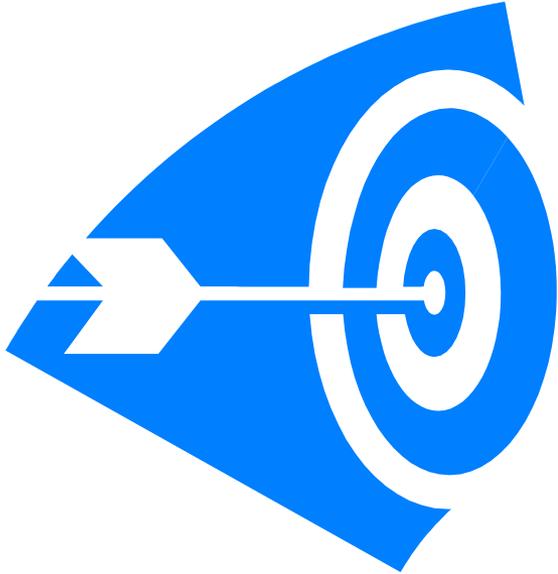


# **PEMBELAJARAN** **di Perguruan Tinggi**

**Lembaga Penjamin Mutu (LPM)**

Orientasi Dosen Universitas Universal | 2 Agustus 2019

# Capaian

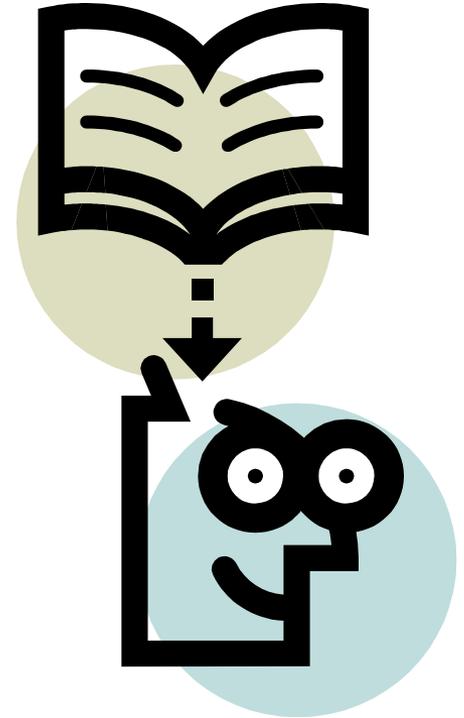


Peserta mampu menjelaskan:

1. **pembelajaran untuk orang dewasa** serta beberapa teori, strategi, dan metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran
2. **penyusunan perangkat pembelajaran** dalam rangka persiapan proses pembelajaran

# Topik Bahasan

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



# Pembelajaran *Orang Dewasa*



# Pedagogi

Ilmu dan seni mengajar anak  
*the art and science of teaching children*

Ciri-ciri:

Peserta didik  
bersifat  
tergantungan



Guru bertanggung jawab sepenuhnya untuk menentukan apa yang harus dipelajari, kapan, bagaimana cara mempelajarinya, dan apa hasil yang diharapkan setelah selesai

**Teknik utama** → **ceramah**, tugas baca, dan penyajian melalui alat pandang dengar

**Kegiatan belajar** diorganisasi dalam **kurikulum yang baku**, langkah-langkah penyajian harus sama bagi semua orang

**Kurikulum** disusun sesuai dengan unit-unit mata pelajaran dan mengikuti urutan-urutan logis ilmu tersebut → **orientasi ke mata pelajaran**

# 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



# Tahapan Belajar *Orang Dewasa*

Kesadaran

Pemahaman/pengetahuan

Ketrampilan

Penerapan pengetahuan  
dan ketrampilan

Sikap



# Faktor-Faktor *yang Berpengaruh*

- ✓ Kemampuan mahasiswa
- ✓ Motivasi
- ✓ Perhatian
- ✓ Persepsi
- ✓ Ingatan/lupa/retensi
- ✓ Transfer
- ✓ Kondisi belajar
- ✓ Tujuan belajar
- ✓ Umpan balik



# Karakteristik *Peserta Didik Orang Dewasa*

- ✓ Mempunyai **pengalaman berbeda**
- ✓ Lebih suka **menerima saran** dari pada digurui, diceramahi dan didikte
- ✓ Lebih memberi **perhatian pada hal-hal yang menarik** dan menjadi kebutuhannya
- ✓ Lebih suka **diperlakukan dengan sungguhan**, adil, dan rasional
- ✓ Lebih suka **dihargai** dari pada dihukum
- ✓ Lebih suka **praktek**
- ✓ Lebih menyenangi **hal-hal yang praktis**
- ✓ Apa yang dilakukan orang dewasa menunjukkan **pemahamannya**
- ✓ **Lebih lama akrab** dalam arti yang sebenarnya

# Karakteristik *Pendidik Orang Dewasa*

- ✓ Menjadi **anggota dari kelompok** yang dilatih
- ✓ Mampu menciptakan **iklim pembelajaran**
- ✓ Mempunyai **tanggung jawab tinggi** terhadap kerja
- ✓ **Terbuka** dan menyadari kelemahan
- ✓ Dapat **melihat permasalahan** dan mencarikan *way out*-nya
- ✓ **Peka** dan sangat mengerti perasaan orang lain
- ✓ Bertindak dalam PBM sebagai **fasilitator**

# 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**

# Gaya Belajar

- Karakteristik dan preferensi atau pilihan individu mengenai cara mengumpulkan informasi, menafsirkan, mengorganisasi, merespon dan memikirkan informasi tersebut
- Dipengaruhi faktor emosional, sosiologis, dan lingkungan

Proses orang belajar berkaitan dengan

Bagaimana **informasi diserap** dengan mudah  
(**modalitas**)

Bagaimana **informasi diolah dan diatur**  
(**dominasi otak**)

# Modalitas Belajar



## AUDITORY

Auditory learners make up **30%** of the population.



## VISUAL

Visual learners make up **65%** of the population.



## KINESTHETIC

Kinesthetic make up just **5%** of the population.

Sumber <https://theeducationinsider.org/which-learning-style-are-you/>

### Catatan:

Sesungguhnya semua orang memiliki ketiga model belajar diatas hanya saja sering salah satu model dominan

# VISUAL *learners*

Melihat informasi melalui gambar, diagram, karton, demonstrasi

Senang belajar lewat gambar, peta, diagram, catatan, dan kartu

Memakai warna untuk menandai hal penting

Memakai multimedia

Mengilustrasikan ide ke dalam gambar

# AUDITORY *learners*

Mendapatkan informasi melalui mendengar

Tidak suka mencatat dengan teliti

Membaca dengan keras

Saat kerja suka bicara pada diri sendiri

Mengulangi kembali dan menirukan nada, irama, dan warna suara

Mudah terganggu oleh keributan

# TACTILE / KINESTHETIC *learners*

Belajar melalui gerakan, sentuhan, dan melakukan sesuatu

Sulit duduk diam lama karena keinginan beraktifitas dan eksplorasi sangat kuat

Dalam kuliah sering mencatat informasi yang diperoleh

Lebih mudah memberikan contoh daripada bicara

The background of the slide is white with a pattern of colorful question marks in shades of blue, green, red, and yellow. At the bottom, several human hands are shown reaching upwards, symbolizing inquiry or participation.

**K o m e n t a r ?**

**P e r t a n y a a n ?**

# Teori Belajar dan *Pembelajaran*



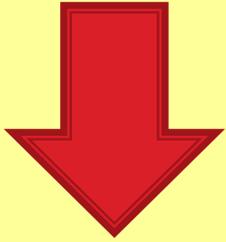
# Belajar

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

Dalam **kognitivisme** → **pengetahuanlah yang dipelajari** → perubahan dalam hal pengetahuan sekaligus juga akan mengubah perilaku

**Belajar** → perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yg dpt diamati

Teori kognitivistik berkembang → **teori konstruktivistik**

# 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*

# Penggunaan Teori Kognitivistik

## *bagi dosen*

Menentukan capaian pembelajaran mata kuliah

Memilih materi pelajaran

Menentukan topik yang bisa dipelajari secara induktif oleh mahasiswa

Mencari contoh, tugas, ilustrasi, yang digunakan mahasiswa untuk belajar

Mengatur topik pelajaran, dari sederhana ke kompleks

Mengevaluasi proses dan hasil belajar

The background of the slide is white and filled with numerous colorful question marks in shades of blue, green, red, and yellow. At the bottom of the slide, several human hands are shown reaching upwards, suggesting an audience or a group of people asking questions.

