

**Tanggal, 10-13 Juli 2017**

**KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN DIKTI (Ps 11) permen ristek-dikti 44 Th 2015**

1. **Interaktif**; komunikasi dua arah antara mahasiswa dan dosen
2. **Holistik**; terbentuknya pola pikir yang komprehensif dan luas dengan menginternalisasi keunggulan dan kearifan lokal maupun nasional
1. **Integratif**; memenuhi capaian pembelajaran lulusan secara keseluruhan dalam satu kesatuan program pendekatan antardisiplin dan multidisiplin
1. **Saintifik**; mengutamakan pendekatan ilmiah
2. **Kontektual**; sesuai dengan tuntutan kemampuan menyelesaikan masalah
3. **Tematik**; sesuai dengan karakteristik keilmuan yang berkaitan dengan permasalahan yang nyata
4. **Efektif**; berhasil guna dalam kurun waktu yang optimum
5. **Kolaboratif**; proses pembelajaran bersama melalui interaksi antar individu pembelajar
6. **Dan Berpusat Pada Mahasiswa**; mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa dan mengembangkan kemandirian

# **I. DASAR-DASAR KOMUNIKASI**

## **KARAKTER DOSEN IDEAL**

1. Memiliki gaya mengajar yang merangsang untuk belajar mahasiswa  
(rangsangan, powerpoint, pembahasan, ilustrasi, contoh, humor, keterlibatan mahasiswa, tampilan menarik, berbasis kehidupan nyata)
2. Kemampuan untuk berkomunikasi yang baik dan jelas  
(materi, konsep, teori, prinsip, penerapan, tujuan belajar, umpan balik)
3. Menguasai materi kuliah  
(keluasan dan kedalaman materi, profesional, menghubungkan fakta dengan konsep, )
4. Mampu mengorganisir segala bentuk perkuliahan  
(RPS, jadwal tes, tugas, penilaian, rangkumam,
5. Memiliki antusiasme yang dinamis,  
(Belajar dan mengajar adalah kegiatan yang menyenangkan)

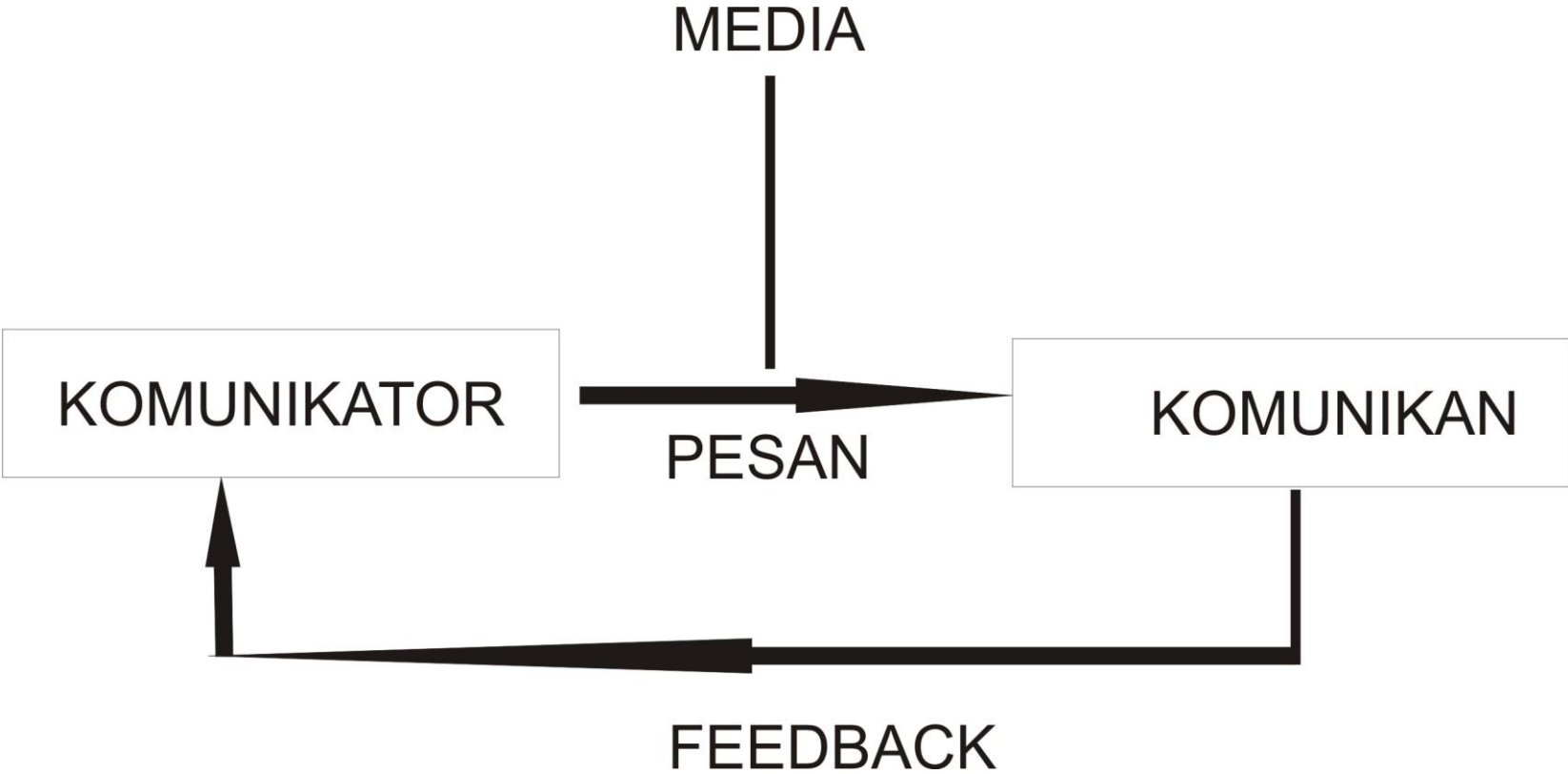
6. Memiliki kepedulian terhadap mahasiswa  
(peduli pada mahasiswa, siap membantu mahasiswa, mengenal mahasiswa lebih mendalam)
7. Memiliki keterampilan berinteraksi  
( komunikasi interpersonal)
8. Memiliki Keterbukaan, Kreativitas.  
(Tidak monoton tapi banyak gaya, menyajikan ide-ide baru, menerima saran)
9. Memiliki pribadi yang kuat
10. Memiliki komitmen (mengajar tugas nomor 1)

