



Metode Pembelajaran

ORIENTASI DOSEN UVERS
20-7-2022

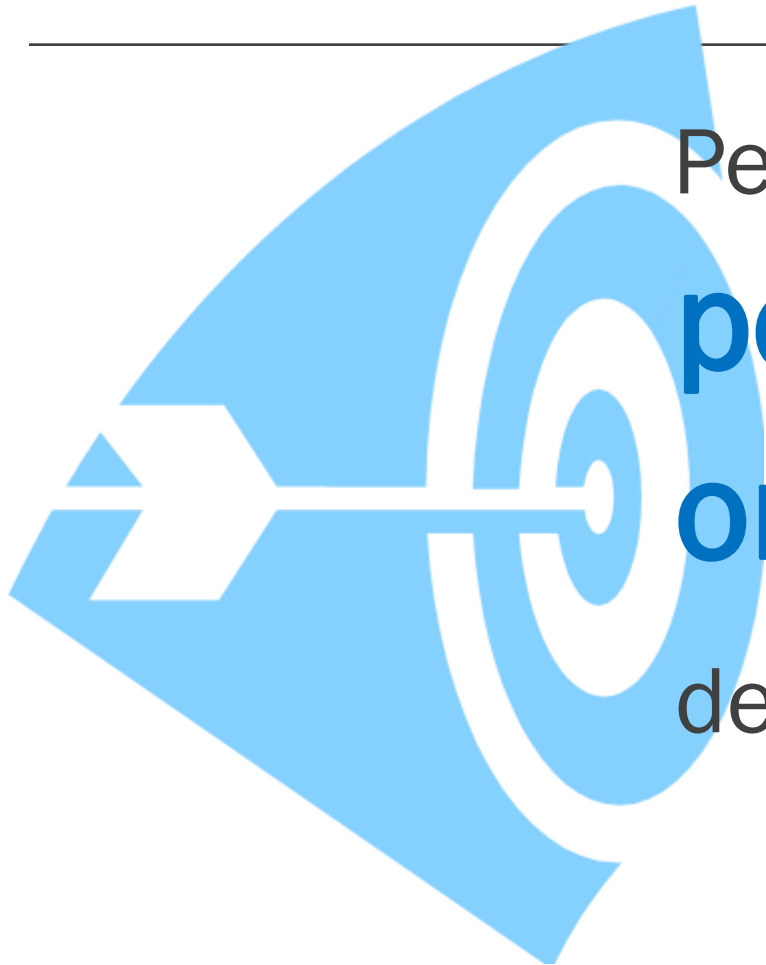
capaian

Peserta mampu menjelaskan

pembelajaran untuk

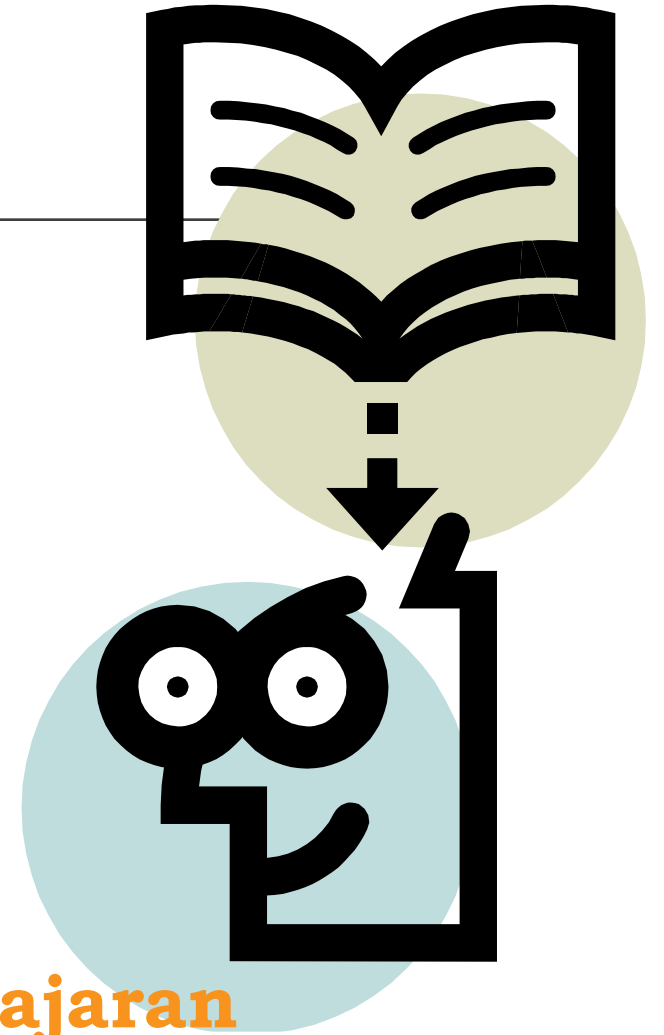
orang dewasa dikaitkan

dengan **taksonomi Bloom**



agenda

1. **Pembelajaran** Orang Dewasa
2. **Teori Belajar** dan Pembelajaran
3. **Taksonomi** Pembelajaran
4. **Kurikulum** dan Fungsinya
5. **Analisis** Pembelajaran
6. **RPS** dan **Sistem Pembelajaran**



A classroom scene with a teacher pointing at a whiteboard and students working at desks. The whiteboard contains a graph and a table. The graph has a vertical axis labeled 'Y' and a horizontal axis labeled 'X'. The table has columns labeled 'X' and 'Y'. The text 'Pembelajaran *Orang Dewasa*' is overlaid on the image.

Pembelajaran *Orang Dewasa*

$$f_0 = P(1 + r)^t$$
$$f_1 = \frac{P}{1 + r}$$
$$f_2 = \frac{P}{(1 + r)^2}$$

↓
annuity

Andragogi *Pembelajaran orang dewasa*

Suatu ilmu dan seni dalam membantu orang dewasa belajar yang menimbulkan keinginan untuk bertanya, belajar secara mandiri dan berkelanjutan sepanjang hayat (*lifelong learning*)

Orientasi:

- ✓ **kebutuhan dirinya**
- ✓ **pemecahan masalah**
- ✓ **kesediaan untuk berubah**



