



METODE DAN KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN SCL

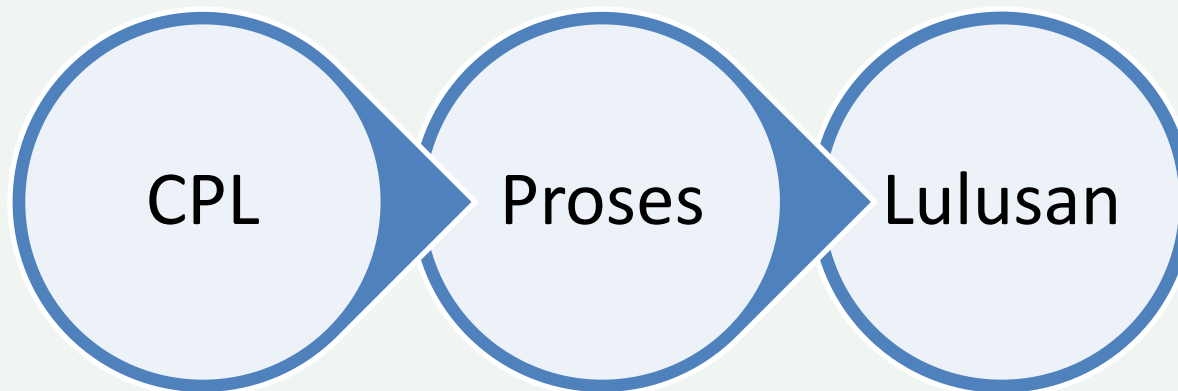
Restu Faizah

Program Studi Teknik Sipil,
Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

e-mail: restu.faizah@umy.ac.id



- Pendidikan harus dapat mengimbangi tuntutan perkembangan teknologi yang sangat cepat → OBE
- OBE (*outcome-based* education) adalah proses pendidikan yang menitikberatkan pada capaian pembelajaran lulusan (CPL) tertentu yang telah ditentukan (pengetahuan, kemampuan, dan perilaku yang berorientasi pada hasil).



Kurikulum, system
pembelajaran,
evaluasi



Profil Lulusan PT → Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)



**Penguasaan
Ilmu Pengetahuan**



Keterampilan

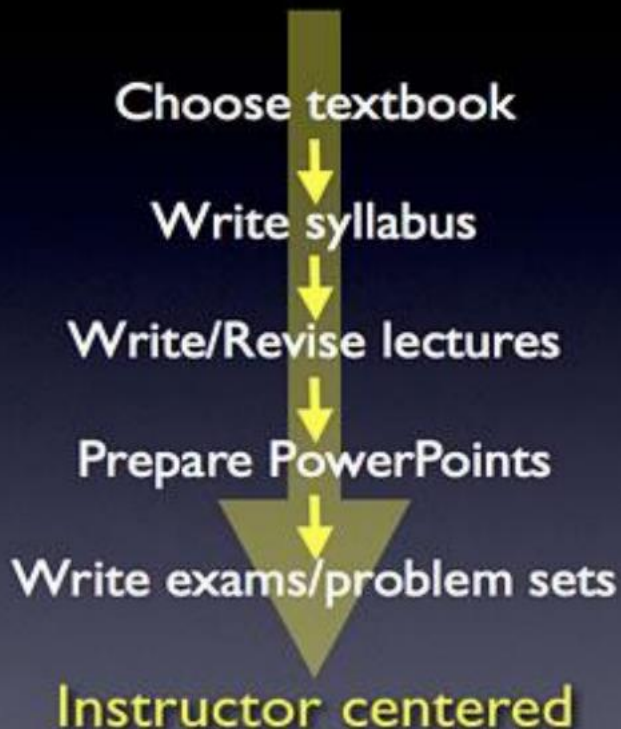


**Sikap, *Softskills* dan
Menjadi Pembelajar Sepanjang Hayat**

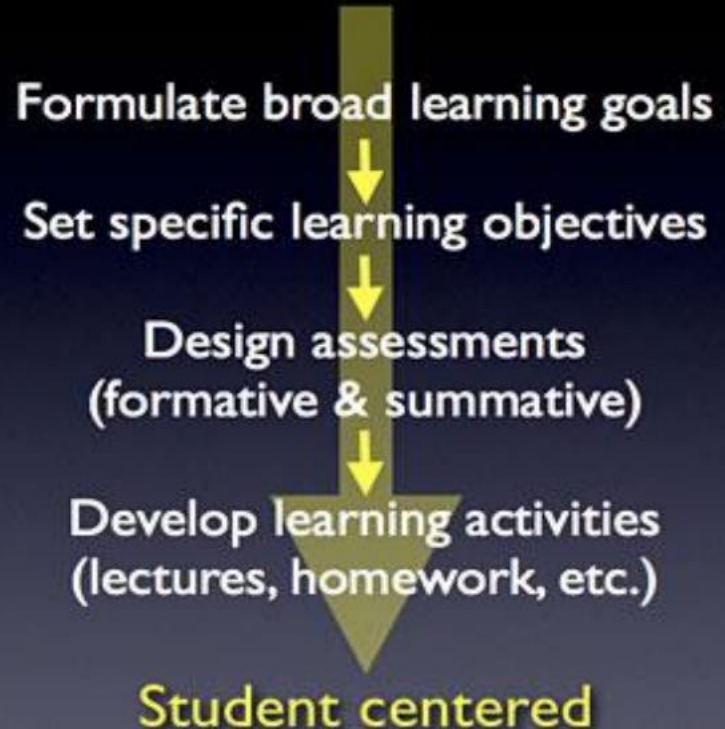


OBE (*Outcome Based Education*)

Standard Course Planning



vs. Backward Design



Pengertian Student- Centered learning (SCL)