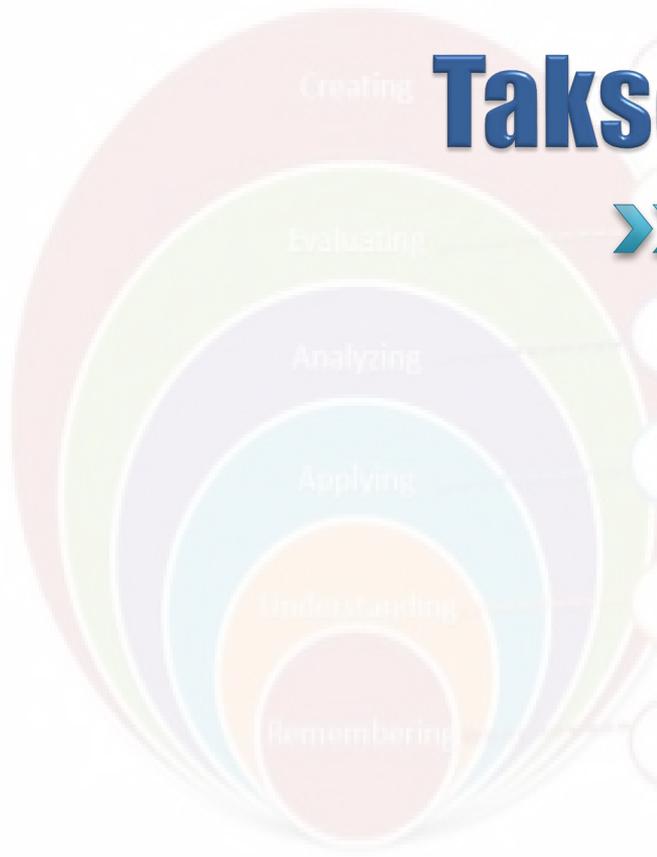
**K o m e n t a r ?**

**P e r t a n y a a n ?**

Revised Version (2000)

Bloom's Taxonomy (Revised)

# Taksonomi *Pembelajaran*



Can the student create new or original work?	appraise, argue, defend, judge, select, support, value, evaluate
Can the student justify a stand or decision?	appraise, compare, contrast, criticize, differentiate, discriminate, distinguish, examine, experiment, question, test
Can the student distinguish between different parts?	choose, demonstrate, dramatize, employ, illustrate, interpret, operate, schedule, sketch, solve, use, write
Can the student use information in a new way?	classify, describe, discuss, explain, identify, locate, recognize, report, select, translate, paraphrase
Can the student explain ideas or concepts?	define, duplicate, list, memorize, recall, repeat, state
Can the student recall or remember the information?	