Prinsip Belajar *Orang Dewasa*

Orang dewasa akan belajar dengan baik apabila:

ambil bagian **penuh** dalam proses pembelajaran

yang dipelajari **menarik** dan berkaitan dengan kesehariannya

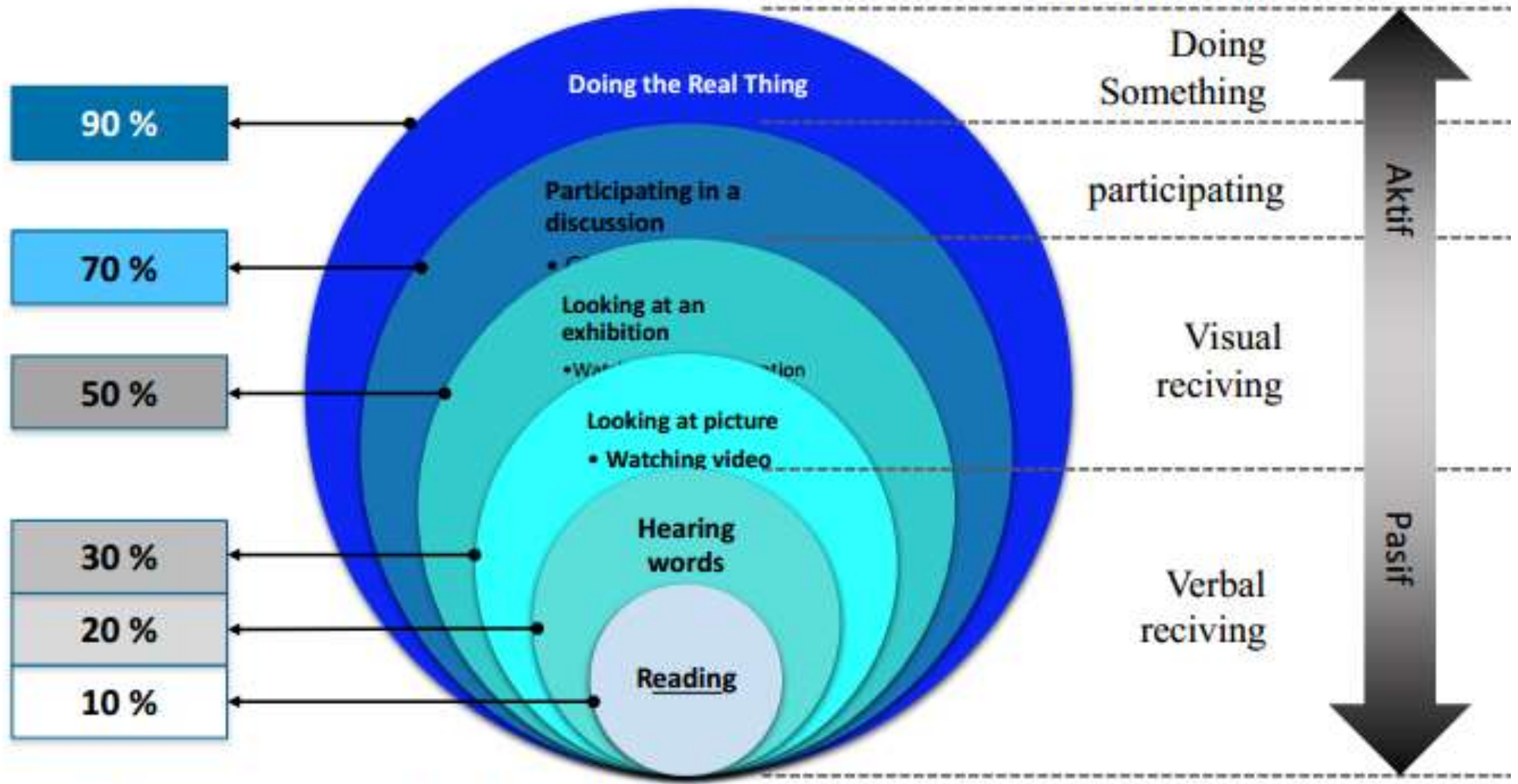
yang dipelajari **bermanfaat** dan **praktis**

apa yang **dipahami** dapat **diungkapkan** kepada orang lain

dalam proses lebih banyak memperhatikan **pengalaman**

Tingkat Memorisasi

Model Pembelajaran



Direkonstruksi dari Dr.Vernon A. Magnesen, 1983, dalam QUATUM TEACHING

The Learning Pyramid



Courtesy <http://www.flickr.com/photos/10838559@N00/2097911609/>

Words of Wisdom

I hear, I forget

I see, I remember

I do, I understand



(Confucius)



Teori Belajar dan Pembelajaran

Belajar

perubahan perilaku pada diri pribadi akibat pengalaman

Hakikat Belajar

Perubahan perilaku yang terukur dan dapat diamati

Bersifat **permanen**

Akibat **pengalaman**

Meliputi **pengetahuan**, **ketrampilan**, dan **sikap**

Teori Belajar



menggambarkan
bagaimana
sebenarnya proses
belajar pada manusia
itu terjadi

1. Teori behavioristik

2. Teori kognitivistik

3. Teori konstruktivistik

4. Teori humanistik

5. Teori sibernetik

6. Teori Multiple Intelligence, dll

Teori Belajar *Kognitivistik*

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan (*knowledge*) dan perilaku seseorang yang disebabkan oleh pengalaman



perubahan dalam hal pengetahuan sekaligus juga akan mengubah perilaku

Teori kognitivistik → **teori konstruktivistik**

Teori Konstruktivisme didefinisikan sebagai **pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari**. ... Unsur terpenting dalam teori ini ialah seseorang membina pengetahuan dirinya secara aktif dengan cara membandingkan informasi baru dengan pemahamannya yang sudah ada

Konsep Teori *Kognitif*

Mahasiswa → pembelajar yang aktif

Belajar → proses menemukan dan memperoleh penyelesaian masalah

Dosen → pendamping, teman diskusi, fasilitator, memanipulasi situasi dan kondisi belajar sehingga siswa bisa belajar sendiri

Kegiatan belajar → *to explore, to manipulate, to experiment, to question, and to search out answers for themselves - activity is essential*

Fasilitas → laboratorium, bengkel, dan teknologi yang mendorong interaktivitas seperti *multimedia* dan *virtual reality*

Revised Version (2000)

Bloom's Taxonomy (Revised)



