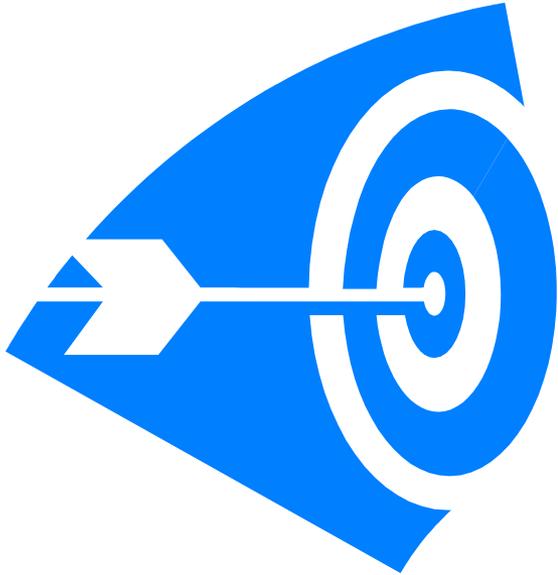


Pembelajaran di Perguruan Tinggi

Lembaga Penjamin Mutu (LPM)

Orientasi Dosen Baru Universitas Universal | 3 Januari 2020

Capaian

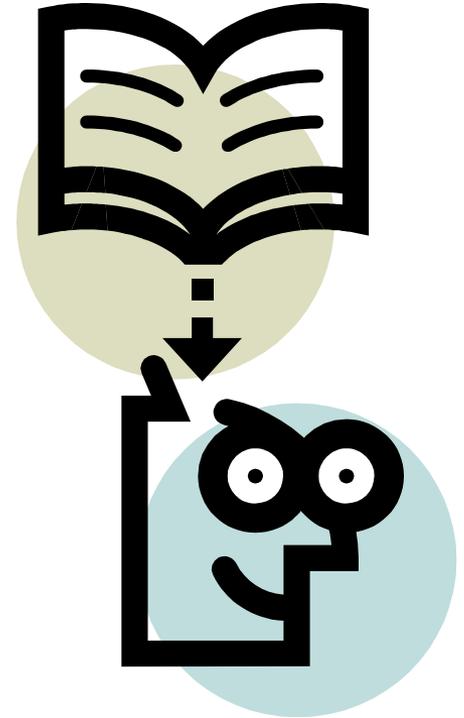


Peserta mampu menjelaskan:

1. **pembelajaran untuk orang dewasa** dikaitkan dengan taksonomi Bloom
2. **penyusunan rencana pembelajaran semester (RPS)** dalam rangka persiapan proses pembelajaran

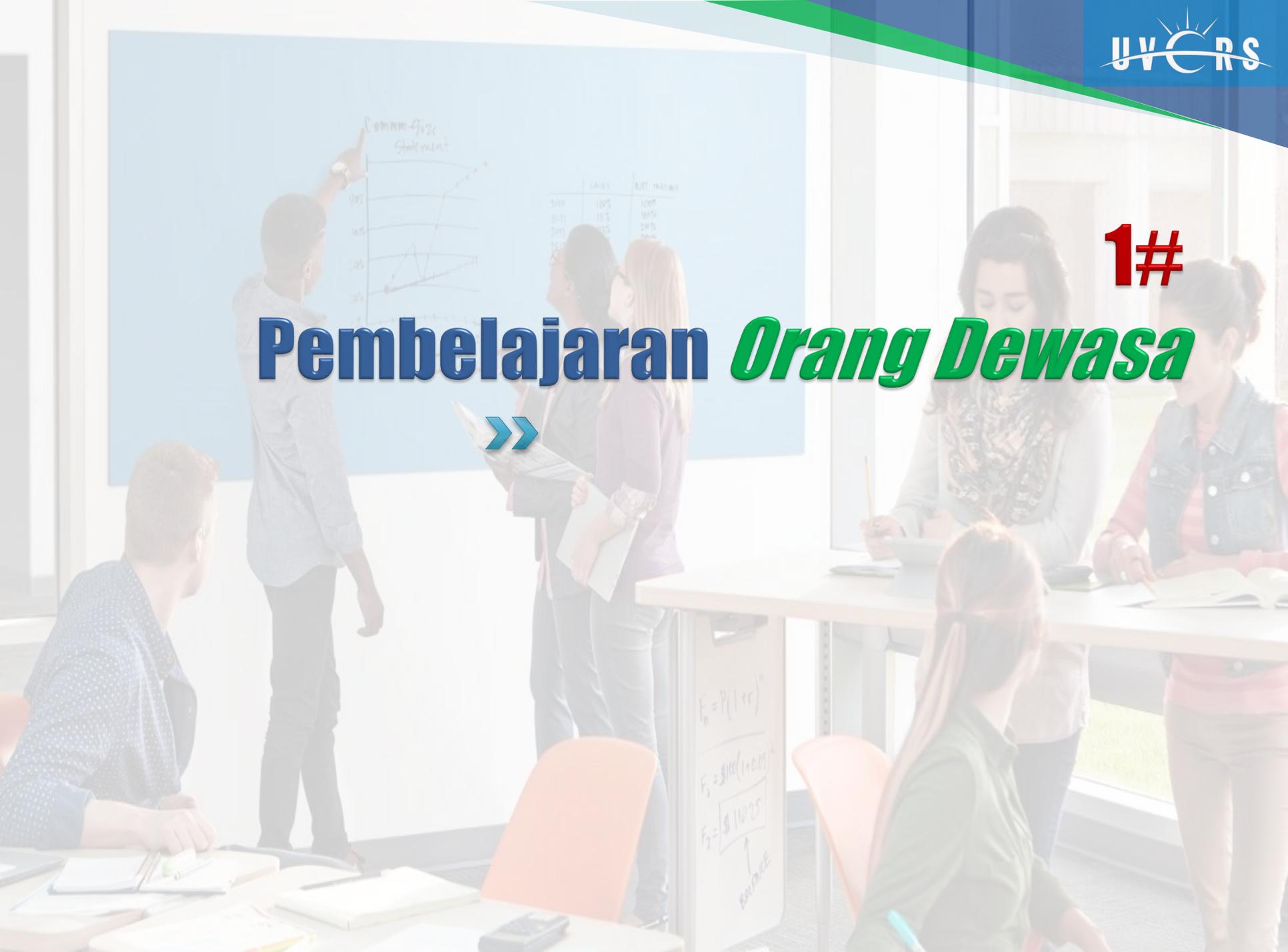
Topik Bahasan

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



1#

Pembelajaran *Orang Dewasa*



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
- ✓ Kondisi belajar
- ✓ Tujuan belajar
- ✓ Umpan balik



