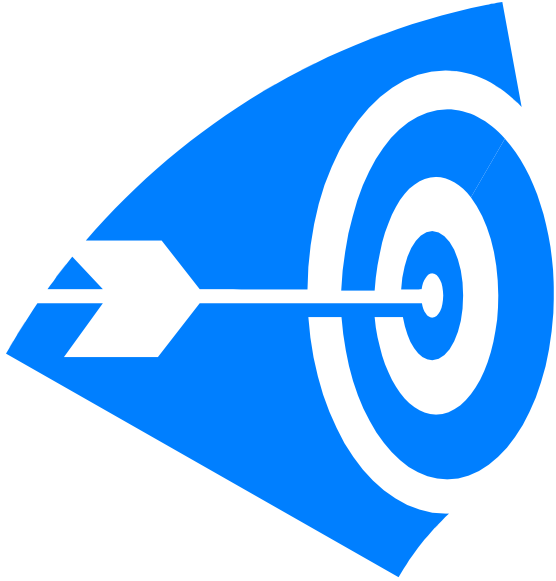


# **Pembelajaran di Perguruan Tinggi**

**Lembaga Penjamin Mutu (LPM)**

Orientasi Dosen Baru Universitas Universal | 3 Januari 2020

# Capaian

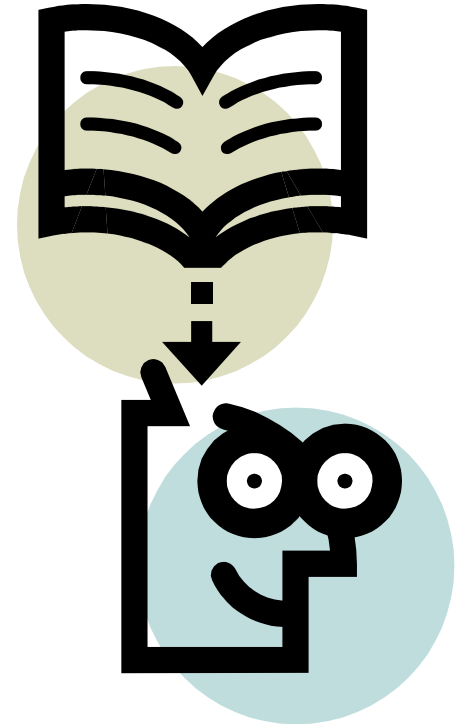


Peserta mampu menjelaskan:

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

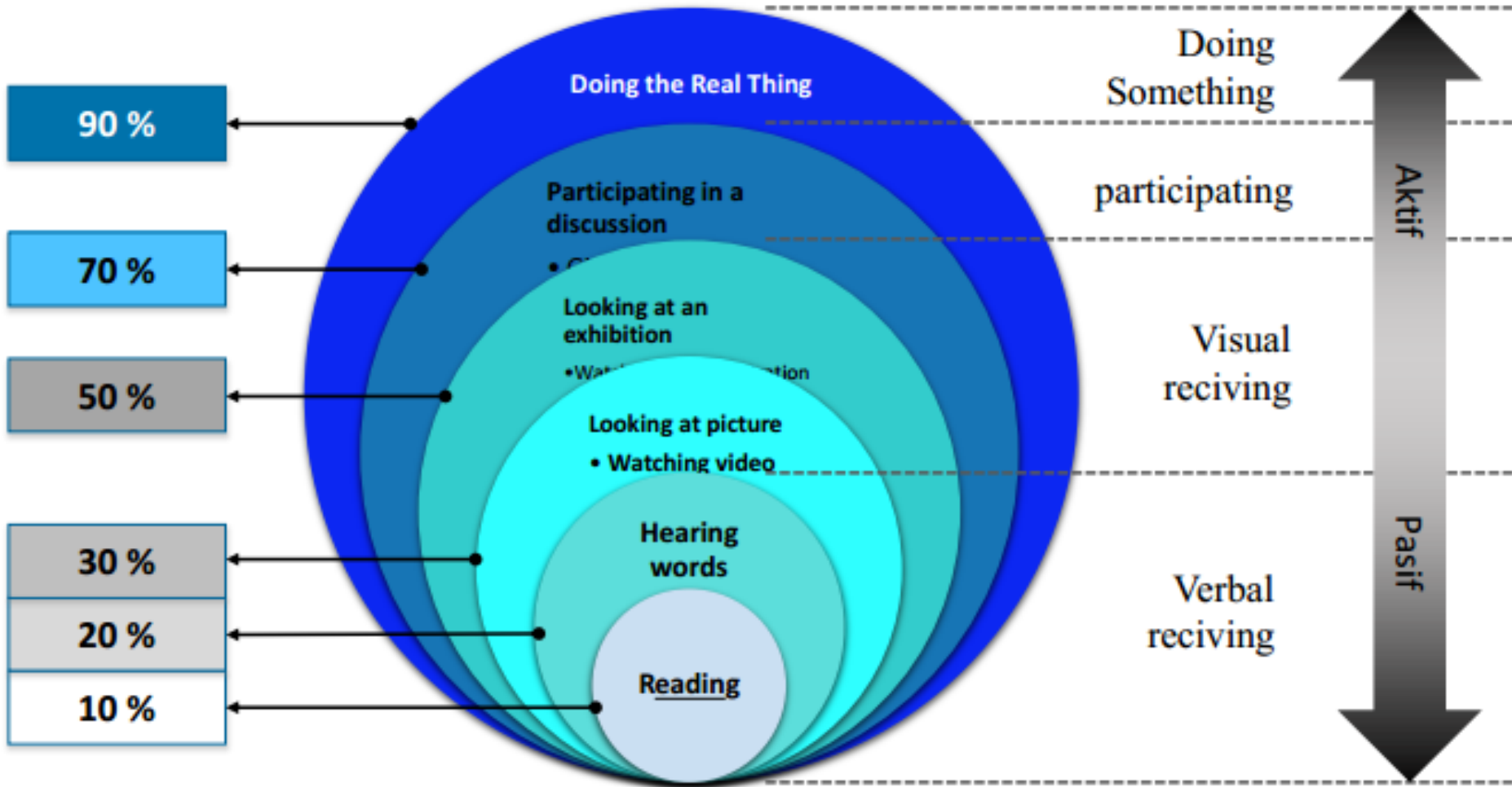
Sulit duduk diam lama karena keinginan kuat untuk beraktifitas dan bereksplorasi