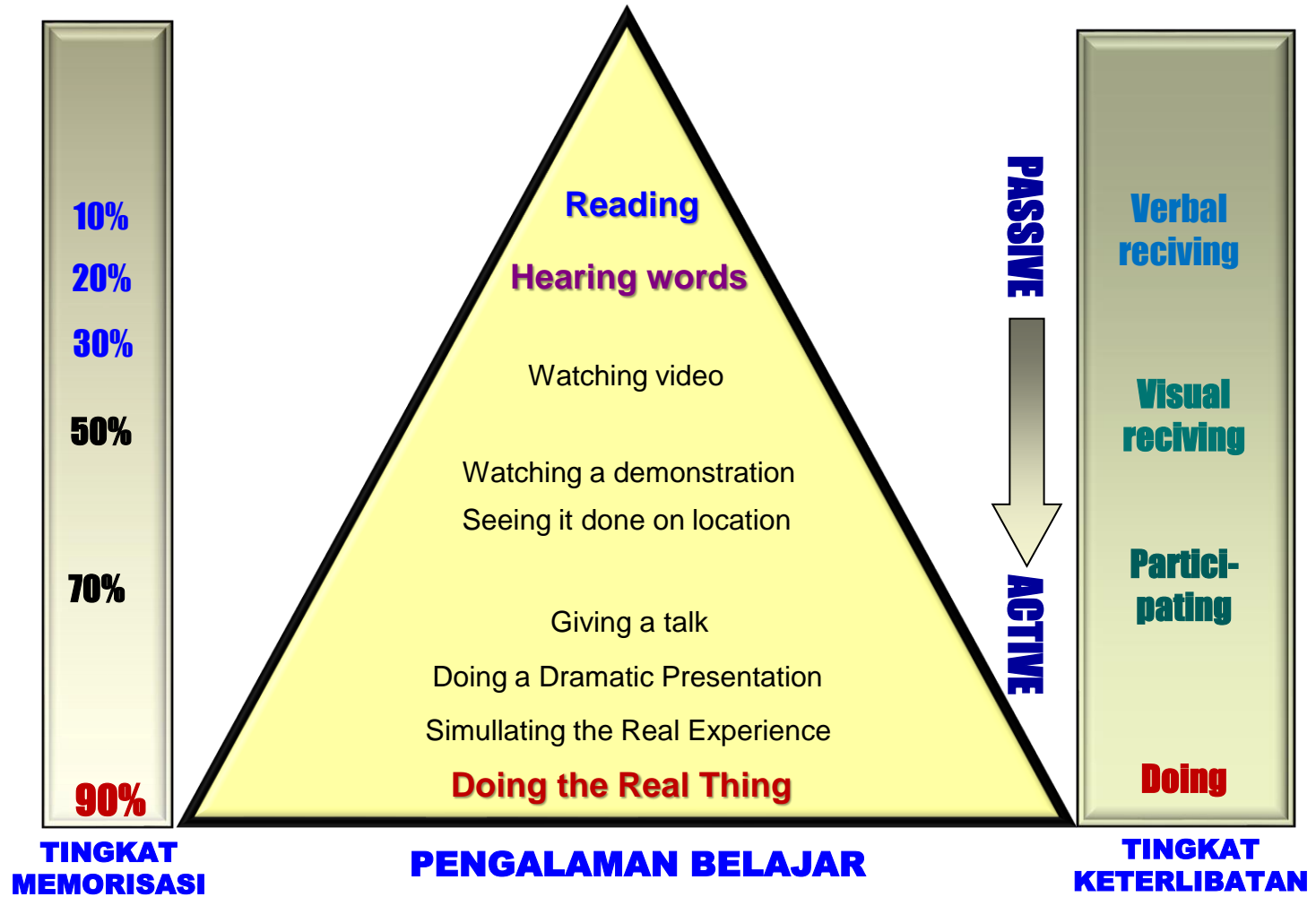
Student-Centered Learning (SCL) adalah sebuah pendekatan atau paradigma pembelajaran yang meletakkan mahasiswa pada pusat proses pembelajaran (*the center of the learning process*).

elemen SCL

1. Menitik beratkan pada pembelajaran aktif;
2. Penekanan pada pembelajaran dan pemahaman yang mendalam;
3. Peningkatan tanggung jawab dan akuntabilitas mahasiswa;
4. Peningkatan rasa mandiri/otonomi pada mahasiswa;
5. Terjadi interdependensi antara dosen dan mahasiswa;
6. Saling menghormati dalam hubungan dosen dan mahasiswa; dan
7. Pendekatan refleksif terhadap proses belajar mengajar oleh dosen dan mahasiswa

(Sumber: Hayward 1905; Dewey, 1956; Piaget, Malcolm, Carl Rogers, 1980; cf. Lea et al, 2003; Collins & O'Brien, 2003)

Cone of Edger Dale



Permendikbud No.03 Th 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi:

Standar proses pembelajaran yang merupakan kriteria minimal tentang pelaksanaan pembelajaran pada program studi mencakup:

- a. **karakteristik proses pembelajaran;**
- b. perencanaan proses pembelajaran;
- c. pelaksanaan proses pembelajaran; dan
- d. beban belajar mahasiswa.