Karakteristik *Peserta Didik Orang Dewasa*

- ✓ Mempunyai **pengalaman berbeda**
- ✓ Lebih **menerima saran** dari pada digurui
- ✓ Lebih **perhatian pada hal-hal menarik** dan menjadi kebutuhan
- ✓ Lebih suka **diperlakukan dengan sungguh-sungguh**, 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**

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 proses pembelajaran 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

AUDITORY *learners*

Mendapatkan informasi dengan mendengar

Tidak suka mencatat

Membaca dengan keras

Saat kerja suka bicara pada diri sendiri

Mengulangi kembali serta menirukan nada, irama, dan warna suara

Mudah terganggu oleh keributan

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

TACTILE / KINESTHETIC *learners*

Belajar melalui gerakan, sentuhan, dan melakukan sesuatu

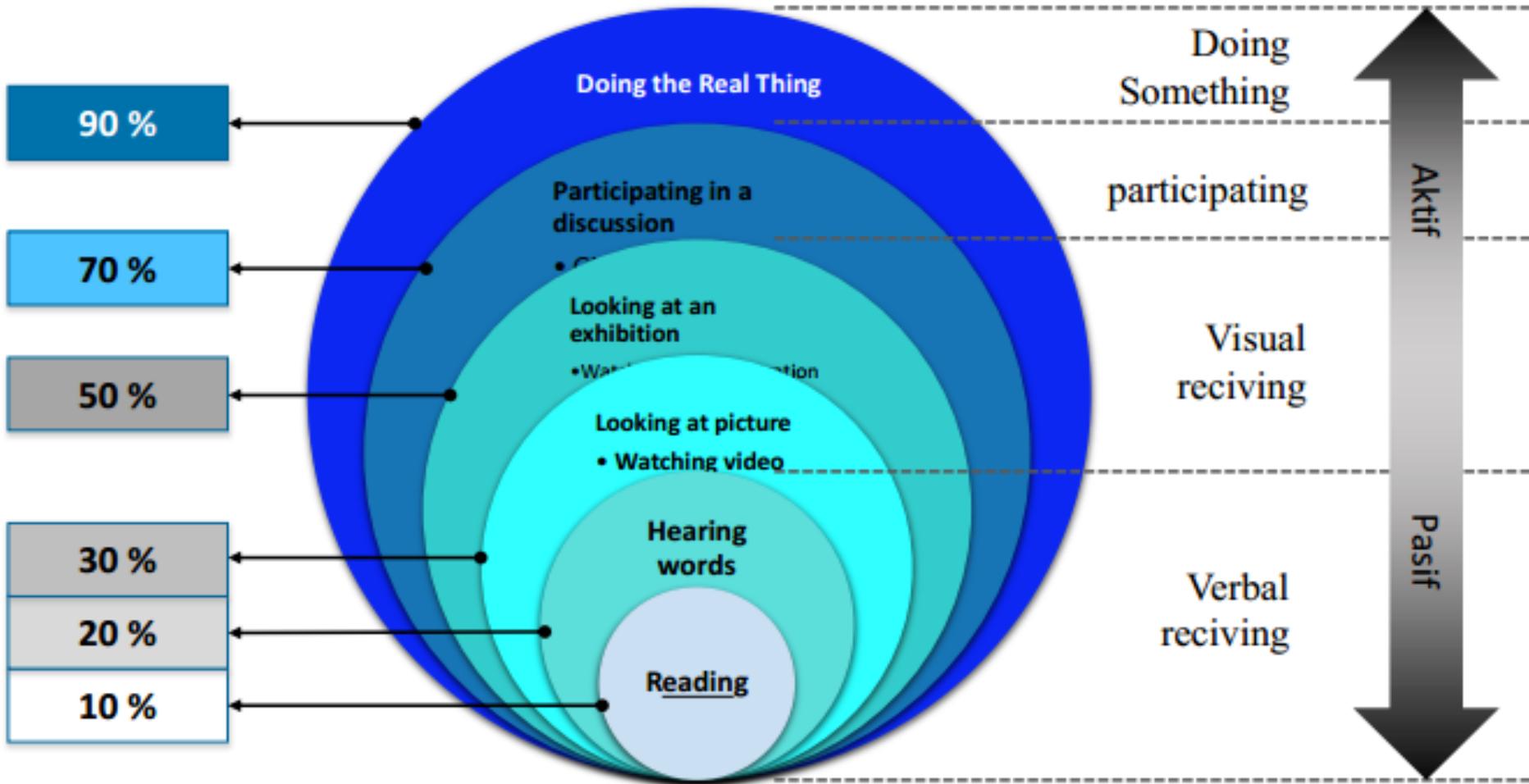
Sulit duduk diam lama karena keinginan kuat untuk beraktifitas dan bereksplorasi

Dalam kuliah sering mencatat informasi yang diperoleh

Lebih mudah memberikan contoh daripada bicara

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 asking questions.

K o m e n t a r ?

P e r t a n y a a n ?

Teori Belajar dan *Pembelajaran*

2#



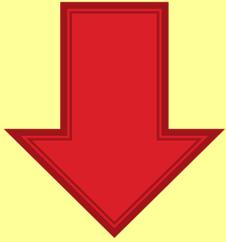
Belajar

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 siberetik

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*

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 interactive or questioning environment.