Uses verbs to describe cognitive process

# Penilaian Kemampuan

- Kejujuran
- Komitmen
- Minat
- Apresiasi

## SIKAP



- Ketepatan
- Kelancaran
- Kecepatan
- Kerapian

## KETRAMPILAN

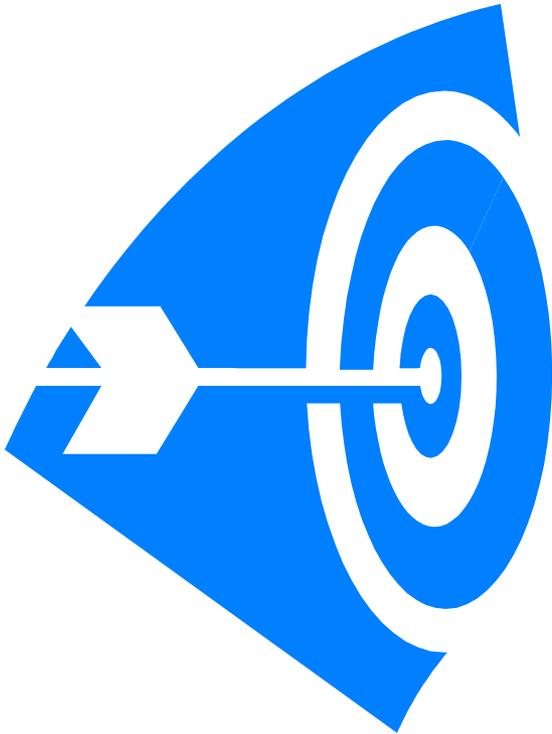


- Benar – Salah
- Analitis – Intuitif
- Tajam – Ruwet
- Pintar – Alot

## PEMIKIRAN



# Ranah Pembelajaran



**1. RANAH KOGNITIF  
( BERFIKIR )**

**2. RANAH PSIKOMOTOR  
( BERBUAT )**

**3. RANAH AFEKTIF  
( BERSIKAP/BERNILAI )**

## KOGNITIF

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

## PSIKOMOTOR

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

## AFEKTIF

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

**BELAJAR  
MENYANGKUT  
3 RANAH KEMAMPUAN**

**MAKA**

**TUJUAN BELAJAR  
JUGA MENYANGKUT  
3 RANAH KEMAMPUAN**

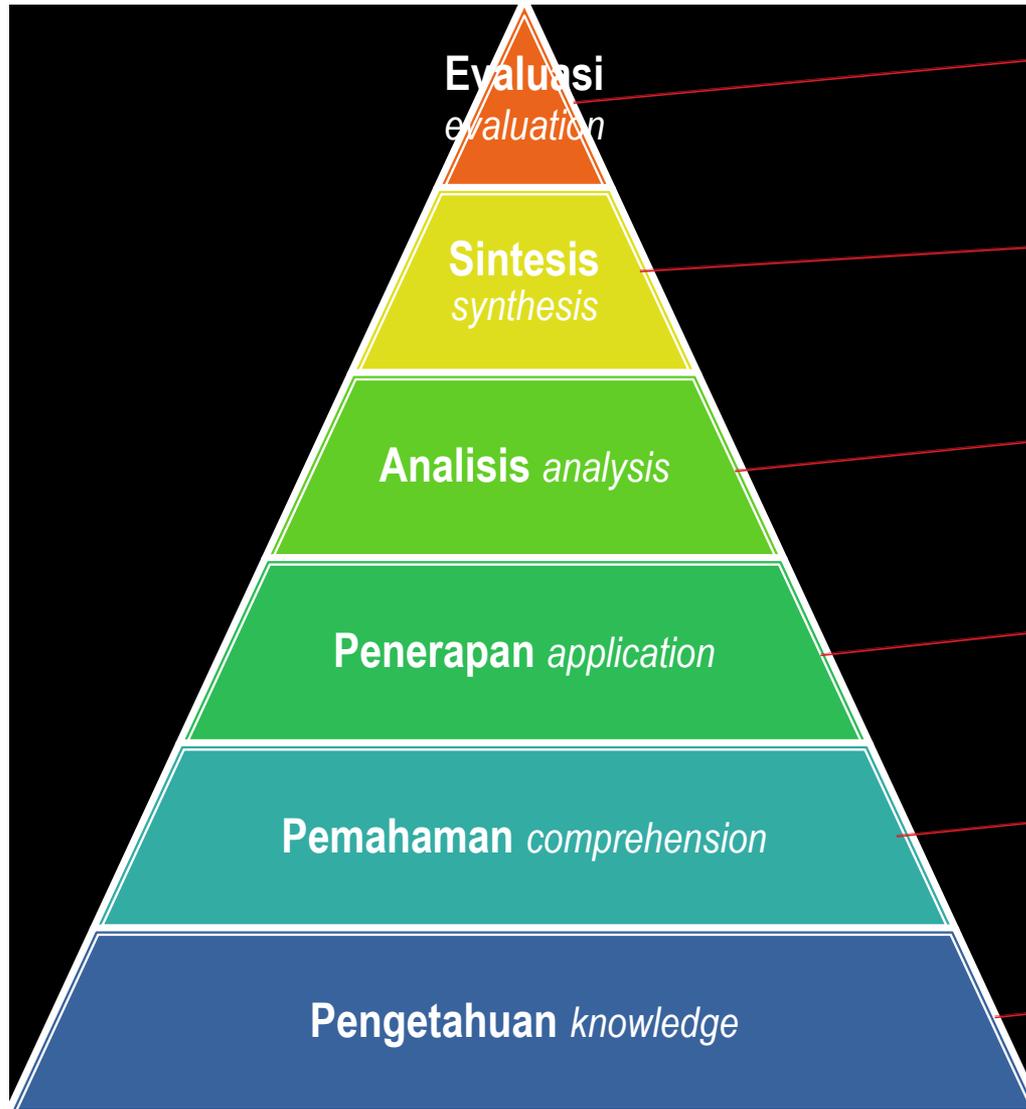


**TEORI BLOOM**



**TAKSONOMI TUJUAN PEMBELAJARAN  
( Tujuan Instruksional )**

# Ranah Kognitif Bloom *original*



**Evaluasi**  
*evaluation*

Mengkritik, menilai, menafsirkan

**Sintesis**  
*synthesis*

Merangkai, merancang, mengatur

**Analisis** *analysis*

Memilah, membedakan, membagi

**Penerapan** *application*

Menghitung, membuktikan,  
melengkapi

**Pemahaman** *comprehension*

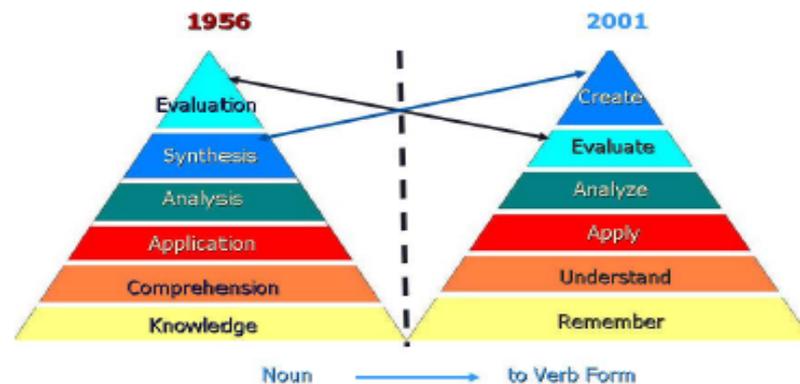
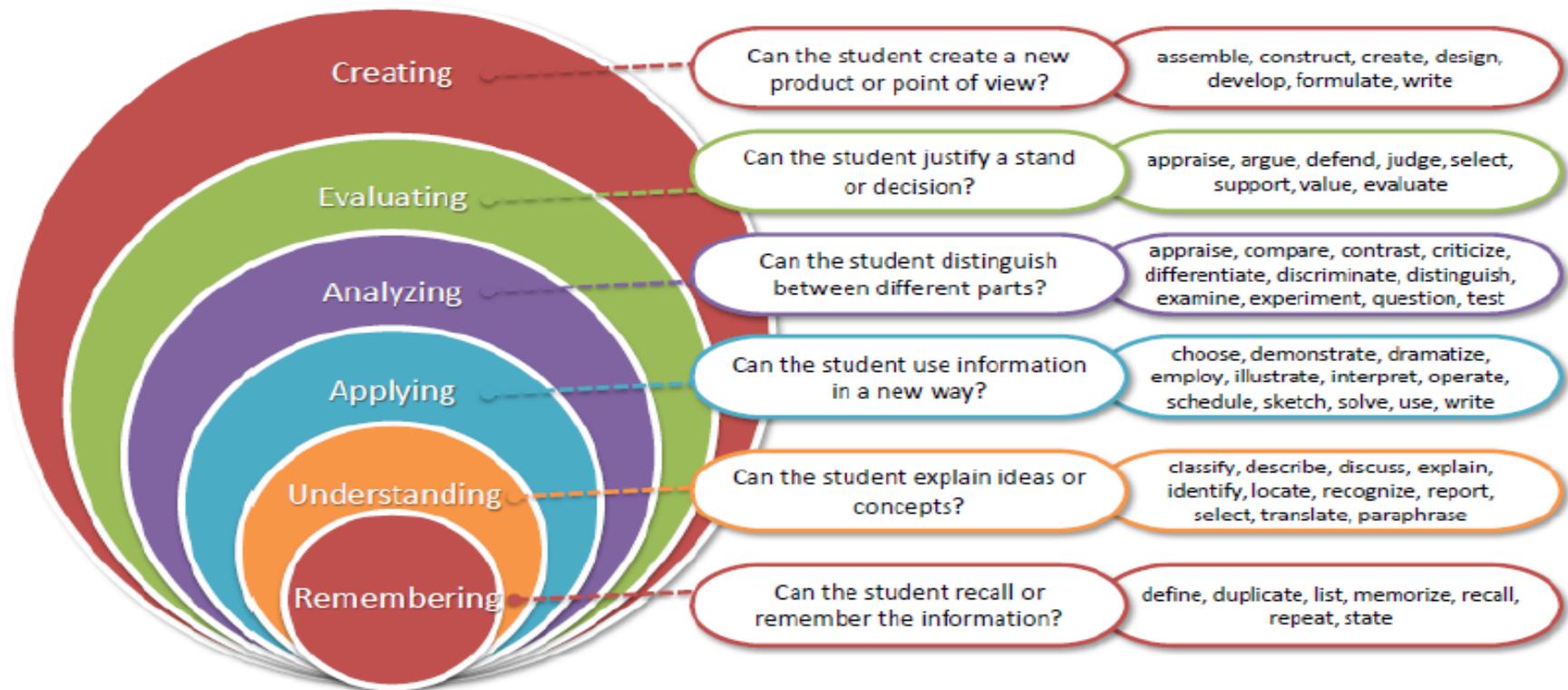
Menerangkan, menjelaskan,  
merangkum

