada kami, baik berupa rahmat, barokah, dan kesehatan, sehingga penelitian ini dapat diselenggarakan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini juga kami mengucapkan terima kasih kepada Rektor UNY, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Ketua DPP Penelitian FBS yang telah memberikan dana serta kesempatan, sehingga terlaksananya penelitian ini. Selain itu pada kesempatan ini tidak lupa kami ucapkan terima kasih kepada Kajur Pendidikan Seni Rupa serta Kaprodi Pendidikan Kriya yang memberikan ijin penggunaan kelas Desain Produk di lingkungan fakultas dan jurusan. Pada kesempatan ini pula kami mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Tri Hartiti Retnowati, M.Pd., yang telah memberikan masukan guna perbaikan penelitian ini.

Atas kebaikan yang telah diberikan tidak mungkin peneliti balas dengan materi, namun hanya doa semoga dapat pahala berlimpah dari Allah SWT. Amin.

Yogyakarta, 2 Nopember 2017
Peneliti

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Menulis konsep desain produk kriya	19
Tabel 2.	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Mengembangkan gagasan/ Ide desain	19
Tabel 3.	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Membuat gambar kerja produk kriya	20
Tabel 4.	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Membuat prototipe produk	20
Tabel 5.	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Laporan pengkajian desain produk.....	20
Tabel 6.	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Presentasi	20
Tabel 7.	Kisi-kisi Instrumen: menulis konsep desain produk kriya	21
Tabel 8.	Analytic Rubric : Penyusunan Analisis Situasi	21
Tabel 9.	Analytic Rubric : Penyusunan Brief design	22
Tabel 10.	Analytic Rubric : Penyusunan Kajian-kajian	23
Tabel 11.	Skor Tugas Penulisan Analisis Situasi	26
Tabel 12.	Skor Tugas Penulisan Brief Design	26
Tabel 13.	Skor Tugas Penulisan Kajian Pustaka	27
Tabel 14.	Rekapitulasi Skor Tugas Penulisan Konsep	27
Tabel 15.	Kisi-kisi Instrumen: Mengembangkan gagasan	33
Tabel 16.	Rubric Penilaian Sket alternatif dan sket terpilih	35
Tabel 17.	Skor Kemampuan Membuat Sket	37
Tabel 18.	Kisi-kisi Instrumen: Gambar Kerja	42
Tabel 19.	Rubric Penilaian : Gambar tampak, Gambar konstruksi, Gambar detail, dan Gambar perspektif	43
Tabel 20.	Skor Kemampuan Membuat Gambar Kerja	44

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	I
KATAN PENGANTAR	ii
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR ISI	iv
RINGKASAN	V
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Penelitian.....	2
D. Manfaat.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Landasan Teori.....	5
1. Penilaian Produk	5
2. Matakuliah Desain Produk	8
3. Karakteristik Mahasiswa	9
B. Hipotesis Tindakan.....	9
C. Signifikansi Hasil Penelitian	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	11
A. Jenis Penelitian.....	11
B. Setting Penelitian.....	11
C. Prosedur Penelitian.....	11
D. Teknik Analisis Data	13
E. Siklus Penelitian	13
F. Indikator Keberhasilan Penelitian	14
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	15
A. Lokasi dan Situasi Awal	15
B. Karakteristik Matakuliah.....	16
C. Desain Tindakan	18
D. Pelaksanaan Tindakan	21
BAB V SIMPULAN	47
DAFTAR PUSTAKA	49

PENINGKATAN KUALITAS PENILAIAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATAKULIAH DESAIN PRODUK DENGAN PENDEKATAN PENILAIAN PRODUK

Edin Suhaedin Purnama Giri
I Ketut Sunarya,
Novia Suhartatik
Arif Langgeng Firmansyah

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model penilaian produk dengan pendekatan analisis terhadap peningkatan kualitas penilaian dan peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Desain Produk.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan prosedur penelitian; perencanaan tindakan, Implementasi tindakan; observasi dan evaluasi, serta analisis dan refleksi. Data dianalisis dengan cara diklasifikasikan dan dikategorisasikan secara sistematis dan menurut karakteristiknya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, kemampuan mahasiswa dalam membuat konsep desain produk kriya secara keseluruhan cukup. Masalah yang dikaji mahasiswa sudah terfokus pada kebutuhan masyarakat, namun masih banyak mahasiswa yang belum mampu untuk mengkaitkan permasalahan atau kebutuhan tersebut dengan SDM, SDA, dan teknologi. Masalah sudah disusun dari umum ke khusus, namun tidak logis, tidak runtut, dan tidak jelas. Penyampaian permasalahan dengan menggunakan bahasa yang komunikatif, menggunakan kata dan kalimat baku. Sementara itu *brief design* sudah menggambarkan jenis produk, tempat dan waktu penggunaan, tetapi belum menjelaskan alasan pentingnya produk yang dibuat, serta tidak jelasnya sasaran pengguna produk. Kelemahan dalam pengkajian terutama tidak terdapatnya sumber teori yang dicantumkan. *Kedua*, kemampuan mahasiswa dalam membuat sket/mengembangkan gagasan secara keseluruhan cukup baik, tapi masih banyak yang lemah dalam memprediksi nilai ekonomis. Dalam pembuatan sket masih banyak mahasiswa yang lebih berorientasi pada nilai estetis. *Ketiga*, kemampuan mahasiswa dalam membuat gambar kerja tampaknya masih perlu ditingkatkan terutama dalam pembuatan gambar perspektif.

Kata kunci: Penilaian, desain produk, Kriya.

IMPROVING QUALITY ASSESSMENT OF STUDENT LEARNING RESULT IN MATAKULIAH DESIGN PRODUCTS WITH PRODUCT ASSESSMENT APPROACH

Edin Suhaedin Purnama Giri
I Ketut Sunarya,
Novia Suhartatik
Arif Langgeng Firmansyah

Abstract

This study aims to determine how much influence the model of product assessment with an analysis approach to improving the quality of assessment and improvement of student learning outcomes in the course of Product Design. The research method used is classroom action research with research procedure; action planning, Implementation of action; observation and evaluation, as well as analysis and replication. Data are analyzed by way of classified and categorized systematically and according to their characteristics.

The results showed that: First, the ability of students in making the concept of product craft design overall enough. The problem that the students studied has been focused on the needs of the society, but there are still many students who have not been able to link the problems or needs with human resources, natural resources, and technology. The problem has been compiled from general to specific, but not logical, unambiguous, and unclear. Submission of problems by using communicative language, using standard words and sentences. While the brief design has described the type of product, place and time of use, but has not explained the importance of the product made, as well as not clear the target user of the product. Weakness in the assessment especially the absence of the source of theories listed. Second, the ability of students in making sketches/develop ideas as a whole quite well, but there are still many weak in predicting economic value. In making sketch there are still many students who are more oriented towards aesthetic value. Third, the ability of students in drawing work still seems to need improvement especially in making perspective picture.

Keywords: Assessment, product design, Kriya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penilaian hasil belajar merupakan fungsi terpadu dari setiap penyelenggaraan program pendidikan di perguruan tinggi. Penilaian hasil belajar selalu berusaha mengungkap kemampuan peserta didik yang sebenarnya setelah melakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan teori tes klasik, kemampuan seseorang yang diperoleh dari hasil penilaian memiliki kesalahan. Kesalahan tersebut dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu kesalahan yang sifatnya acak dan kesalahan yang sifatnya spesifik.

Kesalahan acak disebabkan kondisi subjek yang melakukan pengukuran dan objek yang diukur selalu bervariasi. Kesalahan acak bisa juga disebabkan oleh kesalahan dalam pemilihan materi yang diujikan secara acak maupun terjadi karena pengukuran yang hanya dilakukan satu kali. Kesalahan spesifik terjadi apabila hasil penilaian lebih tinggi atau lebih rendah dari kemampuan sebenarnya. Dalam hal ini, tinggi dan rendah dapat dilihat pada kasus murah dan mahal nilai yang diberikan oleh dosen.

Apabila mahal dan murah nya dosen dalam melakukan penilaian tidak berlaku secara keseluruhan, maka penilaian yang dilakukan dosen dinyatakan bias. Kesalahan spesifik dapat juga terjadi karena kesalahan alat ukurnya, misalnya soal cenderung mudah atau sulit. Kesalahan spesifik ini sulit untuk ditaksir besarnya, karena belum ada model untuk melakukan estimasi. Oleh karena itu para ahli selalu berusaha mencari cara pengukuran/penilaian yang tepat untuk mengungkap kemampuan peserta didik yang sebenarnya.

Kenyataan di lapangan kesalahan-kesalahan tersebut, sering terjadi. Di program studi Pendidikan Kriya jurusan Pendidikan Seni Rupa, penilaian hasil belajar mahasiswa khususnya pada matakuliah praktek standarnya sangat bervariasi antara dosen satu dengan yang lainnya. Penilaian sering dilakukan secara subjektif, tidak memberikan informasi yang jelas terhadap kemampuan mahasiswa yang sebenarnya. Dengan demikian, standar dalam penilaian hasil belajar mahasiswa banyak variasinya / tidak seragam dan akan merugikan mahasiswa. Selain itu, fungsi diagnostik dalam penilaian karya seni rupa belum tampak, sehingga hasil penilaian tidak memberikan dampak terhadap peningkatan kualitas berkarya mahasiswa.

Untuk mengatasi permasalahan di atas maka sistem penilaian hasil belajar mahasiswa pada matakuliah praktek perlu ditingkatkan. Dalam rangka meningkatkan kualitas penilaian hasil belajar tersebut, peneliti akan memberikan perlakuan (*action*) pada matakuliah Desain Produk dengan menerapkan penilaian hasil belajar mahasiswa yang menggunakan model penilaian produk. Dalam penilaian produk terdapat dua pendekatan, yakni analitik dan holistik/ holistik (*gestalt*). Untuk kepentingan diagnostik maka penilaian produk dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: Hasil penilaian yang dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah praktek, khususnya mata kuliah Desain Produk di program studi Pendidikan Kriya mestinya akan membantu mahasiswa untuk mendapatkan informasi kemampuan yang sebenarnya, sekaligus mendapatkan gambaran tentang kelemahan dan kelebihan karya yang dibuatnya, sehingga mahasiswa mampu memperbaiki kelemahan tersebut. Di lapangan menunjukkan penilaian yang dilakukan masih bersifat subjektif, sehingga mahasiswa tidak dapat mengetahui kemampuan yang sebenarnya. Bagaimanakah penggunaan model penilaian produk dengan pendekatan analisis pada matakuliah Desain Produk dapat meningkatkan kualitas penilaian hasil belajar mahasiswa, sehingga dapat meningkatkan pula prestasi belajar mahasiswa pada matakuliah tersebut?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model penilaian produk dengan pendekatan analisis terhadap peningkatan kualitas penilaian hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Desain produk. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan mendeskripsikan besarnya pengaruh sistem penilaian yang diterapkan terhadap peningkatan hasil belajar Desain Produk mahasiswa. Dengan adanya *action research* ini diharapkan dapat menemukan model penilaian produk yang tepat untuk pembelajaran mata kuliah desain produk di program studi Pendidikan Kriya.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, manfaat yang dapat diharapkan adalah:

1. Bagi mahasiswa akan membantu dalam mendiagnosis kelebihan dan kekurangan yang ada pada karyanya, sehingga mahasiswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkarya desain produk. Selain itu penilaian semacam ini akan memposisikan kemampuan mahasiswa pada posisi yang tepat, sehingga mahasiswa tidak merasa dirugikan.
2. Bagi dosen/peneliti, (a) penelitian ini akan menemukan model penilaian yang tepat untuk pembelajaran Desain Produk. (b) Dosen memberikan penilaian dengan argumentasi yang dapat dipertanggungjawabkan.
3. Sedangkan bagi lembaga, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil kebijakan dalam peningkatan pembelajaran, khususnya peningkatan penilaian karya desain produk di program studi Pendidikan Kriya.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Landasan Teori

2. Penilaian Produk

Penilaian produk/hasil karya (*product assesment*), yakni penilaian terhadap keterampilan dalam membuat sesuatu produk dan kualitas produk/hasil karya seni rupa atau kriya dengan tidak mengabaikan proses berkarya. Dengan kata lain Penilaian produk tidak hanya diperoleh dari hasil akhir saja namun juga proses pembuatannya. Dalam penilaian ini karya seni rupa dan kriya dipandang sebagai produk/benda.