# DASAR-DASAR KOMUNIKASI

Komunikasi adalah **pesan** yang disampaikan kepada **komunikan** (penerima) dari **komunikator** (sumber) melalui **saluran-saluran** tertentu baik secara langsung/tidak langsung dengan maksud memberikan **dampak/effect** kepada komunikan sesuai dengan yang diinginkan komunikator. (Harold Lasswell)

## 5 unsur Komunikasi

1. Who? (siapa/sumber/KOMUNIKATOR)
2. Says What? (pesan).
3. In Which Channel? (saluran/media).
4. To Whom? (untuk siapa/penerima).
5. With What Effect? (dampak/efek) perubahan sikap, bertambahnya pengetahuan, perubahan perilaku

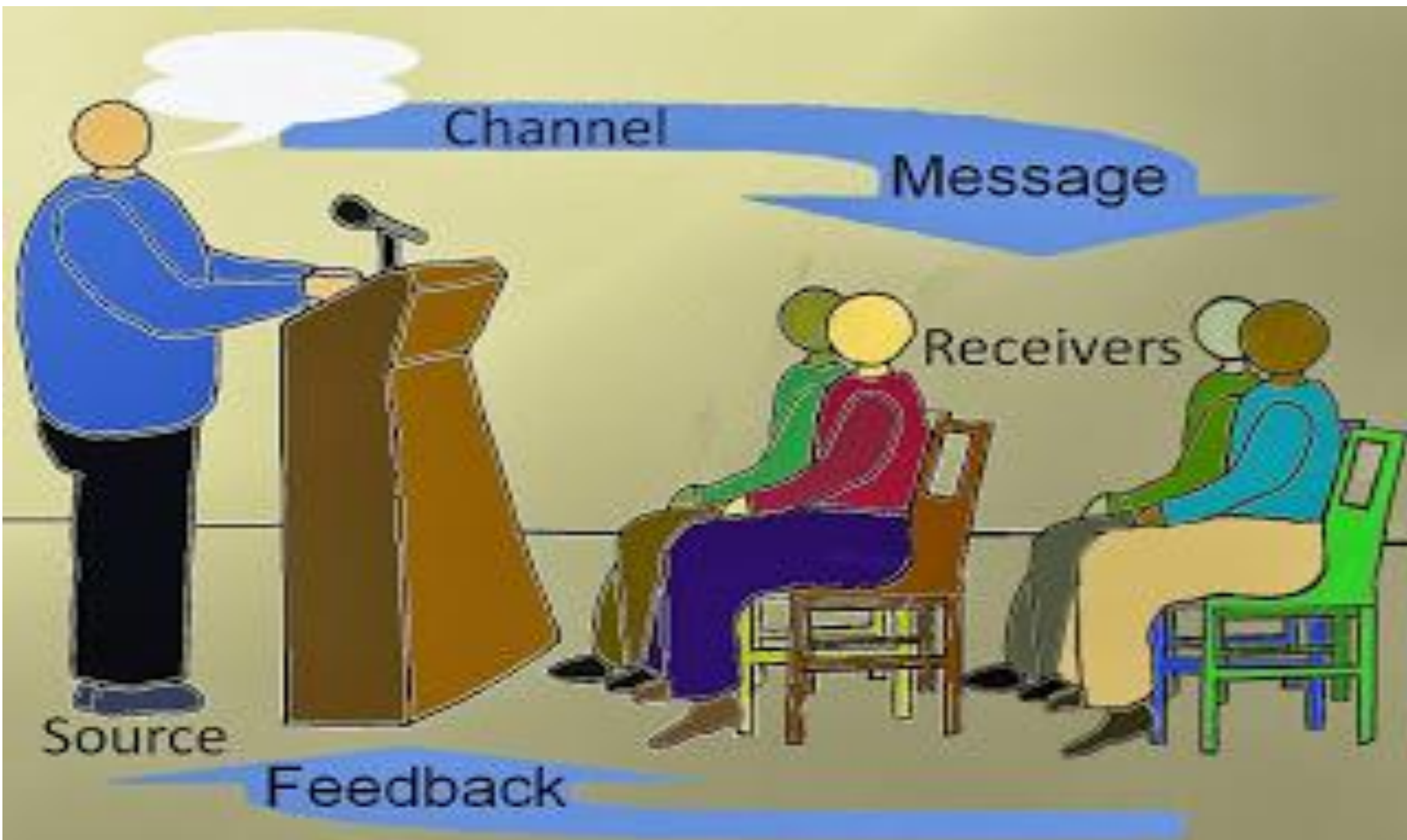


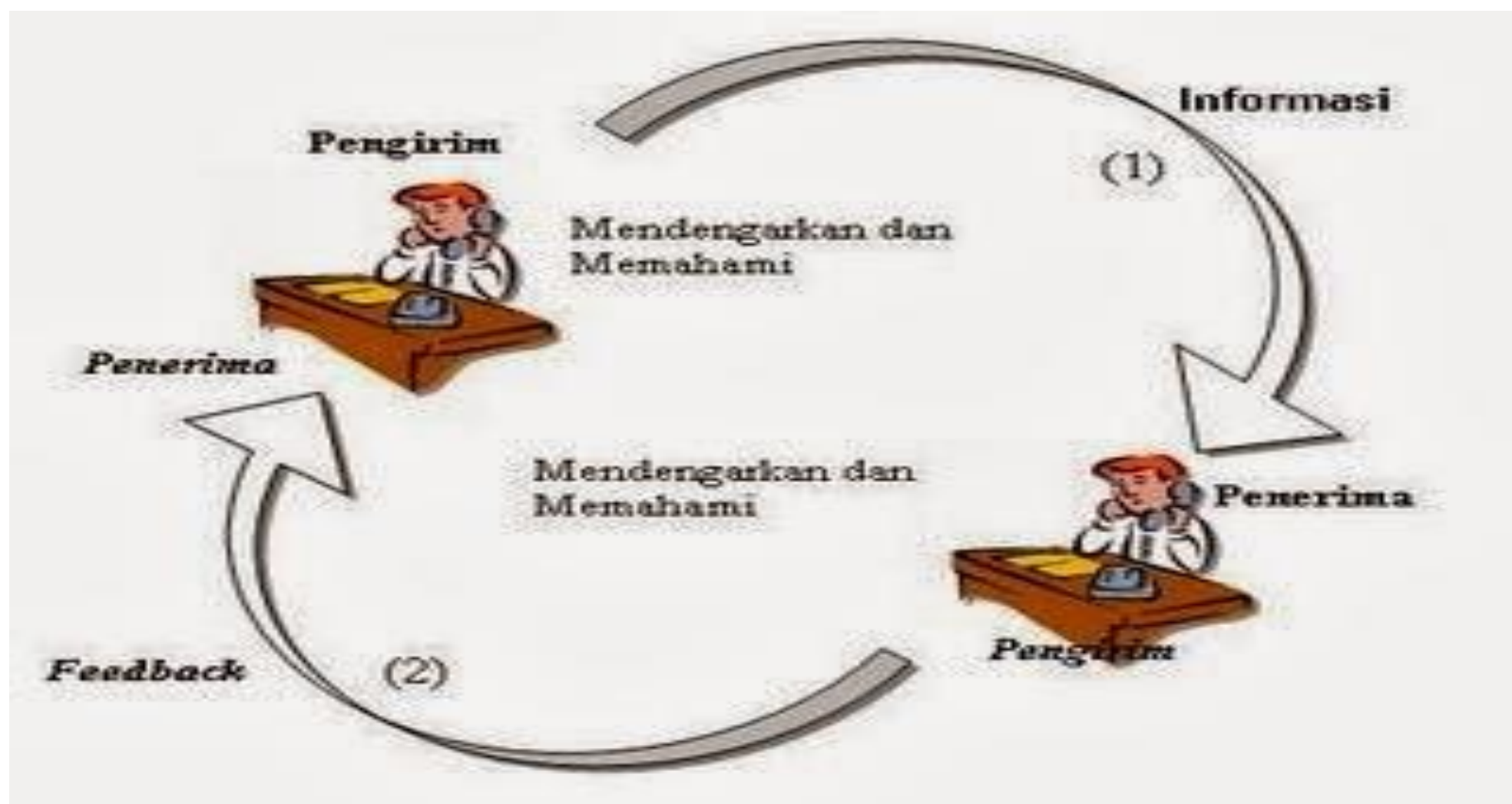
# Komunikasi Interaktif

## Definisi komunikasi interaktif.

Komunikasi muncul karena adanya interaksi antara **individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.**

Proses komunikasi adalah peyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan melalui media secara aktif. Sedangkan interaktif adalah interaksi yang dilakukan antara 2 orang atau lebih. Jadi komunikasi interaksi adalah proses penyampaian pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan melalui media dengan cara berinteraksi langsung. Komunikasi interaktif didukung dengan adanya media langsung atau media lain seperti televisi dan radio. Feed back yang didapat juga langsung dapat diterima.