Penilaian Kemampuan

- Kejujuran
- Komitmen
- Minat
- Apresiasi

SIKAP



- Ketepatan
- Kelancaran
- Kecepatan
- Kerapian

KETRAMPILAN

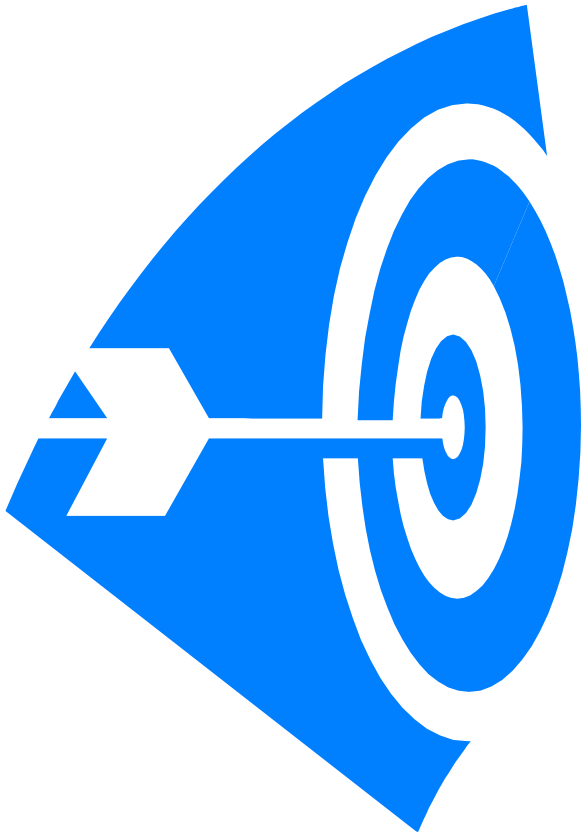


- Benar – Salah
- Analitis – Intuitif
- Tajam – Ruwet
- Pintar – Alot

PEMIKIRAN



Ranah Pembelajaran



1. Ranah **KOGNITIF**

- Orientasi pada kemampuan berpikir intelektual yang paling sederhana sampai yang kompleks

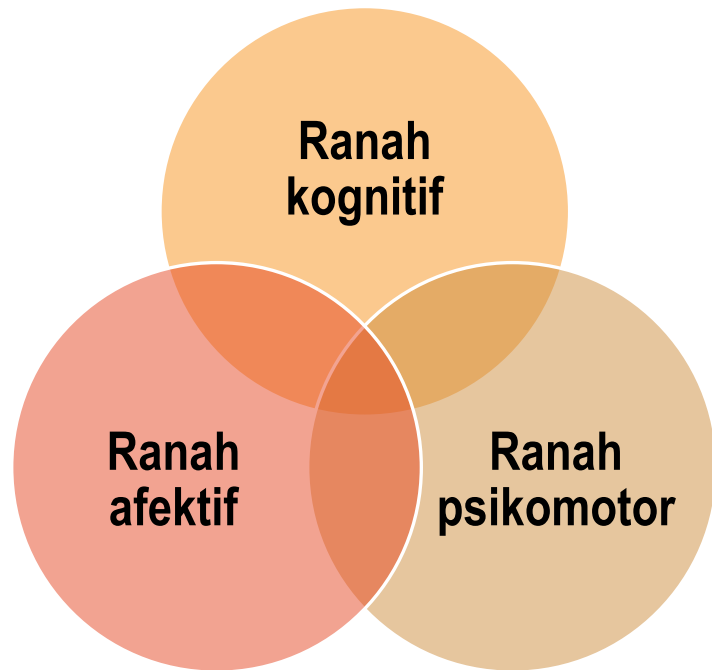
2. Ranah **PSIKOMOTOR**

- Orientasi pada ketrampilan motorik berhubungan dengan anggota badan yang memerlukan koordinasi syaraf dan otot

3. Ranah **AFEKTIF**

- Orientasi pada perasaan, emosi, sistim nilai, dan sikap

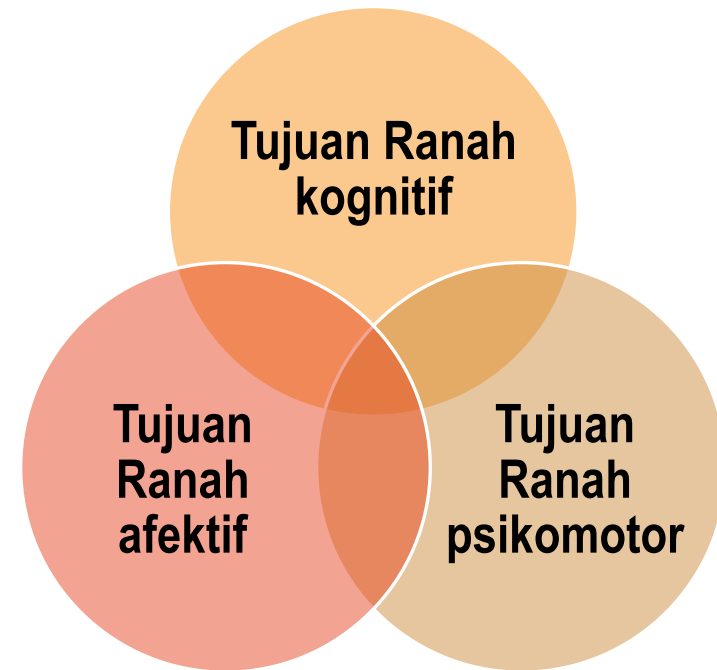
Belajar menyangkut 3 ranah kemampuan



Teori Bloom



Tujuan belajar juga menyangkut 3 ranah kemampuan



Taksonomi tujuan pembelajaran
(tujuan instruksional)

Revisi taksonomi Bloom

(Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R., 2001)

Level	Taksonomi lama	Taksonomi revisi
C1	Pengetahuan	Mengingat
C2	Pemahaman	Memahami
C3	Aplikasi	Mengaplikasikan
C4	Analisis	Menganalisis
C5	Sintesis	Mengevaluasi
C6	Evaluasi	Mencipta

Dimensi proses **kognitif**

Level	Dimensi proses kognitif	Deskripsi
C1-Mengingat	<ol style="list-style-type: none">1. Mengenal2. Mengingat	Dapatkah mahasiswa mengingat informasi?
C2-Memahami	<ol style="list-style-type: none">1. Menafsirkan2. Memberi contoh3. Meringkas4. Menarik inferensi5. Membandingkan6. Menjelaskan	Dapatkah mahasiswa menjelaskan sebuah ide atau konsep?
C3-Mengaplikasikan	<ol style="list-style-type: none">1. Menjalankan2. mengimplementasikan	Dapatkah mahasiswa menggunakan informasi dengan cara yang baru?
C4-Menganalisis	<ol style="list-style-type: none">1. Menguraikan2. Mengorganisir3. Menemukan makna tersirat	Dapatkah mahasiswa membedakan antara bagian yang berbeda?
C5-Mengevaluasi	<ol style="list-style-type: none">1. Memeriksa2. Mengkritik	Dapatkah mahasiswa menjustifikasi sebuah pendirian atau keputusan?
C6-Mencipta	<ol style="list-style-type: none">1. Merumuskan2. Merencanakan3. Memproduksi	Dapatkan mahasiswa menciptakan produk baru atau sudut pandang(an) baru?