**Pengetahuan** *knowledge*

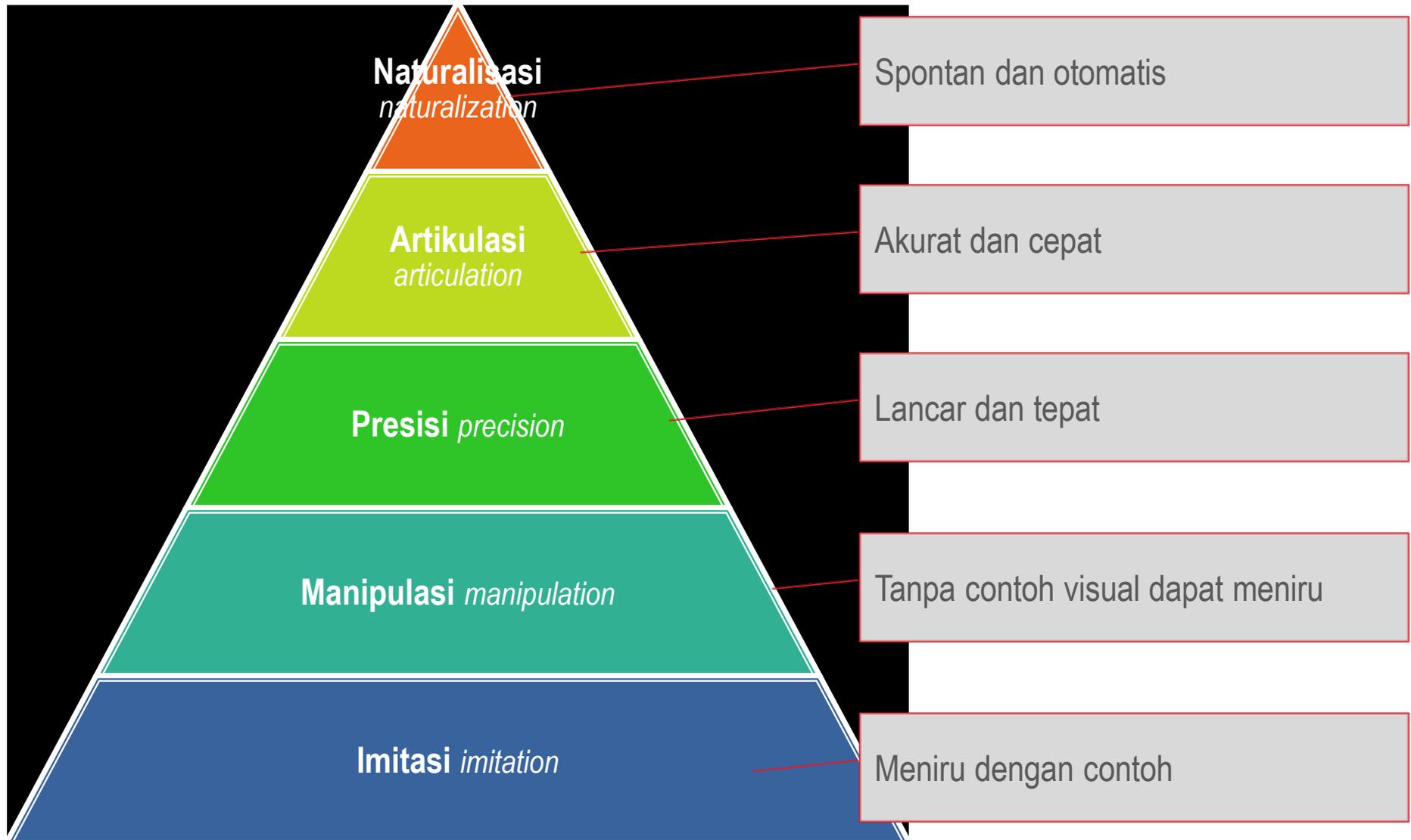
Mengingat, menghafal, menyebut

# Bloom's Taxonomy (Revised)

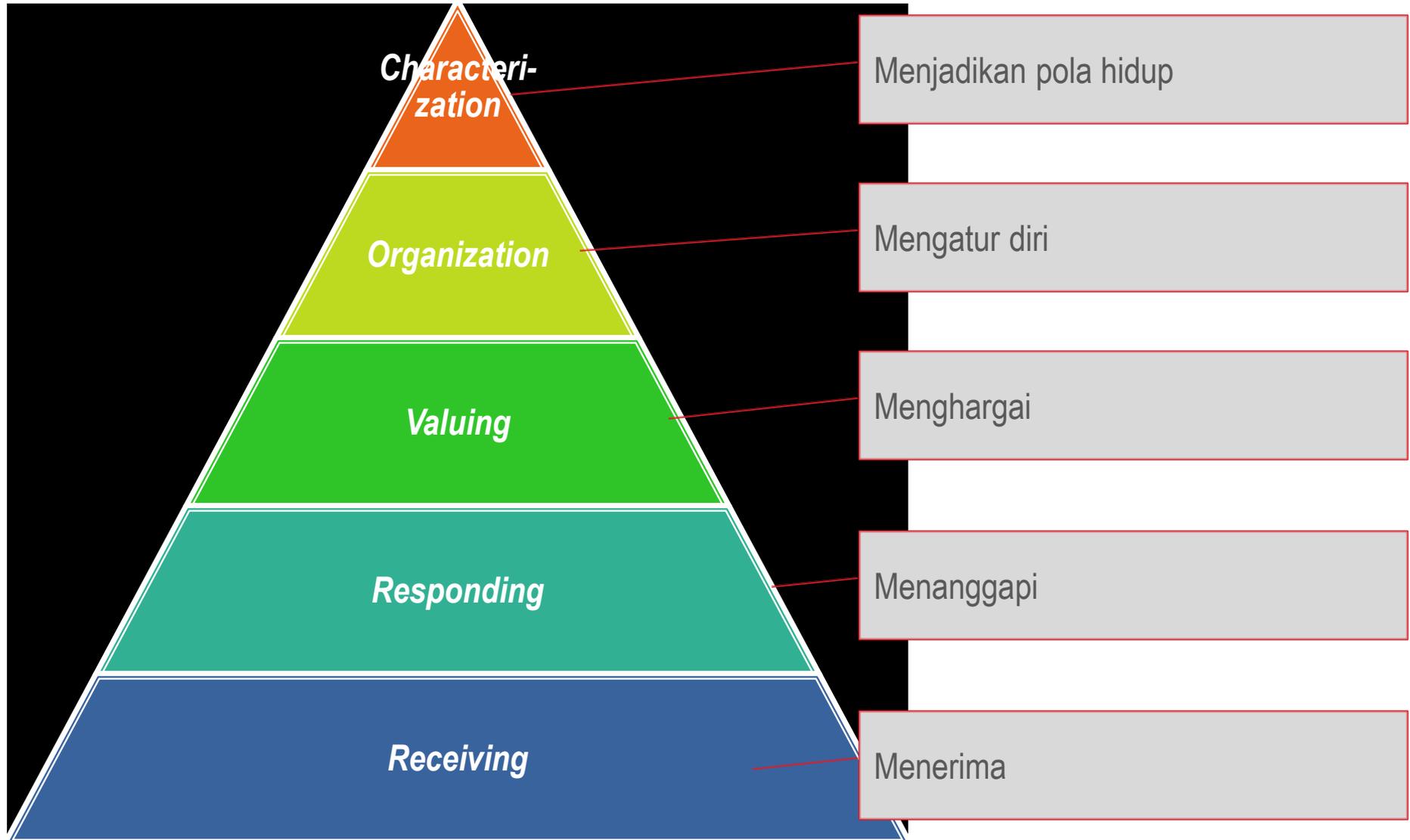
Updated 10 August 2015



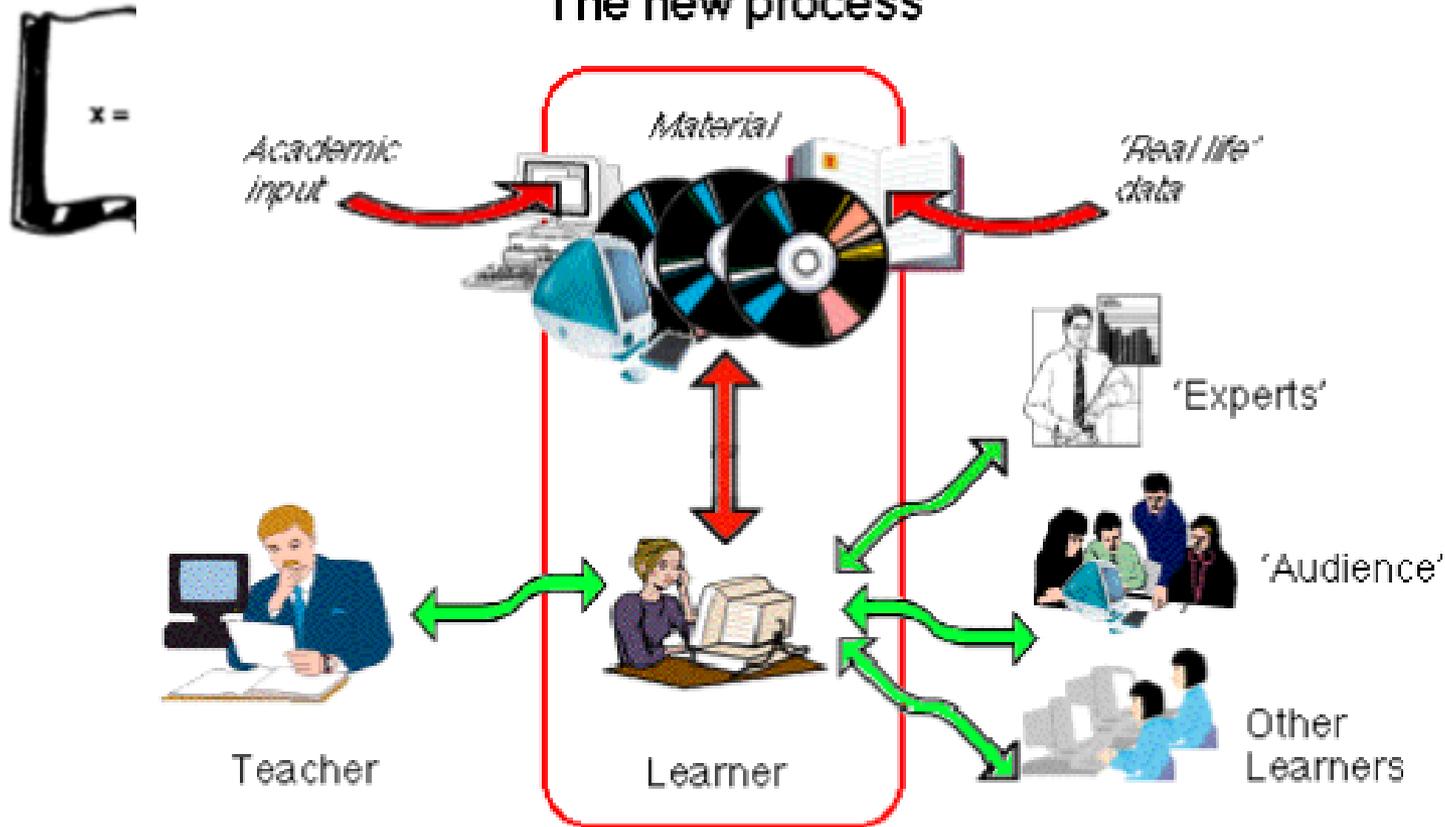
# Ranah Psikomotor Harrow



# Ranah Afektif (sikap & nilai) Krathwohi



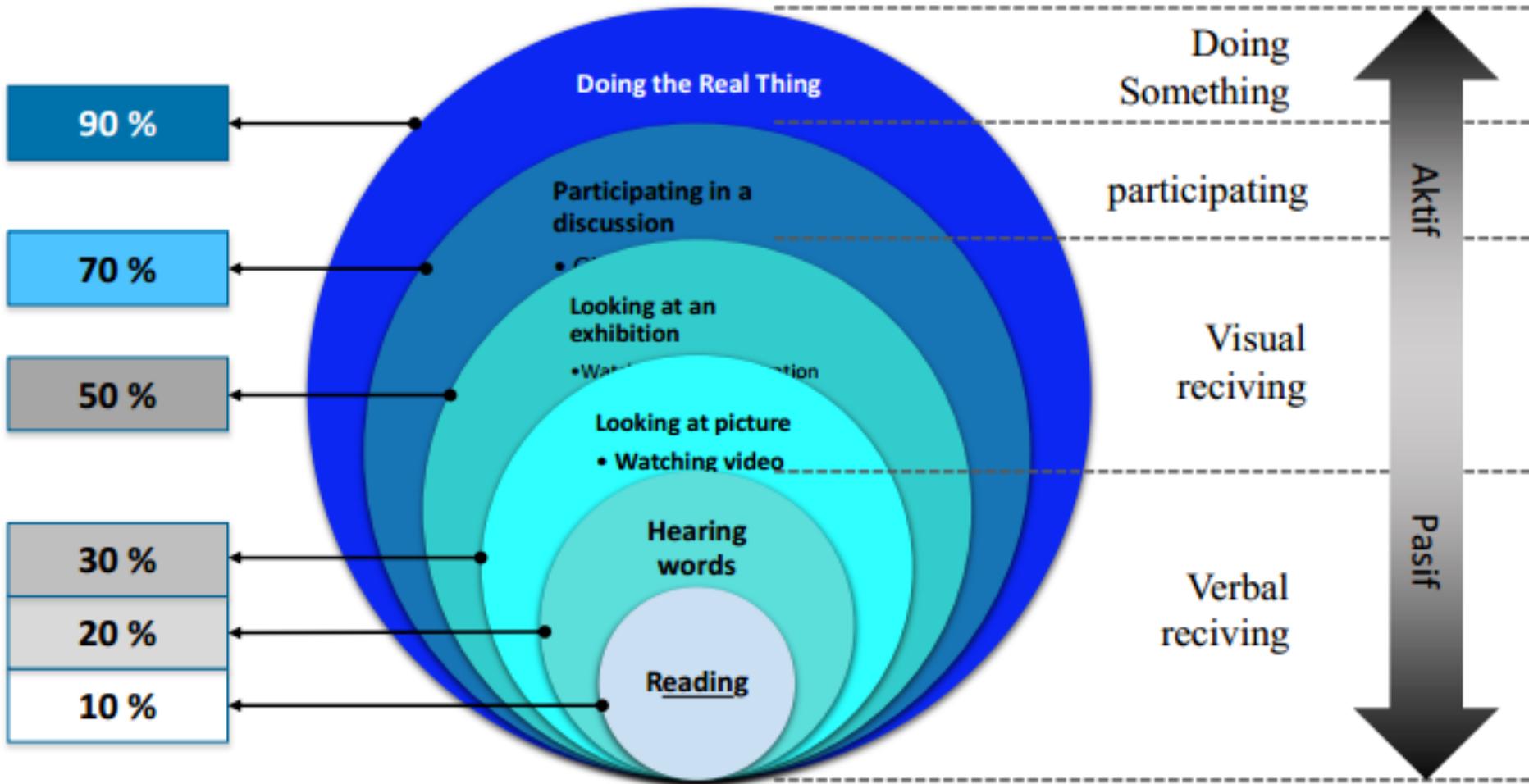
## The new process



- Learner interacts directly with material from many sources
- Relationships with other learners, 'experts' and 'audience' mobilised to assist learning
- Learning material combines academic interpretation with 'real life' data, frequently updated
- Teacher stimulates, guides and orchestrates (group as well as individual learning)

## Tingkat Memorisasi

## Model Pembelajaran



# The Learning Pyramid





## *Words of Wisdom*

*I hear, I forget*

*I see, I remember*

*I do, I understand*

(Confucius)

The background of the slide is white and filled with numerous colorful question marks in shades of blue, green, red, and yellow. At the bottom of the slide, several human hands are shown reaching upwards, suggesting an audience or a group of people. The overall theme is one of inquiry and discussion.