## II. KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR

Keterampilan dasar mengajar (*teaching skill*) adalah kemampuan atau keterampilan yang khusus (*most spesifik instructional behaviours*) yang harus dimiliki oleh dosen, atau instruktur agar dapat melaksanakan tugas.

Mengajar secara efektif, efisien dan profesional.

## KETRAMPILAN DASAR MENGAJAR

1. Keterampilan membuka dan menutup pembelajaran,
2. Keterampilan menjelaskan,
3. Keterampilan bertanya,
4. Keterampilan memberikan penguatan,
5. Keterampilan menggunakan media dan alat.
6. Keterampilan mengadakan variasi,
7. Keterampilan membimbing diskusi,
8. Keterampilan mengelola kelas

1. **MEMBUKA PELAJARAN**; menarik perhatian siswa; membangkitkan motivasi belajar siswa; memberikan acuan dan Membuat kaitan
2. **KETERAMPILAN BERTANYA**; Bertanya dasar, bertanya lanjutan dan bertanya melacak
3. **KETERAMPILAN DALAM MEMBERIKAN PENGUATAN** ; Penguatan (reinforcement) adalah segala bentuk respons verbal atau non verbal, yang Bertujuan memberikan dorongan, koreksi atau umpan balik (feed back) bagi si penerima.
4. **Keterampilan Mengadakan Variasi** ; Variasi stimulus adalah memberikan respon yang bervariasi (berbeda atau berganti ganti). Variasi dalam interaksi pembelajaran penggunaan media atau alat bantu pembelajaran penggunaan metode serta gaya mengajar.