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, symbolizing inquiry and participation.

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

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

# Teori Belajar dan *Pembelajaran*

2#



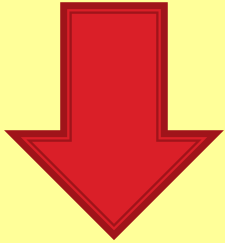
# Belajar

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 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*



# 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 is a light blue gradient with a pattern of colorful question marks (red, green, yellow, blue) and several hands raised from the bottom, suggesting a Q&A session or a discussion.

**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

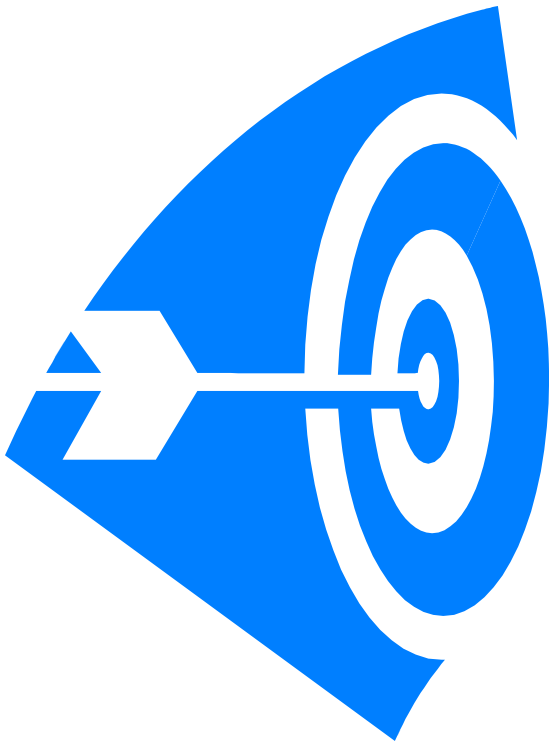


- Benar – Salah
- Analitis – Intuitif
- Tajam – Ruwet
- Pintar – Alot

## 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

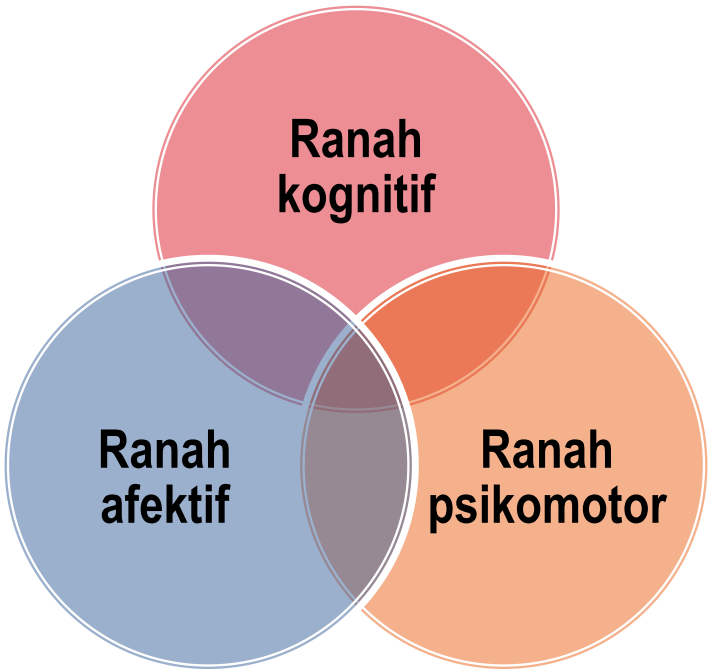
## 3. Ranah AFEKTIF

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

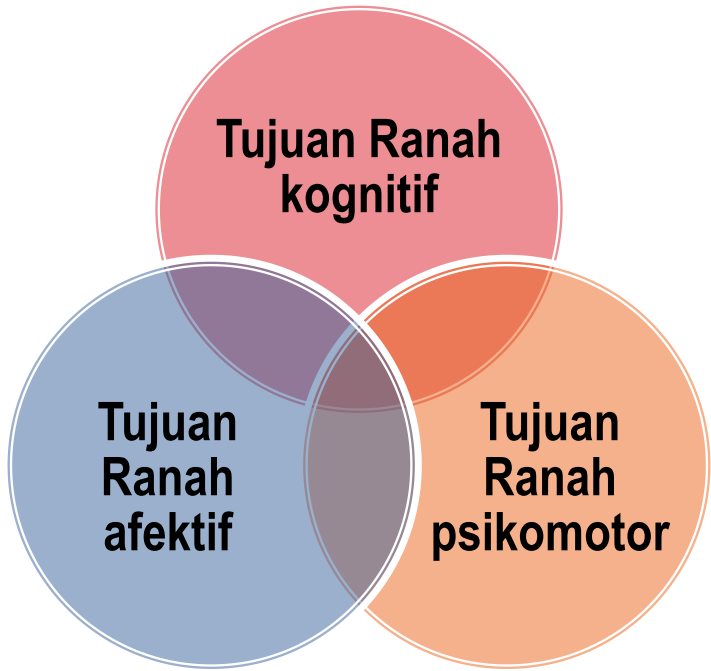
**Belajar menyangkut 3 ranah kemampuan**



**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
<b>C1</b>	Pengetahuan	Mengingat
<b>C2</b>	Pemahaman	Memahami
<b>C3</b>	Aplikasi	Mengaplikasikan
<b>C4</b>	Analisis	Menganalisis
<b>C5</b>	Sintesis	Mengevaluasi
<b>C6</b>	Evaluasi	Mencipta



# Dimensi proses **kognitif**

Level	Dimensi proses kognitif	Deskripsi
<b>C1-Mengingat</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal</li> <li>2. Mengingat</li> </ol>	Dapatkah mahasiswa mengingat informasi?
<b>C2-Memahami</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menafsirkan</li> <li>2. Memberi contoh</li> <li>3. Meringkas</li> <li>4. Menarik inferensi</li> <li>5. Membandingkan</li> <li>6. Menjelaskan</li> </ol>	Dapatkah mahasiswa menjelaskan sebuah ide atau konsep?