K o m e n t a r ?

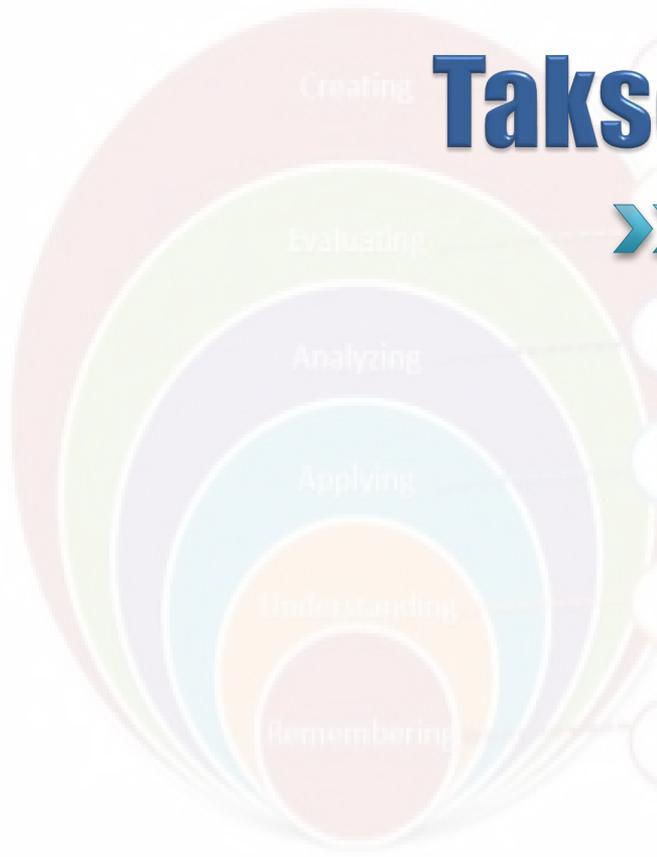
P e r t a n y a a n ?

Revised Version (2000)

Bloom's Taxonomy (Revised)