Dalam penilaian produk dapat dilakukan dua cara yaitu penilaian produk holistik dan penilaian produk analitik (Haryati, 2014: 57). Penilaian produk dengan cara holistik, penilaian yang berdasarkan kesan keseluruhan dari produk, biasanya dilakukan pada appraisal. Penilaian produk dengan cara analitik, yaitu berdasarkan aspek-aspek produk.

Dengan pendekatan holistik karya seni rupa dipandang sebagai suatu karya yang utuh dan tak dapat dipisah-pisahkan. Pendekatan metode holistik ini sebenarnya dipengaruhi atau bersumber dari ilmu jiwa global (*Gestalt*). metode ini menganjurkan untuk menilai karya seni dari perwujudannya yang utuh (Sudarmaji, 1979). Pengertian *gestalt* dalam psikologi adalah organisasi atau konfigurasi; sama juga dengan pengertian *ganzheit* atau struktur (Eysenck at al., 1972). Secara rinci dijelaskan dijelaskan dalam kamus psikologi, bahwa *gestalt* adalah keseluruhan bentuk, pola, struktur atau konvigurasi terpadu yang memiliki sifat khusus yang tidak dapat diperoleh dari penjumlahan bagian-bagiannya yang terpisah. Biasanya digunakan dalam kaitannya dengan fenomena perseptual (Driver, 1986; Dali 1982).

Gestalt juga merupakan suatu aliran dalam psikologi. Psikologi *gestalt* merupakan aliran psikologi yang terutama memberi perhatian pada proses-proses persepsi, dimana pokok pikiran utamanya ialah bahwa suatu keseluruhan adalah lebih besar dari pada penjumlahan bagiannya (Dali, 1982). *Gestalt* mempunyai sesuatu yang melebihi jumlah unsur-unsurnya, dan *gestalt* itu timbul lebih dahulu dari bagian-bagiannya. Dikaitkan dengan karya seni rupa, kualitas karya secara keseluruhan tidak akan sama dengan kualitas unsur-unsur yang membentuk karya tersebut.

Agar dapat mengungkap kualitas karya yang diamatinya, dalam proses pengamatan secara holistik, kerja intuitif lebih menonjol dibandingkan dengan kerja secara rasional, Bekerja intuitif yang dimaksud di sini adalah penilaian yang tidak didasarkan pada proses penalaran, namun didasarkan pada bisikan hati atau rasa semata.

Dengan adanya penilaian yang tidak didasarkan pada proses penalaran tersebut, maka emosional atau rasa akan menonjol dalam penilaian. Pada akhirnya subjektivitas dalam pendekatan ini akan muncul. "Keputusan dalam penilaian karya seni selalu subjektif. Dengan kata lain tidak mungkin mengukur kualitas artistik sangat objektif, seperti mengukur panjangnya suatu benda dengan meteran" (Duane and Preble, 1967: 125).

Dengan adanya subjektivitas dalam evaluasi karya seni, maka keputusan dalam evaluasi dapat dikatakan sangat relatif. Menurut Lowenveld dan Brittain (1982), keputusan tentang kualitas karya seni itu sangat relatif. Hal ini tidak hanya karena visual seseorang yang sangat sensitif, namun juga pengalaman dan kapasitas seseorang tentang karya seni yang berbeda. Sedangkan menurut Heyl bahwa kritik relatif tampak tidak absolut, karena dipengaruhi oleh perubahan dan perbedaan kondisi budaya, variasi intelegensi, dan pengalaman kritikus atau evaluator. (Beardsley dan Schueller 1970).

Untuk mengurangi Subjektivitas penilai, perlu adanya usaha untuk meningkatkan pengalaman estetis subjek penilai/evaluator dengan banyak melakukan penilaian dan berkarya seni. Dengan kata lain agar penggunaan metode holistik ini relatif objektif, seorang evaluator harus tahu, paham, dan melakukan dalam pembuatan karya sebagai objek penilaian..

Berbeda dengan cara holistic, cara analisis berperan dalam menyampaikan argumentasi hasil penilaian terhadap suatu karya seni rupa pada peserta didik sebagai penciptanya. Dalam mempertanggungjawabkan verbalnya keluar, makapenilai seni rupa melakukan analisis dan menyampaikan sebagian demi sebagian. Tanpa ini, jalan pikiran dan argumentasi pendapatnya tidak mungkin ditangkap orang lain (Sudarmaji, 1979: 18).

Berdasarkan pendapat Sudarmaji di atas, tampak bahwa pendekatan analisis dilakukan secara verbal. Muharam (1993) mengatakan bahwa perilaku analisis umumnya ditentukan oleh penilaian secara verbal. Dalam hal ini Eisner (1972) menolak tentang anggapan bahwa komentar atau pernyataan kritis tentang seni adalah tidak tepat dalam rangka mengapresiasinya, sebab dapat mengurangi nilai pengalaman visual itu sendiri. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa Eisner mendukung adanya komentar atau pernyataan kritis

secara verbal. Permasalahannya bukan pada bisa tidaknya seni diverbalkan, namun tentang kualitas dan kebermanfaatan komentar itu sendiri. Dalam konteks pendidikan komentar ini sangat jelas dibutuhkan dan sangat bermanfaat bagi pencipta seni rupa untuk perbaikan karya-karya yang akan diciptakannya.

Berdasarkan uraian di atas, metode analisis berguna untuk mengkomunikasikan hasil evaluasi karya seni rupa. Selain itu, metode ini dapat digunakan dalam memahami karya seni rupa. Agar pengamat dapat memahami, kemudian menerima lambang-lambang ekspresi senimannya, seharusnya pengamat dapat menganalisis dan mengevaluasi secara objektif serta mengajukan argumentasi tentang nilai yang terkandung dalam hasil seni (Bastomi, 1990). Dengan demikian, evaluasi terhadap karya seni rupa bukan di dasarkan senang atau tidak senang semata, namun dicari penyebabnya dengan sebuah analisis. Menurut Duane dan Prebel (1967), ketika melihat karya seni, yang terpenting adalah menemukan penyebab timbulnya rasa senang dan tidak senang.

Pentingnya analisis dalam evaluasi juga dikemukakan oleh Sudarso, bahwa pada saat melakukan penilaian diperlukan suatu analisis yang mendalam berdasarkan suatu prinsip (1988). Prinsip yang dimaksud di sini adalah prinsip seni, seperti yang dikemukakan oleh Duane dan Prebel (1967), bahwa untuk mengukur kualitas artistik dapat dilakukan dengan menerapkan prinsip seni. Dengan penerapan prinsip seni tersebut diharapkan evaluasi karya seni rupa dapat mendekati objektif. Evaluator seni dengan sadar mencoba tidak sekedar suka tidak suka terhadap suatu karya seni, namun mendukung keputusannya dengan referensi prinsip seni sebagai pernyataan sesungguhnya. Oleh karena itu, evaluasi ini merupakan kritik objektif yang sering digunakan pada pembelajaran seni (Hungerland dalam Beardsley dan Schueller, 1970: 254).

Dengan pendekatan analisis, karya seni rupa dievaluasi dengan merinci unsurnya, hubungan antarunsur, dan organisasi unsur. Dalam pendekatan tersebut, karya seni rupa dilihat sebagai suatu komposisi bentuk yang dapat dipahami melalui peranan elemen-elemen bentuk/*form* (garis, bentuk/*shape*, gelap terang, warna, dan volume) secara integral (Clever, 1966). Dengan demikian, kemampuan dalam menganalisis adalah kemampuan untuk menguraikan atau memisahkan/merinci unsur demi unsur.

Berdasarkan uraian tersebut, analisis pada dasarnya mencakup tiga pengertian analisis. Bloom (1981), Silverius (1991), Azwar (1987) berpendapat, bahwa "analisis terdiri atas: *Analysis of elements, analysis of relationship, analysis of organizational principles.*" Dalam hal ini, Muharam (1993) mengatakan, bahwa analisis adalah pembahasan karya seni rupa melalui unsur-unsur yang membangunnya, hubungan unsur dengan unsur lainnya, hubungan unsur dengan keseluruhannya.

Pada aspek komposisi, evaluasi kualitas karya seni rupa didasarkan pada standar komposisi yang dapat diterima secara relatif objektif. Suatu komposisi juga harus mengandung kaidah organisasi, misalnya kesatuan dan keseimbangan (Lansing, 1976). Dengan analisis, evaluasi lebih objektif yang dapat menafsirkan atau membahas karya untuk pengamatnya (Heyl dalam Beardsley dan Schueller, 1970).

Dengan pendekatan analisis karya seni dipandang sebagai objek evaluasi yang dapat dirinci menjadi bagian terkecil. Karena dipandang sebagai objek, kualitas hasil evaluasi didasarkan pada kualitas objek yang dievaluasi, bukan pada subjek yang mengevaluasi. Oleh karena dasar evaluasinya objek, maka pendekatan ini menjadi objektif.

Dalam proses evaluasi karya seni rupa, kedua pendekatan tersebut sering digunakan secara bersamaan. Evaluasi sangat tergantung pada keputusan atau kecondongan seseorang yang didasarkan pada objek secara keseluruhan (gestalt/ holistik), kemudian dengan pendiriannya yang tetap, memilih komponen secara random untuk dianalisis, hal ini dilakukan agar hasil keputusannya dapat diterima (Hungerland dalam Beardsley dan Schueller, 1970).

3. Matakuliah Desain Produk

Matakuliah desain produk merupakan mata kuliah praktek dan wajib tempuh bagi mahasiswa program studi Pendidikan Kriya dengan jumlah sks 4 dan kode matakuliah SSK6431. Matakuliah desain produk kriya diberikan agar mahasiswa dapat memahami kosep dasar desain produk, menulis konsep desain produk, memvisualisasikan konsep/membuat desain produk dari membuat sket sampai prototype, dan mengvaluasi karya desain produk kriya. Materi perkuliahan meliputi teori desain, desain produk kriya, pola berpikir desain, struktur proses desain, pengembangan gagasan dalam pemecahan masalah, visualisasi, teknik presentasi, dan evaluasi. Perkuliahan dilakukan dengan cara tatap muka secara klasikal dan individual, bimbingan, diskusi, dan presentasi desain. Sedangkan evaluasi dilakukan dengan

jenis diagnostik, dengan model penilaian produk. Perkuliahan ini dilakukan dengan sistem kontrak

Adapun kompetensi mata kuliah dapat dijabarkan sebagai berikut:.

- 1) Memahami terminologi, cakupan, dan pola berpikir desain produk kriya
- 2) Menulis konsep desain produk kriya berdasarkan struktur prosesnya
- 3) Mengembangkan gagasan/ide desain sesuai dengan konsep.
- 4) Membuat gambar kerja produk kriya yang terdiri atas gambar tampak, gambar detail, gambar konstruksi, dan gambar perspektif berdasarkan sket terpilih.
- 5) Membuat prototipe produk kriya sesuai dengan gambar kerja.
- 6) Mengevaluasi produk

Untuk mengetahui ketercapaian kompetensi tersebut dirumuskan indikator pencapaian sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan desain dan desain produk kriya
- 2) Menguraikan cakupan desain produk kriya,
- 3) Menganalisis pola berpikir desain.
- 4) Menulis konsep desain produk kriya sesuai dengan struktur proses desain atau metode penciptaan desain.
- 5) Mengembangkan gagasan/ide desain menjadi beberapa sket /bentuk miniatur sebagai alternatif pemecahan masalah/pemenuhan kebutuhan masyarakat akan produk kriya.
- 6) Membuat gambar kerja produk kriya dalam bentuk gambar tampak, gambar detail, dan atau gambar konstruksi, serta gambar perspektif berdasarkan sket terpilih.
- 7) Prototipe produk kriya dibuat sesuai dengan gambar kerja dan skala 1:1
- 8) Mengevaluasi karya desain produk kriya.

4. Karakteristik Mahasiswa

Mahasiswa adalah peserta didik yang dapat dikategorikan pada usia dewasa. Oleh karena itu, mahasiswa pada dasarnya sudah ada pada tahap operasi formal, yakni memiliki logika dan rasio serta dapat menggunakan abstraksi. Dalam hal ini Irwantoro, N dan Suryana, Y. (2016) peserta didik mampu berpikir logis, memecahkan masalah yang bersifat hipotesis, mampu membuat praduga, berintrospeksi diri, sehingga memiliki kesadaran untuk berkembang dengan baik.