<b>C3-Mengaplikasikan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjalankan</li> <li>2. mengimplementasikan</li> </ol>	Dapatkah mahasiswa menggunakan informasi dengan cara yang baru?
<b>C4-Menganalisis</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menguraikan</li> <li>2. Mengorganisir</li> <li>3. Menemukan makna tersirat</li> </ol>	Dapatkah mahasiswa membedakan antara bagian yang berbeda?
<b>C5-Mengevaluasi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memeriksa</li> <li>2. Mengkritik</li> </ol>	Dapatkah mahasiswa menjustifikasi sebuah pendirian atau keputusan?
<b>C6-Mencipta</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merumuskan</li> <li>2. Merencanakan</li> <li>3. Memproduksi</li> </ol>	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 Mendiversifikasikan 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
<b>P1-Imitasi</b>	perilaku yang dilakukan oleh mahasiswa setelah ia meniru perilaku yang dilakukan orang lain	mengikuti, mengulangi, menggambarkan, menguapkan, menggabungkan, mengatur, menyesuaikan
<b>P2-Manipulasi</b>	perilaku yang dilakukan oleh mahasiswa tanpa bantuan visual namun diberi petunjuk berupa intruksi tertulis maupun intruksi verbal	mendapatkan, membuat, memanipulasi, merancang
<b>P3-Presisi</b>	mahasiswa dapat melakukan suatu perilaku dengan baik tanpa contoh visual, instruksi tertulis maupun instruksi verbal	dengan tepat, dengan lancar tanpa kesalahan
<b>P4-Artikulasi</b>	perilaku mahasiswa yang menunjukkan serangkaian gerakan dengan akurat, urutan yang benar dan tepat	selaras, terkoordinasi, stabil, lancar, mensketsa, menimbang, menjeniskan
<b>P5-Naturalisasi</b>	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, 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