5. **Keterampilan Menjelaskan**; Keterampilan menyajikan informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan antara satu Bagian dengan bagian yang lain.
6. **PENGLOLAAN KELAS**; Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar.
7. **Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan**; memberikan perhatian terhadap setiap siswa serta terjadinya hubungan yang lebih akrab antara guru dan siswa dengan siswa. keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, keterampilan mengorganisasi, keterampilan membimbing dan memudahkan belajar,
8. **MENUTUP PELAJARAN** merangkum atau membuat garis besar permasalahan yang dibahas, Menilai/ mengevaluasi memberikan tindak lanjut

### III. PEMBELAJARAN ORANG DEWASA (ANDRAGOGI)

Konsep **Pedagogi** diartikan sebagai *the art and science of teaching children* (ilmu dan seni mengajar anak-anak)

Konsep **Andragogi**, lebih dimaknai sebagai “*the art and science of helping adult learn*” (ilmu dan seni membantu orang dewasa belajar)

Malcolm Knowles (1970)., Pendidikan orang dewasa (andragogi) berbeda dengan pendidikan anak-anak (paedagogi). Paedagogi berlangsung dalam bentuk **identifikasi dan peniruan**, sedangkan andragogi berlangsung dalam bentuk **pengembangan diri sendiri untuk memecahkan masalah**.

## Asumsi Terhadap Orang Dewasa

Knowles menjelaskan, terjadinya perbedaan antara kegiatan belajar anak-anak dengan orang dewasa, disebabkan orang dewasa memiliki 6 asumsi, yakni :

1. Konsep diri (the self-concept)
2. Pengalaman hidup (the role of the learner's experience);
3. Kesiapan belajar (readiness to learn);
4. Orientasi belajar (orientation to learning);
5. Kebutuhan pengetahuan (the need to know)
6. Motivasi (motivation).

## 1. Konsep diri.

Secara alamiah, kemandirian yang dimiliki orang dewasa menyebabkan ia **mebutuhkan penghargaan** dari orang lain sebagai manifestasi kemampuannya dalam menentukan dirinya sendiri ( *self determination* ) dan **mampu mengarahkan dirinya sendiri** (*self direction* ). Apabila dalam suatu proses pendidikan atau pelatihan, terdapat perlakuan yang kurang menghargai atau tidak memberi kesempatan untuk menentukan diri sendiri, maka akan muncul penolakan atau reaksi yang kurang menyenangkan

## 2. Pengalaman Hidup

Dalam pendidikan orang dewasa dikenal istilah *experiential learning cycle*, yakni proses belajar berdasarkan pengalaman. Perjalanan kehidupan yang telah dilalui hingga sampai pada tahap kedewasaan, tentu saja telah melewati berbagai pengalaman suka dan duka. Hal ini menjadikan seorang pembelajar dewasa **kaya akan pengalaman** dan dirinya dapat **menjadi sumber belajar**. Pada saat bersamaan, pembelajar dewasa yang mengikuti juga dapat menjadi dasar **untuk memperoleh pengalaman baru**.

Belajar melalui pengalaman menimbulkan implikasi terhadap pemilihan dan penggunaan metode serta teknik pembelajaran atau pelatihan. Dalam praktiknya, pembelajaran atau pelatihan lebih banyak menggunakan **diskusi kelompok, brainstorming, kerja laborator, praktik lapangan, dan sebagainya**

### 3. Kesiapan Belajar

Sesuai dengan tingkat perkembangannya, orang dewasa diasumsikan memiliki **kesiapan belajar yang matang**, karena mereka harus menghadapi perannya **sebagai pekerja, orang tua, atau pemimpin organisasi**. Pembelajar dewasa siap untuk belajar hal-hal yang mereka perlu ketahui agar dapat mengatasi situasi kehidupannya secara efektif. Bila pada seorang anak kesiapan belajar disebabkan karena adanya **tuntutan akademik atau kebutuhan biologisnya**, maka pada orang dewasa kesiapan belajarnya lebih dominan ditentukan oleh **tuntutan perkembangan dan perubahan tugas serta peranan sosialnya**. Karena itu, *materi pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan yang sesuai dengan tugas dan peranan sosialnya*

#### 4. *Orientasi Belajar*

Dalam hal orientasi belajar, pembelajar dewasa **termotivasi** belajar apabila mereka merasa bahwa **materi yang dipelajari akan membantu mereka menjalankan tugas-tugas yang dihadapi sesuai dengan kondisi kehidupan**. Jika pada anak-anak orientasi belajarnya dikondisikan berpusat pada penguasaan materi pembelajaran (*subject matter centered orientation*), maka pada orang dewasa orientasi belajarnya berpusat pada pemecahan permasalahan yang dihadapi (*problem centered orientation*). Dengan demikian, belajar bagi orang dewasa akan **dipergunakan atau dimanfaatkan dalam waktu yang segera**

## 5. Kebutuhan Pengetahuan

Orang dewasa juga diasumsikan memiliki **kebutuhan terhadap pengetahuan** (*the need to know*). Kecenderungan orang dewasa sebelum mempelajari sesuatu, mereka memandang perlu untuk mengetahui mengapa mereka harus mempelajarinya. Kebutuhan orang dewasa terhadap pengetahuan menunjukkan pentingnya aktivitas belajar sepanjang hayat (*life long education*). Dengan alasan kebutuhan, orang dewasa akan mendorong dirinya untuk belajar (*learning to learn*) sehingga dapat merespon dan menguasai secara cerdas berbagai pengetahuan yang berkembang seiring dengan pesatnya perkembangan zaman.

## 6. Motivasi

Orang dewasa diasumsikan pula **memiliki motivasi**. Dengan kata lain, 'dewasa' berarti orang yang memiliki **motivasi intrinsik** yang dapat bertahan dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar tanpa ada tekanan eksternal, baik dalam bentuk sanksi atau hukuman (*punishment*) maupun hadiah (*reward*). Orang dewasa memiliki kebebasan untuk meneruskan aktivitas belajar atau menundanya, demikian pula menghentikan aktivitas lain demi kelangsungan kegiatan belajarnya.