Jika dilihat dari sisi kreativitas, mahasiswa memiliki karakter dan kecenderungan sebagai berikut: memiliki dorongsn yang tinggi, memiliki keterlibatan yang tinggi, memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki ketekunan yang tinggi, cenderung tidak puas terhadap kemapanan, penuh percaya diri, memiliki kemamdiriang yang tinggi, bebas dalam mengambil keputusan, menerima diri sendiri, senang humor, memiliki intuisi yang tinggi, cenderung tertarik pada hal-hal yang kompleks, toleran terhadap ambiguitas, dan bersifat sensitif (Piers dalam Irwanto, N dan Suryana, Y., 2016)

B. Hipotesis Tindakan

Dengan penggunaan penilaian produk dengan cara analisis dapat meningkatkan kualitas penilaian hasil belajar mahasiswa mata kuliah Desain Produk. Selain itu, akan memiliki *nuturan effect* terhadap meningkatnya pemahaman dan kualitas karya seni dan kriya mahasiswa, khususnya karya desain produk kriya.

C. Signifikansi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penilaian hasil belajar mahasiswa khususnya dalam matakuliah praktek/berkarya desain produk. Dengan demikian, penilaian hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan penilaian produk dengan pendekatan analisis dapat dimanfaatkan oleh pihak dosen pengampu matakuliah praktek di program studi Pendidikan Kriya, khususnya mata kuliah desain.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan partisipan (*Participanory action research*). Gagasan sentral penelitian ini adalah bahwa orang yang akan melakukan tindakan harus juga terlibat dalam proses penelitian dari awal. Mereka tidak hanya menyadari perlunya melaksanakan program tindakan tertentu, tetapi secara jiwa raga akan terlibat dalam program tindakan tersebut (Suwarsih Madya, 1994). Penelitian ini dilakukan secara langsung oleh peneliti dan sekaligus sebagai dosen pengampu mata kuliah Desain Produk.

B. Setting Penelitian

Setting penelitian ini adalah Program Studi Pendidikan Kriya Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Pelaksanaan penelitian tindakan pada semester genap tahun akademik 2016/2017 mata kuliah Desain Produk.

C. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan Tindakan

- a. Merencanakan pembelajaran desain produk
- b. Menentukan kompetensi dan indikator pencapaian untuk beberapa tatap muka.
- c. Mengembangkan scenario pembelajaran desain produk pada kompetensi yang telah ditetapkan
- d. Mengembangkan teknik dan format penilaian produk secara analitik
- e. Mengembangkan format observasi pembelajaran.

2. Implementasi Tindakan

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurang baiknya dan sangat subjektifnya penilaian yang digunakan dosen untuk mata kuliah praktek/berkarya produk kriya. Untuk meningkatkan kualitas penilaian dan prestasi belajar mahasiswa dalam bidang desain produk, strategi yang ditawarkan adalah dengan upaya penerapan penilaian produk dengan pendekatan analisis pada matakuliah Desain Produk dengan bobot 4 SKS.

Secara garis besar implementasi tindakan yang dilakukan dalam rangka peningkatan penilaian hasil belajar mahasiswa adalah:

- a. Tugas dikembangkan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam membuat karya desain produk, kemudian dianalisis guna mengetahui kualitas tugas/soal. Kualitas tugas/soal divalidasi dengan menggunakan metode judgemental.
- b. Tugas diberikan pada mahasiswa secara bertahap sesuai dengan urutan kompetensi.
- c. Hasil pengukuran dengan model penilaian produk dianalisis dengan acuan norma.

3. Observasi dan Evaluasi

Observasi dan Evaluasi dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Mengamati proses tindakan yang dilakukan untuk dievaluasi kelebihan dan kekurangannya.
- b. Mengamati dan mencatat adanya kendala-kendala yang timbul dalam pelaksanaan tindakan.

4. Analisis dan Repleksi

Dalam kegiatan ini peneliti dilakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

- a. Melakukan analisis hasil tindakan baik kualitas tindakan, respon mahasiswa, pengaruh tindakan terhadap kualitas hasil belajar.
- b. Mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan tindakan yang telah dilakukan.
- c. Menjawab penyebab situasi dan kondisi yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.
- d. Merancang kegiatan untuk menyelesaikan permasalahan dengan mengacu pada data tentang kelemahan dan kelebihan pada tindakan yang telah diterapkan.
- e. Mengantisipasi adanya kendala yang muncul dengan penyempurnaan perencanaan dan pelaksanaannya.
- f. Menindaklanjuti tindakan yang perlu dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa. Semua rencana kegiatan pembelajaran itu dirancang secara matang melalui diskusi dengan kelompok sejawat.

5. Tahap Diagnostik Ulang

Pada tahap ini dilakukan langkah mengevaluasi pelaksanaan tindakan dan perbaikan yang telah dilakukan, kemudian merumuskan hipotesis tindakan. Hasil dari diagnosis ulang ini kemudian dikaji dan didiskusikan untuk menemukan permasalahan-permasalahan yang spesifik yang belum terpecahkan, menganalisis sumber penyebabnya, serta titik lemah tindakan yang telah dilakukan. Hasil pengkajian ini digunakan sebagai masukan untuk menentukan hipotesis tindakan selanjutnya.

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif. Analisis data dilakukan menurut karakteristik masing-masing data yang terkumpul. Dari data yang terkumpul diklasifikasikan dan dikategorisasikan secara sistematis dan menurut karakteristiknya. Temuan ini akan digunakan untuk melaksanakan tindakan selanjutnya.

E. Siklus Penelitian

1. Siklus Pertama

Dalam tahapan ini tindakan dimulai dengan menerapkan tugas yang dikembangkan untuk mengukur unjuk kerja mahasiswa setiap pokok bahasan. Tugas yang diberikan sebelumnya dianalisis untuk mengetahui kualitas tugas. Untuk mengetahui kualitas tugas digunakan metode judgmental. Hasil pengukuran assesmen unjuk kerja yang berupa tugas dianalisis dengan acuan norma dan kriteria.

2. Siklus Kedua

Pada akhir siklus pertama telah disusun rencana upaya perbaikan berdasarkan kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus pertama. Pada siklus kedua ini dilakukan kembali perencanaan tes penilaian hasil belajar. Dari hasil tindakan ini dilakukan pemantauan dan untuk dipenilaian secara kualitatif. Tahap selanjutnya adalah melakukan refleksi dan perencanaan upaya perbaikan selanjutnya.

3. Siklus Ketiga

Pada akhir siklus kedua telah disusun rencana upaya perbaikan berdasarkan kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus kedua. Pada siklus ketiga ini dilakukan kembali penerapan tes hasil belajar untuk tugas ketiga. Hasil tindakan ini dilakukan pemantauan dan untuk dievaluasi secara kualitatif. Tahap selanjutnya adalah melakukan refleksi dan perencanaan upaya perbaikan selanjutnya.

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pelaksanaan/implementasi penelitian ini adalah terjadinya peningkatan prestasi belajar mahasiswa khususnya matakuliah Desain Produk dan kepuasan mahasiswa dari sistem penilaian yang diterapkan dengan menggunakan angket dan wawancara kepada mahasiswa tentang penerapan sistem penilaian yang digunakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi dan Situasi Awal

Perkuliahan Desain Produk dilaksanakan pada setiap hari Seni jam 07.30 sampai dengan jam 13.21 di Jurusan Pendidikan Seni Rupa dengan jumlah peserta/mahasiswa 12 orang. Pelaksanaan kuliah lebih banyak menggunakan pendekatan konstruktivistik, yakni mahasiswa lebih aktif dalam mengkaji dan mempelajari desain produk.

Model pembelajaran dilaksanakan hampir sama dengan tahun sebelumnya, namun pada tahun ini dilakukan perubahan, yakni dengan melakukan *action* pada model penilaiannya. Model penilaian sebelumnya lebih banyak berorientasi pada produk/hasil dan dengan menggunakan model atau pendekatan gestalt/holistik, sehingga informasi yang diterima pada hasil penilaian tersebut lebih banyak menunjukkan nilai akhir secara utuh, tanpa adanya analisis, misal nilai A, B, C, atau D. Dengan pendekatan tersebut dirasa banyak kelemahannya, terutama pada masalah subjektivitas dan fungsi penilaian sebagai diagnostik tidak tampak. Hasil penilaian ini tidak menggambarkan tentang kelemahan atau kemampuan mahasiswa dalam berkarya dsain produk secara rinci, pada bagian mana kemampuan mahasiswa dianggap lemah atau sebaliknya, sehingga mahasiswa tidak mampu mendeteksi kelemahannya dalam upaya perbaikan kemampuan berkarya desain produk tersebut. Hasil penilaian akan lebih bermanfaat jika dilakukan secara anilitik dalam bentuk verbal/kalimat, sehingga mahasiswa memahami betul kelemahannya.

Salah satu model penilaian analisis untuk karya desain produk yang perlu dicobakan adalah penilaian produk dengan cara analitik. Dengan penilaian tersebut unjuk kerja mahasiswa dalam berkarya desain produk dapat di analisis pada tahapan mana mahasiswa mengalami kesulitan. Dengan demikian, perbaikan kemampuan secara individual akan mudah dilaksanakan.

B. Karakteristik Mata Kuliah

Mata kuliah Desain Produk berisi kumpulan bahan kajian yang memberikan wawasan pengetahuan dan keterampilan membuat suatu desain produk kriya. Oleh karena itu mata kuliah Desain Produk memiliki fungsi mengembangkan pengetahuan, keterampilan,

keberhasilan, dan sikap dalam berkarya kriya secara terkonsep. Dengan demikian, pembelajaran desain produk kriya berorientasi pada pembuatan karya kriya yang ditunjang oleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam membuat desain. Dengan fungsi tersebut, diharapkan mahasiswa memiliki kemampuan dalam memahami desain, proses desain, terampil dan kreatif dalam menciptakan bentuk desain produk kriya baru, memiliki sikap menghargai proses dan karya desain produk kriya.

Desain Produk kriya berisikan materi pemahaman desain secara umum, pola berpikir dalam desain, ruang lingkup desain produk, struktur proses desain produk, penulisan konsep desain, pengembangan gagasan, pembuatan gambar kerja, dan pembuatan prototipe.

Pembelajaran Desain Produk kriya didekati dengan: (1) *Action education*, yakni pemahaman teoritis dan paraktis tentang desain produk kriya, (2) empat pilar pendidikan, yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, learning to live together*, (3) pemahaman proses pembuatan desain produk kriya yang dimulai dari mengenal kebutuhan akan sebuah produk, merumuskan gagasan, sampai dengan pengalaman membuat prototipe produk kriya, (4) pemecahan masalah yang mencakup masalah ergonomi dan ekonomis, dan (5) pemahaman relevansi, yaitu memahami hubungan mata kuliah desain produk kriya dengan mata kuliah lain yang relevan, misalnya mata kuliah Kria Tekstil, Keramik, Kayu, Kulit, dan Logam.

Kompetensi yang hendak ditanamkan pada mahasiswa meliputi: 1) memahami desain produk kriya, 2) menulis konsep desain produk kriya, 3) mengembangkan gagasan/ide desain, 4) membuat gambar kerja produk kriya, dan 5) membuat prototipe produk kriya

Keberhasilan penanaman kompetensi-kompetensi di atas, dapat dilihat dengan adanya beberapa indikator pencapaian, yaitu: 1) desain produk kriya dijelaskan berdasarkan terminologi, cakupan, dan pola berpikir desain, 2) konsep desain produk kriya ditulis sesuai dengan struktur proses desain, 3) gagasan/ide desain dikembangkan menjadi beberapa sket /bentuk miniatur sebagai alternatif pemecahan masalah/pemenuhan kebutuhan masysrakan akan produk kriya, 4) gambar kerja produk kriya dibuat dalam bentuk gambar tampak, gambar detail, gambar konstruksi, dan gambar perspektif berdasarkan sket terpilih, dan 5) prototipe produk kriya dibuat sesuai dengan gambar kerja.

Berdasarkan kompetensi dan indikator pencapaian di atas, maka mata kuliah desain produk dapat dideskripsikan “Matakuliah desain produk memberikan mahasiswa untuk

memahami desain produk, menulis konsep desain produk, membuat desain produk dari membuat sket sampai prototipe. Materi perkuliahan meliputi teori desain, desain produk kriya, pola berpikir desain, struktur proses desain, pemecahan masalah, visualisasi, dan penilaian, baik desain produk kriya kayu, logam, kulit, keramik, maupun tekstil. Perkuliahan dilakukan dengan cara tatap muka secara klasikal, bimbingan, diskusi, dan presentasi desain. Sedangkan penilaian dilakukan dengan jenis diagnostik, formatif dan sumatif baik baik menggunakan portofolio test maupun dengan *performance based evaluation*. Perkuliahan ini dilakukan dengan sistem kontrak”.