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 ?**

**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

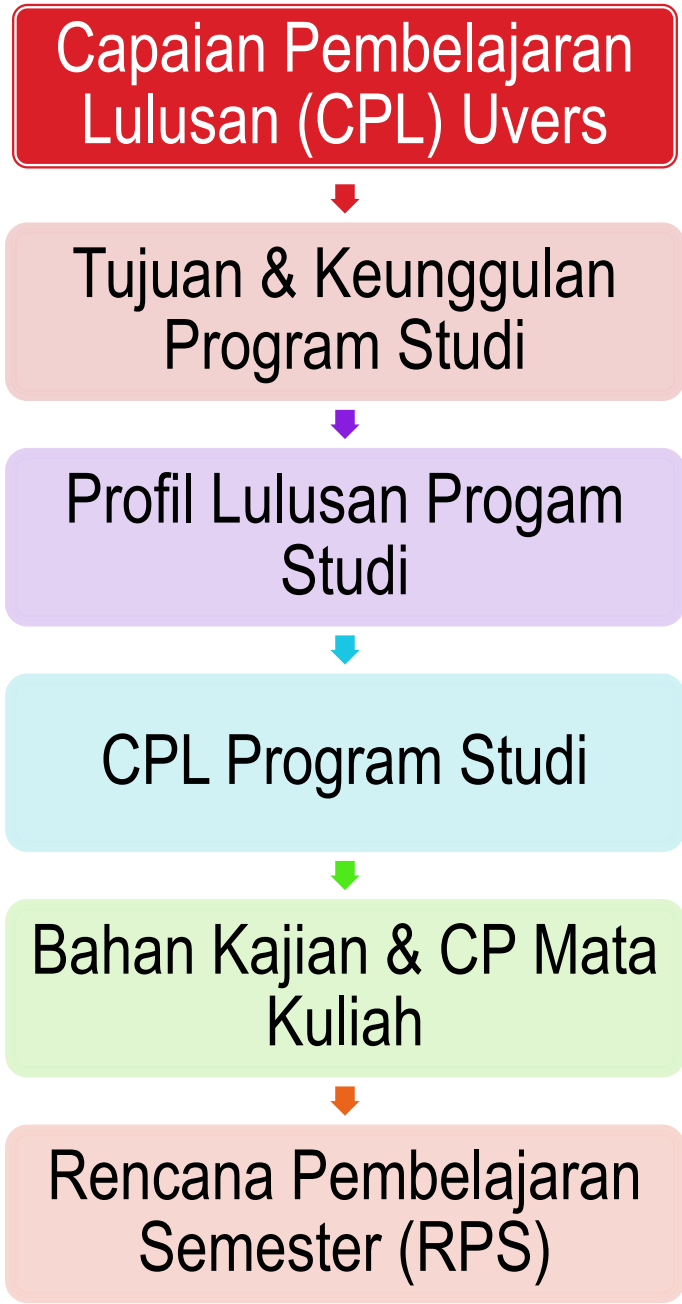
- yang digunakan sebagai **pedoman penyelenggaraan program studi**