Skor LAMTEK: 4

3

2

1

Terpenuhinya karakteristik proses pembelajaran program studi yang mencakup seluruh sifat, dan telah menghasilkan profil lulusan yang sesuai dengan capaian pembelajaran.	Terpenuhinya karakteristik proses pembelajaran program studi yang berpusat pada mahasiswa, dan telah menghasilkan profil lulusan yang sesuai dengan capaian pembelajaran.	Karakteristik proses pembelajaran program studi berpusat pada mahasiswa yang diterapkan pada minimal 50% matakuliah.	Karakteristik proses pembelajaran program studi belum berpusat pada mahasiswa.
--	---	--	--



Karakteristik proses pembelajaran

Permendikbud No.03 Th 2020

Karakteristik proses pembelajaran terdiri atas sifat:

1. interaktif,
2. holistik,
3. integratif,
4. saintifik,
5. kontekstual,
6. tematik,
7. efektif,
8. kolaboratif, dan
9. berpusat pada mahasiswa

Karakteristik proses pembelajaran Interaktif:

Pembelajaran yang mengutamakan proses **interaksi dua arah antara** mahasiswa dan dosen sehingga tidak membosankan (Permendikbud No.3 Th 2020).

(Arti kata interaktif: dua orang atau lebih yang saling mempengaruhi dan memberikan efek antara satu dengan yang lainnya)

Contoh:

- menggunakan media pengajaran yang sesuai dengan kondisi dan fasilitas yang tersedia, (mis: <https://www.mathsisfun.com/calculus/integration-introduction.html>, <https://create.kahoot.it/details/7a0c1053-3f3d-4fe8-90fe-f6f0677180a7>)
- mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi di dalam kelas, baik perorangan ataupun kelompok
- dosen memberikan jawaban atas pertanyaan mahasiswa yang berhubungan dengan materi kuliah secara memuaskan,
- dosen menggugah cara berpikir mahasiswa, dengan stimulan/pemantik atau peragaan
- penyajian kuliah yang mampu membangkitkan motivasi belajar

Karakteristik proses pembelajaran Holistik:

- Pembelajaran yang dapat mendorong terbentuknya **pola pikir yang komprehensif (utuh) dan luas** dengan menginternalisasi keunggulan dan kearifan lokal maupun nasional (Permendikbud No.3 Th 2020).
- Pembelajaran yang membangun manusia secara keseluruhan dan utuh dengan mengembangkan semua potensi manusia yang mencakup potensi sosial-emosional, intelektual, moral (karakter), kreatifitas, dan spiritual.
- Pembelajaran holistik memandang manusia secara utuh, dalam arti manusia dengan unsur kognitif, afektif dan psikomotorik. Manusia juga tidak bisa berdiri sendiri, namun terkait erat dengan lingkungannya.
- Dalam pembelajaran holistik, diterapkan prinsip bahwa siswa akan belajar lebih efektif jika semua aspek pribadinya (pikiran, tubuh dan jiwa) dilibatkan dalam pengalaman siswa.

(Arti kata holistik: Cara pandang yang menyatakan bahwa keseluruhan bagian lebih penting daripada satu-satu bagian dari suatu organisme)

Karakteristik proses pembelajaran Holistik:

Contoh:

- mengkaitkannya mata kuliah dengan topik-topik lain sehingga terbangun kerangka pengetahuan.
- mahasiswa didorong berfikir komprehensif dan luas, mencakup hardskill dan softskills
- diberikan contoh dalam pembelajaran dan dibekali dengan perspektif aplikasi lapangan (kuliah lapangan, MBKM, dll)
- dilibatkan dalam penelitian dan pengabdian dosen (spiritual, emosional)
- mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran.

Karakteristik proses pembelajaran Integratif:

Pembelajaran yang terintegrasi untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan secara keseluruhan dalam **satu kesatuan program** melalui pendekatan antardisiplin dan multidisiplin

(Arti kata Integratif: **pembauran hingga menjadi kesatuan yang utuh atau bulat**)

Contoh:

- Pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu (ex: ilmu Teknik sipil, Agama Islam, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Kewirausahaan, PKN, serta mata kuliah *basic science* dan matematika) dengan melibatkan ahlinya.
- Mengintegrasikan management proyek, ekonomi proyek, kebencanaan, dll dalam pembelajaran.
- Pembelajaran yang integrative ini juga muncul dalam beberapa mata kuliah yang menerapkan hubungan interdisipliner antar beberapa keilmuan, yaitu pada MK Kerja praktik, KKN, *Capstone design*, dan MB-KM

Karakteristik proses pembelajaran Saintifik:

Pembelajaran yang mengutamakan **pendekatan ilmiah** sehingga tercipta lingkungan akademik yang berdasarkan sistem nilai, norma, dan kaidah ilmu pengetahuan serta menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan kebangsaan
(Arti kata Saintifik: berdasarkan pada karakteristik dan prinsip keilmuan)

Contoh:

- penugasan kepada mahasiswa untuk mengakses database sumber-sumber pustaka (JSTOR, Emerald, ProQuest) yang dilanggan oleh perpustakaan Univ,
- mewajibkan mahasiswa mensitasi minimal 10 jurnal internasional bereputasi dalam tugas akhir,
- menegakkan etika akademik, seperti *punishment* bagi mahasiswa yang melanggar etika akademik.
- Melibatkan mahasiswa dalam penelitian dan publikasi dosen

Karakteristik proses pembelajaran Kontekstual:

Pembelajaran yang **disesuaikan dengan tuntutan kemampuan menyelesaikan masalah** dalam ranah keahliannya (selalu *update* dan disesuaikan dengan perkembangan industri dan pekerjaan lapangan).

(Arti kata kontekstual: tergantung pada situasi dan kondisi yang sesuai dalam menetapkan kegiatan, pernyataan atau ide)

Contoh:

- memasukkan kasus real di lapangan dalam proses pembelajaran.
- mata kuliah yang terkait: kerja praktik, KKN, dan *capstone design*.
- memberikan soal Latihan yang merupakan gambaran proyek riil yang sedang berlangsung,
- mahasiswa terjun langsung ke lapangan,
- menjalin kerjasama antara Prodi dengan praktisi/alumni.