Adapun pokok bahasan yang akan disampaikan meliputi: 1) Desain dan Desain Produk (Terminologi Desain, Pola Berpikir dalam Desain, Ruang lingkup Desain Produk), 2) Struktur Proses Desain (Analisis Kebutuhan, Brief Design, Kajian Fungsi, Studi Ergonomi, Studi Estetika, Studi Ekonomis, Studi Teknik/konstruksi), 3) Solusi/Pengembangan gagasan (Alternatif Sket/alternatif solusi, Sket terbaik/*best solution*), 4) Gambar Kerja (Gambar tampak, Gambar detail, Gambar konstruksi, Gambar Perspektif), 5) Prototip, 6) Visualisasi Produk Kerajinan, dan 7) Penilaian Desain Produk Kerajinan.

Mata kuliah ini dilaksanakan dengan melalui teori, pengkajian, praktek. Sedangkan penilaian yang dikembangkan berbentuk penilaian produk, Portofolio dan *Performance based evaluation* berdasarkan tugas-tugas berikut. Menulis konsep desain produk kriya, mengembangkan gagasan/ide desain, membuat gambar kerja produk kriya, membuat prototipe produk kriya, laporan pengkajian desain produk kriya, dan presentasi.

Kriteria penilaian karya, baik karya desain maupun prototipe atau produk kriya lebih ditekankan pada: orizinalitas ide, bentuk, dan kreativitas, konsisten dengan konsep, sensitif dengan material, estetis, ergonomis, ekonomis, dan komunikatif. Sedangkan untuk konsep kriterianya mencakup fokus masalah, cakupan, logika atau kerangka berpikir, dan bahasa atau tata tulis.

C. Desain Tindakan

1. Desain Tugas

Mengacu pada uraian tentang silabus dan assesmen unjuk kerja tersebut, tugas-tugas dalam mata kuliah Desain Produk dapat diidentifikasi sebagai berikut:

a. Menulis konsep desain produk kriya

- b. Mengembangkan gagasan/ide desain.
- c. Membuat gambar kerja produk kriya
- d. Membuat prototipe produk kriya
- e. Laporan pengkajian desain produk kriya
- f. Presentasi

2. Desain Instrumen

a. Tujuan Penilaian

Penilaian ini bertujuan untuk menilai dan mengpenilaian kemampuan unjuk kerja mahasiswa dalam membuat dan mempresentasikan konsep desain produk kriya dalam bentuk uraian secara kualitatif. Kemampuan mahasiswa yang dinilai mencakup kemampuan, membuat konsep, mengembangkan gagasan, membuat gambar kerja, membuat prototipe, dan mempresentasikan konsep desain produk kriya.

b. Domain dan Strategi Penilaian

Berdasarkan tugas-tugas di atas, instrumen untuk menilai kemampuan membuat karya desain produk kriya dapat dirancang sebagai berikut:

- 1) Domain yang dinilai:
 - a) Domain kognitif: penulisan konsep penciptaan, laporan pengkajian desain produk kriya, presentasi.
 - b) Domain afektif, kognitif, dan psikomotor: mengembangkan gagasan/ide desain.
 - c) Domain psikomotor: mengembangkan gagasan/ide desain membuat gambar kerja produk kriya, membuat prototipe produk kriya
- 2) Pelaksana penilaian: dosen pengampu
- 3) Strategi penilaian: penilaian dilakukan dengan memberikan penjelasan secara kualitatif

c. Kisi-kisi Instrumen

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Menulis konsep desain produk kriya

Cakupan	Indikator
1. Analisis Situasi 2. Brief Design 3. Pengkajian	1. Fokus permasalahan 2. Logika / konstruksi berpikir 3. Bahasa dan tata tulis 4. Kelengkapan isi/cakupan brief design dan pengkajian.

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Mengembangkan gagasan/ Ide desain.

Cakupan	Indikator
1. Sket alternative 2. Sket terpilih	1. Orizinalitas 2. Konsisten dengan konsep 3. Sensitif dengan material 4. Estetis 5. Ergonomis 6. Ekonomis 7. Komunikatif

Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Membuat gambar kerja produk kriya

Cakupan	Indikator
1. Gambar tampak 2. Gambar konstruksi 3. Gambar detail 4. Gambar perspektif	1. Estetis 2. Komunikatif (baik bentuk maupun ukuran)

Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Membuat prototipe produk kriya

Cakupan	Indikator
1. Persiapan bahan dan alat 2. Proses pembuatan prototipe 3. Finishing	1. Orizinalitas 2. Konsisten dengan konsep 3. Sensitif dengan material 4. Estetis 5. Ergonomis 6. Ekonomis 7. Komunikatif

Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Laporan pengkajian desain produk kriya

Cakupan	Indikator
1. Pendahuluan 2. Pembahasan 3. Penutup	1. Fokus kajian 2. Logika / konstruksi berpikir 3. Bahasa dan tata tulis

Tabel 6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Presentasi

Cakupan	Indikator
1. Presentasi konsep 2. Presentasi karya/prototipe	1. Logika/konstruksi berpikir 2. Komunikatif 3. Penguasaan materi 4. Ketepatan jawaban dengan pertanyaan 5. Tampilan karya

D. Pelaksanaan Tindakan

1. Siklus Pertama

a. Perencanaan

1) Desain Tugas

Tugas pertama yang harus dikerjakan oleh mahasiswa adalah “menulis konsep desain produk kriya”. Tugas ini mencakup kemampuan atau sub tugas 1) Menyusun Analisis Situasi, 2) Brief Design, dan 3) Pengkajian.

2) Desain Instrumen

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen: menulis konsep desain produk kriya

Cakupan	Indikator
1. Analisis Situasi 2. Brief Design 3. Pengkajian	1. Fokus permasalahan 2. Logika / konstruksi berpikir 3. Bahasa dan tata tulis 4. Kelengkapan isi/cakupan brief design dan pengkajian.

b) Rubric Penilaian

Tabel 8. Analytic Rubric : Penyusunan Analisis Situasi

Skor	Fokus Masalah	Logika	Bahasa
4	Masalah terfokus pada kebutuhan masyarakat terhadap produk kriya tertentu yang daikaitkan dengan SDM, SDA, dan teknologi.	Masalah disusun dari umum ke khusus, logis, runtut, dan jelas.	Penyampaian permasalahan dengan menggunakan bahasa yang komunikatif, berdasarkan EYD, menggunakan kata dan kalimat baku.
3	Masalah terfokus pada kebutuhan masyarakat terhadap produk kriya tertentu yang tidak daikaitkan dengan SDM, SDA, dan teknologi.	Masalah disusun dari umum ke khusus, logis, tidak runtut, dan jelas.	Penyampaian permasalahan dengan menggunakan bahasa yang komunikatif, tidak berdasarkan EYD, menggunakan kata dan kalimat baku.
2	Masalah kurang terfokus pada kebutuhan masyarakat terhadap produk kriya tertentu dan tidak daikaitkan dengan SDM, SDA, dan teknologi.	Masalah disusun dari umum ke khusus, tidak logis, tidak runtut, dan tidak jelas.	Penyampaian permasalahan dengan menggunakan bahasa yang komunikatif, tidak berdasarkan EYD, tidak menggunakan kata dan kalimat

			baku.
1	Masalah tidak terfokus pada kebutuhan masyarakat terhadap produk kriya tertentu dan tidak daikaitkan dengan SDM, SDA, dan teknologi.	Masalah disusun tidak logis dan tidak sitematis.	Penyampaian permasalahan dengan menggunakan bahasa yang tidak komunikatif, tidak berdasarkan EYD, tidak menggunakan kata dan kalimat baku.

Tabel 9. Analytic Rubric : Penyusunan Brief design

Skor	Cakupan	Logika	Bahasa
4	Brief design merupakan pernyataan yang memuat jenis produk yang direncanakan, alasan perencanaan, bahan/teknik, sasaran, tempat dan waktu penggunaan.	Brief design disusun logis, runtut, rinci dan jelas.	Penyampaian brief design dengan menggunakan bahasa yang komunikatif, berdasarkan EYD, menggunakan kata dan kalimat baku.
3	Brief design merupakan pernyataan yang memuat jenis produk yang direncanakan, sasaran, tempat dan waktu penggunaan.	Brief design disusun logis, tidak runtut, rinci dan jelas.	Penyampaian brief design dengan menggunakan bahasa yang komunikatif, tidak berdasarkan EYD, menggunakan kata dan kalimat baku.
2	Brief design merupakan pernyataan yang memuat jenis produk yang direncanakan, tempat dan waktu penggunaan.	Brief design disusun secara rinci, tidak logis, tidak runtut, dan tidak jelas.	Penyampaian brief design dengan menggunakan bahasa yang komunikatif, tidak berdasarkan EYD, tidak menggunakan kata dan kalimat baku.
1	Brief design merupakan pernyataan yang memuat jenis produk yang direncanakan dan tempat penggunaan.	Brief design disusun tidak logis dan tidak sitematis serta tidak rinci.	Penyampaian brief design dengan menggunakan bahasa yang tidak komunikatif, tidak berdasarkan EYD,

			tidak menggunakan kata dan kalimat baku.
--	--	--	--

Tabel 10 Analytic Rubric : Penyusunan Kajian-kajian

Skor	Cakupan	Logika	Bahasa
4	Kajian yang dapat dijadikan dasar solusi mencakup kajian fungsi dan ergonomi, estetis ekonomis, dan konstruksi.	Kajian disusun logis, runtut, rinci dan jelas berdasarkan teori.	Penyampaian brief design dengan menggunakan bahasa yang komunikatif, berdasarkan EYD, menggunakan kata dan kalimat baku.
3	Kajian yang dapat dijadikan dasar solusi mencakup kajian fungsi dan ergonomi, dan estetis ekonomis.	Kajian disusun logis, runtut, rinci dan jelas, tidak berdasarkan kajian teori	Penyampaian brief design dengan menggunakan bahasa yang komunikatif, tidak berdasarkan EYD, menggunakan kata dan kalimat baku.
2	Kajian yang dapat dijadikan dasar solusi mencakup kajian fungsi dan ergonomi, serta estetis.	Kajian disusun logis, runtut, tidak rinci dan jelas, tidak berdasarkan kajian teori	Penyampaian brief design dengan menggunakan bahasa yang komunikatif, tidak berdasarkan EYD, tidak menggunakan kata dan kalimat baku.
1	Kajian yang dapat dijadikan dasar solusi mencakup kajian fungsi dan ergonomi,	Kajian disusun tidak logis, tidak runtut, tidak rinci dan jelas, tidak berdasarkan kajian teori	Penyampaian brief design dengan menggunakan bahasa yang tidak komunikatif, tidak berdasarkan EYD, tidak menggunakan kata dan kalimat baku.

3) Strategi Pembelajaran

Pokok Bahasan	Strategi Pembelajaran
Struktur Proses	Belajar Mandiri
Desain	Pengembangan keterampilan belajar mandiri dapat dilakukan dengan dua cara, yakni dosen membekali mahasiswa dengan strategi kognitif, dan dosen membimbing mahasiswa melalui kontrak perkuliahan. Dengan asumsi bahwa mahasiswa peserta kuliah desain produk adalah mahasiswa senior/semester tujuh maka pengembangan keterampilan melalui belajar mandiri ini lebih difokuskan dengan membimbing mahasiswa melalui kontrak perkuliahan. Dalam hal ini mahasiswa menentukan topik yang akan dikaji dengan menganalisis situasi secara mandiri, menentukan pemecahannya, dan mengkaji beberapa teori yang menurut mahasiswa dapat mendukung pemecahan permasalahan yang telah ditentukannya.

b. Implementasi Tindakan

1) Sosialisasi dan diskusi tugas dan instrumen

Tugas yang telah direncanakan di analisis dengan cara: 1) menelaah konstruksi tugas, yakni menelaah ulang tentang cakupan tugas, apakah sudah mencerminkan dan mencakup tentang materi atau pokok bahasan yang terkait, yakni pemahaman desain dan satruktur proses desain. Selain itu apakah tugas yang dikembangkan dapat menghasilkan kompetensi penulisan konsep. 2) menelaah bahasa apakah bahasa yang digunakan dalam merumuskan tugas sudah komunikatif. 3) tugas dikonfirmasi dan didiskusikan dengan mahasiswa untuk mendapatkan masukan hal-hal yang diinginkan atau kesesuaian tugas dengan kebutuhan mahasiswa akan suatu kemampuan/kompetensi.