3#

Taksonomi *Pembelajaran*



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

Uses verbs to describe cognitive process

Penilaian Kemampuan

- Kejujuran
- Komitmen
- Minat
- Apresiasi

SIKAP



- Ketepatan
- Kelancaran
- Kecepatan
- Kerapian

KETRAMPILAN

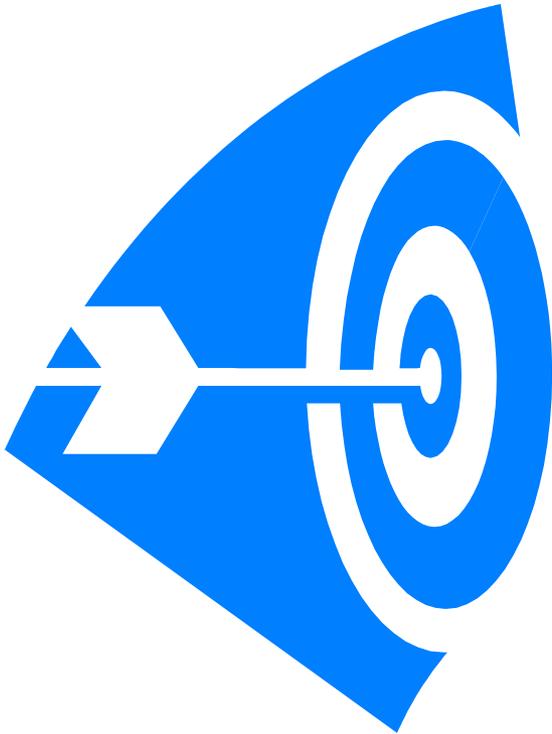


- Benar – Salah
- Analitis – Intuitif
- Tajam – Ruwet
- Pintar – Alot

PEMIKIRAN



Ranah Pembelajaran



1. Ranah KOGNITIF

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

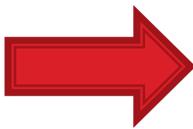
2. Ranah PSIKOMOTOR

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

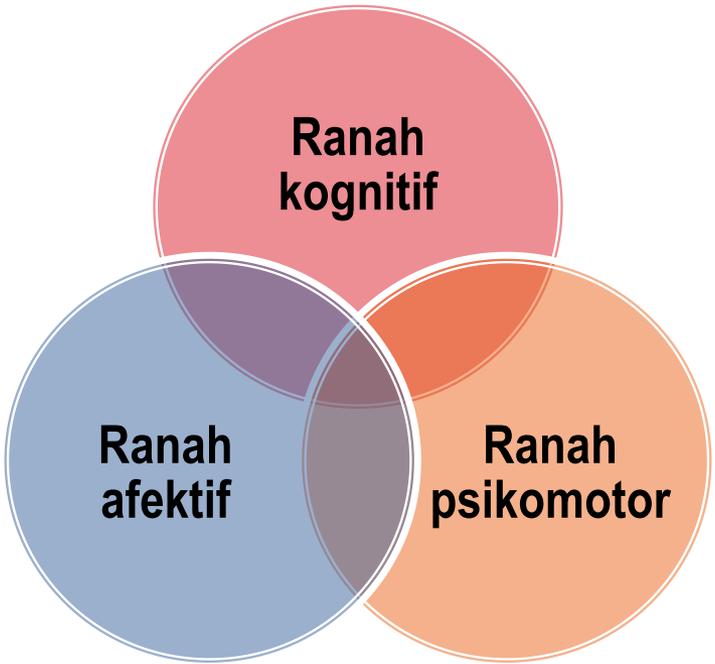
3. Ranah AFEKTIF

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

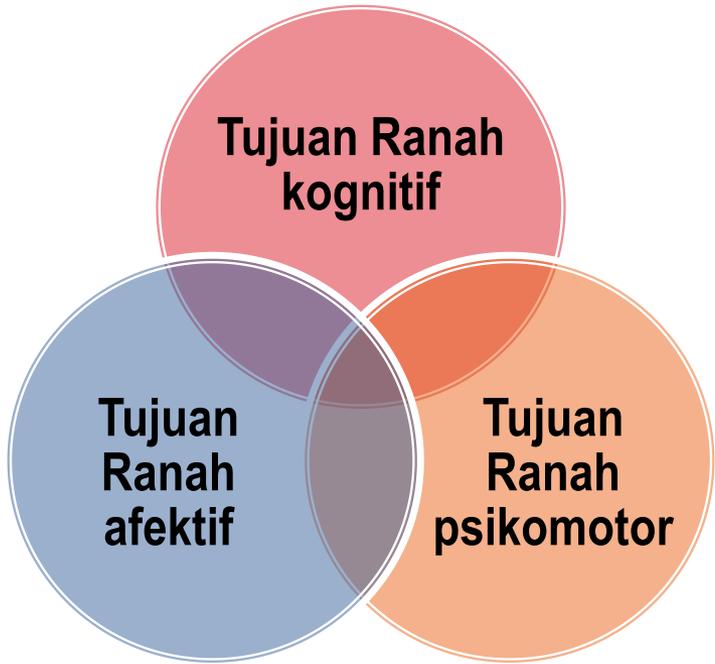
Belajar menyangkut 3 ranah kemampuan



Tujuan belajar juga menyangkut 3 ranah kemampuan



Teori Bloom



Taksonomi tujuan pembelajaran (tujuan instruksional)

Taksonomi Bloom

Taksonomi Bloom merujuk pada taksonomi yang dibuat pertama kali oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956 untuk tujuan pendidikan

Dalam hal ini, tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa *domain* (ranah, kawasan) dan setiap domain tersebut dibagi kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hierarkinya

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. Mengenal 2. Mengingat 	Dapatkah mahasiswa mengingat informasi?
C2-Memahami	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menafsirkan 2. Memberi contoh 3. Meringkas 4. Menarik inferensi 5. Membandingkan 6. Menjelaskan 	Dapatkah mahasiswa menjelaskan sebuah ide atau konsep?
C3-Mengaplikasikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjalankan 2. mengimplementasikan 	Dapatkah mahasiswa menggunakan informasi dengan cara yang baru?
C4-Menganalisis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguraikan 2. Mengorganisir 3. Menemukan makna tersirat 	Dapatkah mahasiswa membedakan antara bagian yang berbeda?
C5-Mengevaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memeriksa 2. Mengkritik 	Dapatkah mahasiswa menjustifikasi sebuah pendirian atau keputusan?
C6-Mencipta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merumuskan 2. Merencanakan 3. Memproduksi 	Dapatkan mahasiswa menciptakan produk baru atau sudut pandang(an) baru?

contoh **KKO** taksonomi revisi

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

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 intruksi 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

(Kathwol 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, mengombinasikan, 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

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 ?