**K o m e n t a r ?**

**P e r t a n y a a n ?**

# Kurikulum dan Fungsinya



# Kurikulum (1)

- Kurikulum pendidikan tinggi merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai **tujuan, isi, dan bahan ajar** serta **cara** yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan Tinggi.



# Kurikulum (2)

- Kurikulum Pendidikan Tinggi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) **dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi** yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan.





# Kurikulum (3)

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai :

- **capaian pembelajaran lulusan,**
- **bahan kajian,**
- **proses,**
- **penilaian**

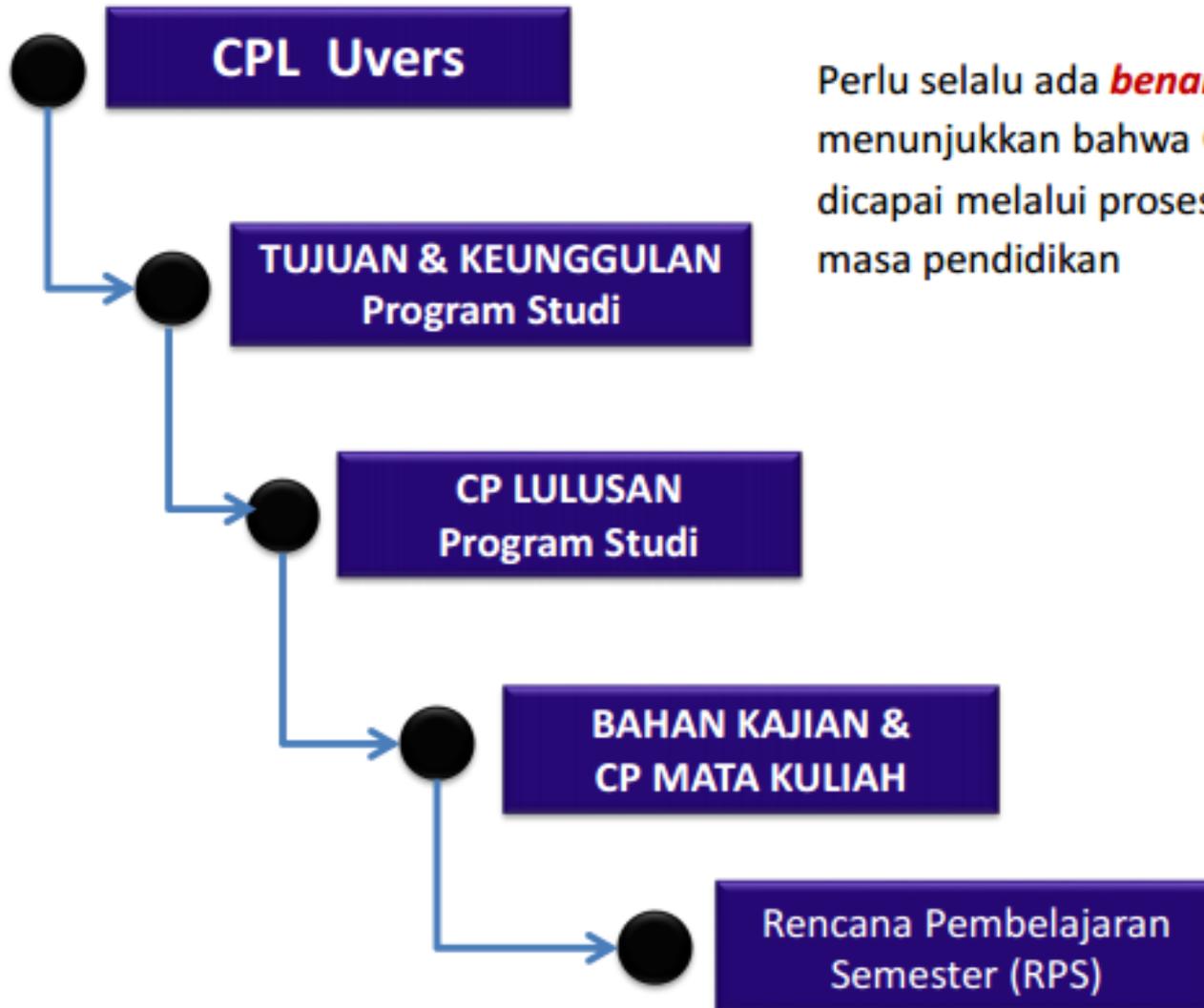


yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program studi.

Pasal 1 SNDIKTI/  
Permenristek No.44 thn 2015

**Jadi kurikulum tidak hanya sebaran mata kuliah dan bobot sks untuk setiap semester**

## Buku Kurikulum



Perlu selalu ada *benang merah* yang menunjukkan bahwa CPL Program Studi dapat dicapai melalui proses pembelajaran selama masa pendidikan

# Struktur Dokumen Kurikulum

## Buku Kurikulum

Profil lulusan sesuai level KKNI, keunggulan, visi dan misi program studi

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Matriks CPL dengan Bahan Kajian