contoh **KKO** taksonomi revisi

Mengingat	Memahami	Menerapkan	Menganalisis	Menilai	Menciptakan
Memilih	Menggolongkan	Menerapkan	Menganalisis	Menghargai	Memilih
Menguraikan	Mempertahankan	Menentukan	Mengategorikan	Mempertimbangkan	Menentukan
Mendefinisikan	Mendemonstrasikan	Mendramatisasikan	Mengelompokkan	Mengkritik	Menggabungkan
Menunjukkan	Membedakan	Menjelaskan	Membandingkan	Mempertahankan	Mengombinasikan
Memberi tabel	Menerangkan	Menggeneralisasikan	Membedakan	Membandingkan	Mengarang
Mendaftar	Mengekspresikan	Memperkirakan	Mengunggulkan		Mengkonstruksi
Menempatkan	Mengemukakan	Mengelola	Mendiversifikasikan		Membangun
Memadankan	Memperluas	Mengatur	Mengidentifikasi		Menciptakan
Mengingat	Memberi contoh	Menyiapkan	Menyimpulkan		Mendesain
Menamakan	Menggambarkan	Menghasilkan	Membagi		Merancang
Menghilangkan	Menunjukkan	Memproduksi	Merinci		Mengembangkan
Mengutip	Mengaitkan	Memilih	Memilih		Melakukan
Mengenali	Menafsirkan	Menunjukkan	Menentukan		Merumuskan
Menentukan	Menaksir	Membuat sketsa	Menunjukkan		Membuat hipotesis
Menyatakan	Mempertimbangkan	Menyelesaikan	Melaksanakan		Menemukan
	Memadankan	Menggunakan	survei		Membuat
	Membuat ungkapan				Mempercantik
	Mewakili				Mengawali
	Menyatakan kembali				Mengelola
	Menulias kembali				Merencanakan
	Menentukan				Memproduksi
	Merangkum				Memainkan peran
	Mengatakan				Menceritakan.
	Menerjemahkan				
	Menjabarkan				

Ranah Psikomotor

(Harrow D., 1972)

Level	Deskripsi	Kata Kerja
P1-Imitasi	perilaku yang dilakukan oleh mahasiswa setelah ia meniru perilaku yang dilakukan orang lain	mengikuti, mengulangi, menggambarkan, menguapkan, menggabungkan, mengatur, menyesuaikan
P2-Manipulasi	perilaku yang dilakukan oleh mahasiswa tanpa bantuan visual namun diberi petunjuk berupa intruksi tertulis maupun intrusi verbal	mendapatkan, membuat, memanipulasi, merancang
P3-Presisi	mahasiswa dapat melakukan suatu perilaku dengan baik tanpa contoh visual, instruksi tertulis maupun instruksi verbal	dengan tepat, dengan lancar tanpa kesalahan
P4-Artikulasi	perilaku mahasiswa yang menunjukkan serangkaian gerakan dengan akurat, urutan yang benar dan tepat	selaras, terkoordinasi, stabil, lancar, mensketsa, menimbang, menjeniskan
P5-Naturalisasi	perilaku atau gerakan tertentu yang dilakukan mahasiswa secara spontan dan otomatis	dengan otomatis, dengan sempurna, dengan benar, memutar, memindah, menarik, mendorong

Ranah Afektif

(Krathwol D. & Bloom B., 1964)

Level	Deskripsi	Kata Kerja
A1-Penerimaan	penerimaan masalah, situasi, gejala, nilai dan keyakinan secara pasif	memilih, mempertanyakan, mengikuti, memberi, menganut, mematuhi, dan meminati
A2-Merespon	jawaban dan kesenangan menanggapi atau merealisasikan sesuatu yang sesuai dengan nilai-nilai yang dianut masyarakat	menjawab, membantu, mengajukan, mengompromi, menyenangkan, menyambut, mendukung, menyetujui, menampilkan, melaporkan, memilih, mengatakan, memilah, dan menolak
A3-Penilaian	memberikan nilai, penghargaan dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu	mengasumsikan, meyakini, melengkapi, meyakinkan, memperjelas, memprakarsai, mengundang, menggabungkan, mengusulkan, menekankan, dan menyumbang
A4-Mengelola	konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki	menganut, mengubah, menata, mengklasifikasikan, mengombinasi, mempertahankan, membangun, membentuk pendapat, memadukan, mengelola, menegosiasikan, dan merembuk
A5-Karakterisasi	keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya	mengubah perilaku, berakhlak mulia, mempengaruhi, mendengarkan, mengkualifikasi, melayani, menunjukkan, membuktikan dan memecahkan



Kurikulum dan Fungsinya

Kurikulum Pendidikan Tinggi

- **Seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan ajar serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tinggi**
- (UU Dikti No.12/2012 Pasal 35)

Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No.20/2003)

Kurikulum Pendidikan Tinggi **dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, ahlak mulia, dan keterampilan**

Kurikulum

- **Seperangkat rencana dan pengaturan** mengenai
- **Capaian pembelajaran lulusan** →
- **Bahan kajian**
- **Proses**
- **Penilaian**
- yang digunakan sebagai **pedoman penyelenggaraan program studi**
- (PermenRistekDikti No.44/2015 Pasal 1)



Kurikulum tidak hanya sekedar sebaran mata kuliah dan bobot sks setiap semester



Capaian Pembelajaran
Lulusan (CPL) Uvers



Tujuan & Keunggulan
Program Studi



Profil Lulusan Progam
Studi



CPL Program Studi



Bahan Kajian & CP Mata
Kuliah



Rencana Pembelajaran
Semester (RPS)

Dalam Buku Kurikulum perlu selalu ada **benang merah** yang menunjukkan bahwa **CPL Program Studi** dapat dicapai melalui proses **pembelajaran** selama masa pendidikan

Pembelajaran

Pembelajaran adalah penyediaan sistem lingkungan yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri mahasiswa