4#

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





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

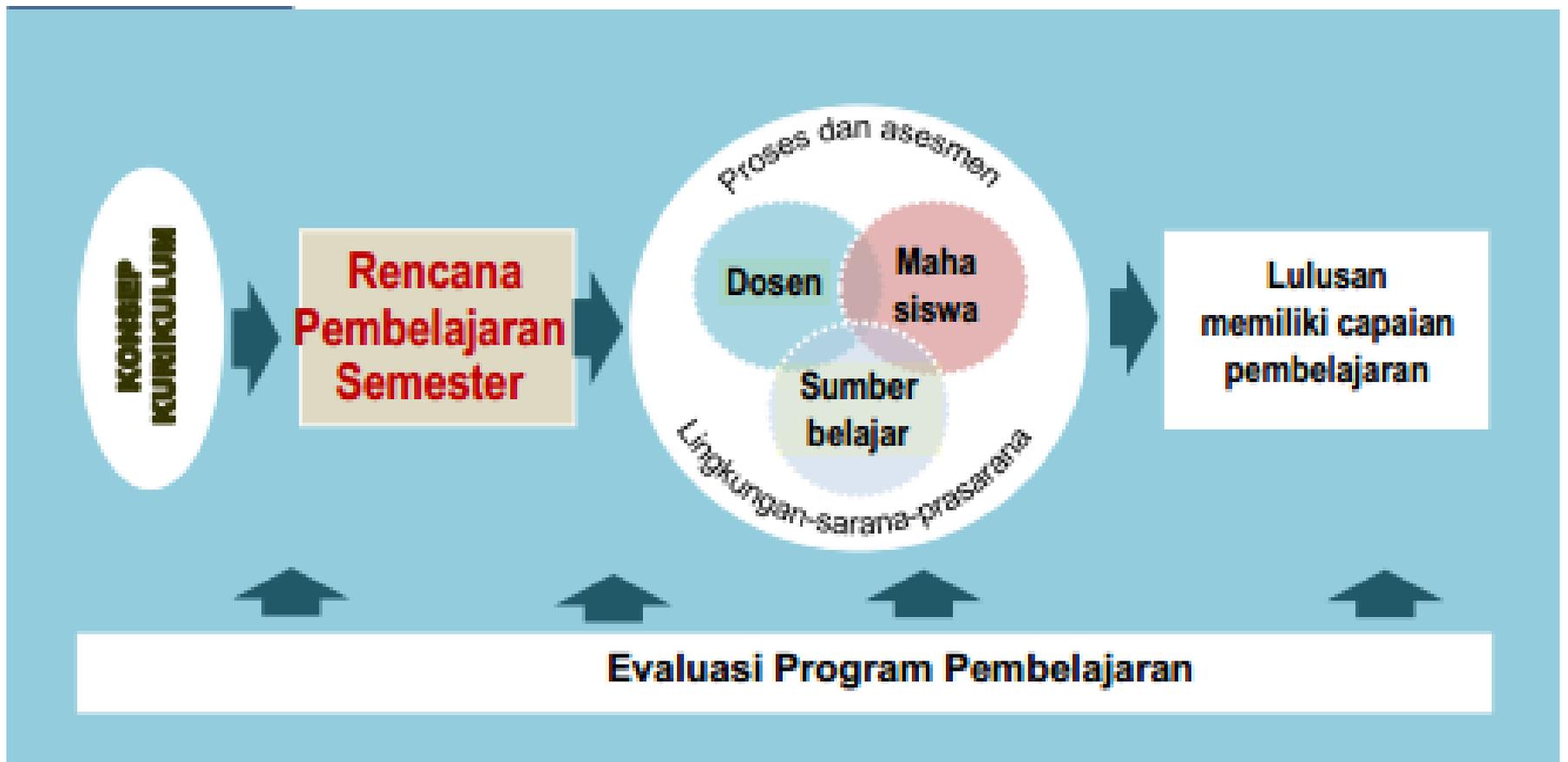


Kurikulum sebagai Program Pembelajaran

Rancangan

Pembelajaran

Luaran



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

Model Belajar	Aktivitas Mahasiswa	Aktivitas Dosen
<i>Small group discussion</i>	Membentuk kelompok (5-10), memilih bahan diskusi, mempresentasikan paper dan mendiskusikan di kelas	Membuat rancangan bahan diskusi dan aturan diskusi, menjadi moderator dan sekaligus mengulas pada setiap akhir sesi diskusi mahasiswa
Simulasi	Mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan kepadanya, atau mempraktekkan/mencoba berbagai model (komputer) yang telah disiapkan	Merancang situasi/kegiatan yang mirip dengan sesungguhnya bisa berupa bermain peran, model komputer, atau berbagai latihan simulasi, kemudian membahas kinerja mahasiswa

Model Belajar	Aktivitas Mahasiswa	Aktivitas Dosen
<i>Discovery learning</i>	Mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan	Menyediakan data atau petunjuk (metode) untuk menelusuri suatu pengetahuan yang harus dipelajari oleh mahasiswa, memeriksa dan memberi ulasan terhadap hasil belajar mandiri mahasiswa
<i>Self-directed learning</i>	Merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan, dan menilai pengalaman belajarnya sendiri	Sebagai fasilitator memberi arahan, bimbingan, dan konfirmasi terhadap kemajuan belajar yang telah dilakukan individu mahasiswa

Model Belajar	Aktivitas Mahasiswa	Aktivitas Dosen
<i>Cooperative learning</i>	Membahas dan menyimpulkan masalah/tugas yang diberikan dosen secara berkelompok	Merancang dan memonitor proses belajar dan hasil belajar kelompok mahasiswa, menyiapkan suatu masalah/kasus atau bentuk tugas untuk diselesaikan oleh mahasiswa secara berkelompok
<i>Colaborative learning</i>	Bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas, membuat rancangan poses dan bentuk penilaian berdasarkan konsensus kelompoknya sendiri	Merancang tugas yang bersifat <i>open-ended</i> , sebagai fasilitator dan motivator

Model Belajar	Aktivitas Mahasiswa	Aktivitas Dosen
<i>Contextual instruction</i>	Membahas konsep (teori) dan kaitannya dengan situasi nyata, melakukan studi lapangan/terjun di dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian teori	Menjelaskan bahan kajian yang bersifat teori dan mengaitkannya dengan situasi nyata kehidupan sehari-hari atau kerja profesional, menyusun tugas untuk studi mahasiswa terjun ke lapangan
<i>Project-based learning</i>	Mengerjakan tugas (proyek) yang telah dirancang secara sistematis, menunjukkan kinerja dan mempertanggungjawabkan hasil kerjanya di forum	Merancang suatu tugas (proyek) yang sistematis agar mahasiswa belajar pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencarian yang terstruktur dan kompleks, merumuskan dan melakukan proses bimbingan dan asesmen

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 ?

Knowledge and understanding

Intellectual skills

Recalling important information

Level 1: Knowledge

- Define
- Repeat
- List
- Record
- Recall
- Name
- Relate

Explaining important information

Level 2: Comprehension

- Translate
- Discuss
- Describe
- Recognize
- Explain
- Express
- Locate
- Review
- Report
- Tell

Solving closed-ended problems

Level 3: Application

- Interpret
- Apply
- Employ
- Use
- Demonstrate
- Practise
- Illustrate
- Operate
- Schedule
- Sketch

Solving open-ended problems

Level 4: Analysis

- Distinguish
- Analyse
- Differentiate
- Appraise
- Calculate
- Experiment
- Test
- Compare
- Contrast
- Criticize
- Inspect
- Debate
- Question
- Solve
- Examine
- Categorize

Creating unique answers to problems

Level 5: Evaluation

- Compose
- Plan
- Propose
- Design
- Formulate
- Arrange
- Assemble
- Collect
- Construct
- Create
- Set up
- Organize
- Manage
- Prepare