## langkah-langkah pembelajaran Orang Dewasa

- a. Menciptakan iklim belajar yang cocok untuk orang dewasa;
- b. Menciptakan struktur organisasi untuk perencanaan yang bersifat partisipatif;
- c. Mendiagnosis kebutuhan belajar;
- d. Merumuskan tujuan belajar;
- e. Mengembangkan rancangan kegiatan belajar;
- f. Melaksanakan kegiatan belajar;
- g. Mendiagnosis kembali kebutuhan belajar (evaluasi)

# IMPLIKASI PENDIDIKAN ORANG DEWASA (POD)

1. Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan
2. Terjadinya multi komunikasi
3. Peran serta warga belajar harus diutamakan
4. Pendapat orang dewasa harus dihormati
5. Belajar orang dewasa bersifat unik, subyektif, dan lokalitas
6. Rasa saling mempercayai antara pendidik dan terdidik
7. Orang dewasa mempunyai tingkat kecerdasan yang berbeda
8. Orang dewasa belajar ingin mengetahui arti dirinya dalam kelompok belajar
9. Membangkitkan motivasi yang berasal dari dalam dirinya sendiri

## IV. MODEL MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

### A. MODEL MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran merupakan **cara/teknik penyajian** yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

**Model pembelajaran** adalah **seluruh rangkaian penyajian materi** ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.↓

Model pembelajaran adalah **kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran** yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung (Joice&Wells). Sedangkan menurut Arends dalam Trianto, mengatakan "model pembelajaran adalah **suatu perencanaan atau suatu pola** yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

# 65 MODEL DAN 15 METODE PEMBELARAN

## MODEL

1. Kooperatif (CL, Cooperative Learning).
2. Kontekstual (CTL, Contextual Teaching and Learning)
3. Pembelajaran Berbasis masalah (PBL, Problem Based Learning)
4. Problem Solving
5. STAD (Student Teams Achievement Division)
6. NHT (Numbered Head Together)
7. Examples Non Examples
8. JIGSAW
9. GI (Group Investigation)
- 10 dsb..... 65 model

# METODE PEMBELAJARAN

**Metode mengajar** adalah ilmu yang mempelajari cara-cara mengajar yang tersusun dalam sebuah lingkungan pembelajaran yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran

1. Metode Ceramah (Preaching Method)
2. Metode diskusi ( Discussion method )
3. Metode demonstrasi ( Demonstration method )
4. Metode percobaan ( Experimental method )
5. Metode Karya Wisata
6. Metode mengajar sesama teman ( Peer teaching method )
7. Metode pemecahan masalah ( Problem solving method )
8. Metode Discovery
- 9..... Ada 15 metode

## B. MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

### 33 MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF & VARIATIF

Sebagai berikut :1. **Lesson Study** 2. Examples Non Examples 3. Picture and Picture 4. Numbered Heads Together 5. Cooperative Script 6. Pembelajaran Berdasarkan Masalah 7. Explicit Instruction (Pengajaran Langsung) 8. Inside – Outside – Circle (Lingkaran kecil – Lingkaran besar) 9. Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) 10. Student Facilitator and Explaining 11. Course Review Horay 12. Talking Stick 13. Bertukar Pasangan14. Snowball Throwing 15. Artikulasi 16. Mind Mapping17. **Student Teams – Achievement Divisions (STAD)** 18. Kepala Bernomor Struktur (Modifikasi dari Number Heads) 19. Scramble 20. Word Square 21. Kartu Arisan 22. Concept Sentence 23. Make – A Match (Mencari Pasangan) 24. Take and Give 25. Tebak Kata 26. Metode Diskusi 27. Metode Jigsaw 28. Metode Investigasi Kelompok (Group Investigation) 29. **Metode Inquiry** 30. Metode Debat 31. Metode Role Playing 32. Metode **Pemecahan Masalah (Problem Solving)** 33. Metode Team Games Tournament (TGT)

# Lesson Study

Lesson Study adalah suatu metode yang dikembangkan di Jepang yang dalam bahasa Jepangnya disebut **Jugyokenkyuu**. Istilah 'lesson study' sendiri diciptakan oleh **Makoto Yoshida**.

Lesson Study merupakan suatu proses dalam mengembangkan profesionalitas guru-guru di Jepang dengan jalan menyelidiki/ menguji praktik mengajar mereka agar menjadi lebih efektif.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Sejumlah guru bekerjasama dalam suatu kelompok. Kerjasama ini meliputi:
  - a. Perencanaan.
  - b. Praktek mengajar.
  - c. Observasi.
  - d. Refleksi/ kritikan terhadap pembelajaran.
2. Salah satu guru dalam kelompok tersebut melakukan tahap perencanaan yaitu membuat rencana pembelajaran yang matang dilengkapi dengan dasar-dasar teori yang menunjang.
3. Guru yang telah membuat rencana pembelajaran pada (2) kemudian mengajar di kelas sesungguhnya. Berarti tahap praktek mengajar terlaksana.

4. Guru-guru lain dalam kelompok tersebut mengamati proses pembelajaran sambil mencocokkan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Berarti tahap observasi terlalui.
5. Semua guru dalam kelompok termasuk guru yang telah mengajar kemudian bersama-sama mendiskusikan pengamatan mereka terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Tahap ini merupakan tahap refleksi. Dalam tahap ini juga didiskusikan langkah-langkah perbaikan untuk pembelajaran berikutnya.
6. Hasil pada (5) selanjutnya diimplementasikan pada kelas/ pembelajaran berikutnya dan seterusnya kembali ke (2).

Adapun kelebihan metode 'lesson study' sebagai berikut:1. Dapat diterapkan di setiap bidang mulai seni, bahasa, sampai matematika dan olahraga dan pada setiap tingkatan Dapat dilaksanakan antar/ lintas sekolah.