- (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

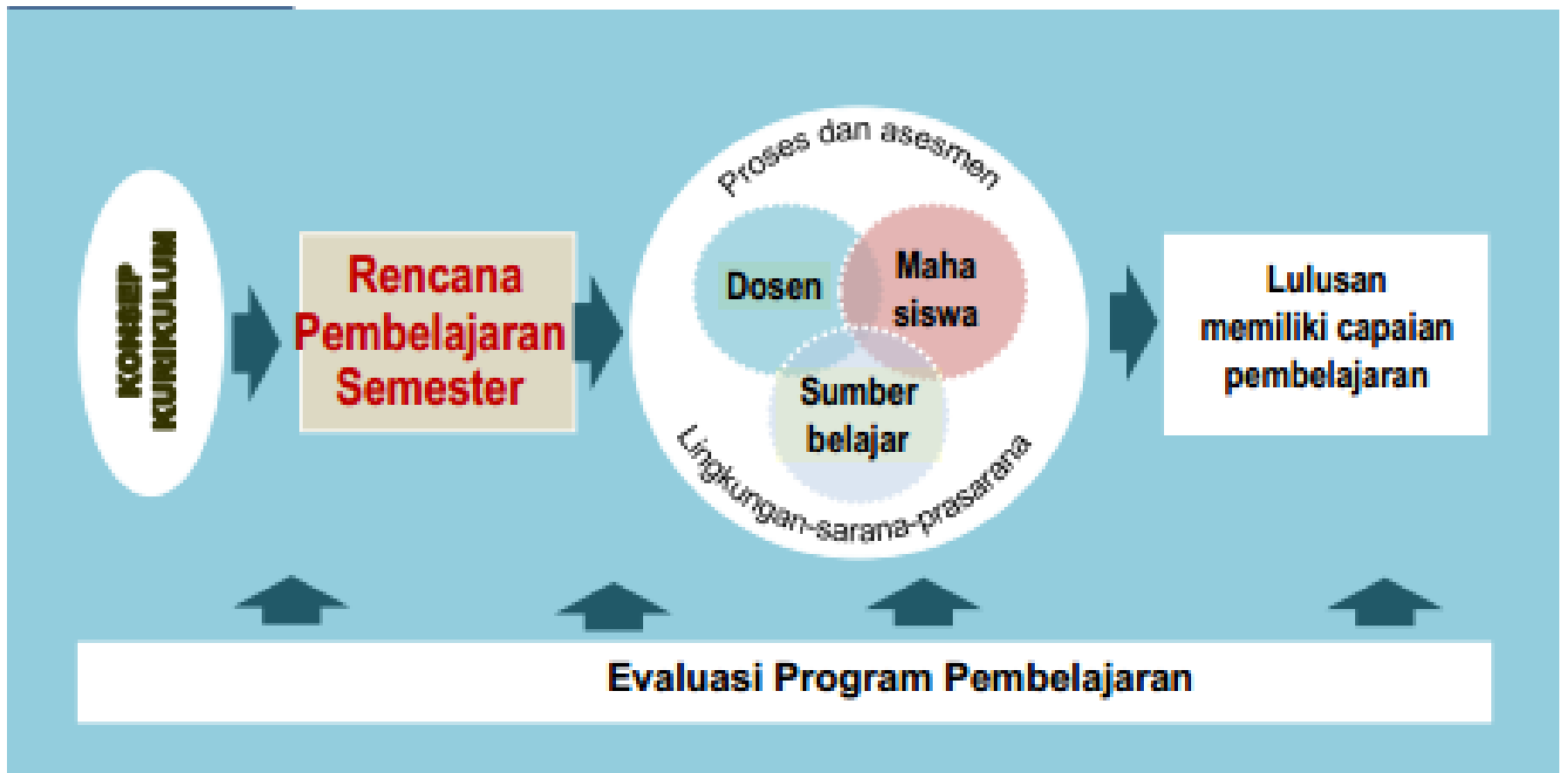


# Kurikulum sebagai Program Pembelajaran

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, yellow, and red. 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 ?**

Knowledge and understanding

Intellectual skills

# Analisis Pembelajaran

5#

- 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

- Making judgements based on a sound knowledge base
- Level 6: Evaluation**
- Appraise
  - Evaluate
  - Rate
  - Compare
  - Revise
  - Assess
  - Estimate

# 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



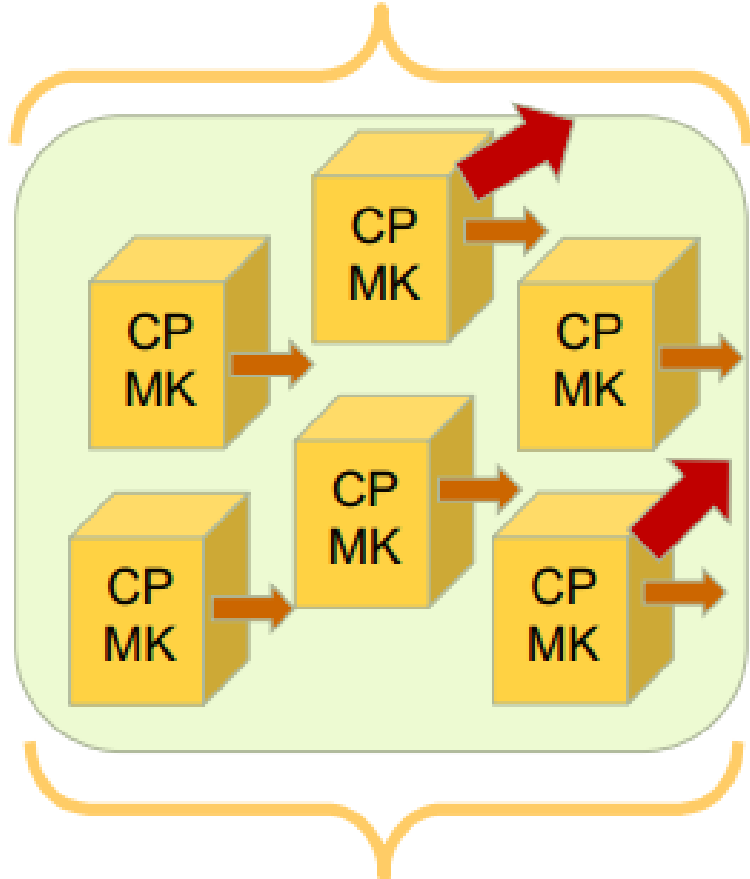
**CP MK** adalah tujuan yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran satu mata kuliah