Selain tugas, analisis dilakukan pula pada instrumen penilaian baik pada kisi-kisi maupun pada rubrik penyekorannya. Kisi-kisi dikembangkan berdasarkan cakupan

tugas dan indikator atau kriteria untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar mahasiswa. Cakupan tugas disesuaikan dengan materi dan kompetensi yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Sedangkan kriteria penilaian diadopsi dari kriteria penilaian seni rupa menurut Dune dan Prable. Berdasarkan kriteria inilah rubrik penyekoran dikembangkan dengan menggunakan skala bertingkat dari skor tertinggi (4) sampai dengan skor terendah (1).

Hasil pengembangan kisi-kisi dan rubrik penyekoran tersebut di sosialisasikan dan didiskusikan dengan mahasiswa. Dari hasil diskusi dengan mahasiswa tersebut diperoleh kesepakatan. Mahasiswa pada dasarnya sepakat atau menyetujui kisi-kisi yang telah dikembangkan oleh dosen..

2) Hasil Penilaian Tugas Pertama

Tugas pertama ini berupa penyusunan konsep dalam berkarya desain produk kriya yang mencakup tiga sub tugas, yakni: analisis situasi, *brief design* (ringkasan rencana) pemecahan, dan kajian-kajian yang dapat dijadikan dasar dalam memecahkan permasalahan yang ditemukan dalam menganalisis situasi. Tugas menyusun konsep dilaksanakan dengan sistem kontrak yakni harus selesai dua minggu sehingga pada tatap muka keempat tugas harus terkumpul, kemudian dinilai dan pada tatap muka ke lima tugas dan hasil penilaian dikembalikan pada mahasiswa. Dari hasil penilaian terhadap tugas penyusunan konsep diperoleh gambaran sebagai berikut:

Judul tugas : Penulisan Konsep
 Tugas ke : 1 (satu)
 Tanggal/jangka waktu tugas : 1 minggu
 Sub judul tugas : Analisis Situasi

Tabel 11. Skor Tugas Penulisan Analisis Situasi

No.	Nama Mahasiswa	Fokus masalah				Logika				Bhs. & Tata tulis			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Sirojul Munir	√				√				√			
2.	Muhamad Isnaeni Holid		√				√				√		
3.	Jarod Purwanto	√					√				√		
4.	Aida Roihana Zuhro		√				√				√		

5.	Atika Maharani	√				√					√		
6.	Andi Setiawan			√				√				√	
7.	Habib Jen Saputro			√					√				√
8.	Fajar Yulianto		√				√				√		
9.	Asep Sarifudin			√				√				√	
10.	Aditya Asmoro Dewanto			√				√				√	
11.	Dista Vitka Wati		√					√				√	

Tabel 12. Skor Tugas Penulisan Brief Design

No.	Nama Mahasiswa	Cakupan				Logika				Bhs. & Tata tulis			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Sirojul Munir		√			√				√			
2.	Muhamad Isnaeni Holid		√				√				√		
3.	Jarod Purwanto	√					√				√		
4.	Aida Roihana Zuhro			√			√				√		
5.	Atika Maharani	√				√					√		
6.	Andi Setiawan				√			√				√	
7.	Habib Jen Saputro			√					√				√
8.	Fajar Yulianto			√			√				√		
9.	Asep Sarifudin			√				√				√	
10.	Aditya Asmoro Dewanto		√					√				√	
11.	Dista Vitka Wati		√					√				√	

Tabel 13. Skor Tugas Penulisan Kajian Pustaka

No.	Nama Mahasiswa	Cakupan				Logika				Bhs. & Tata tulis			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Sirojul Munir		√			√				√			
2.	Muhamad Isnaeni Holid		√				√				√		
3.	Jarod Purwanto		√				√				√		
4.	Aida Roihana Zuhro			√			√				√		
5.	Atika Maharani		√			√					√		
6.	Andi Setiawan			√				√				√	
7.	Habib Jen Saputro			√					√				√
8.	Fajar Yulianto		√				√				√		

9.	Asep Sarifudin			√				√				√	
10.	Aditya Asmoro Dewanto			√				√				√	
11.	Dista Vitka Wati			√				√				√	

Rekapitulasi skor tugas pertama

Judul tugas : Penulisan Konsep

Tugas ke : 1 (satu)

Tanggal/jangka waktu tugas : 2 minggu

Tabel 14. Rekapitulasi Skor Tugas Penulisan Konsep

No	Nama Mahasiswa	Analisis Situasi			Brief Design			Kajian-kajian			Rata rata
		Fm	L	BT	Ck	L	BT	Ck	L	BT	
1.	Sirojul Munir	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3.7
2.	Muhamad Isnaeni Holid	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3.	Jarod Purwanto	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3.2
4.	Aida Roihana Zuhro	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2.7
5.	Atika Maharani	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3.6
6.	Andi Setiawan	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1.9
7.	Habib Jen Saputro	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1.3
8.	Fajar Yulianto	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2.9
9.	Asep Sarifudin	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2.1
10.	Aditya Asmoro Dewanto	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2.1
11.	Dista Vitka Wati	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2.2
Rata-rata kelas		2.9	2.6	2.6	2.7	2.6	2.6	2.5	2.6	2.6	

Keterangan:

Fm : Fokus Masalah

L : Logika

BT : Bahasa dan Tata tulis

Ck : Cakupan

Hasil penilaian tersebut dapat diuraikan dalam bentuk deskripsi kemampuan yang ada pada masing-masing mahasiswa dalam menulis konsep sebagai berikut:

No	Nama Mahasiswa	Deskripsi/catatan hasil penilaian tugas penulisan konsep
----	----------------	--

1.	Sirojul Munir	Fokus masalah sangat bagus karena sudah terfokus pada kebutuhan masyarakat dan dikaitkan dengan SDM, SDA, dan teknologi. Masalah disusun dari umum ke khusus, logis, runtut, dan jelas. Penyampaian permasalahan sudah menggunakan bahasa yang komunikatif, berdasarkan EYD, menggunakan kata dan kalimat baku. Brief design sudah memuat jenis produk yang direncanakan, sasaran, tempat dan waktu penggunaan, namun tidak memberikan argumen tentang pentingnya produk yang dibuat. Kajian yang dapat dijadikan dasar solusi sudah mencakup kajian fungsi, ergonomi, estetis, dan ekonomis, namun kurang satu lagi yakni tentang konstruksi.
2.	Muhamad Isnaeni Holid	Fokus masalah sudah terfokus pada kebutuhan masyarakat, namun tidak dikaitkan dengan SDM, SDA, dan teknologi. Masalah disusun dari umum ke khusus, logis, namun kurang runtut dan jelas. Penyampaian permasalahan sudah menggunakan bahasa yang komunikatif, menggunakan kata dan kalimat baku, tetapi belum berdasarkan EYD. Brief design sudah memuat jenis produk yang direncanakan, sasaran, tempat dan waktu penggunaan, namun tidak memberikan argumen tentang pentingnya produk yang dibuat. Kajian yang dapat dijadikan dasar solusi sudah mencakup kajian fungsi, ergonomi, estetis, dan ekonomis, namun kurang satu lagi yakni tentang konstruksi.
3.	Jarod Purwanto	Fokus masalah sudah terfokus pada kebutuhan masyarakat yang dikaitkan dengan SDM, SDA, dan teknologi. Masalah disusun dari umum ke khusus, logis, namun kurang runtut dan jelas. Penyampaian permasalahan sudah menggunakan bahasa yang komunikatif, menggunakan kata dan kalimat baku, tetapi belum berdasarkan EYD. Brief design sudah memuat jenis produk yang direncanakan, alasan pentingnya produk yang dibuat, sasaran, tempat dan waktu penggunaan. Kajian yang dapat dijadikan dasar solusi sudah mencakup kajian fungsi, ergonomi, estetis, dan ekonomis, namun kurang satu lagi yakni tentang konstruksi.
4.	Aida Roihana Zuhro	Fokus masalah sudah terfokus pada kebutuhan masyarakat, namun tidak dikaitkan dengan SDM, SDA, dan teknologi. Masalah disusun dari umum ke khusus, logis, namun kurang runtut dan jelas. Penyampaian permasalahan sudah menggunakan bahasa yang komunikatif, menggunakan kata dan kalimat baku, tetapi belum berdasarkan EYD. Brief design sudah memuat jenis produk yang direncanakan, tempat dan waktu penggunaan, namun tidak memberikan argumen tentang pentingnya produk yang dibuat serta sasaran tidak jelas. Kajian yang dapat dijadikan dasar solusi sudah mencakup kajian fungsi, ergonomi, dan estetis, namun belum adanya kajian tentang ekonomis dan konstruksi.

5.	Atika Maharani	Fokus masalah sangat bagus karena sudah terfokus pada kebutuhan masyarakat dan dikaitkan dengan SDM, SDA, dan teknologi. Masalah disusun dari umum ke khusus, logis, runtut, dan jelas. Penyampaian permasalahan sudah menggunakan bahasa yang komunikatif, menggunakan kata dan kalimat baku, tetapi belum berdasarkan EYD. Brief design sudah memuat jenis produk yang direncanakan, alasan pemilihan dan pentingnya produk yang ditawarkan, sasaran, tempat dan waktu penggunaan. Kajian yang dapat dijadikan dasar solusi sudah mencakup kajian fungsi, ergonomi, estetis, dan ekonomis, namun belum mengkaji konstruksi.
6.	Andi Setiawan	Fokus masalah kurang terfokus pada kebutuhan masyarakat dan tidak dikaitkan dengan SDM, SDA, serta teknologi. Masalah disusun dari umum ke khusus, namun kurang logis, runtut dan jelas. Penyampaian permasalahan sudah menggunakan bahasa yang komunikatif, tetapi belum berdasarkan EYD dan tidak menggunakan kata dan kalimat baku. Brief design sudah memuat jenis produk yang direncanakan dan tempat, namun tidak memberikan argumen tentang pentingnya produk yang dibuat, sasaran dan waktu penggunaan tidak jelas. Kajian yang dapat dijadikan dasar solusi sudah mencakup kajian fungsi, ergonomi, dan estetis, namun belum adanya kajian tentang ekonomis dan konstruksi.
7.	Habib Jen Saputro	Fokus masalah kurang terfokus pada kebutuhan masyarakat dan tidak dikaitkan dengan SDM, SDA, serta teknologi. Masalah disusun tidak logis dan tidak sistematis. Penyampaian permasalahan dengan menggunakan bahasa yang tidak komunikatif, tidak berdasarkan EYD, dari umum ke khusus, logis, namun kurang runtut dan jelas. Penyampaian permasalahan sudah menggunakan bahasa yang komunikatif, menggunakan kata dan kalimat baku, tetapi belum berdasarkan EYD. Brief design sudah memuat jenis produk yang direncanakan, tempat dan waktu penggunaan, namun tidak memberikan argumen tentang pentingnya produk yang dibuat serta sasaran tidak jelas. Kajian yang dapat dijadikan dasar solusi sudah mencakup kajian fungsi, ergonomi, estetis, dan ekonomis, namun kurang satu lagi yakni tentang konstruksi.

9.	Fajar Yulianto	Fokus masalah kurang terfokus pada kebutuhan masyarakat dan tidak dikaitkan dengan SDM, SDA, serta teknologi. Masalah disusun dari umum ke khusus, namun kurang logis, runtut dan jelas. Penyampaian permasalahan sudah menggunakan bahasa yang komunikatif, tetapi belum berdasarkan EYD dan tidak menggunakan kata dan kalimat baku. Brief design sudah memuat jenis produk yang direncanakan, sasaran, tempat dan waktu penggunaan, namun tidak memberikan argumen tentang pentingnya produk yang dibuat. Kajian yang dapat dijadikan dasar solusi sudah mencakup kajian fungsi, ergonomi, dan estetis, namun belum adanya kajian tentang ekonomis dan konstruksi.
10.	Asep Sarifudin	Fokus masalah kurang terfokus pada kebutuhan masyarakat dan tidak dikaitkan dengan SDM, SDA, serta teknologi. Masalah disusun dari umum ke khusus, namun kurang logis, runtut dan jelas. Penyampaian permasalahan sudah menggunakan bahasa yang komunikatif, tetapi belum berdasarkan EYD dan tidak menggunakan kata dan kalimat baku. Brief design sudah memuat jenis produk yang direncanakan, sasaran, tempat dan waktu penggunaan, namun tidak memberikan argumen tentang pentingnya produk yang dibuat. Kajian yang dapat dijadikan dasar solusi sudah mencakup kajian fungsi, ergonomi, dan estetis, namun belum adanya kajian tentang ekonomis dan konstruksi.
11.	Aditya Asmoro Dewanto	Fokus masalah sudah terfokus pada kebutuhan masyarakat, namun tidak dikaitkan dengan SDM, SDA, serta teknologi. Masalah disusun dari umum ke khusus, namun kurang logis, runtut dan jelas. Penyampaian permasalahan sudah menggunakan bahasa yang komunikatif, tetapi belum berdasarkan EYD dan tidak menggunakan kata dan kalimat baku. Brief design sudah memuat jenis produk yang direncanakan, sasaran, tempat dan waktu penggunaan, namun tidak memberikan argumen tentang pentingnya produk yang dibuat. Kajian yang dapat dijadikan dasar solusi sudah mencakup kajian fungsi, ergonomi, dan estetis, namun belum adanya kajian tentang ekonomis dan konstruksi.