Matriks CPL dengan Mata kuliah

Daftar CP Mata Kuliah

Peta keterkaitan antar mata kuliah

**Rencana Pembelajaran Semester (RPS)**

Penilaian

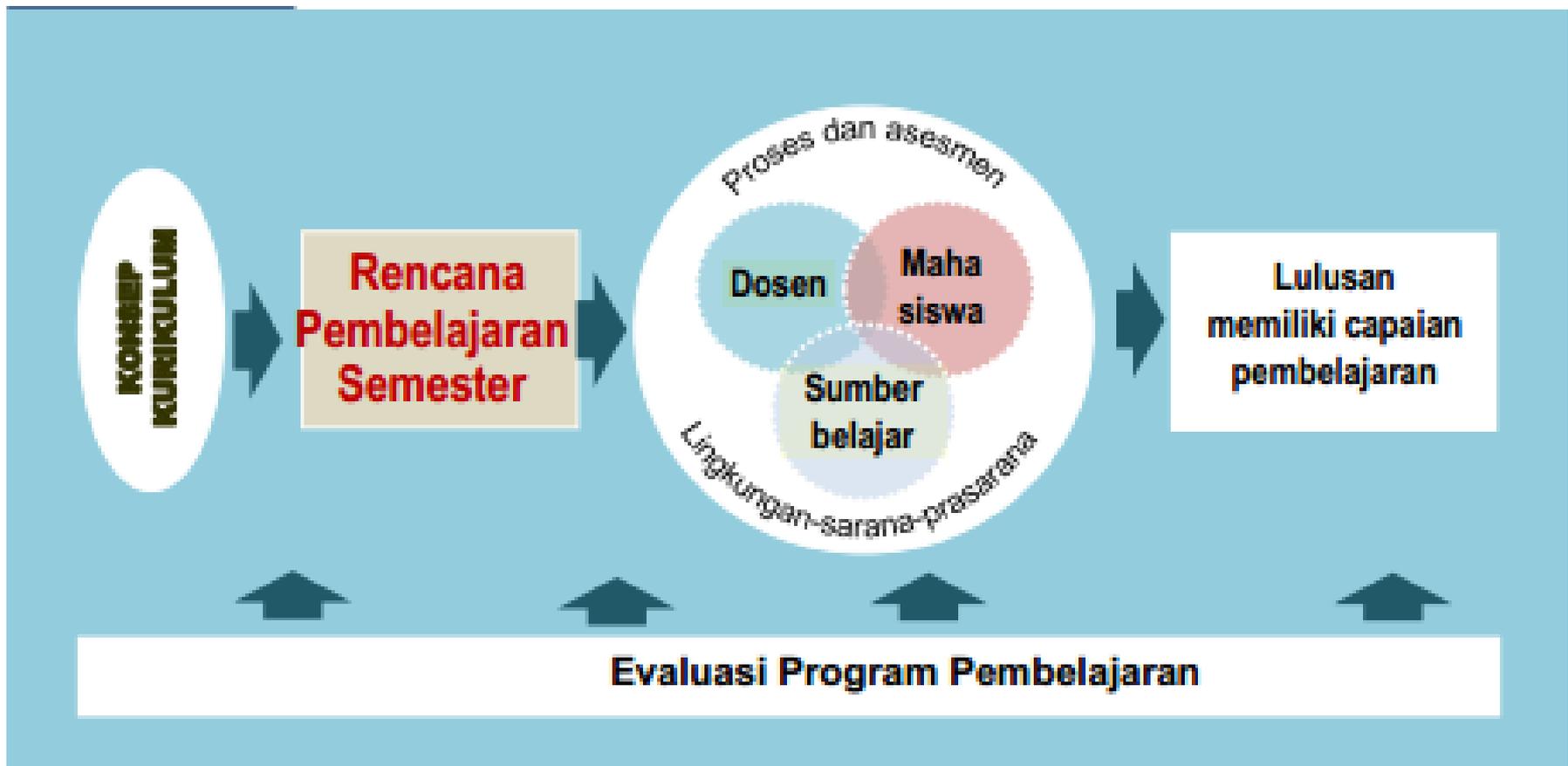
Rencana Tugas Mahasiswa

# Kurikulum sebagai Program Pembelajaran

**Rancangan**

**Pembelajaran**

**Luaran**



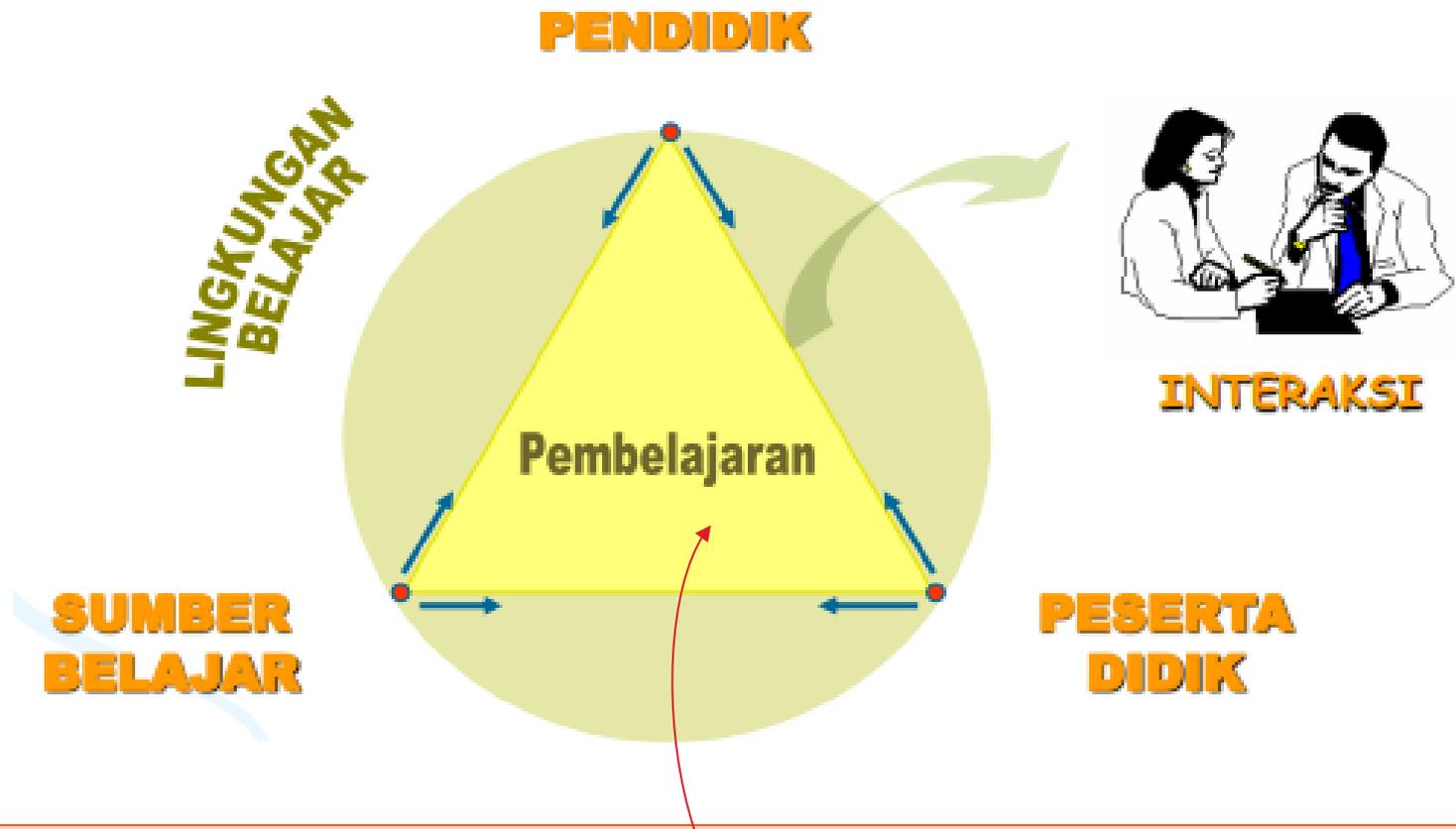
# Pembelajaran

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



# Pengertian pembelajaran

## Sesuai Permenristekdikti No.44 Tahun 2015



Pada pembelajaran terjadi proses interaksi mahasiswa dengan dosen dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar

# 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



# Model Pembelajaran

No	Model Belajar	Aktivitas Belajar Mahasiswa	Aktivitas Dosen
1	<b>Small Group Discussion</b>	membentuk kelompok (5-10) memilih bahan diskusi mepresentasikan paper dan mendiskusikan di kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat rancangan bahan dikusi dan aturan diskusi.</li> <li>• Menjadi moderator dan sekaligus mengulas pada setiap akhir sesion diskusi mahasiswa.</li> </ul>
2	<b>Simulasi</b>	mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan kepadanya. atau mempraktekan/mencoba berbagai model (komputer) yang telah disiapkan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang situasi/ kegiatan yang mirip dengan yang sesungguhnya, bisa berupa bermain peran, model komputer, atau berbagai latihan simulasi.</li> <li>• Membahas kinerja mahasiswa.</li> </ul>

<p><b>3</b></p>	<p><b>Discovery Learning</b></p>	<p>mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyediakan data, atau petunjuk (metode) untuk menelusuri suatu pengetahuan yang harus dipelajari oleh mahasiswa.</li> <li>• Memeriksa dan memberi ulasan terhadap hasil belajar mandiri mahasiswa.</li> </ul>
<p><b>4</b></p>	<p><b>Self-Directed Learning</b></p>	<p>merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan, dan menilai pengalaman belajarnya sendiri.</p>	<p>sebagai fasilitator. memberi arahan, bimbingan, dan konfirmasi terhadap kemajuan belajar yang telah dilakukan individu mahasiswa.</p>

<p><b>5</b></p>	<p><b>Cooperative Learning</b></p>	<p>Membahas dan menyimpulkan masalah/ tugas yang diberikan dosen secara berkelompok.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang dan dimonitor proses belajar dan hasil belajar kelompok mahasiswa.</li> <li>• Menyiapkan suatu masalah/ kasus atau bentuk tugas untuk diselesaikan oleh mahasiswa secara</li> </ul>
<p><b>6</b></p>	<p><b>Collaborative Learning</b></p>	<p>Bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas Membuat rancangan proses dan bentuk penilaian berdasarkan konsensus kelompoknya sendiri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang tugas yang bersifat open ended.</li> <li>• Sebagai fasilitator dan motivator.</li> </ul>

7	<b>Contextual Instruction</b>	<p>Membahas konsep (teori) kaitannya dengan situasi nyata</p> <p>Melakukan studi lapang/ terjun di dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian teori.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan bahan kajian yang bersifat teori dan mengkaitkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, atau kerja profesional, atau manajerial, atau entrepreneurial.</li> <li>• Menyusun tugas untuk studi mahasiswa terjun ke lapangan</li> </ul>
8	<b>Project Based Learning</b>	<p>Mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara sistematis.</p> <p>Menunjukkan kinerja dan mempertanggung jawabkan hasil kerjanya di forum.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang suatu tugas (proyek) yang sistematis agar mahasiswa belajar pengetahuan dan ketrampilan melalui proses pencarian/ penggalian (inquiry), yang terstruktur dan kompleks.</li> <li>• Merumuskan dan melakukan proses pembimbingan dan asesmen.</li> </ul>

The background of the slide is white and filled with numerous colorful question marks in shades of blue, green, red, and yellow. At the bottom of the slide, several human hands are shown reaching upwards, suggesting an interactive or questioning environment.

**K o m e n t a r ?**

**P e r t a n y a a n ?**

Knowledge and understanding

Intellectual skills

# 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



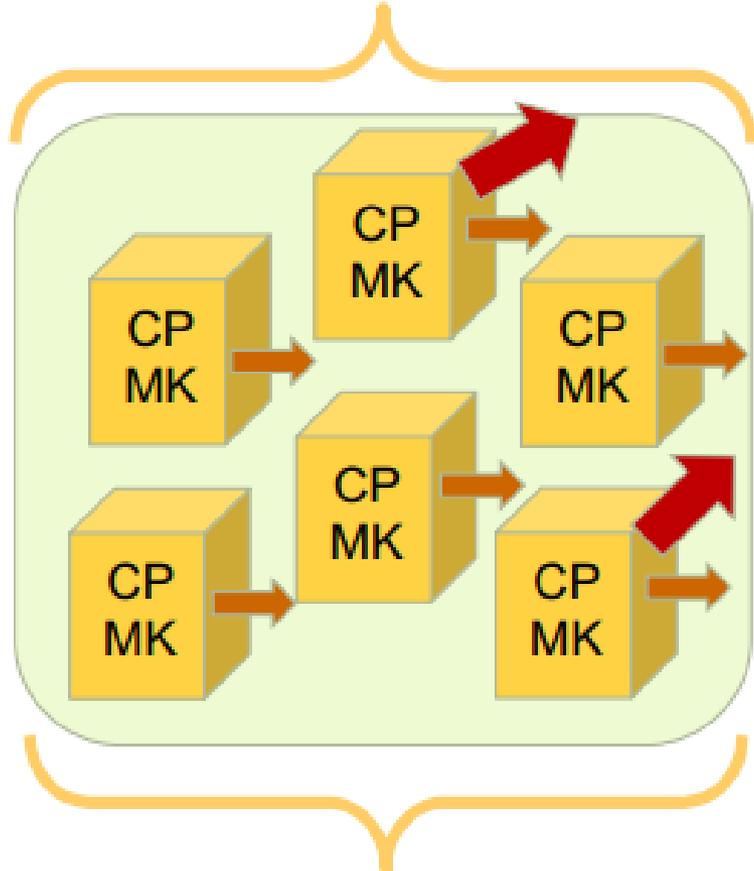
**CP MK** adalah tujuan yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran satu mata kuliah