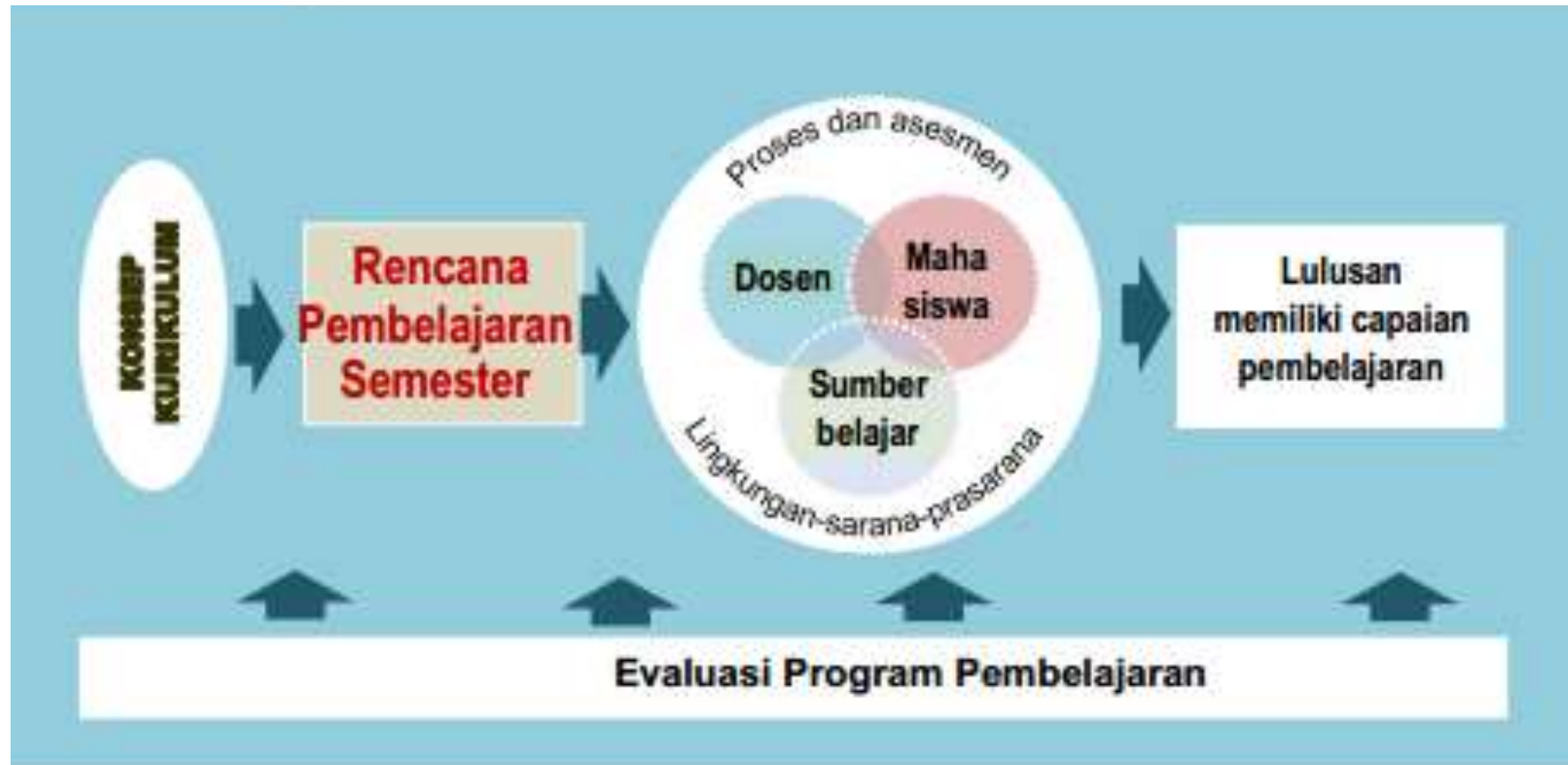


Kurikulum sebagai *Program Pembelajaran*

Rancangan

Pembelajaran

Luaran



PERENCANAAN

PELAKSANAAN

PENGEMBANGAN



Ciri-ciri pembelajaran

Adanya unsur dosen

Adanya unsur mahasiswa

Adanya aktivitas dosen dan mahasiswa

Adanya interaksi antar dosen – mahasiswa

Bertujuan ke arah perubahan tingkah laku mahasiswa

Proses dan hasilnya terencana/terprogram

Mengapa perlu pembelajaran ?

1. Peristiwa belajar **tidak selalu terjadi atas inisiatif diri individu**
2. Individu **perlu bantuan untuk mengembangkan potensinya**
3. **Perlu lingkungan yang kondusif** untuk perkembangan diri





Analisis Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran

Merupakan perilaku yang diharapkan dapat dicapai mahasiswa sehubungan dengan aktivitas pembelajaran yang dilakukan

Penetapan dan perumusan tujuan pembelajaran menjadi dasar :

- 1) Menyusun alat/instrumen penilaian**
- 2) Menentukan materi/pengalaman yang diperlukan**
- 3) Memilih dan menentukan sarana (alat pelajaran, alat peraga, media) yang diperlukan**
- 4) Memilih dan menentukan metode pembelajaran yang diperlukan**

Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Unsur yg perlu ada dalam tujuan pembelajaran: A-B-C-D

A. (Audience)

mahasiswa mana, semester ke berapa

B. (Behaviour)

Kompetensi yang diharapkan dicapai mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan:

- **Verb** (kata kerja) yang operasional, seperti menyebutkan, menjelaskan, menganalisis, dll
- **Object** (kata benda), seperti rumus, korelasi, kesehatan, definisi, dll. yang merupakan materi atau bahan yang dipelajari oleh mahasiswa

C. (Condition)

Batasan yang dikenakan kepada mahasiswa atau alat yang digunakan mahasiswa pada saat dites

- Dengan diberikan berbagai rumus.....

D. (Degree)

Tingkat keberhasilan mahasiswa untuk mencapai kompetensi atau perilaku tersebut

- Paling sedikit 80% benar
- Dalam waktu 2 jam....