Berdasarkan paparan hasil penilaian di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan mahasiswa secara keseluruhan, rata-rata memiliki kemampuan cukup dalam menyusun konsep, namun demikian belum adanya penguasaan mahasiswa yang sangat menonjol terhadap salah satu kemampuan yang terdapat pada tugas penyusunan/penulisan konsep ini. Masalah yang dikaji mahasiswa sudah terfokus pada kebutuhan masyarakat terhadap

produk kriya tertentu, namun masih banyak mahasiswa yang belum mampu untuk mengkaitkan permasalahan atau kebutuhan tersebut dengan SDM, SDA, dan teknologi. Selain itu masalah sudah disusun dari umum ke khusus, namun tidak logis, tidak runtut, dan tidak jelas. Penyampaian permasalahan dengan menggunakan bahasa yang komunikatif, namun belum sepenuhnya berdasarkan EYD, tidak menggunakan kata dan kalimat baku. Sementara itu brief design sudah merupakan pernyataan yang memuat jenis produk yang direncanakan, tempat dan waktu penggunaan, tetapi belum menyentuh permasalahan alasan pentingnya produk yang dibuat, serta tidak jelasnya sasaran atau pengguna produk. Kelemahan dalam pengkajian terutama tidak terdapatnya sumber teori yang dicantumkan oleh mahasiswa.

c. Monitoring dan Penilaian

Monitoring dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- 1) Mengamati proses tindakan penilaian dan respon mahasiswa terhadap hasil penilaian tugas penyusunan konsep. Dari hasil monitoring tersebut dapat dipenilaian bahwa proses tindakan pertama ini memiliki kelebihan dalam penggunaan waktu, menimbulkan motivasi pada mahasiswa untuk segera menyelesaikan tugas. Kelemahannya terletak ketepahaman mahasiswa terhadap hasil penilaian kurang detail, karena yang disampaikan hanya berupa angka-angka tanpa adanya rincian tentang rubrik penyekoran
- 2) Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan tindakan ini adanya beberapa kendala yang timbul, yakni proses penyekoran memerlukan waktu yang relatif lama, sehingga dosen harus ekstrakeras dalam melakukan penilaian, selain itu unsur subjektif masih mewarnai penilaian tugas pertama ini.

d. Analisis dan Repleksi

Dalam kegiatan ini peneliti merumuskan tahapan yang harus dilakukan sebagai berikut:

- 1) Merancang kegiatan berupa pnyekoran disertai dengan alasannya sesuai dengan rubrik yang telah ditetapkan. Dengan demikian, hasil penilaian terhadap tugas

pertama ini tidak semata-mata skor yang berupa angka namun juga disertai ulasannya.

- 2) Mengantisipasi adanya kendala yang muncul, yakni berupa subjektivitas dilakukan dengan penyekoran yang dilaksanakan secara bertahap pada sub tugas yang sama untuk semua mahasiswa. Misalnya penyekoran pertama dilakukan pada sub tugas analisis situasi untuk semua hasil tulisan mahasiswa.

e. Tahap Diagnostik Ulang

Pada tahap ini dilakukan langkah mengpenilaian pelaksanaan tindakan perbaikan yang telah dilakukan. Dari hasil penilaian pelaksanaan tindakan perbaikan ini diketahui bahwa mahasiswa merespon cukup baik dan adanya peningkatan dalam berkarya, walaupun belum seperti yang diharapkan. Banyak mahasiswa yang melakukan perbaikan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan. Kelemahan yang ada pada tahap ini, munculnya kendala yang sama seperti pada tahap pertama, yakni waktu yang dibutuhkan dalam pengoreksian cukup lama. Hal ini lebih disebabkan oleh adanya keharusan memberikan ulasan langsung terhadap karya/hasil secara tertulis. Oleh karena itu sistem penilaian tersebut tidak cocok untuk kelas besar dengan jumlah mahasiswa yang banyak.

f. Tahap Terapi Ulang

Pada tahap ini dilakukan upaya untuk merancang tindakan dan perbaikan yang perlu dilakukan. Perbaikan tersebut terutama perbaikan penyampaian ulasan terhadap karya/tulisan konsep yang telah dihasilkan oleh mahasiswa. Pada tahap ini, rubrik yang telah disepakati dilampirkan pada tulisan konsep yang dipenilaian, penilai atau evaluator cukup melingkasi skor yang ada pada lembar rubrik. Dengan teknik seperti ini permasalahan waktu teratasi, hanya untuk kedalaman penilaian, evaluator perlu menunjukkan kesalahan tersebut secara langsung pada tulisan yang dihasilkan.

2. Siklus Kedua

a. Perencanaan

1) Desain Tugas

Tugas kedua yang harus dikerjakan oleh mahasiswa adalah “Mengembangkan gagasan/ide desain.”. Tugas ini mencakup kemampuan atau sub tugas 1) Sket alternatif, dan 2) Sket terpilih

2) Desain Instrumen

Tabel 15. Kisi-kisi Instrumen: Mengembangkan gagasan

Cakupan	Indikator
1. Sket alternative 8. Sket terpilih	1. Orizinalitas 2. Konsisten dengan konsep 3. Sensitif dengan material 4. Estetis 5. Ergonomis 6. Ekonomis 7. Komunikatif

Tabel 16. Rubric Penilaian Sket alternatif dan sket terpilih

Skor	Orizanalitas	Konsisten	Sensitif	Estetis	Ergonomis	Ekonomis	Komunikatif
4	Orizanalitas ide, kreativitas, dan bentuk.	Bentuk Sket menggambarkan sasaran, teknik, dan bahan yang telah ditetapkan dalam konsep	Bentuk menggambarkan karakteristik bahan pokok dan bahan pendukung.	Bentuk sket memiliki nilai kesatuan, keseimbangan, irama, dan pusat perhatian.	Memperhitungkan fungsi, keamanan, dan kenyamanan	Ekonomis bahan dan biaya produksi.	Dapat dibaca bentuk, proporsi ukuran, dan detail.
3	Orizanalitas ide dan kreativitas.	Bentuk Sket menggambarkan sasaran dan teknik yang telah ditetapkan dalam konsep	Bentuk menggambarkan karakteristik bahan.	Bentuk sket memiliki nilai kesatuan, keseimbangan, dan irama.	Memperhitungkan fungsi, keamanan/ kenyamanan	Ekonomis bahan	Dapat dibaca bentuk, dan proporsi ukuran.
2	Orizanalitas bentuk	Bentuk Sket menggambarkan sasaran, yang telah ditetapkan dalam konsep	Bentuk sket kurang menggambarkan karakteristik bahan.	Bentuk sket memiliki nilai kesatuan dan keseimbangan.	Memperhitungkan fungsi.	Kurang ekonomis	Dapat dibaca bentuknya.
1	Tidak Orisinil.	Bentuk Sket tidak menggambarkan sasaran, teknik, dan bahan yang telah ditetapkan dalam konsep	Bentuk sket tidak menggambarkan karakteristik bahan.	Bentuk sket tidak memiliki nilai kesatuan, keseimbangan, irama, dan pusat perhatian	Tanpa memperhitungkan fungsi, keamanan, dan kenyamanan	Tidak ekonomis	Tidak dapat dibaca baik bentuk, ukuran, dan detailnya.

3) Strategi Pembelajaran

Pokok Bahasan	Strategi Pembelajaran
Pengembangan Gagasan	<u>Problem based learning</u> Mahasiswa menentukan permasalahan desain produk kriya. Atas dasar permasalahan yang telah ditentukan mahasiswa mencari informasi dan bahan kajian sebagai dasar pemecahan

b. Implementasi Tindakan

1) Sosialisasi dan diskusi tugas dan instrumen

Tugas yang telah direncanakan di analisis dengan cara: 1) menelaah konstruksi tugas, yakni menelaah ulang tentang cakupan tugas, apakah sudah mencerminkan dan mencakup tangan materi atau pokok bahasan yang terkait, yakni pemahaman pengembangan gagasan dan sket. Selain itu apakah tugas yang dikembangkan dapat menghasilkan kompetensi pengembangan gagasan dalam memecahkan permasalahan yang telah ditentukan. 2) menelaah indikator atau ciri sket desain yang baik. 3) tugas dikonfirmasi dan didiskusikan dengan mahasiswa untuk mendapatkan masukan hal-hal yang diinginkan atau kesesuaian tugas dengan kebutuhan mahasiswa akan suatu kemampuan/kompetensi.

Selain tugas, analisis dilakukan pula pada instrumen penilaian baik pada kisi-kisi maupun pada rubrik penyekorannya. Kisi-kisi dikembangkan berdasarkan cakupan tugas dan indikator atau kriteria untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar mahasiswa. Cakupan tugas disesuaikan dengan materi dan kompetensi yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Sedangkan kriteria penilaian diadopsi dari kriteria penilaian seni rupa menurut Dune dan Prable. Berdasarkan kriteria inilah rubrik penyekorannya dikembangkan dengan menggunakan skala bertingkat dari skor tertinggi (4) sampai dengan skor terendah (1).

Hasil pengembangan kisi-kisi dan rubrik penyekorannya tersebut di sosialisasikan dan didiskusikan dengan mahasiswa. Dari hasil diskusi dengan mahasiswa tersebut diperoleh kesepakatan yang pada dasarnya mahasiswa

menyetujui hasil pengembangan tersebut, yakni orizinalitas, konsisten dengan konsep, sensitif terhadap material, estetis, ergonomis, komunikatif.

2) Hasil Penilaian Tugas Pertama

Tugas kedua ini berupa pengembangan gagasan yang berujud sket. dalam berkarya desain produk kriya yang mencakup dua sub tugas, yakni: alternatif dan sket terpilih. Tugas membuat sket dan memilih sket dilaksanakan dengan sistem kontrak yakni harus selesai satu minggu sehingga pada tatap muka keenam tugas harus terkumpul, kemudian dinilai dan pada tatap muka ke tujuh tugas dan hasil penilaian dikembalikan pada mahasiswa. Dari hasil penilaian terhadap tugas pengembangan gagasan diperoleh gambaran sebagai berikut:

Judul tugas	: Pengembangan Gagasan
Tugas ke	: 2 (dua)
Tanggal/jangka waktu tugas	: 1 minggu
Sub judul tugas	: <u>Sket Alternatif dan sket terbaik</u>

Tabel 17. Skor Kemampuan Membuat Sket

No	Nama Mahasiswa	Sket alternative						Sket Terbaik						Rata-rata		
		a	b	C	d	E	f	g	a	b	c	d	e		f	g
1.	Sirojul Munir	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3.1
2.	Muhamad Isnaeni Holid	4	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	4	3.1
3.	Jarod Purwanto	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3.3
4.	Aida Roihana Zuhro	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2.6
5.	Atika Maharani	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3.4
6.	Andi Setiawan	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1.6
7.	Habib Jen Saputro	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2.3
8.	Fajar Yulianto	3	2	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3.3
9.	Asep Sarifudin	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2.1
10.	Aditya Asmoro Dewanto	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3.0
11.	Dista Vitka Wati	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2.4

Keterangan:

a = Orizinalitas, b = Konsisten dengan konsep, c = sensitif dengan material, d = estetis, e = ergonomis, f = ekonomis, g = komunikatif.