**CP MK** adalah bagian dari CP lulusan dalam lingkup kurikulum prodi

**Diagram pencapaian/peta CP MK** menunjukkan alur pencapaian CP MK

CP Lulusan Program Studi

Mahasiswa baru

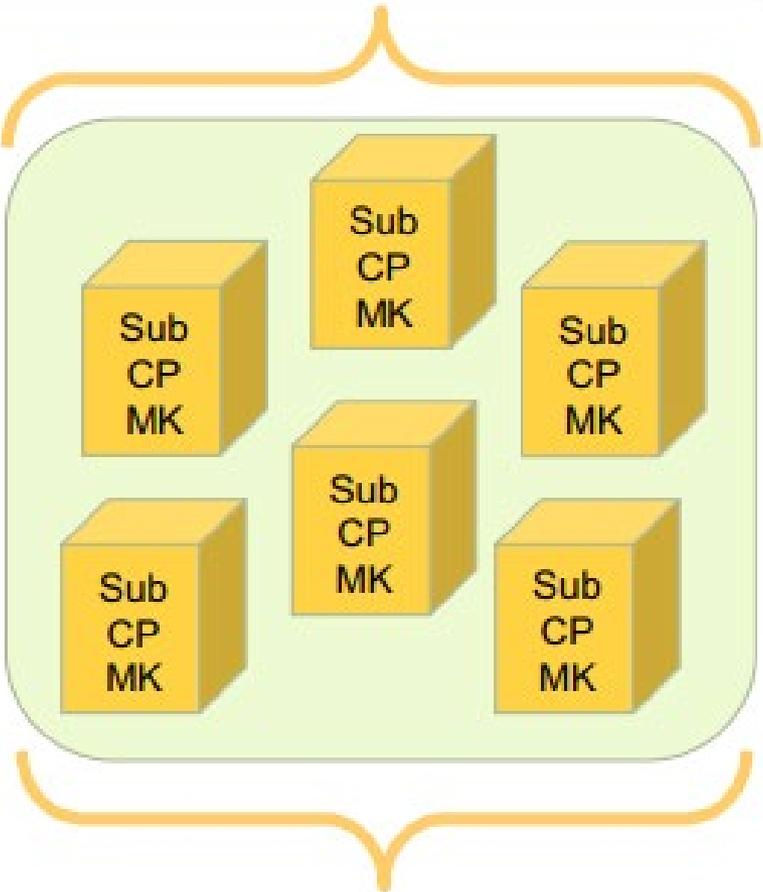


Lulusan

**KPT**

CP MK tidak boleh dibuat sendiri oleh dosen pengampu atau dosen kelas

**CP Mata Kuliah**



**Peserta MK**

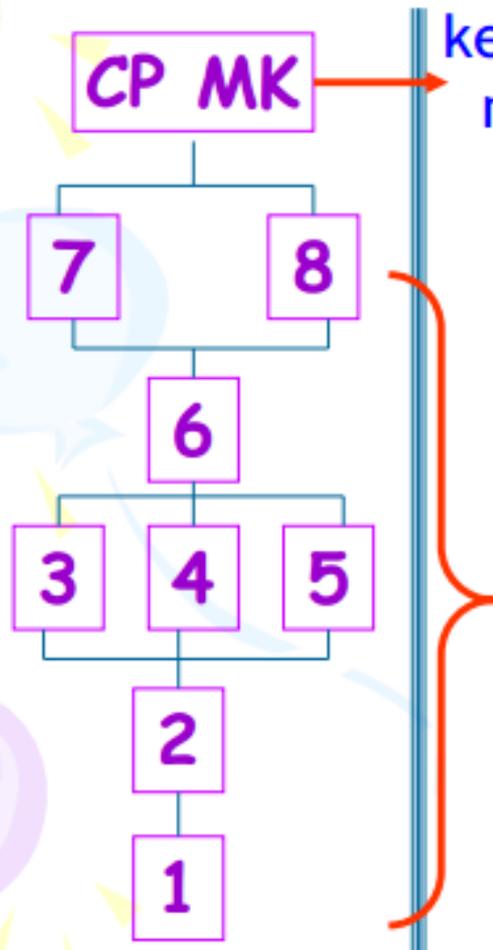
**Lulusan MK**

**Mata Kuliah**

# 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

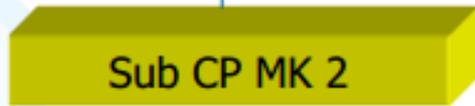
Struktur kemampuan:



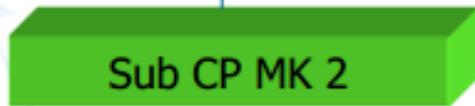
# HIRARKHIKAL



Membuat rangkaian listrik sederhana



Menyusun komponen rangkaian

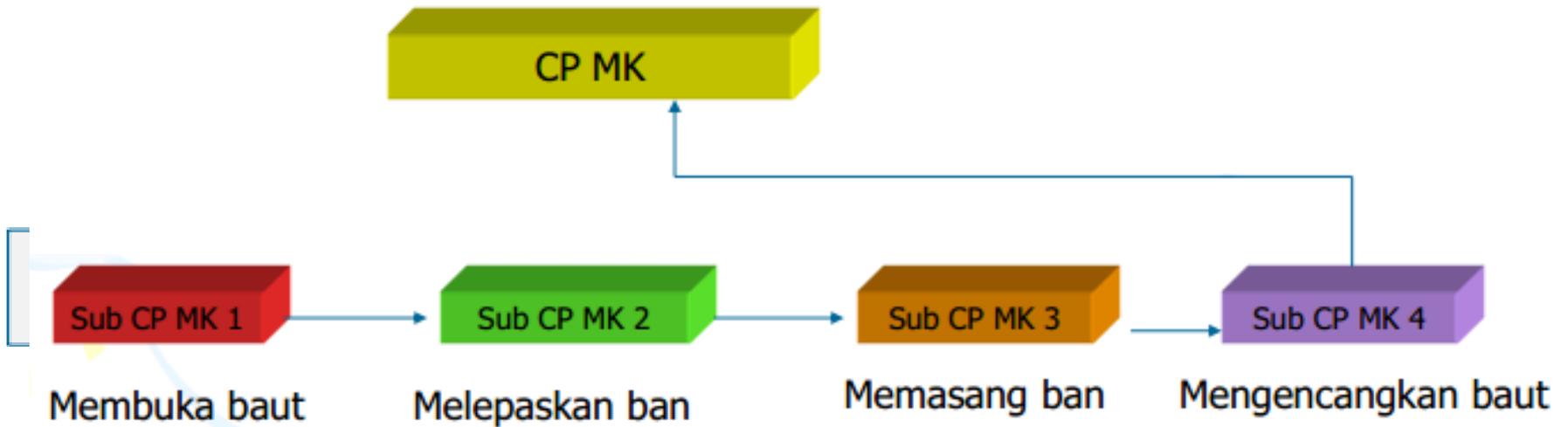


Menjelaskan fungsi berbagai  
Komponen rangkaian

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

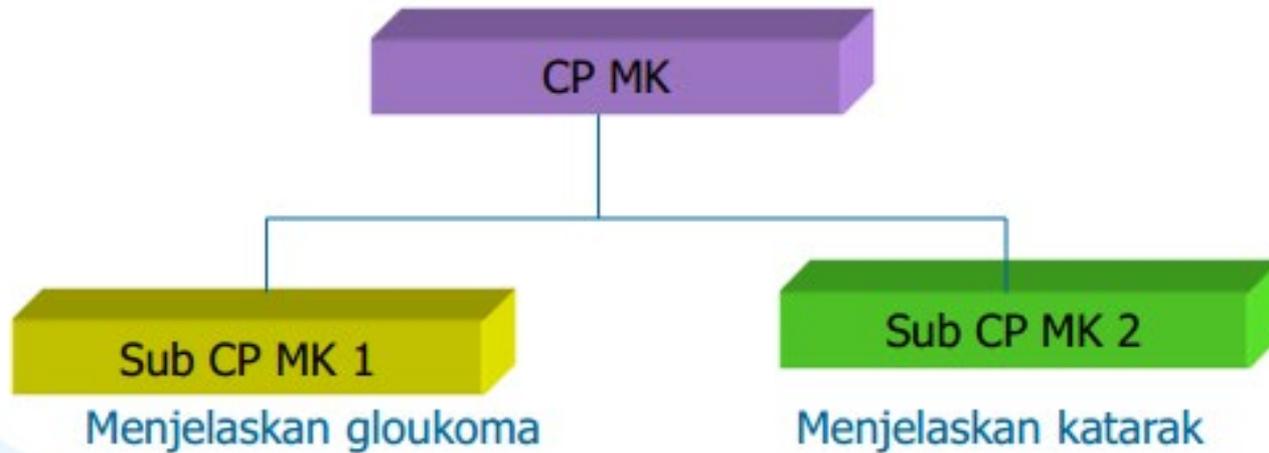
Agar materi Sub CP MK 2 dapat  
dipelajari, maka materi Sub CP MK 1  
harus dikuasai terlebih dahulu