5#

- Appraise
- Evaluate
- Rate
- Compare
- Revise
- Assess
- Estimate

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



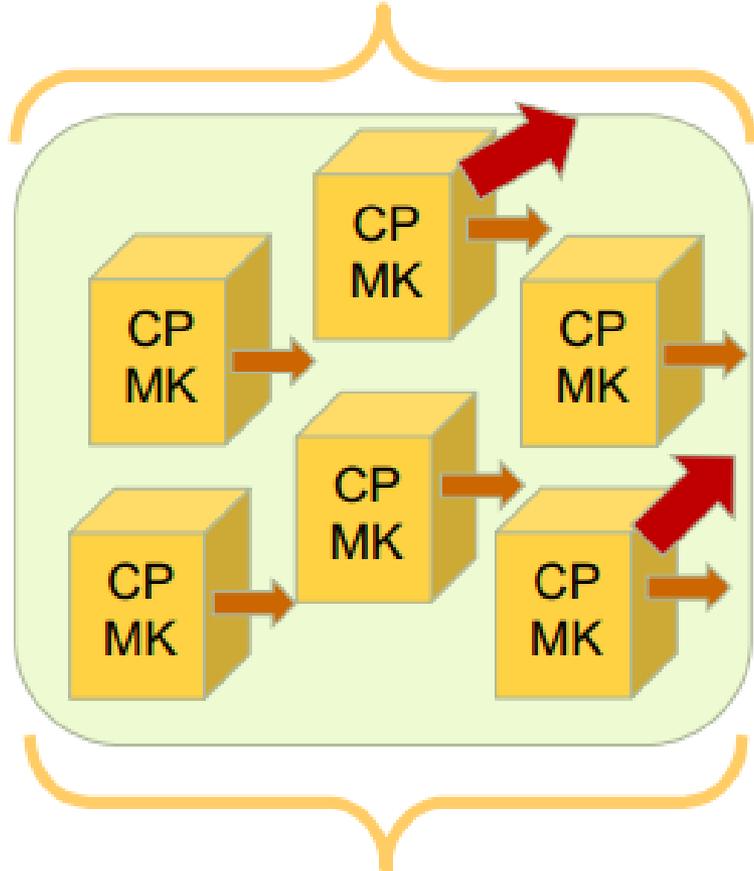
CP MK adalah tujuan yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran satu mata kuliah

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

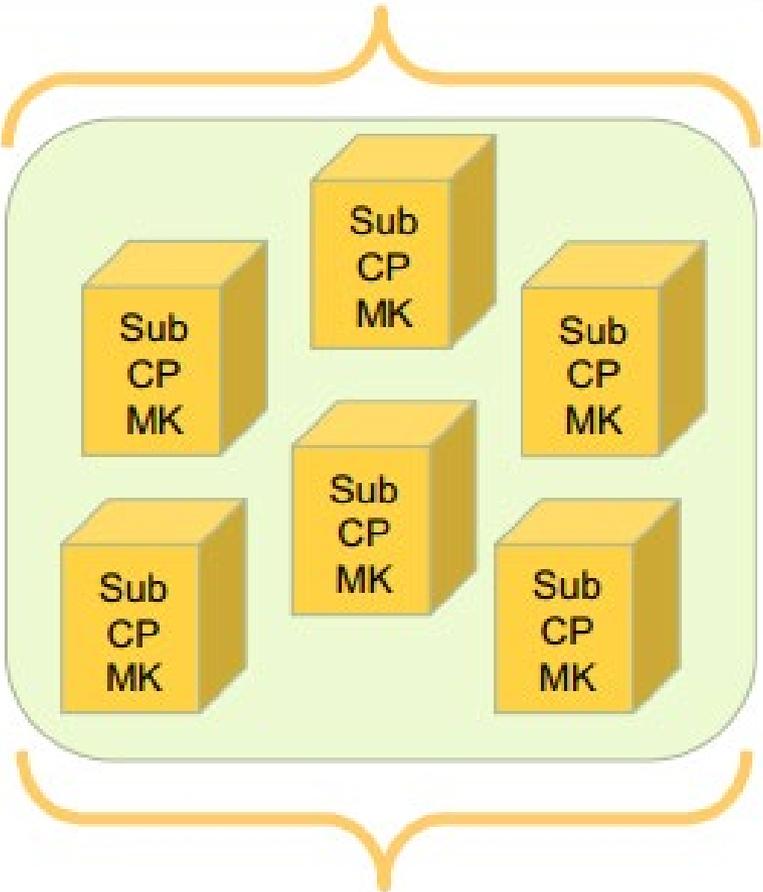


Lulusan

KPT

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

CP Mata Kuliah



Peserta MK

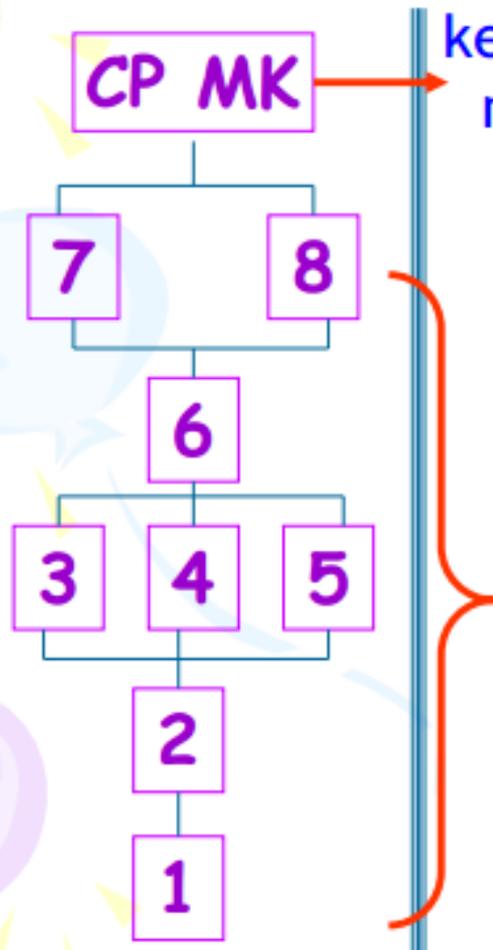
Lulusan MK

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

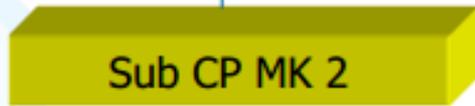
Struktur kemampuan:



HIRARKHIKAL



Membuat rangkaian listrik sederhana



Menyusun komponen rangkaian

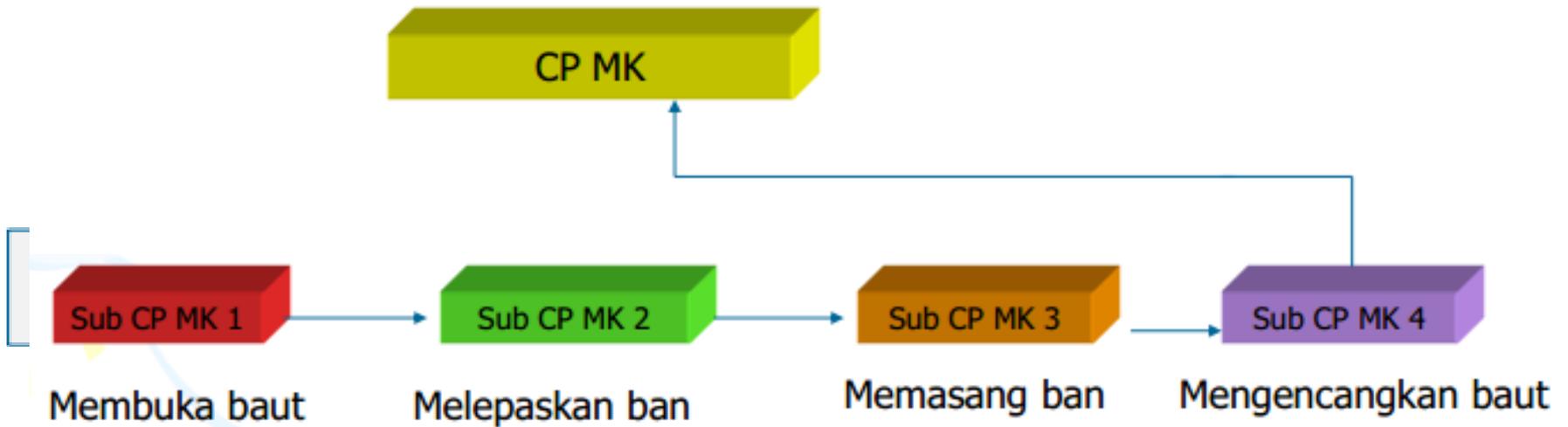


Menjelaskan fungsi berbagai
Komponen rangkaian

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

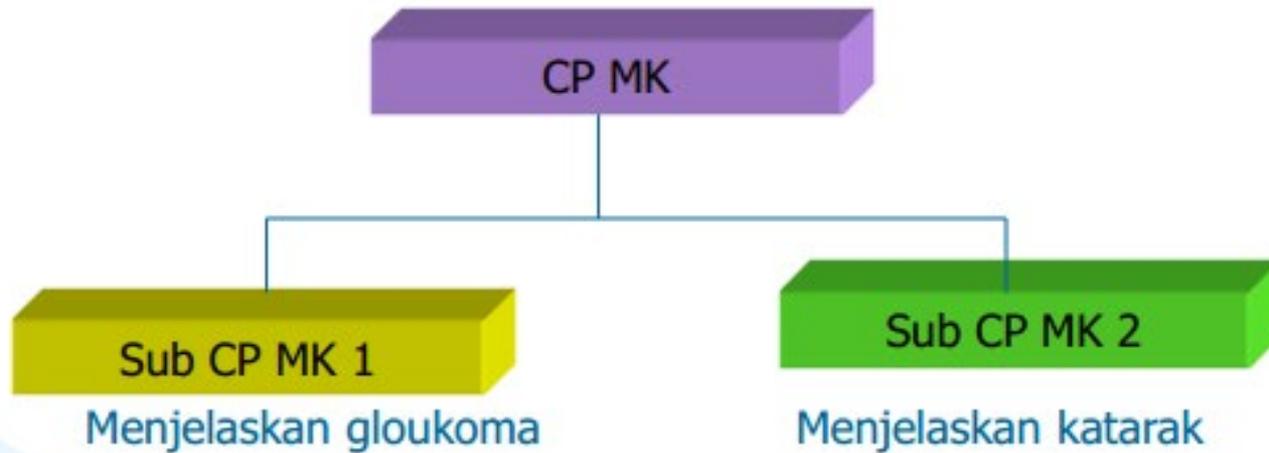
Agar materi Sub CP MK 2 dapat
dipelajari, maka materi Sub CP MK 1
harus dikuasai terlebih dahulu