# MODEL DISCOVERY LEARNING

Discovery Learning lebih menekankan pada ditemukannya **konsep atau prinsip** yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan discovery dengan **inkury learning** ialah bahwa pada discovery masalah yang diberikan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru, sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga siswa harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui **proses penelitian**.

## Langkah Persiapan Metode Discovery Learning

1. Menentukan tujuan pembelajaran.
2. Melakukan identifikasi karakteristik siswa peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).

3. Memilih materi pelajaran
4. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari mahasiswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi)
5. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari mahasiswa
6. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak,
7. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa peserta didik.

## Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)

Pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (real world). Model pembelajaran berbasis masalah dilakukan dengan adanya pemberian rangsangan berupa masalah-masalah yang kemudian dilakukan pemecahan masalah oleh peserta didik yang diharapkan dapat menambah keterampilan peserta didik dalam pencapaian materi pembelajaran.

## langkah-langkah Model PBL

### 1. Pendefinisian masalah (Defining the Problem)

a. **Brainstorming** yang dilaksanakan dengan cara semua anggota kelompok mengungkapkan pendapat, ide, dan tanggapan terhadap skenario secara bebas, sehingga dimungkinkan muncul berbagai macam alternatif pendapat. Setiap anggota kelompok memiliki hak yang sama dalam memberikan dan menyampaikan ide dalam diskusi serta mendokumentasikan secara tertulis pendapat masing-masing dalam kertas kerja.

b. **Melakukan seleksi alternatif** untuk memilih pendapat yang lebih fokus.

c. Menentukan permasalahan dan melakukan pembagian tugas dalam kelompok untuk mencari referensi penyelesaian dari isu permasalahan yang didapat. Fasilitator memvalidasi pilihan-pilihan yang diambil peserta didik. Jika tujuan yang diinginkan oleh fasilitator belum disinggung oleh peserta didik, fasilitator mengusulkannya dengan memberikan alasannya. Pada akhir langkah peserta didik diharapkan memiliki gambaran yang jelas tentang apa saja yang.

## 2. Pembelajaran mandiri (Self Learning)

Setelah mengetahui tugasnya, masing-masing peserta didik mencari berbagai sumber yang dapat memperjelas isu yang sedang diinvestigasi. Sumber yang dimaksud dapat dalam bentuk artikel tertulis yang tersimpan di perpustakaan, halaman web, atau bahkan pakar dalam bidang yang relevan.

## 3. Pertukaran pengetahuan (Exchange knowledge)

berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengklarifikasi capaiannya dan merumuskan solusi dari permasalahan kelompok. Pertukaran pengetahuan ini dapat dilakukan dengan cara peserta didik berkumpul sesuai kelompok dan fasilitatornya.

Tiap kelompok menentukan ketua diskusi dan tiap peserta didik menyampaikan hasil pembelajaran mandiri dengan cara mengintegrasikan hasil pembelajaran mandiri untuk mendapatkan kesimpulan kelompok. Langkah selanjutnya presentasi hasil dalam pleno (kelas besar) dengan mengakomodasi masukan dari pleno, menentukan kesimpulan akhir,

#### 4. Penilaian (Assessment)

Penilaian dilakukan dengan memadukan tiga aspek **pengetahuan (knowledge), kecakapan (skill), dan sikap (attitude)**. Penilaian terhadap penguasaan pengetahuan yang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan ujian akhir semester (UAS), ujian tengah semester (UTS), kuis, PR, dokumen, dan laporan. Penilaian terhadap kecakapan dapat diukur dari **penguasaan alat bantu pembelajaran**, baik software, hardware, maupun kemampuan perancangan dan pengujian. **Sedangkan penilaian terhadap sikap** dititik beratkan pada penguasaan soft skill, yaitu keaktifan dan partisipasi dalam diskusi, kemampuan bekerjasama dalam tim, dan kehadiran dalam **pembelajaran**. Bobot penilaian untuk ketiga aspek tersebut ditentukan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan

# MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK/PROJECT BASED LEARNING (PJBL)

PjBL merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek;

1. Penentuan pertanyaan mendasar (Start With the Essential Question).

Pembelajaran dimulai dengan **pertanyaan esensial**, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah **investigasi mendalam**.

2. Mendesain perencanaan proyek (Design a Plan for the Project).

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

### 3. Menyusun jadwal (Create a Schedule)

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat **timeline** untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat **deadline** penyelesaian proyek, (3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

### 4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (Monitor the Students and the Progress of the Project)

Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi **mentor** bagi aktivitas peserta didik.

## 5. Menguji hasil (Assess the Outcome)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik.

## 6. Mengevaluasi pengalaman (Evaluate the Experience)

Melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (new inquiry) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran

## Model Pembelajaran Group Investigation

Enam langkah pembelajaran

- (1) Orientasi sebagai langkah untuk membuat mahasiswa menjadi peka terhadap masalah dan dapat merumuskan masalah yang akan menjadi pusat penelitian.
- (2) Perumusan hipotesis yang akan dibuktikan sebagai pembimbing atau pedoman dalam melakukan penelitian.
- (3) Penjelasan dan pendefinisian istilah-istilah yang terkandung dalam hipotesis.
- (4) Eksplorasi dalam rangka menguji hipotesis dalam kerangka validasi dan pengujian konsistensi internal sebagai dasar proses pengujian.
- (5) Pembuktian dengan cara mengumpulkan data yang bersangkutan paut dengan esensi hipotesis.
- (6) Merumuskan generalisasi berupa pernyataan yang memiliki tingkat abstraksi yang luas yang mengaitkan beberapa konsep yang erat kaitannya dengan hipotesis.