**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

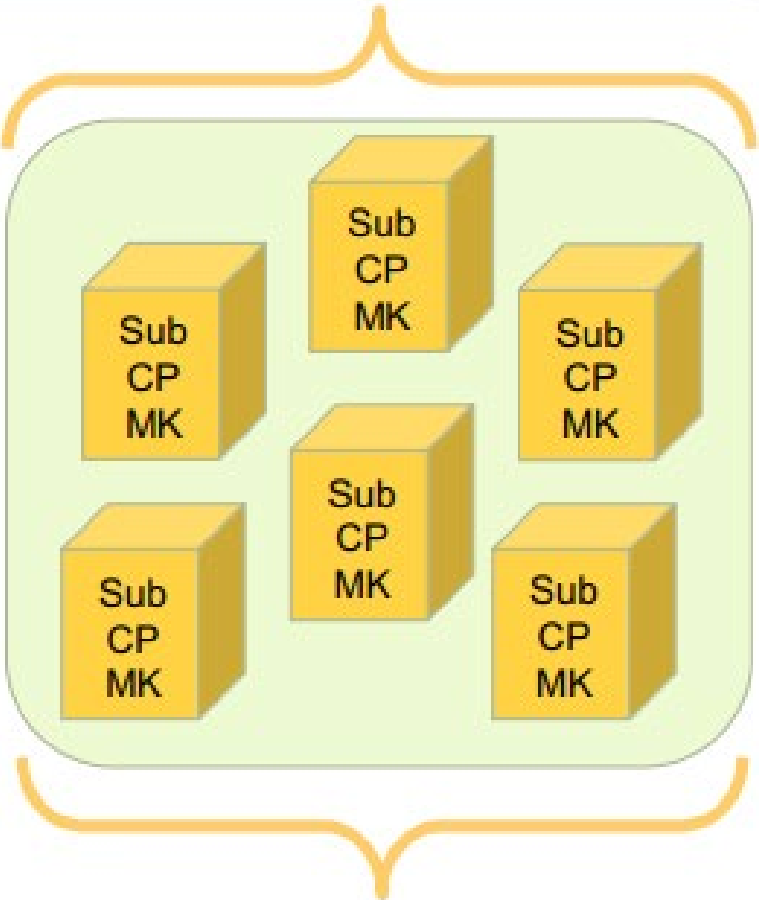


Lulusan

**KPT**

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

**CP Mata Kuliah**



**Peserta MK**

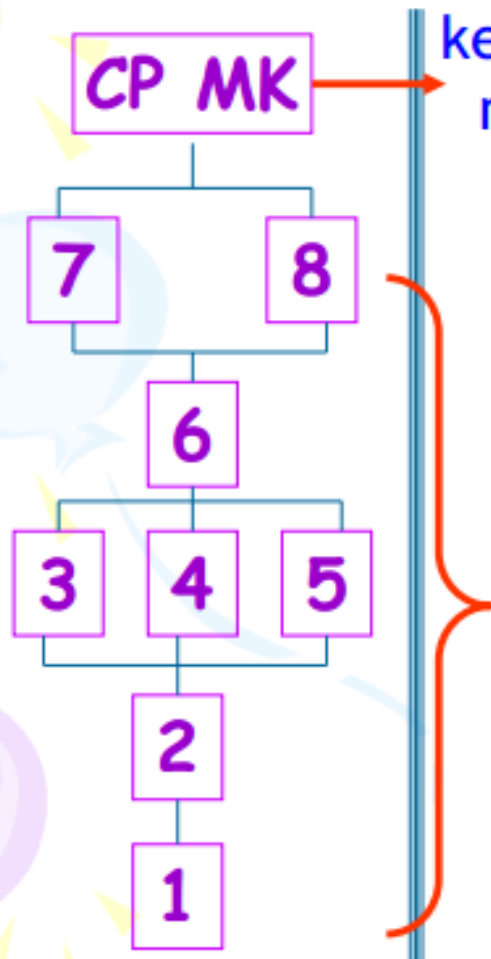
**Lulusan MK**

**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:

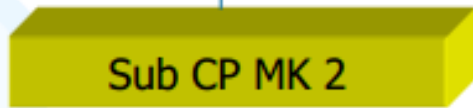




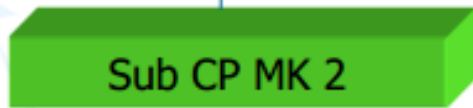
# HIRARKHIKAL



Membuat rangkaian listrik sederhana



Menyusun komponen rangkaian

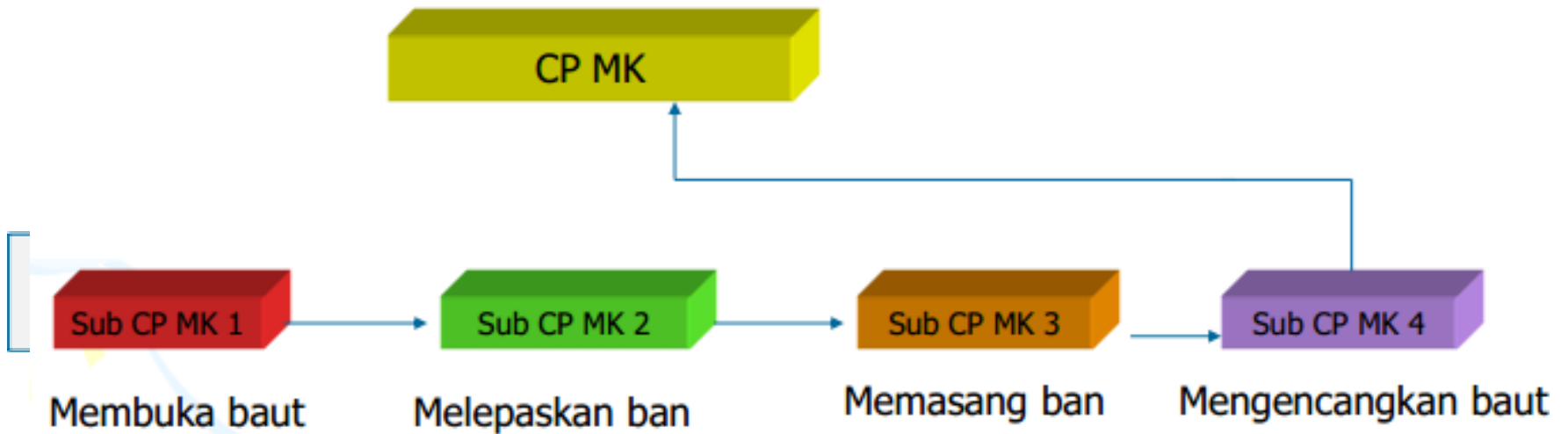