Syarat Rumusan Tujuan

! berorientasi kepada mahasiswa,
bukan kepada dosen atau matakuliah

! berorientasi kepada hasil belajar,
bukan kepada proses belajar

No	Rumusan	Orientasi	Status
1	Dosen mengajarkan tentang menyusun resep campuran obat	Dosen	Salah
2	Mahasiswa dapat menyusun resep campuran obat	Mahasiswa	Benar
3	Matakuliah ini akan membahas secara mendalam berbagai metode menyusun resep campuran obat	Matakuliah	Salah
4	Mahasiswa akan mendiskusikan pengaruh susunan ukuran butir agregat pada sifat beton semen	Proses	Salah
5	Mahasiswa mampu menguji, menganalisis dan memilih agregat sesuai untuk digunakan membuat beton semen	Mahasiswa	Benar

Analisis Pembelajaran

- 1) Meng**identifikasi semua kemampuan** yang harus dikuasai mahasiswa
- 2) Menentukan **urutan pelaksanaan pembelajaran**
- 3) Menentukan **titik awal proses pembelajaran** (melalui penentuan perilaku awal mahasiswa)

Yang Dilakukan

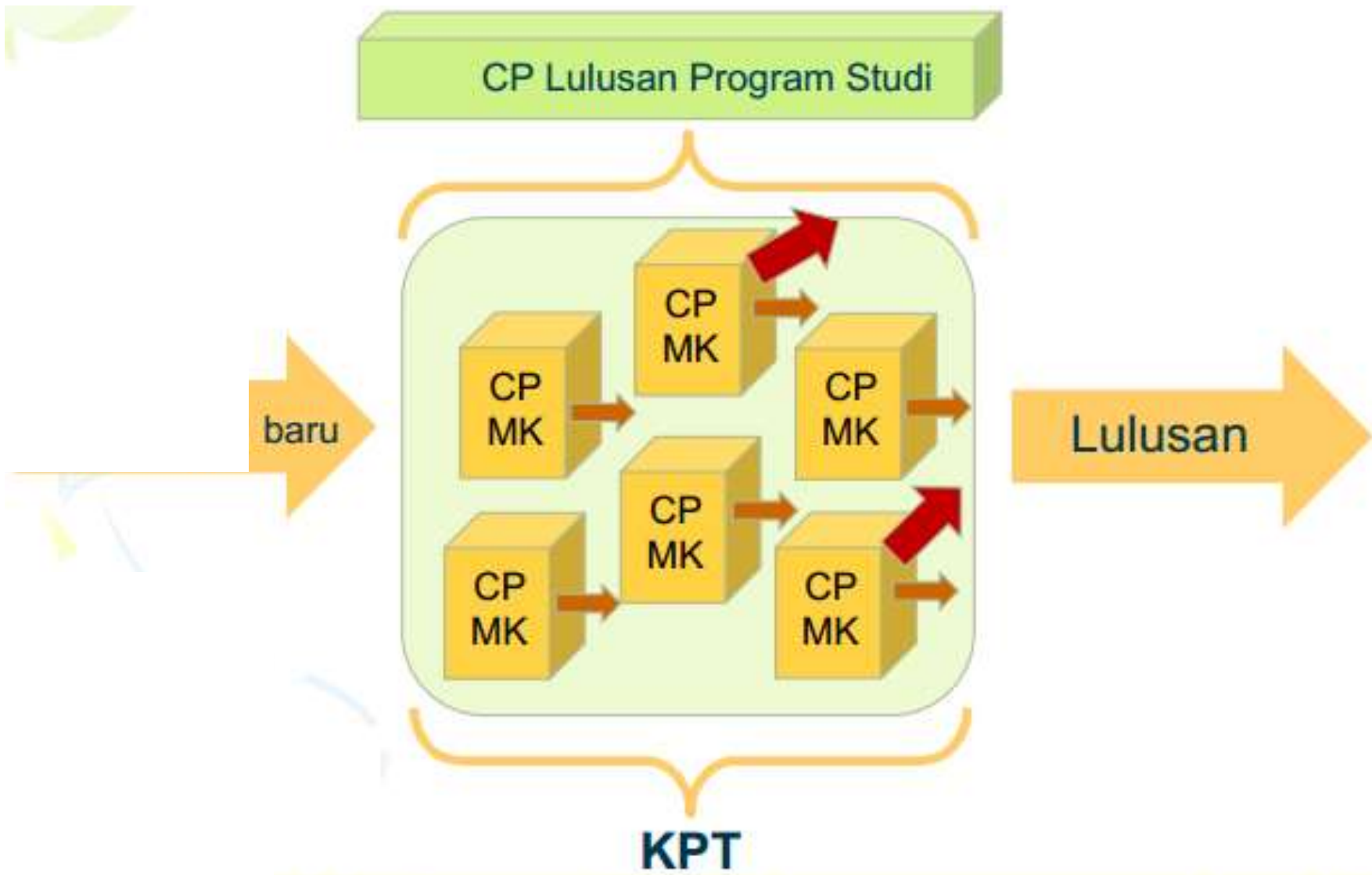
- 1) Melakukan analisis pembelajaran **satu mata kuliah**
- 2) Menulis **subcapaian pembelajaran** (sub CP MK) yang diturunkan dari capaian pembelajaran mata kuliah (CP MK)
- 3) Membuat **diagram pencapaian/peta capaian pembelajaran** mata kuliah