Karakteristik proses pembelajaran Tematik:

Pembelajaran **disesuaikan dengan karakteristik keilmuan Program Studi** dan dikaitkan dengan permasalahan nyata melalui pendekatan transdisiplin.

(Arti kata tematik: berkaitan dengan tema tertentu)

Contoh:

- mengarahkan mahasiswa agar mampu menyelesaikan permasalahan nyata.
- Tema yang menjadi pembelajaran selaras dengan kondisi lapangan secara *real time*.
- Mata kuliah yang sesuai: Capstone Design, KKN, MBKM
- Mahasiswa dilibatkan dalam kegiatan PKM dosen

Karakteristik proses pembelajaran Efektif:

Pembelajaran lebih **mementingkan internalisasi materi secara baik dan benar (pemahaman akan materi yang baik)** dalam kurun waktu yang optimum.

(Arti kata efektif: diperoleh hasil sesuai yang dimaksud/diinginkan)

Contoh:

- menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, seperti belajar di luar kelas, *brain storming*, dan lain-lain.
- Dilakukan pendekatan kepada mahasiswa untuk mengetahui capaian yang diperoleh oleh mahasiswa
- Mahasiswa merasakan adanya manfaat dalam perkuliahan
- Dosen menjalin hubungan yang baik dengan mahasiswa
- Dosen memperhatikan sistem mengajar agar sesuai yang diharapkan mahasiswa

Karakteristik proses pembelajaran Kolaboratif:

Pembelajaran bersama yang melibatkan interaksi antar individu pembelajar (kerjasama) untuk menghasilkan kapitalisasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

(Arti kata kolaboratif: pekerjaan yang dilakukan bersama antara beberapa orang untuk menghasilkan sesuatu)

Contoh:

- melibatkan praktisi dalam tutorial/praktikum, pelaksanaan magang, pertukaran mahasiswa, dan lain-lainnya (MBKM)
- Diberikan soal kasus di lapangan, dengan dikerjakan oleh beberapa mahasiswa (perancangan/capstone design)



9. BERPUSAT PADA MAHASISWA (SC)

Karakteristik proses pembelajaran SC:

- Pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan.
- Prinsip pengajaran bukan pada materi yang telah diberikan oleh dosen, namun **seberapa jauh pemahaman mahasiswa tentang bahan kajian yang dipelajari.**
- pembelajaran berfokus pada mahasiswa sehingga peran dosen hanya sebagai fasilitator dalam proses belajar.

Contoh:

- Mengembangkan diskusi mahasiswa
- Penugasan kepada mahasiswa untuk mencari (browsing) pengembangan tema perkuliahan melalui internet
- Penugasan telaah jurnal,
- Presentasi, dll



**METODE
PEMBELAJARAN**

No	Metoda Pembelajaran	Orientasi
1	Small Group Discussion	Berbagi pengetahuan dan pengalaman & kemampuan komunikasi.
2	Role-Play & Simulation	Belajar dg bermain peran dan menirukan gerak / model / pola / prosedur.
3	Discovery Learning	Belajar melalui penelusuran, penelitian dan pembuktian/penemuan
4	Self-Directed Learning	Belajar berdasarkan pengalamannya sendiri.
5	Cooperative Learning	Belajar dalam tim dengan tugas yang sama untuk mencapai tujuan bersama.
6	Collaborative Learning	Belajar dalam tim dengan tugas yang berbeda untuk mencapai tujuan bersama.
7	Contextual Learning	" <i>Doing the real thing</i> "
8	Project Based Learning	Belajar berdasarkan target dan perencanaan
9	Problem Based Learning & Inquiry	Belajar berdasarkan pada masalah dengan solusi " <i>open ended</i> ", melalui penelusuran dan penyelidikan/penelitian

1. Small Group Discussion (SGD)

Small Group Discussion (SGD) adalah metode pembelajaran dimana mahasiswa belajar berbagi ide dan pendapat dalam kelompok kecil antara 4-6 orang, mahasiswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar yang sama



Peran Dosen sebagai pendamping, motivator dan fasilitator bagi kelompok belajar mahasiswa



1. Small Group Discussion (SGD)

Aktivitas Belajar
MHS

Membentuk kelompok (3-5) mahasiswa, Memilih bahan diskusi, Mempresentasikan paper dan mendiskusikan di kelas, Berdiskusi, Memberi & menerima umpan balik, Berpendapat disertai fakta dan argumentasi yang baik, Mengemukakan ide-ide, Menyimpulkan poin-poin penting dalam diskusi, Menelaah latihan, quis, tugas menulis, Membandingkan teori, konsep, isu dan interpretasi, Menyelesaikan masalah.