Menjelaskan fungsi berbagai  
Komponen rangkaian

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

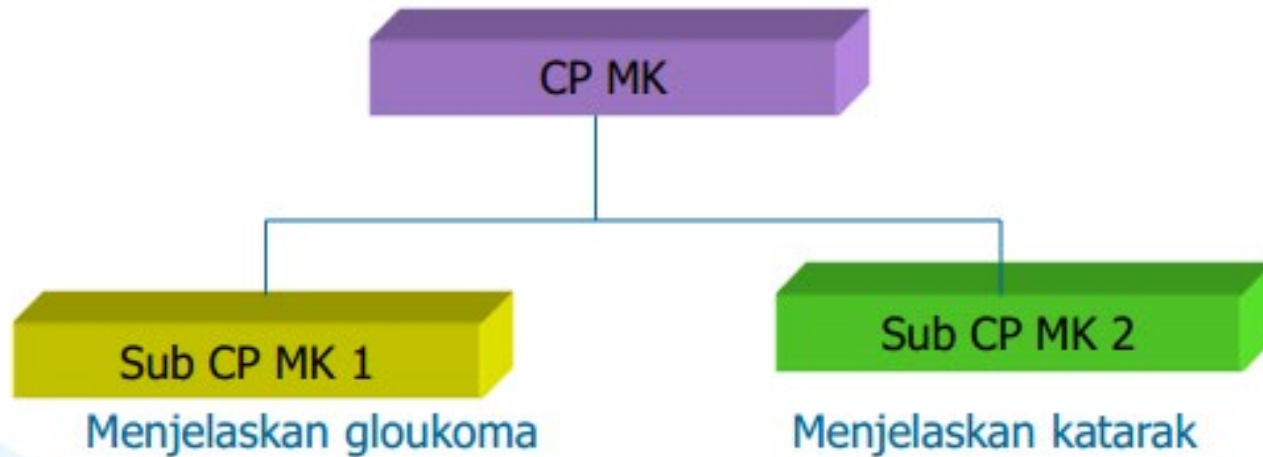
Agar materi Sub CP MK 2 dapat  
dipelajari, maka materi Sub CP MK 1  
harus dikuasai terlebih dahulu

## Mengganti ban



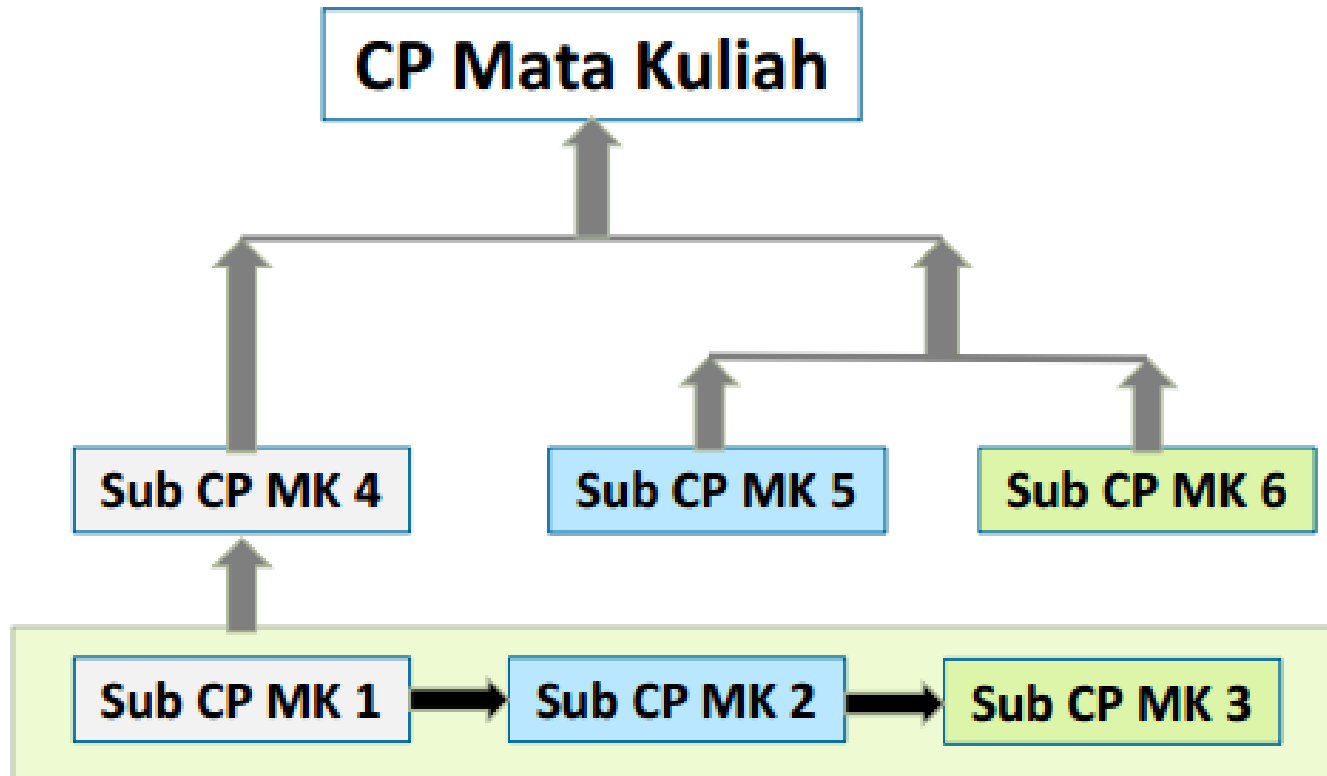
**Setiap Sub CP MK dapat dipelajari tidak berurutan. Tetapi untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dalam CP MK diperlukan pemahaman terhadap urutan Sub CP MK seperti ketika melaksanakannya.**