Mengganti ban



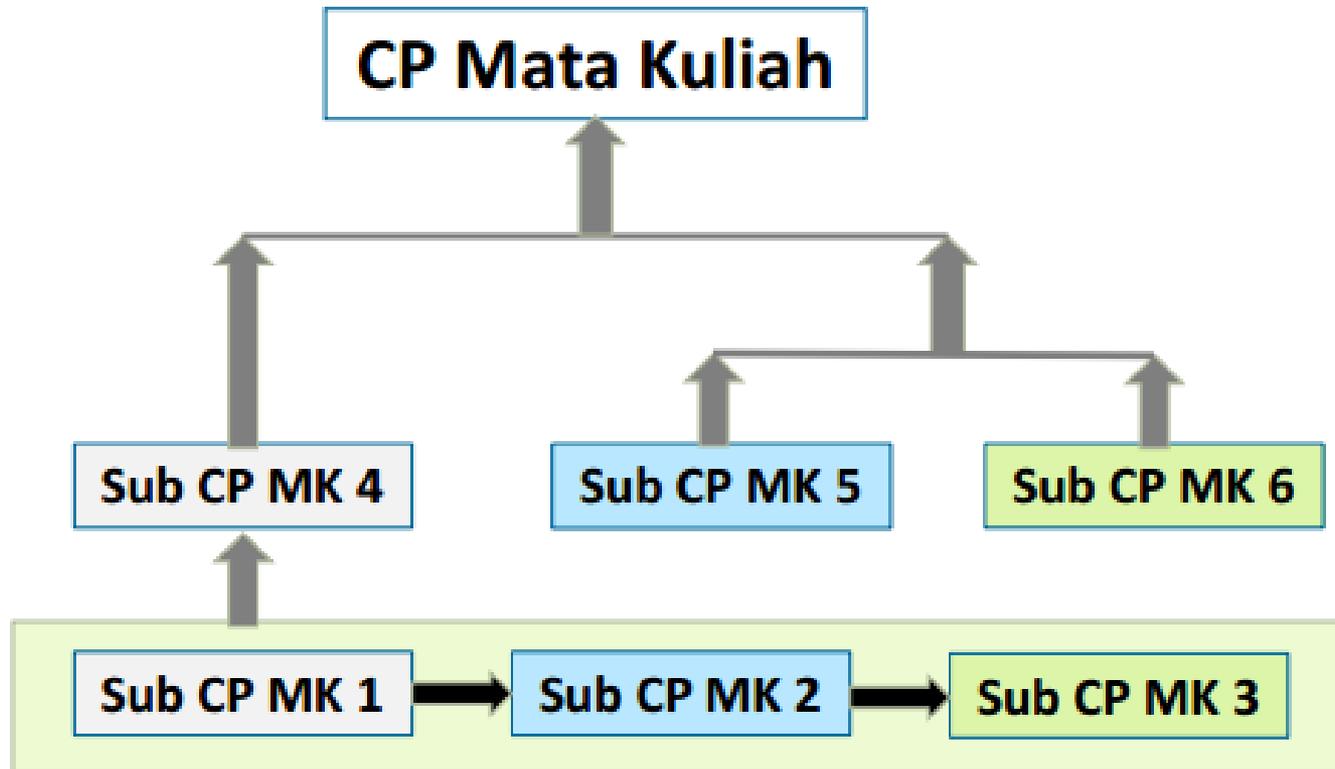
Setiap Sub CP MK dapat dipelajari tidak berurutan. Tetapi untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dalam CP MK diperlukan pemahaman terhadap urutan Sub CP MK seperti ketika melaksanakannya.

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, 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 ?

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

6#

RPS dan Sistem Pembelajaran

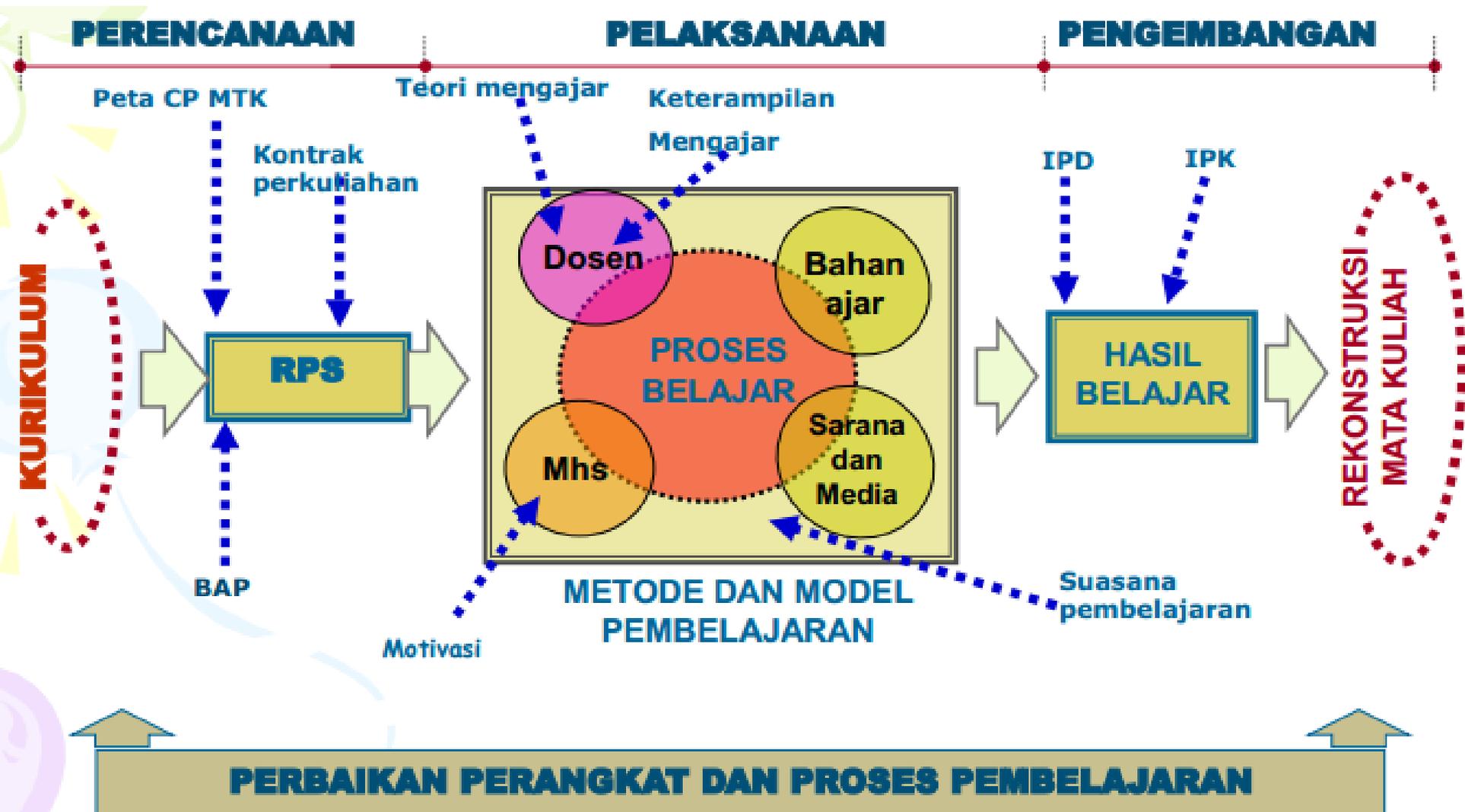
Instructional theory



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

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 up, palms facing forward, as if participating in a Q&A session.

K o m e n t a r ?

P e r t a n y a a n ?

Wish You a Good luck