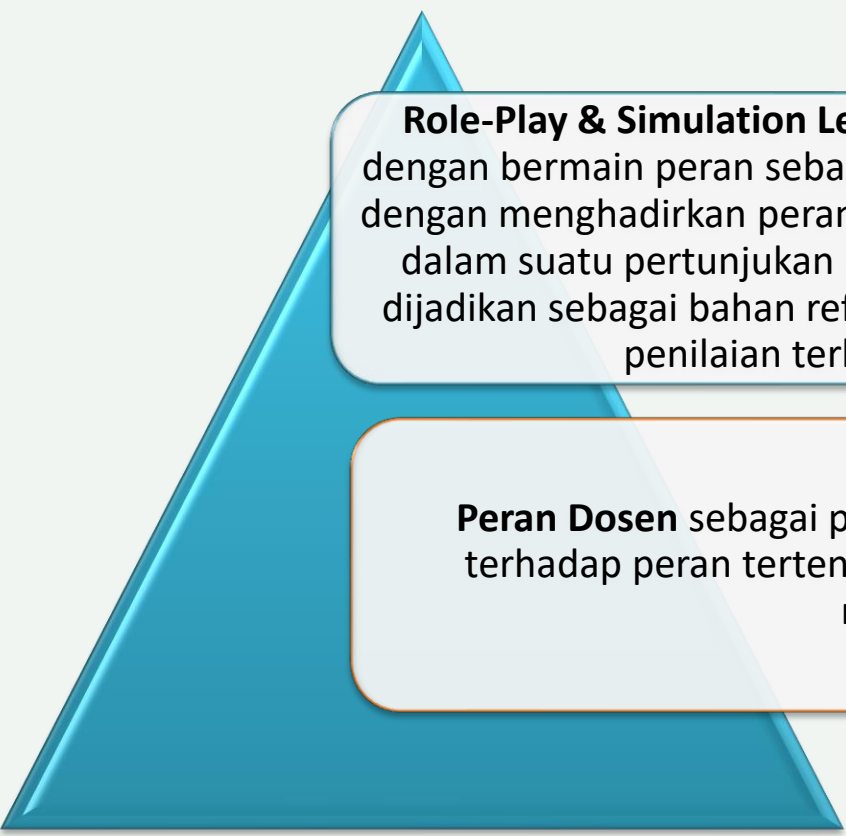
Kemampuan yang
Diperoleh MHS

Kerjasama,, Komunikasi,, Skill Presentasi,, Mengemukakan Pendapat,, Leadership,, Kemampuan analisis, Saling menghargai, Berfikir kritis, Percaya diri, Inisiatif, Tanggung jawab, Mengambil keputusan, Pemahaman materi lebih cepat.

Aktivitas Dosen

- **Membuat rancangan bahan diskusi dan aturan diskusi,**
- **Menjadi moderator dan sekaligus mengulas pada setiap akhir sesi diskusi mahasiswa,**
- **Memberikan umpan balik bagi mahasiswa,**
- **Melakukan evaluasi.**

2. Role-Play & Simulation Learning (RPL)



Role-Play & Simulation Learning (RPL) adalah metode belajar dengan bermain peran sebagai penyampaian materi pembelajaran dengan menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi bagi mahasiswa untuk memberi penilaian terhadap hasil belajarnya.

Peran Dosen sebagai pendamping, memberikan contoh terhadap peran tertentu, motivator dan fasilitator bagi mahasiswa

2. Role-Play & Simulation Learning (RPL)

Aktivitas Belajar MHS

- Mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan.
- Mempraktekan / mencoba berbagai model yang telah disiapkan(pantun, komputer, prototipe, games dll),
- Mempraktekan kemampuan generik (misal komunikasi verbal & non-verbal),
- Mempraktekan kemampuan khusus (praktikum,dll),
- Mempraktekan kemampuan dalam tim,
- Mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah (problem-solving),
- Mengembangkan kemampuan sintesis,
- Mengembangkan kemampuan empati.

Kemampuan yang Diperoleh MHS

Pengalaman & Trampil, Imaginative, Kreative, Empaty , Apreasitif & Peka thd situasi, Percaya diri, Jujur, Leadership, Ketepatan analisis, Menirukan peran, Mandiri, Tanggung jawab,

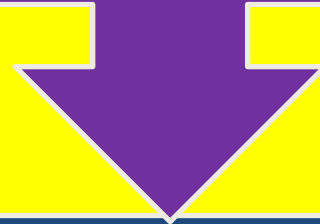
Aktivitas Dosen

- Merancang situasi / kegiatan yang mirip sesungguhnya, bisa berupa; bermain peran, model, komputer,dll.
- Mendemonstrasikan suatu peran atau pekerjaan tertentu,
- Membahas kinerja mahasiswa,
- Melakukan evaluasi terhadap kinerja belajar mahasiswa.

3. Discovery Learning (DL)

Discovery Learning (DL) adalah metode belajar dimana mahasiswa tidak mempelajari sesuatu yg tersaji secara final, namun mahasiswa mengorganisir materi belajarnya sendiri, menemukan konsep dan prinsip melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi. Perbedaannya dengan Inquiry adalah, jika pada discovery masalah dipersiapkan dan direkayasa oleh dosen, sedangkan pada Inquiry masalah bukan dari hasil rekayasa-masalah apa adanya.

(sumber: Bruner, Lefancois)



Peran Dosen sebagai pendamping, merancang dan menginisiasi materi awal dapat berupa soal atau kasus, motivator dan fasilitator bagi mahasiswa.

3. Discovery Learning (DL)

Aktivitas Belajar MHS

Mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan yang sedang dipelajari, Mendiskusikan dalam kelompoknya, Membuat kesimpulan-kesimpulan penting dengan sintesis dan analisis, Membuat tulisan dan slide untuk dipresentasikan, Mempresentasikan secara verbal & non-verbal, Membuat resume dari hasil presentasi dan diskusi,

Kemampuan yang Diperoleh MHS

Kemampuan penelusuran & identifikasi masalah, Kreatif, Inovatif, Inisiatif, Kemandirian, Kemampuan sintesis, & analisis, Berani & Ulet, Berfikir kritis, Pengamatan, Problem solving,

Aktivitas Dosen

Menyediakan data/ metode untuk menelusuri pengetahuan yang akan dipelajari mahasiswa, Memberikan bimbingan, Memeriksa dan memberi ulasan terhadap hasil belajar mahasiswa, Melakukan evaluasi terhadap hasil belajar.