Hasil penilaian tersebut dapat diuraikan dalam bentuk deskripsi kemampuan yang ada pada masing-masing mahasiswa dalam mengembangkan gagasan sebagai berikut:

No	Nama Mahasiswa	Deskripsi/catatan hasil penilaian tugas pengembangan gagasan
1.	Sirojul Munir	Ide dan kreativitas sudah cukup orisinal, namun bentuk belum orisinal. Bentuk Sket menggambarkan sasaran dan teknik yang telah ditetapkan dalam konsep, namun bahan belum menggambarkan. Bentuk sket sudah menggambarkan karakteristik bahan. Komposisi sket memiliki nilai kesatuan, keseimbangan, irama, dan pusat perhatian. Bentuk sket tampak sudah memperhitungkan fungsi dan kenyamanan, namun keamanan belum diperhitungkan. Nilai ekonomis lebih tampak pada bahan, biaya produksi masih terlalu mahal. Sket sudah dapat dibaca bentuk dan proporsi ukuran, namun belum untuk detailnya.
2.	Muhamad Isnaeni Holid	Ide, kreativitas dan bentuk sudah cukup orisinal. Bentuk Sket menggambarkan sasaran dan teknik yang telah ditetapkan dalam konsep, namun bahan belum menggambarkan. Bentuk sket sudah menggambarkan karakteristik bahan. Komposisi sket memiliki nilai kesatuan, keseimbangan, dan irama, namun pusat perhatian belum ada. Bentuk sket tampak sudah memperhitungkan fungsi, namun keamanan dan kenyamanan belum diperhitungkan. Nilai ekonomis lebih tampak pada bahan, biaya produksi masih terlalu mahal. Sket sudah dapat dibaca bentuk, proporsi ukuran, dan detail.
3.	Jarod Purwanto	Ide dan kreativitas sudah cukup orisinal, namun bentuk belum orisinal. Bentuk Sket menggambarkan sasaran dan teknik yang telah ditetapkan dalam konsep, namun bahan belum menggambarkan. Bentuk sket sudah menggambarkan karakteristik bahan pokok dan bahan pendukung. Selain itu bentuk sket sudah memiliki nilai kesatuan dan keseimbangan, namun irama dan pusat perhatian belum ada. Dari bentuk sket sudah tampak memperhitungkan fungsi, keamanan, dan kenyamanan. Nilai ekonomis lebih tampak pada bahan, biaya produksi masih terlalu mahal. Sket sudah dapat dibaca bentuk, proporsi ukuran, dan detail.
4.	Aida Roihana Zuhro	Ide dan kreativitas sudah cukup orisinal, namun bentuk belum orisinal. Bentuk Sket menggambarkan sasaran yang telah ditetapkan dalam konsep, namun bahan dan teknik belum menggambarkan. Bentuk sket sudah menggambarkan karakteristik bahan. Komposisi sket memiliki nilai kesatuan, keseimbangan, dan irama, namun pusat perhatian belum ada. Bentuk sket tampak sudah memperhitungkan fungsi, namun keamanan dan kenyamanan belum diperhitungkan. Bentuk sket belum menggambar ekonomis baik dari bahan maupun biaya produksi. Sket sudah dapat dibaca bentuk dan proporsi ukuran, namun belum untuk detailnya.

5.	Atika Maharani	Ide, kreativitas, dan dan sudah cukup orisinil. Bentuk Sket menggambarkan sasaran, bahan dan teknik yang telah ditetapkan dalam konsep. Bentuk sket sudah menggambarkan karakteristik bahan. Komposisi sket memiliki nilai kesatuan, keseimbangan, irama, dan pusat perhatian. Bentuk sket tampak sudah memperhitungkan fungsi dan kenyamanan, namun keamanan belum diperhitungkan. Nilai ekonomis lebih tampak pada bahan, biaya produksi masih terlalu mahal. Sket sudah dapat dibaca bentuk dan proporsi ukuran, namun belum untuk detailnya.
6.	Andi Setiawan	Sket yang dikembangkan tidak orisinil dan tidak konsisten dengan konsep yang telah dikembangkan. Bentuk sket kurang menggambarkan karakteristik bahan. Selain itu bentuk sket sudah memiliki nilai kesatuan dan keseimbangan, namun irama dan pusat perhatian belum ada. Bentuk sket tampak sudah memperhitungkan fungsi, namun keamanan dan kenyamanan belum diperhitungkan. Bentuk sket belum menggambar ekonomis baik dari bahan maupun biaya produksi. Sket tidak dapat dibaca baik bentuk, ukuran, maupun detailnya
7.	Habib Jen Saputro	Bentuk sket sudah cukup orisinil, namun ide dan kreativitas belum orisinil. Bentuk Sket menggambarkan sasaran yang telah ditetapkan dalam konsep, namun bahan dan teknik belum tergambarkan. Bentuk sket kurang menggambarkan karakteristik bahan. Komposisi sket memiliki nilai kesatuan, keseimbangan, dan irama, namun pusat perhatian belum ada. Bentuk sket tampak sudah memperhitungkan fungsi dan kenyamanan, namun keamanan belum diperhitungkan. Bentuk sket belum menggambar ekonomis baik dari bahan maupun biaya produksi. Sket dapat dibaca bentuknya, namun proporsi ukuran dan detail tidak dapat dibaca.
8.	Fajar Yulianto	Ide dan kreativitas sudah cukup orisinil, namun bentuk belum orisinil. Bentuk Sket menggambarkan sasaran yang telah ditetapkan dalam konsep, namun bahan dan teknik belum tergambarkan. Bentuk sket sudah menggambarkan karakteristik bahan pokok dan bahan pendukung. Komposisi sket memiliki nilai kesatuan, keseimbangan, irama, dan pusat perhatian. Dari bentuk sket sudah tampak memperhitungkan fungsi, keamanan, dan kenyamanan. Nilai ekonomis lebih tampak pada bahan, biaya produksi masih terlalu mahal. Sket sudah dapat dibaca bentuk dan proporsi ukuran, namun belum untuk detailnya.

9.	Asep Sarifudin	Bentuk sket sudah cukup orisinil, namun ide dan kreativitas belum orisinil. Bentuk Sket menggambarkan sasaran yang telah ditetapkan dalam konsep, namun bahan dan teknik belum menggambarkan. Bentuk sket kurang menggambarkan karakteristik bahan. Selain itu bentuk sket sudah memiliki nilai kesatuan dan keseimbangan, namun irama dan pusat perhatian belum ada. Bentuk sket tampak sudah memperhitungkan fungsi, namun keamanan dan kenyamanan belum diperhitungkan. Nilai ekonomis lebih tampak pada bahan, biaya produksi masih terlalu mahal. Sket dapat dibaca bentuknya, namun proporsi ukuran dan detail tidak dapat dibaca.
10.	Aditya Asmoro Dewanto	Ide dan kreativitas sudah cukup orisinil, namun bentuk belum orisinil. Bentuk Sket menggambarkan sasaran dan teknik yang telah ditetapkan dalam konsep, namun bahan belum menggambarkan. Bentuk sket sudah menggambarkan karakteristik bahan. Komposisi sket memiliki nilai kesatuan, keseimbangan, dan irama, namun pusat perhatian belum ada. Dari bentuk sket sudah tampak memperhitungkan fungsi, keamanan, dan kenyamanan. Nilai ekonomis lebih tampak pada bahan, biaya produksi masih terlalu mahal. Sket dapat dibaca bentuknya, namun proporsi ukuran dan detail tidak dapat dibaca.
11.	Dista Vitka Wati	Bentuk sket sudah cukup orisinil, namun ide dan kreativitas belum orisinil. Bentuk Sket menggambarkan sasaran dan teknik yang telah ditetapkan dalam konsep, namun bahan belum menggambarkan. Bentuk sket kurang menggambarkan karakteristik bahan. Komposisi sket memiliki nilai kesatuan, keseimbangan, dan irama, namun pusat perhatian belum ada. Bentuk sket tampak sudah memperhitungkan fungsi, namun keamanan dan kenyamanan belum diperhitungkan. Bentuk sket belum menggambar ekonomis baik dari bahan maupun biaya produksi. Sket sudah dapat dibaca bentuk dan proporsi ukuran, namun belum untuk detailnya.

Paparan hasil penilaian di atas, menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam membuat sket/mengembangkan gagasan secara keseluruhan, rata-rata memiliki kemampuan cukup. Hasil penilaian tersebut juga menunjukkan bahwa mahasiswa masih banyak yang lemah dalam memprediksi atau memperkirakan bentuk desain yang bahan dan biaya produksinya rendah. Dalam pembuatan sket masih banyak mahasiswa yang lebih berorientasi pada nilai estetis.

c. Monitoring dan Penilaian

Monitoring dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- 3) Mengamati proses tindakan penilaian dan respon mahasiswa terhadap hasil penilaian tugas penyusunan konsep. Dari hasil monitoring tersebut dapat dipenilaian bahwa proses tindakan pertama ini memiliki kelebihan dalam penggunaan waktu, menimbulkan motivasi pada mahasiswa untuk segera menyelesaikan tugas. Kelemahannya terletak ketepahaman mahasiswa terhadap hasil penilaian kurang detail, karena yang disampaikan hanya berupa angka-angka tanpa adanya rincian tentang rubrik penyekoran
- 4) Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan tindakan ini adanya beberapa kendala yang timbul, yakni proses penyekoran memerlukan waktu yang relatif lama, sehingga dosen harus ekstrakeras dalam melakukan penilaian, selain itu unsur subjektif masih mewarnai penilaian tugas pertama ini.

d. Analisis dan Repleksi

Dalam kegiatan ini peneliti merumuskan tahapan yang harus dilakukan sebagai berikut:

- 3) Merancang kegiatan berupa pnyekoran disertai dengan alasannya sesuai dengan rubrik yang telah ditetapkan. Dengan demikian, hasil penilaian terhadap tugas pertama ini tidak semata-mata skor yang berupa angka namun juga disertai ulasannya.
- 4) Mengantisipasi adanya kendala yang muncul, yakni berupa subjektivitas dilakukan dengan penyekoran yang dilaksanan secara bertahap pada sub tugas yang sama untuk semua mahasiswa. Misalnya penyekoran pertama dilakukan pada sub tugas analisis situasi untuk semua hasil tulisan mahasiswa.

e. Tahap Diagnostik Ulang

Pada tahap ini dilakukan langkah mengpenilaian pelaksanaan tindakan perbaikan yang telah dilakukan. Dari hasil penilaian pelaksanaan tindakan perbaikan ini diketahui bahwa mahasiswa merespon cukup baik dan adanya peningkatan dalam berkarya, walaupun belum sperti yang diharapkan. Banyak mahasiswa yang

melakukan perbaikan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan. Kelemahan yang ada pada tahap ini, munculnya kendala yang sama seperti pada tahap pertama, yakni waktu yang dibutuhkan dalam pengoreksian cukup lama. Hal ini lebih disebabkan oleh adanya keharusan memberikan ulasan langsung terhadap karya/hasil secara tertulis. Oleh karena itu sistem penilaian tersebut tidak cocok untuk kelas besar dengan jumlah mahasiswa yang banyak.

f. Tahap Terapi Ulang

Pada tahap ini dilakukan upaya untuk merancang tindakan dan perbaikan yang perlu dilakukan. Perbaikan tersebut terutama perbaikan penyampaian ulasan terhadap karya/tulisan konsep yang telah dihasilkan oleh mahasiswa. Pada tahap ini, rubrik yang telah disepakati dilampirkan pada tulisan konsep yang dipenilaian, penilai atau evaluator cukup melingkasi skor yang ada pada lembar rubrik. Dengan teknik seperti ini permasalahan waktu teratasi, hanya untuk kedalaman penilaian, evaluator perlu menunjukkan kesalahan tersebut secara langsung pada tulisan yang dihasilkan.

3. Siklus Ketiga

a. Perencanaan

1) Desain Tugas

Tugas ketiga dalam mata kuliah ini adalah “Membuat Kerja”. Tugas ini mencakup kemampuan dalam membuat 1) gambar tampak, gambar konstruksig Gambar detail, dan gambar perspektif

2) Desain Instrumen

Tabel 18. Kisi-kisi Instrumen: Gambar Kerja

Cakupan	Indikator
1. Gambar tampak 2. Gambar konstruksi 3. Gambar detail 4. Gambar perspektif	1. Estetis 2. Komunikatif (baik bentuk maupun ukuran)

Tabel 19. Rubric Penilaian : Gambar tampak, Gambar konstruksi, Gambar detail, dan Gambar perspektif

Skor	Estetis	Komunikatif
4	Bentuk gambar kerja memiliki nilai kesatuan, keseimbangan, irama, dan pusat perhatian.	Dapat dibaca bentuk, proporsi ukuran, dan detail.
3	Bentuk gambar kerja memiliki nilai kesatuan, keseimbangan, dan irama.	Dapat dibaca bentuk, dan proporsi ukuran.
2	Bentuk gambar kerja memiliki nilai kesatuan dan keseimbangan.	Dapat dibaca bentuknya.
1	Bentuk gambar kerja tidak memiliki nilai kesatuan, keseimbangan, irama, dan pusat perhatian	Tidak dapat dibaca baik bentuk, ukuran, dan detailnya.