## Mengganti ban



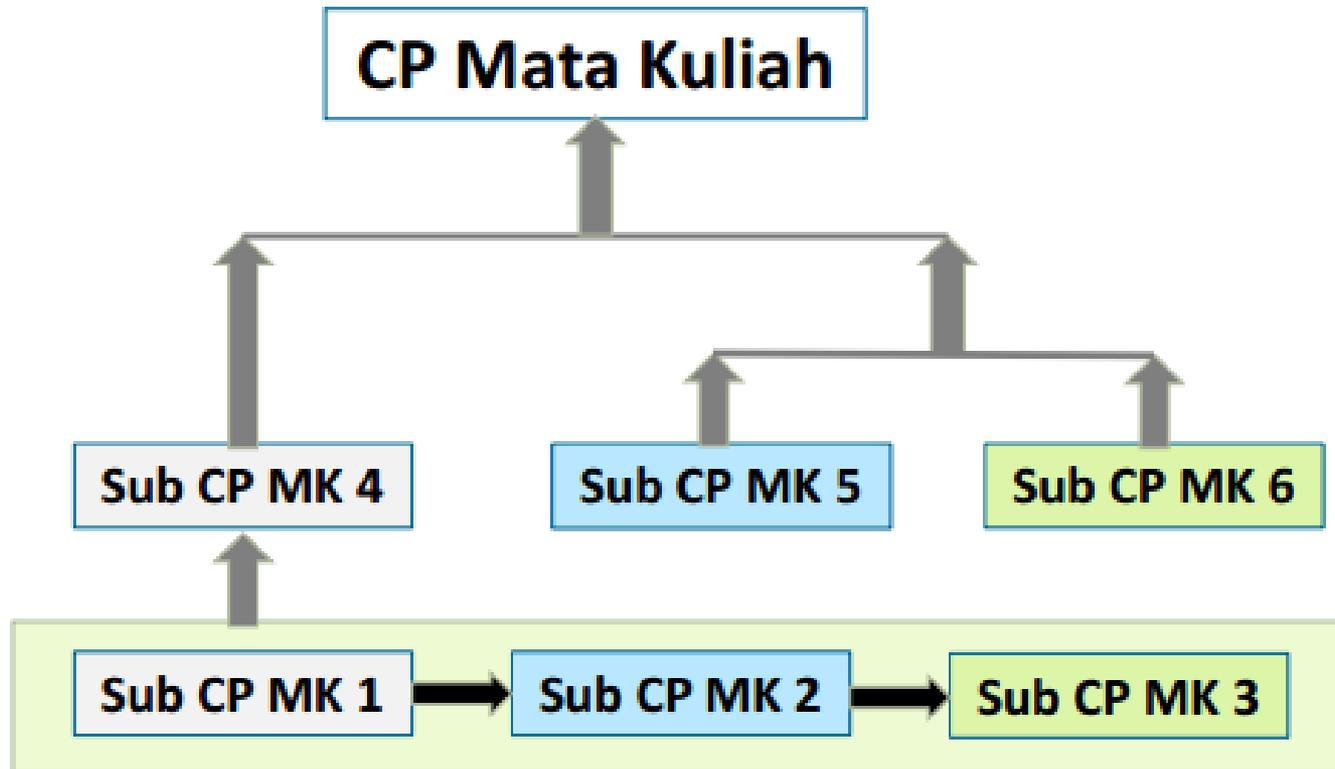
**Setiap Sub CP MK dapat dipelajari tidak berurutan. Tetapi untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dalam CP MK diperlukan pemahaman terhadap urutan Sub CP MK seperti ketika melaksanakannya.**

## Menjelaskan jenis penyakit mata



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

# Kombinasi dari berbagai jenis struktur



The background of the slide is white and filled with numerous colorful question marks in shades of blue, green, red, and yellow. At the bottom of the slide, several human hands are shown reaching upwards, symbolizing inquiry and participation.

**K o m e n t a r ?**

**P e r t a n y a a n ?**

Front-end analysis

Learning activity design

Teaching and Learning Evaluation



Learning goal analysis

Learning content analysis

Analysis of learner characteristics

Before-class      In-class      After-class

Learning process evaluation

Curriculum evaluation

Activity organization evaluation

# RPS dan Sistem Pembelajaran

Discovering problems  
Learning task-based

Identifying problems  
Solving problems  
Cooperative inquiry

Feedback  
Consolidation and promotion  
Self-reflection

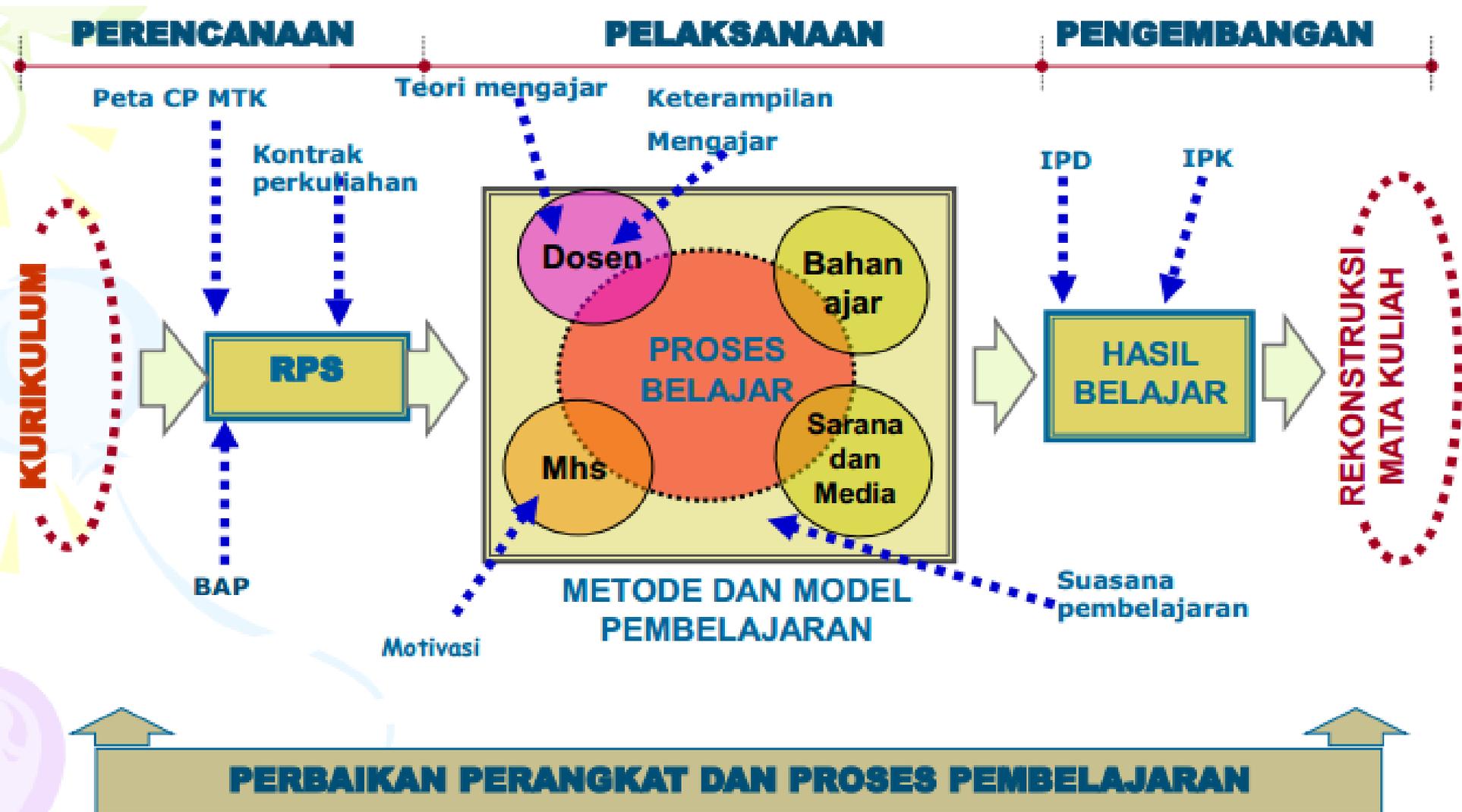
Instructional theory



Learning analysis

Hstar

# Sistem Pembelajaran



# Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

## Tujuan:

1. rancangan pembelajaran setiap MK → menjamin tercapainya capaian pembelajaran lulusan (CPL)
2. rancangan pembelajaran → menjamin tercapainya capaian pembelajaran Mata kuliah (CP-MK)
3. panduan bagi dosen, tim dosen (asisten), teknisi, dan mahasiswa akan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, capaian pembelajaran yang direncanakan, dan indikator ketercapaian
4. panduan bagi dosen, tim dosen (asisten) dalam melaksanakan, mengevaluasi, dan melaporkan hasil penilaian
5. sebagai salah satu instrumen penjaminan mutu pendidikan Program Studi

- ▶ Template RPS Universitas Universal
- ▶ Contoh RPS Mata Kuliah

The background of the slide is white and filled with numerous colorful question marks in shades of blue, green, red, and yellow. At the bottom of the slide, several human hands are shown reaching upwards, suggesting an audience or a group of people asking questions.

**K o m e n t a r ?**

**P e r t a n y a a n ?**

**Wish You a Good luck**

---

---

---