Self-Directed Learning (SDL)

Belajar atas inisiatif dan kebutuhan nya sendiri dengan objek belajar, perencanaan dan metode belajar yang dipilih sendiri, dengan tujuan untuk peningkatan pengetahuan, keahlian, prestasi, dan mengembangkan diri sendiri. Mahasiswa menyadari kebutuhan belajar, tujuan belajar, membuat strategi belajar, menilai hasil belajar, serta memiliki tanggung jawab sendiri menjadi agen perubahan dalam belajar

Peran Dosen sebagai pendamping, motivator dan fasilitator bagi mahasiswa

4. Self-Directed Learning (SDL)

Aktivitas Belajar MHS

- Inisiatif belajar dari mahasiswa sendiri,
- Belajar dalam bentuk kelompok atau individual,
- Merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan, dan menilai pengalaman belajarnya sendiri,
- Membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman belajar,
- Mempresentasikan hasil belajar di kelas atau dihadapan dosen.

Kemampuan yang Diperoleh MHS

- **Mandiri & Percaya diri,**
- **Menumbuhkan rasa tanggung jawab,**
- **Time management,**
- **Evaluasi diri,**
- **Kreative,**
- **Inovative,**
- **Pengembangan diri,**
- **Menyusun strategy plan,**
- **Ketekunan,**
- **Disiplin.**

Aktivitas Dosen

- **Memotivasi dan Memfasilitasi Mahasiswa**
- **Memberikan arahan, bimbingan dan umpanbalik kemajuan belajar mahasiswa,**
- **Memberikan pengakuan, penghargaan, atau penguatan terhadap hasil belajar mahasiswa,**
- **Melakukan evaluasi terhadap hasil belajar mahasiswa.**

5. Cooperative Learning (CL)

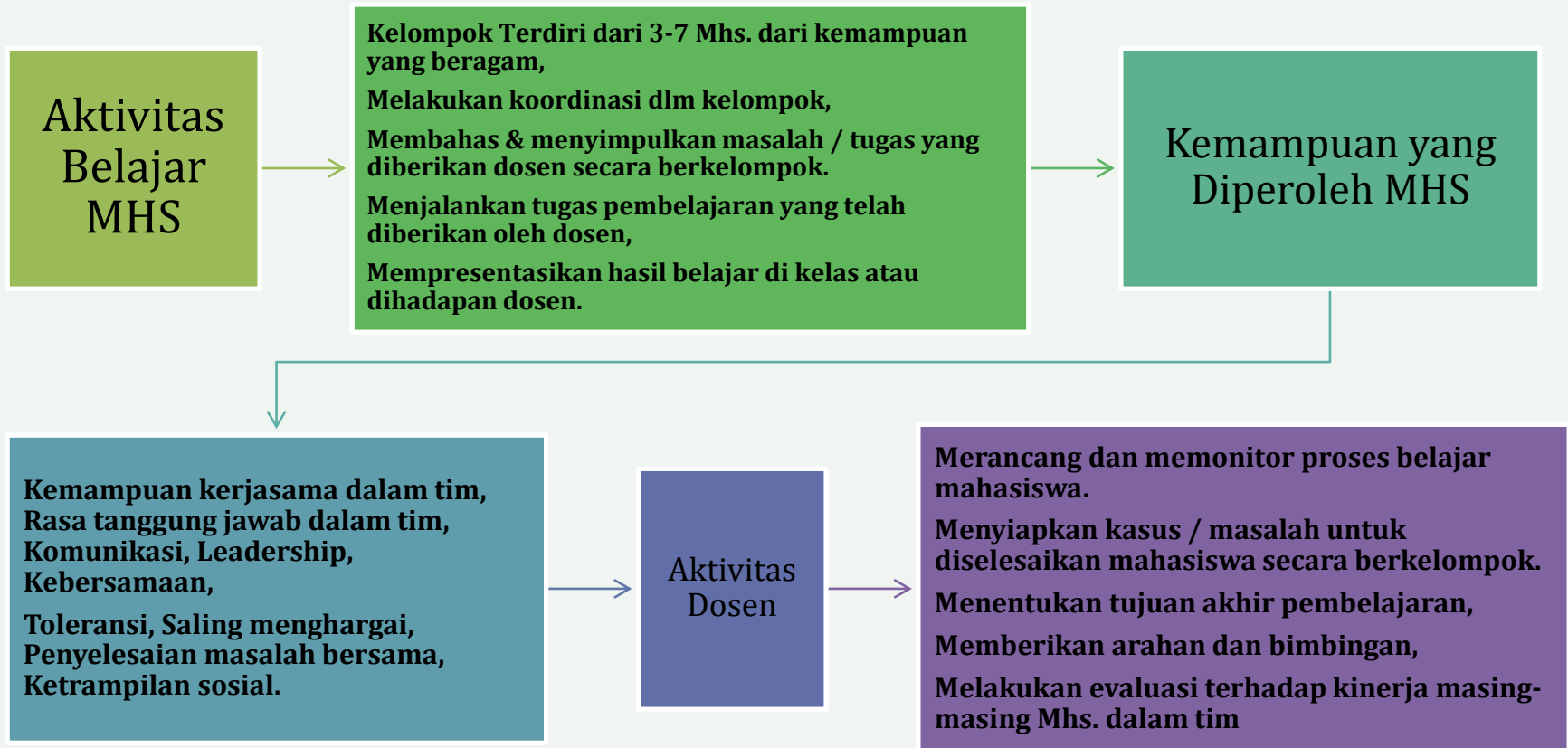
Pengertian Cooperative Learning (CL)

- Metode pembelajaran dimana mahasiswa belajar dalam interaksi sosial dan saling ketergantungan positif dalam kelompok kecil antara 4-6 orang dalam struktur kelompok yang heterogen, mahasiswa memperoleh kemampuan yang sama.
- (Sumber: Slavin, Johnson & Johnson, 2006)

Peran Dosen

- Pendamping, motivator dan fasilitator bagi kelompok belajar mahasiswa.