## 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  
evaluation

Learning goal  
analysis

Before-class

In-class

After-class

Learning  
process  
evaluation

6#

Learning  
content  
analysis

# RPS dan Sistem Pembelajaran

Discovering  
problems  
Learning  
task-based

Identifying  
problems  
Solving  
problems  
Cooperative  
inquiry

Feedback  
evaluation  
Consolidation  
and promotion  
Self-reflection

Curriculum  
evaluation

Activity  
organization  
evaluation

Analysis of  
learner  
characteristics

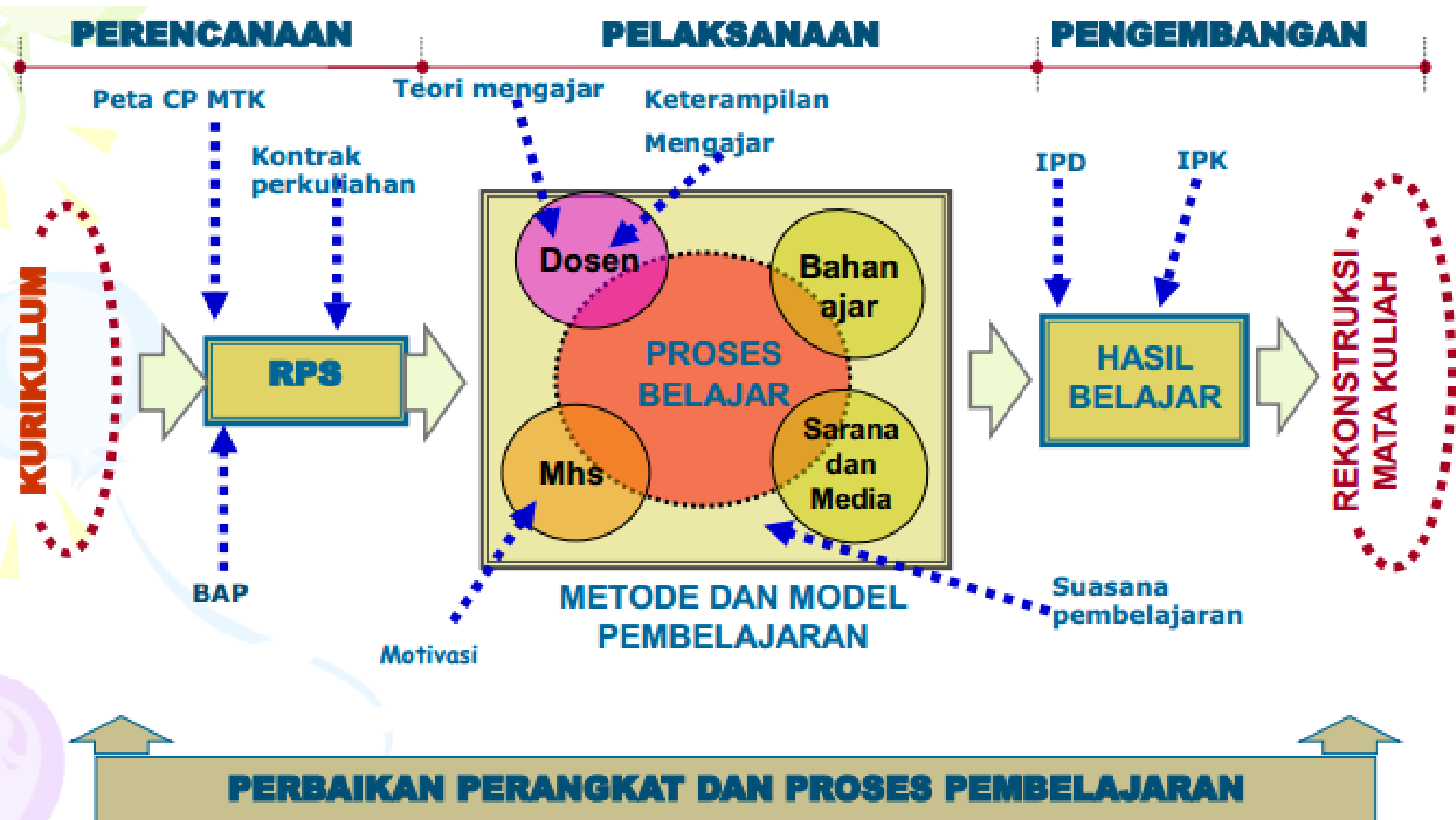
Instructional  
theory



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, yellow, and red. 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 ?**

**Wish You a Good luck**

---

---

---