## V. MODEL PEMBELAJARAN BERORIENTASI PADA MAHASISWA STUDENT CENTRED LEARNING (SCL)

SCL merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai peserta didik (subyek) aktif dan mandiri, dengan kondisi psikologik sebagai adult learner, bertanggung jawab sepenuhnya atas pembelajarannya, serta mampu belajar *beyond the classroom*. Kelak, para alumni diharapkan memiliki dan menghayati karakteristik *life-long learning* yang menguasai *hard skills, soft skills, dan life-skills* yang saling mendukung. Di sisi lain, para dosen beralih fungsi, dari **pengajar** menjadi **mitra pembelajaran** maupun sebagai fasilitator (*from mentor in the center to guide on the side*). Materi dan model penyampaian pembelajaran dalam SCL secara lengkap meliputi 3 aspek, yaitu (a) isi ilmu pengetahuan (IPTEK), (b) sikap mental dan etika yang dikembangkan, dan (c) nilai-nilai yang diinternalisasikan

Taksonomi intelligent tutoring systems meliputi hubungan fungsional dosen **DENGAN** mahasiswa (**tutor, penasihat, kritik, memberi bantuan, konsultan, agen**) dan aktivitas dosen (**mengajar, membimbing, memberi visualisasi, menjelaskan, memberi kritik, beradu pendapat, dan bahkan “menghambat”**).

## **CARATERISTIC NEW LEARNING (Student Centre Learning)**

1. Mahasiswa aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.
2. Mahasiswa secara aktif terlibat dalam mengelola pengetahuan.
3. Tidak terfokus hanya pada penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan sikap belajar (life long learning)
4. Multimedia.
5. Fungsi dosen sebagai motivator, fasilitator dan evaluator.
6. Proses pembelajaran dan penilaian dilakukan berkesinambungan dan terintegrasi.
7. Penekanan pada proses pengembangan pengetahuan. Kesalahan dapat digunakan sebagai sumber belajar.

- 8 . Sesuai dengan pengembangan ilmu dengan pendekatan interdisipliner.
- 9 . Iklim yang dikembangkan bersifat kolaboratif, suportif dan kooperatif.
- 10 . Mahasiswa dan dosen belajar bersama dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.
- 11 . Mahasiswa melakukan pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran SCL.
- 12 . Penekanan pada pencapaian kompetensi mahasiswa
- 13 . Penekanan pada bagaimana cara mahasiswa melakukan pembelajaran.
- 14 . Penekanan pada penguasaan Hard Skill dan Soft Skill.

## MODEL-MODEL PEMBELAJARAN DALAM SCL

### **1. Small Group Discussion (SGD)**

(1) membuat rancangan bahan diskusi dan aturan diskusi. (2) Menjadi moderator dan sekaligus mengulas pada setiap akhir sesi diskusi. (3) membentuk kelompok (5 -10) mahasiswa, (4) memilih bahan diskusi, (4) mempresentasikan paper dan mendiskusikannya di kelas.

### **2. Role-Play and Simulation**

Metode ini berbentuk interaksi antara dua atau lebih mahasiswa tentang suatu topik atau kegiatan dengan menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian, atau sistem yang sebenarnya. (1) merancang situasi atau kegiatan yang mirip dengan sesungguhnya, bisa berupa; bermain peran, model, dan komputer, (2) Membahas kinerja mahasiswa. (3) mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan, (4) mempraktekan atau mencoba berbagai model yang telah disiapkan (komputer, prototipe, dll).

### **3. Discovery Learning**

Pemberian tugas belajar atau penelitian kepada mahasiswa dengan tujuan supaya mahasiswa dapat mencari sendiri jawabannya tanpa bantuan pengajar.

(1) menyediakan data atau metode untuk menelusuri pengetahuan yang akan dipelajari mahasiswa, (2) memeriksa dan memberikan ulasan terhadap hasil belajar mahasiswa. (3) mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan yang baru, (4) Mempresentasikan secara verbal dan non verbal.

## **4. Self-Directed Learning**

Metode ini berbentuk pemberian tugas belajar kepada mahasiswa, seperti tugas membaca dan membuat ringkasan. Caranya; (1) memotivasi dan memfasilitasi mahasiswa, (2) memberikan arahan, bimbingan dan umpan balik kemajuan belajar mahasiswa. (3) merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan, dan menilai pengalaman belajar sendiri, (4) inisiatif belajar dari mahasiswa sendiri.

## 5. Cooperative Learning

Pembelajaran kooperatif mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan belajar berkelompok secara kooperatif, mahasiswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (sharing) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Kooperatif miniature dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing. Jadi model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkontru konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), tiap kelompok anggotanya terdiri dari 4 – 5 orang, mahasiswa heterogen (kemampuan, gender, karekter),

Sintaks pembelajaran kooperatif adalah informasi, pengarahan-strategi, membentuk kelompok heterogen, kerja kelompok, presentasi hasil kelompok, dan pelaporan. (1) merancang dan memonitor proses belajar mahasiswa, (2) menyiapkan kasus atau masalah untuk diselesaikan mahasiswa secara berkelompok. Sedangkan mahasiswa (1) membahas dan menyimpulkan masalah atau tugas yang diberikan secara berkelompok (2) melakukan koordinasi dalam kelompok.

## 6. Contextual Learning (CL)

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan mahasiswa (daily life modeling), sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran mahasiswa menjadi konkret, dan suasana menjadi kondusif – nyaman dan menyenangkan. Prinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas mahasiswa, mahasiswa melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi.

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

## 7. Problem Based Learning (PBL)

Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual mahasiswa. Indikator model pembelajaran ini adalah metakognitif, elaborasi (analisis), interpretasi, induksi, identifikasi, investigasi, eksplorasi, konjektur, sintesis, generalisasi, dan inkuiri.