5. Cooperative Learning (CL)



6. Collaborative Learning (CbL)

Collaborative Learning (CbL)

Pengertian Collaborative Learning (CbL)

Metode pembelajaran dimana mahasiswa belajar dalam interaksi sosial dalam kelompok kecil dalam struktur kelompok yang heterogen, mahasiswa saling bertukar pikiran dan perasaan, bertanggung jawab atas tindakannya masing, saling menghargai dan memberikan dukungan pada kelompoknya. CbL menekankan pd pembelajaran bermakna, pemecahan masalah, dan pengembangan aspek sosial.

(Sumber: Gerlach,1994; Borich, 1996; Tinzmann,dkk.,1990)

Peran Dosen

pendamping, motivator dan fasilitator bagi kelompok belajar mahasiswa.

6. Collaborative Learning (CbL)

Aktivitas Belajar MHS

- Kelompok Terdiri dari 3-7 Mhs. dari kemampuan yang beragam,
- Membagi peran dalam mengorganisasi pekerjaan tertentu,
- Melakukan koordinasi dlm kelompok,
- Membuat rancangan kerja kelompok, penjadwalan, prosedur kerja dan bentuk penilaian berdasarkan konsensus kelompok sendiri.
- Bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas.
- Mempresentasikan hasil belajar di kelas.

Kemampuan yang Diperoleh MHS

- Apresiasi & Penghargaan terhadap pendapat yg berbeda, Share vision, Group decision making, Time management, Percaya diri, Kerelaan Berbagi pengalaman/pengetahuan, Kemampuan komunikasi. Disiplin & bertanggung jawab. Menyamakan persepsi Kemampuan berfikir kritis. Open mindedness, Kemampuan bernegoisasi. strategy plan, Teamwork , Kreatif & Inovatif , Inisiatif.

Aktivitas Dosen

- Merancang tugas yang bersifat open ended.
- Sebagai fasilitator, motivator dan fasilitator,
- Melakukan evaluasi terhadap kinerja masing-masing Mhs. dalam tim

7. Contextual Learning (CtL)

Contextual Learning (CtL) adalah metode pembelajaran yang berupaya mengaitkan konsep-konsep atau teori-teori dengan dunia nyata, pembelajaran yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna (Bruffee, 1984; Elaine B. Johnson, 2002)

Peran Dosen sebagai pendamping, motivator dan fasilitator bagi mahasiswa

7. Contextual Learning (CtL)

Aktivitas Belajar MHS

- Mhs. belajar dalam kelompok kecil atau secara individual,
- Melakukan studi lapangan / terjun di dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian teori dan kenyataan.
- Membahas konsep / teori yang berkaitan dengan situasi nyata.
- Mencari korelasi antara teori dan kenyataan,
- Membuat kesimpulan-kesimpulan tentang kesesuaian antara teori dan kenyataan,
- Membuat tulisan dan mempresentasikan dikelas atau dihadapan dosen.

Kemampuan yang Diperoleh MHS

- Adaptif terhadap dunia nyata, Kepekaan pada kebutuhan lingkungan, berfikir kritis & aktual, Memperoleh pengalaman, Kemampuan aplikasi, Sintesis, responsif, Apresiasi, berempati, Kemampuan analisis, Komunikasi.

Aktivitas Dosen

- Menyusun tugas untuk studi mahasiswa terjun di lapangan.
- Menjelaskan bahan kajian yang bersifat teori & mengkaitkannya dg situasi nyata atau kerja profesional.
- Menghargai setiap pengalaman/pengetahuan yang dimiliki Mhs.,
- Mengevaluasi hasil belajar Mhs.

8. Project Based Learning (PjBL)

Project Based Learning (PjBL)

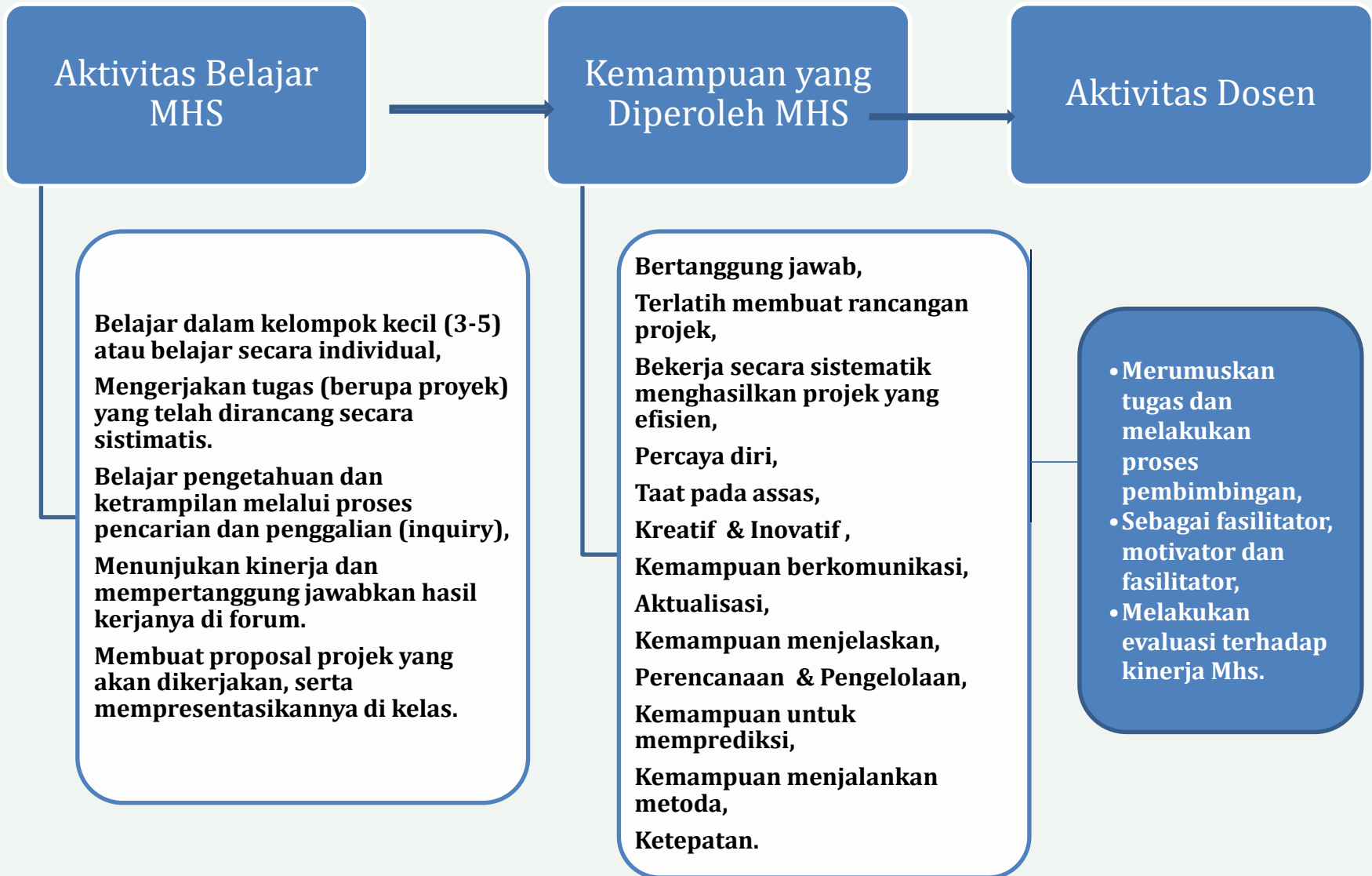
metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata