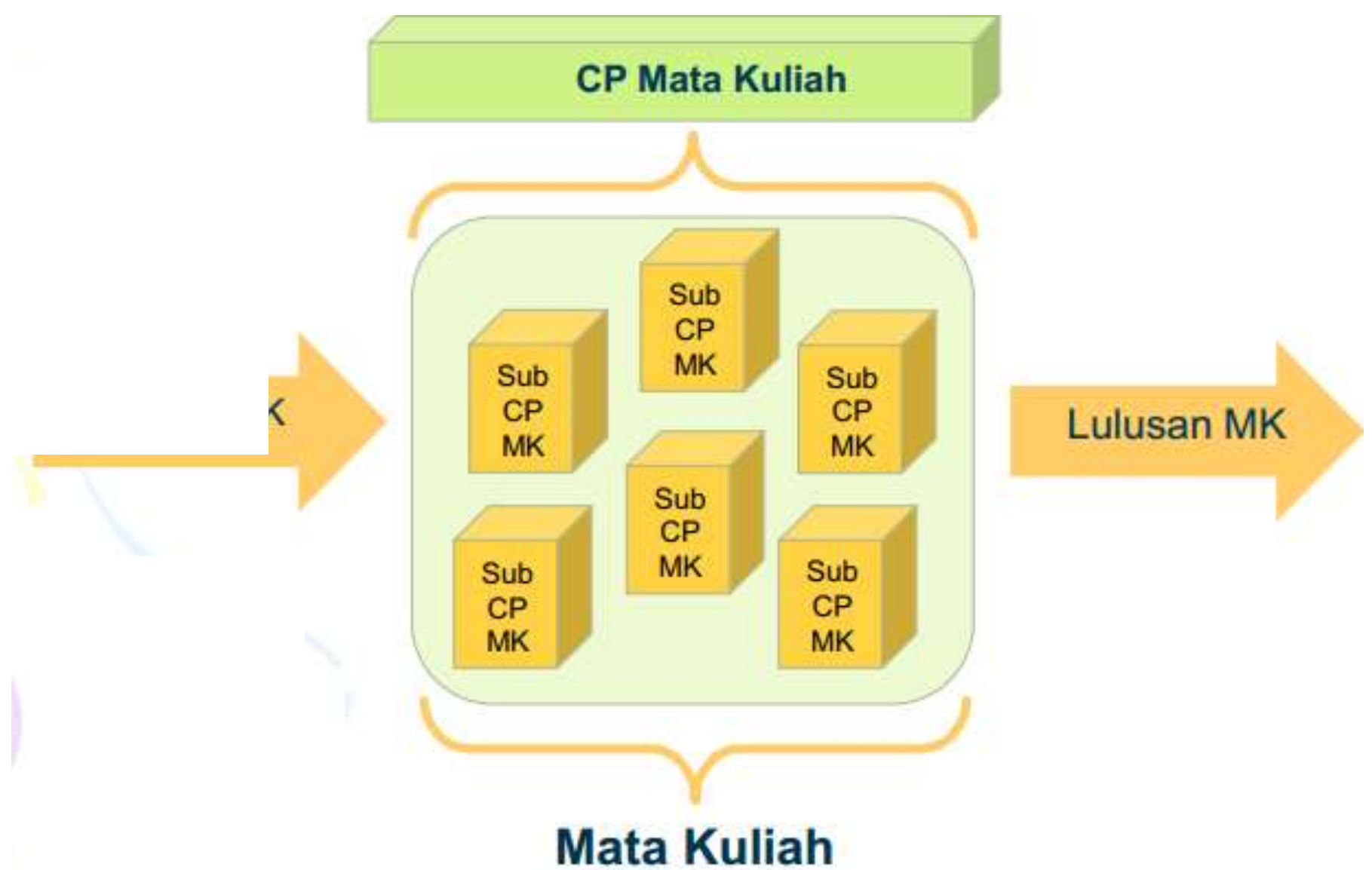
CP MK adalah tujuan yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran satu mata kuliah

CP MK adalah bagian dari CP lulusan dalam lingkup kurikulum prodi

Diagram pencapaian/peta CP MK menunjukkan alur pencapaian CP MK



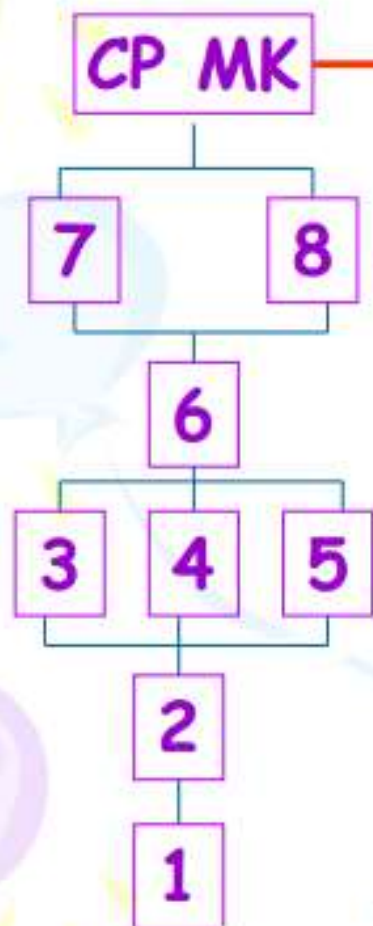
boleh dibuat sendiri oleh dosen pengampu atau dosen kelas



Tujuan Pembelajaran

CP MK

kemampuan akhir yang akan dicapai setelah mahasiswa menyelesaikan suatu kegiatan pembelajaran untuk satu matakuliah



Pencapaian CP MK

Perlu ditunjang oleh kemampuan/perilaku khusus yang disebut **SubCP MK**

Peta Pembelajaran

Struktur kemampuan:

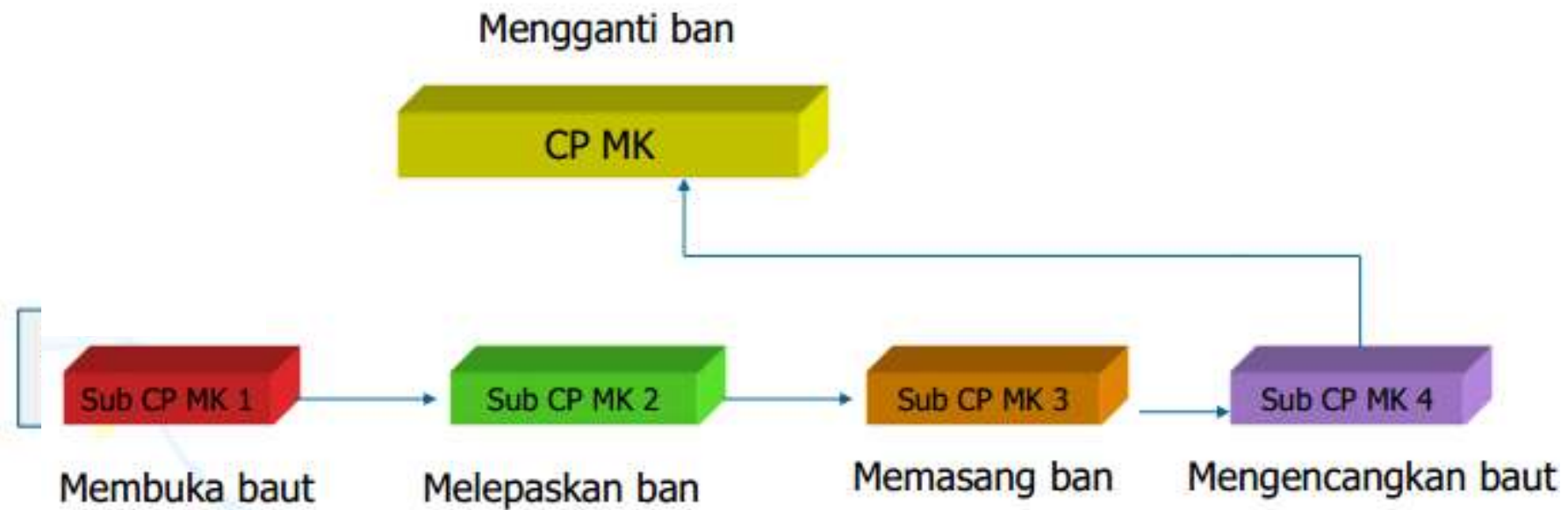


HIRARKHIKAL



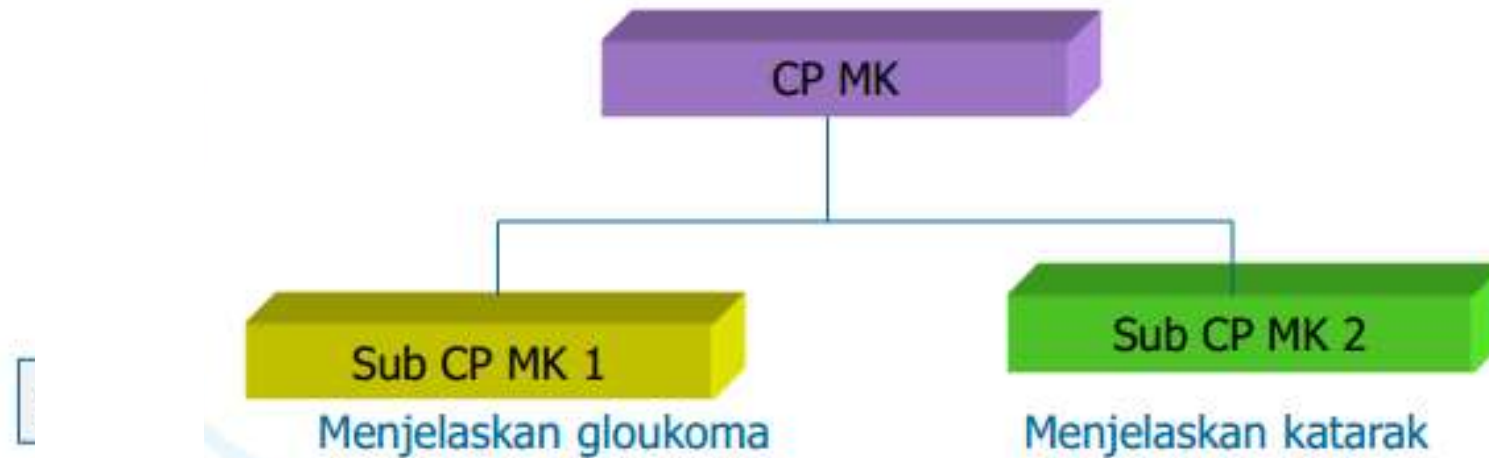
*Agar dapat mempelajari materi Sub CP MK 2 maka
Sub CP MK 1 harus dikuasai dulu*

Agar materi Sub CP MK 2 dapat
dipelajari, maka materi Sub CP MK 1
harus dikuasai terlebih dahulu



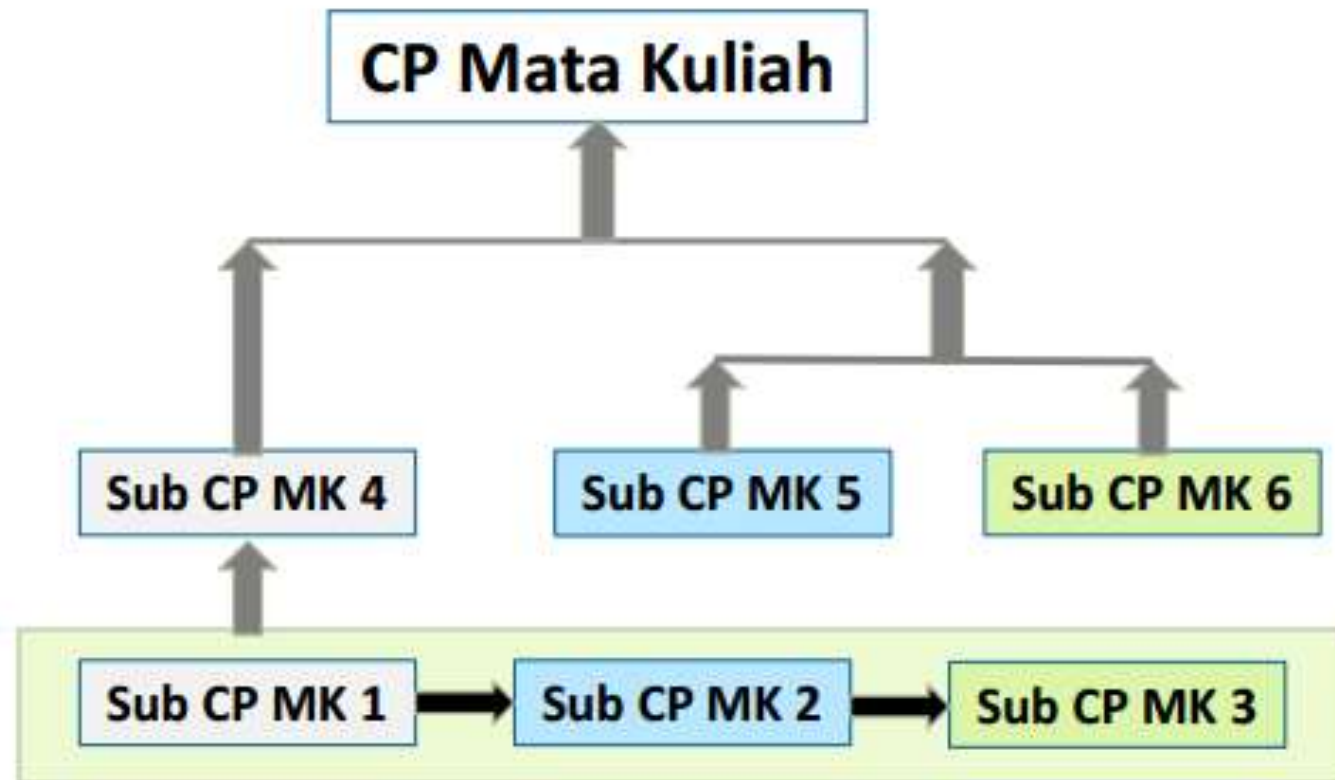
Setiap Sub CP MK dapat dipelajari tidak berurutan. Tetapi untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dalam CP MK diperlukan pemahaman terhadap urutan Sub CP MK seperti ketika melaksanakannya.

Menjelaskan jenis penyakit mata



Beberapa Sub CP MK yang dikuasai secara terlepas membentuk CP MK yang diharapkan

Kombinasi dari berbagai jenis struktur



The background features a light-colored field filled with numerous question marks in various colors (blue, green, red, yellow) and several human hands raised from the bottom, suggesting an interactive or questioning environment.

K o m e n t a r ?

P e r t a n y a a n ?

Wish You a Good luck