Langkah-langkah (1) Merangsang tugas belajar dengan berbagai alternatif metode penyelesaian masalah (2) Sebagai fasilitator dan motivator. Sedangkan mahasiswa (1) Belajar dengan menggali atau mencari informasi (inquiry), serta memanfaatkan informasi tersebut untuk memecahkan masalah faktual yang sedang dihadapi, (2) Menganalisis strategi pemecahan masalah.

## **8. Collaborative Learning (CbL)**

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

Langkah-langkah (1) Merancang tugas yang bersifat open ended, (2) Sebagai fasilitator dan motivator. Sedangkan mahasiswa (1) Membuat rancangan proses dan bentuk penilaian berdasarkan konsensus kelompok sendiri (2) Bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas.

## **9. Project Based Learning (PjBL)**

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

Langkah-langkah (1) merumuskan tugas dan melakukan proses pembimbingan dan asesmen, (2) Sebagai fasilitator dan motivator. Sedangkan mahasiswa (1) Mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara sistematis (2) menunjukkan kinerja dan mempertanggungjawabkan hasil kerja di forum.

## VI. ETIKA DAN MORAL DALAM PEMBELAJARAN

### Mengapa Dosen Perlu Etika & Moral ?

1. Dosen merupakan panutan bagi mahasiswa/orang lain dalam segala pemikiran dan tingkah lakunya
2. Dosen sebagai Pengajar dan Pendidik
3. Dosen sebagai Profesi (perlu Etika Profesi Dosen)

### Bagaimana Menerapkan Etika Dan Moral ?

1. Dosen harus memiliki dan mampu menerapkan nilai-nilai dan norma dalam pembelajaran
2. Dosen harus dapat menerima perbedaan nilai dan norma yang dianut oleh mahasiswa/orang lain
3. Dosen harus menyadari bahwa masalah pembelajaran merupakan kegiatan yang berkaitan dengan aspek etika dan moral
4. Dosen harus dapat menjawab secara jujur pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan aspek etika dan moral secara umum.
5. Dosen harus dapat menerapkan 4 (empat) kompetensi dosen: (kepribadian/personal, profesional/keahlian, pedagogik, dan sosial/kemasyarakatan).

# PERAN DOSEN

- a. Sebagai sumber belajar. Dalam hal ini DOSEN harus memiliki penguasaan yang baik dan mendalam terhadap materi pembelajaran.
- b. Sebagai fasilitator. Melalui peran ini DOSEN harus memberikan pelayanan yang memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- c. Sebagai pengelola. DOSEN harus mampu menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara nyaman. sebagai pengelola (manajer) dosen harus memiliki kemampuan yang baik untuk merencanakan, mengorganisasi, memimpin, dan mengawasi proses pembelajaran.
- d. Sebagai demonstrator. Yang dimaksud dengan peran demonstrator di sini adalah peran dosen untuk mempertunjukkan kepada siswa segala sesuatu dapat membuat siswa lebih mengerti dan memahami setiap pesan yang disampaikan sekaligus menunjukkan sikap dan perilaku terpuji di hadapan siswa.

- e. Sebagai pembimbing., harus membimbing siswa agar dapat menemukan berbagai potensi yang dimilikinya sebagai bekal hidupnya, membimbing siswa agar dapat mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangannya sehingga ia dapat tumbuh dan berkembang sebagai manusia ideal.
- f. Sebagai motivator. Dengan peran ini dosen dituntut agar dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa agar belajar dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik.
- g. Sebagai evaluator. Dosen , berperan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan.

## **Manfaat Kita Mempelajari Nilai, Norma, Etika, dan Moral**

1. Kita dapat menjunjung dan menghargai nilai-nilai kemanusiaan
2. Kita lebih toleran, etis/santun, dan adil dalam bersikap dan bertindak
3. Kita lebih dapat menghargai kemampuan dan karya orang lain
4. Kita lebih bertanggung jawab terhadap bidang ilmu yang diampunya
5. Kita dapat meningkatkan profesionalitas

## KOMPETNSI DOSEN

### a. kompetensi Pedagogik

- 1). Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual;
- 2) Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik;
- 3) Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu;
- 4) Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik;
- 5) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik;

.

- 6) Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki;
- 7) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik;
- 8) Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar;
- 9) Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran;
- 10) Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

## **b. Kompetensi kepribadian,**

- 1) Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia;
- 2) Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat;
- 3) Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa;
- 4) Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri;
- 5) Menjunjung tinggi kode etik profesi guru

### **c. Kompetensi Sosil;**

- 1). Bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi;
- 2) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat;
- 3) Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya;
- 4) Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain;

#### **d. Kompetensi profesional,**

- 1). Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu;
- 2) Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu;
- 3) Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif;
- 4) Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif;
- 5) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

# VII. MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Assosiaton(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

# Jenis-Jenis Media Belajar

1. Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
2. Media Audial : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. Projected still media : slide; over head proyektor (OHP), LCD Proyektor dan sejenisnya
4. Projected motion media : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.
5. Study Tour Media : Pembelajaran langsung ke obyek atau tempat study seperti Museum, Candi, dll.

# Hubungan antara media dengan tujuan pembelajaran:

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>Jenis Media</b>						
Gambar Diam	S	T	S	S	R	R
Gambar Hidup	S	T	T	T	S	S
Televisi	S	S	T	S	R	S
Obyek Tiga Dimensi	R	T	R	R	R	R
Rekaman Audio	S	R	R	S	R	S
Programmed Instruction	S	S	S	T	R	S
Demonstrasi	R	S	R	T	S	S
Buku teks tercetak	S	R	S	S	R	S

Keterangan :

R = Rendah S = Sedang T= Tinggi

1 = Belajar Informasi faktual, 2 = Belajar pengenalan visual 3 = Belajar prinsip, konsep dan aturan  
4 = Prosedur belajar, 5 = Penyampaian keterampilan persepsi motorik, 6 = Mengembangkan sikap  
opini dan motivasi