3) Strategi Pembelajaran

No.	Pokok Bahasan	Strategi Pembelajaran
1.	Struktur Proses Desain	Belajar Mandiri
2.	Pengembangan Gagasan	Problem based learning
3.	Gambar Kerja	Belajar Aktif

b. Implementasi Tindakan

1) Sosialisasi dan diskusi tugas dan instrumen penilaian gambar kerja

Tugas yang telah direncanakan di analisis dengan cara: 1) menelaah konstruksi tugas, yakni menelaah ulang tentang cakupan tugas, apakah sudah mencerminkan dan mencakup tangan materi atau pokok bahasan yang terkait.. Selain itu, apakah tugas yang dikembangkan dapat menghasilkan kompetensi gambar kerja. 2) menelaah bahasa apakah bahasa yang digunakan dalam merumuskan tugas sudah komunikatif. 3) tugas dikonfirmasi dan didiskusikan dengan mahasiswa untuk mendapatkan masukan hal-hal yang diinginkan atau kesesuaian tugas dengan kebutuhan mahasiswa akan suatu kemampuan/kompetensi.

Selain tugas, analisis dilakukan pula pada instrumen penilaian baik pada kisi-kisi maupun pada rubrik penyekorannya. Kisi-kisi dikembangkan

berdasarkan cakupan tugas dan indikator atau kriteria untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar mahasiswa. Cakupan tugas disesuaikan dengan materi dan kompetensi yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Sedangkan kriteria penilaian diadopsi dari kriteria penilaian seni rupa menurut Dune dan Prable. Berdasarkan kriteria inilah rubrik penyekoran dikembangkan dengan menggunakan skala bertingkat dari skor tertinggi (4) sampai dengan skor terendah (1).

Hasil pengembangan kisi-kisi dan rubrik penyekoran tersebut di sosialisasikan dan didiskusikan dengan mahasiswa. Dari hasil diskusi dengan mahasiswa tersebut diperoleh kesepakatan yang pada dasarnya mahasiswa menyetujui hasil pengembangan tersebut.

2) Hasil Penilaian Tugas Pertama

Tugas ketiga ini berupa pembuatan gambar kerja dalam berkarya desain produk kriya yang mencakup dua sub tugas, yakni: gambar tampak, gambar detail, gambar konstruksi, gambar perspektif. Tugas membuat gambar kerja dilaksanakan dengan sistem kontrak yakni harus selesai dua minggu sehingga pada tatap muka kesembilan tugas harus terkumpul, kemudian dinilai dan pada tatap muka ke sepuluh tugas dan hasil penilaian dikembalikan pada mahasiswa. Dari hasil penilaian terhadap tugas pengembangan gagasan diperoleh gambaran sebagai berikut:

Judul tugas : Membuat Gambar Kerja
 Tugas ke : 3 (tiga)
 Tanggal/jangka waktu tugas : 2 minggu

Tabel 20. Skor Kemampuan Membuat Gambar Kerja

No.	Nama Mahasiswa	Gb. Tampak			Gb. Konstruksi			Gb. Detail			Gb. Perspektif		Rata-rata
		E	k	l	e	K	L	e	k	L	e	k	
1.	Sirojul Munir	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3.2
2.	Muhamad Isnaeni Holid	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3.2
3.	Jarod Purwanto	2	4	4	2	4	3	2	4	3	2	4	3.1
4.	Aida Roihana Zuhro	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3.0
5.	Atika Maharani	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3.6

6.	Andi Setiawan	2	1	4	2	1	2	2	1	2	2	1	1.8
7.	Habib Jen Saputro	3	2	4	3	2	3	3	2	2	3	2	2.5
8.	Fajar Yulianto	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3.5
9.	Asep Sarifudin	2	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2.3
10.	Aditya Asmoro Dewanto	3	2	4	3	2	2	3	2	2	3	2	2.4
11.	Dista Vitka Wati	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3.1

Keterangan: e = estetis, k = komunikatif, dan l = lengkap

Berdasarkan hasil penilaian di atas, dapat diketahui bahwa mahasiswa berusaha membuat gambar tampak lebih lengkap, yakni tampak atas, samping dan depan.

c. Monitoring dan Penilaian

Monitoring dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- 1) Mengamati proses tindakan penilaian dan respon mahasiswa terhadap hasil penilaian tugas penyusunan konsep. Dari hasil monitoring tersebut dapat dipenilaian bahwa proses tindakan pertama ini memiliki kelebihan dalam penggunaan waktu, menimbulkan motivasi pada mahasiswa untuk segera menyelesaikan tugas. Kelemahannya terletak ketepahaman mahasiswa terhadap hasil penilaian kurang detail, karena yang disampaikan hanya berupa angka-angka tanpa adanya rincian tentang rubrik penyekoran
- 2) Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan tindakan ini adanya beberapa kendala yang timbul, yakni proses penyekoran memerlukan waktu yang relatif lama, sehingga dosen harus ekstrakeras dalam melakukan penilaian, selain itu unsur subjektif masih mewarnai penilaian tugas pertama ini.

d. Analisis dan Repleksi

Dalam kegiatan ini peneliti merumuskan tahapan yang harus dilakukan sebagai berikut:

- 1) Merancang kegiatan berupa pnyekoran disertai dengan alasannya sesuai dengan rubrik yang telah ditetapkan. Dengan demikian, hasil penilaian terhadap tugas pertama ini tidak semata-mata skor yang berupa angka namun juga disertai ulasannya.

- 2) Mengantisipasi adanya kendala yang muncul, yakni berupa subjektivitas dilakukan dengan penyekoran yang dilaksanakan secara bertahap pada sub tugas yang sama untuk semua mahasiswa. Misalnya penyekoran pertama dilakukan pada sub tugas analisis situasi untuk semua hasil tulisan mahasiswa.

e. Tahap Diagnostik Ulang

Pada tahap ini dilakukan langkah mengpenilaian pelaksanaan tindakan perbaikan yang telah dilakukan. Dari hasil penilaian pelaksanaan tindakan perbaikan ini diketahui bahwa mahasiswa merespon cukup baik dan adanya peningkatan dalam berkarya, walaupun belum seperti yang diharapkan. Banyak mahasiswa yang melakukan perbaikan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan. Kelemahan yang ada pada tahap ini, munculnya kendala yang sama seperti pada tahap pertama, yakni waktu yang dibutuhkan dalam pengoreksian cukup lama. Hal ini lebih disebabkan oleh adanya keharusan memberikan ulasan langsung terhadap karya/hasil secara tertulis. Oleh karena itu sistem penilaian tersebut tidak cocok untuk kelas besar dengan jumlah mahasiswa yang banyak.

f. Tahap Terapi Ulang

Pada tahap ini dilakukan upaya untuk merancang tindakan dan perbaikan yang perlu dilakukan. Perbaikan tersebut terutama perbaikan penyampaian ulasan terhadap karya/tulisan konsep yang telah dihasilkan oleh mahasiswa. Pada tahap ini, rubrik yang telah disepakati dilampirkan pada tulisan konsep yang dipenilaian, penilai atau evaluator cukup melingkasi skor yang ada pada lembar rubrik. Dengan teknik seperti ini permasalahan waktu teratasi, hanya untuk kedalaman penilaian, evaluator perlu menunjukkan kesalahan tersebut secara langsung pada karya yang dihasilkan.

BAB V PENUTUP

Penilaian produk dengan teknik analisis dapat dijadikan salah satu alat atau model penilaian dalam proses pembelajaran desain produk dengan pendekatan konstruktivistik. Kelemahan yang ada pada pelaksanaan asesmen kinerja dapat dirinci sebagai berikut: 1) pelaksanaan sistem penskoran sangat sukar. 2) Sistem pembobotan pada setiap cakupan tugas dan kriteria penilaian tampaknya perlu dipertimbangkan, karena akan mempengaruhi nilai total. 3) Asesmen kinerja membutuhkan waktu yang relatif panjang.

Setelah dilakukan uji coba dengan tiga tugas pada matakuliah desain produk diketahui hasil penilaian tersebut sebagai berikut: Pertama, kemampuan mahasiswa dalam membuat konsep desain produk kriya secara keseluruhan, rata-rata memiliki kemampuan cukup, namun demikian belum adanya penguasaan mahasiswa yang sangat menonjol terhadap salah satu kemampuan yang terdapat pada tugas penyusunan/penulisan konsep ini. Masalah yang dikaji mahasiswa sudah terfokus pada kebutuhan masyarakat, namun masih banyak mahasiswa yang belum mampu untuk mengkaitkan permasalahan atau kebutuhan tersebut dengan SDM, SDA, dan teknologi. Selain itu masalah sudah disusun dari umum ke khusus, namun tidak logis, tidak runtut, dan tidak jelas. Penyampaian permasalahan dengan menggunakan bahasa yang komunikatif, namun belum sepenuhnya berdasarkan EYD, tidak menggunakan kata dan kalimat baku. Sementara itu brief design sudah merupakan pernyataan yang memuat jenis produk yang direncanakan, tempat dan waktu penggunaan, tetapi belum menyentuh permasalahan alasan pentingnya produk yang dibuat, serta tidak jelasnya sasaran atau pengguna produk. Kelemahan dalam pengkajian terutama tidak terdapatnya sumber teori yang dicantumkan oleh mahasiswa.

Kedua, kemampuan mahasiswa dalam membuat sket/mengembangkan gagasan secara keseluruhan cukup baik. Hasil penilaian tersebut juga menunjukkan bahwa mahasiswa masih banyak yang lemah dalam memprediksi atau memperkirakan nilai ekonomis, yakni sebuah bentuk produk dengan bahan dan biaya produksinya rendah. Dalam pembuatan sket masih banyak mahasiswa yang lebih berorientasi pada nilai estetis.

Ketiga, kemampuan mahasiswa dalam membuat gambar kerja tampaknya masih perlu ditingkatkan terutama dalam pembuatan gambar perspektif. Nilai positif dari adanya penyusunan rubric penyekoran yang disepakati oleh dosen dan mahasiswa adalah adanya usaha keras mahasiswa dalam membuat gambar tampak yang lebih lengkap, yakni tampak atas, samping dan depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sachari . 1998) Kamus Desain. Bandung: ITB
- Agus Sachari . (1998) Desain Produk: Sebuah Pengantar. Bandung: ITB
- Adhi Nugraha (1989) Desain Produk I. Bandung: ITB
- Asnawi Zainul (2001) Alternative Assesment. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka
- Azwar, S. (1987). Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar. Yogyakarta: Liberty
- Bagas P. (1998) Desain Produk Industri Bandung : Yayasan Delapan-Sepuluh
- Bastomi, S. (1992). Wawasan Seni. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Beardsley, M.C. and Schueller, H.M. (1967). *Aesthetic Inquiry: Essays on Art Criticism and the Philosophy of Art*. California: Dickenson Publishing Company, Inc.
- Breckon, A. (1988) Craft, design and Tecnolology. London : Colin Education
- Cleaver, D.G. (1966). *Atr an Introduction*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Dali Gulo. (1982). **Kamus Psikologi**. Bandung: Tonis.
- Dibya Hartono (1999) Desain Produk V. Bandung: ITB
- Driver, J. (1986). **Kamus Psikologi**. Jakarta: Bina Aksara.
- Dolce, J (1988) Product Design III. New York: PBC International Inc.
- Duane and Prebel, S. (1967). *Art Form An Introduction to The Visual Arts*. California: Dickenson Publishing Company, Inc.
- Eisner, W.E. (1972). *Educating Artistic Vision*. New York: Macmillan.
- Haryati (2014) Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Gaung Persada Press
- Irwanto, N dan Suryana, Y (2016). Kompetensi Pedagogik. Sidoarjo: Genta Group.
- Kemis, S. & Mc Taggart, R. (1998) *The Action Research Planner*. 3rd ed. Victoria: Deakin University.

Kunandar (2013) Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas : Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Lansing, K.M. (1976). *Art, Artists and Art Education*. New York: McGraw-Hill.

Muharam E. (1993). Pendidikan Kesenian II Seni Rupa. Jaskarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Paulina Pannen, dkk. (2001) Konstruktivisme dalam Pembelajaran. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka

Program Studi Pendidikan Kriya. (2016). Kurikulum Pendidikan Kriya. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni

Sudarmaji. (1973). Dasar-dasar Kritik Seni Rupa. Yogyakarta: ASRI Yogyakarta.

Suwarsih Madya (1994) Panduan Penelitian Tindakan. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

Yarwood, A. and Dunn, S. (1986) Design and Craft. London: Hodder and Stoughton.

Zainul, A. dan Nasoetion, N. (1997) Penilaian Hasil Belajar. Jakarta: PAU-PPAI UniversitasTerbuka

Zainul, A. (2001) Alternative assesment. Jakarta: PAU-PPAI UniversitasTerbuka