Peran Dosen

pendamping, motivator dan fasilitator bagi mahasiswa

8. Project Based Learning (PjBL)



9. Problem Based Learning & Inquiry (PBL)

Problem Based Learning (PBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai fokus belajar untuk mengembangkan ketrampilan memecahkan masalah, penguasaan materi dan pengaturan diri.

(Sumber: Hmelo-Silver, 2004; Serafino & Cicchelli, 2005)



Peran Dosen sebagai pendamping, motivator dan fasilitator bagi mahasiswa dalam belajar menyelesaikan masalah-masalah

9. Problem Based Learning & Inquiry (PBL)

Aktivitas Belajar MHS

- Belajar dalam kelompok kecil (3-5) atau belajar secara individual,
- Menerima masalah sesuai dengan kompetensi tujuan pembelajaran,
- Belajar dengan menggali / mencari informasi (*inquiry*), serta memanfaatkan informasi tsb untuk memecahkan masalah faktual yang sedang dihadapi.
- Menganalisis strategi pemecahan masalah.
- Berdiskusi dalam kelompok,
- Mempresentasikan di kelas.

Kemampuan yang Diperoleh MHS

- Terlatih menyelesaikan masalah (*problem-solving*), Kemampuan mencari informasi baru (*inquiry*), Kepekaan melihat masalah, Ketajaman analisis & identifikasi variabel masalah, Kemampuan interpretasi,
- Mengambil keputusan, Berfikir kritis, Prioritas & Selektif, Tanggung jawab, Kreatif, Menggunakan metoda, Kemampuan life long learning, Kemandirian.

Aktivitas Dosen

- Merancang tugas belajar dengan berbagai alternatif metode penyelesaian masalah.
- Memberikan arahan dan bimbingan dalam proses belajar,
- Sebagai fasilitator, motivator dan fasilitator,
- Melakukan evaluasi terhadap kinerja Mhs



UMY





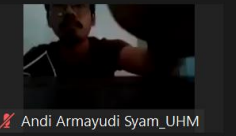



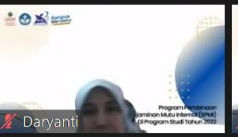




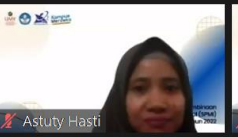


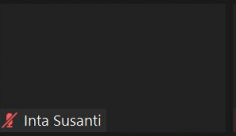



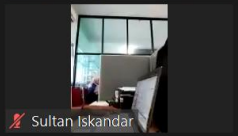



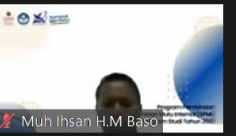
UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA

Unggul & Islami

Zoom Meeting

Recording

View

 <p>Restu Faizah</p>	 <p>Zainal Abidin</p>	 <p>Ghalib Suprianto</p>	 <p>MC Aisyah_UMLamongan</p>	 <p>Andi Armayudi Syam_UHM</p>
 <p>BPM_UMY</p>	 <p>Anita Widianti_UMY</p>	 <p>RUKSANAN_BPjM_UNSUltra</p>	 <p>Daryanti</p>	 <p>Muslim Lobibun_STIH BIAK</p>
 <p>STIH BIAK_Leni RAHAKBAUW</p>	 <p>STIH BIAK_Rosa Muai,SH,M...</p>	 <p>Helmy_STIE YPUP Makassar</p>	 <p>Astuty Hasti</p>	 <p>Suardi M - Univ.Handayani...</p>
 <p>STIH Biak_Iryana A.</p>	 <p>Inta Susanti</p>	 <p>Ridha Taurisma Lajarja</p>	 <p>Sufriaman-Univ. Handayani...</p>	 <p>Yes Malaikosa</p>
 <p>Sultan Iskandar</p>	 <p>Suardi M - Universitas Hand...</p>	 <p>Najirah Umar</p>	 <p>Muh. Indra Fauzi Ilyas</p>	 <p>Muh Ihsan H.M Baso</p>

Mute Stop Video

Participants 53 Chat Share Screen Record Reactions Apps Whiteboards

Leave

13:51 31/10/2022