

STRATEGI PEMBELAJARAN

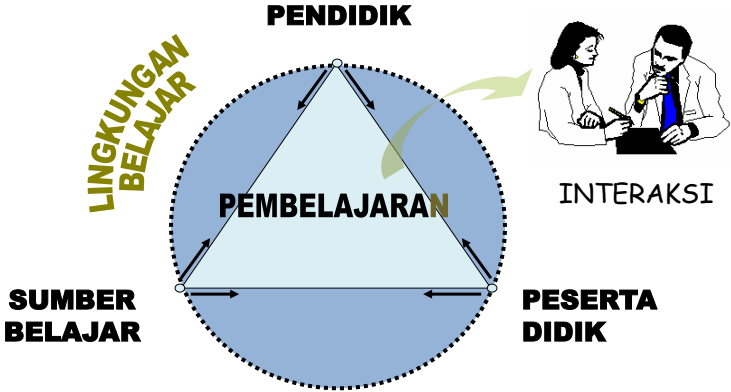


LILIANA SUGIHARTO

1

Pengertian pembelajaran

MENURUT UU SISDIKNAS NO 20 TAHUN 2003



2

Masalah pembelajaran

3

Fish is Fish 

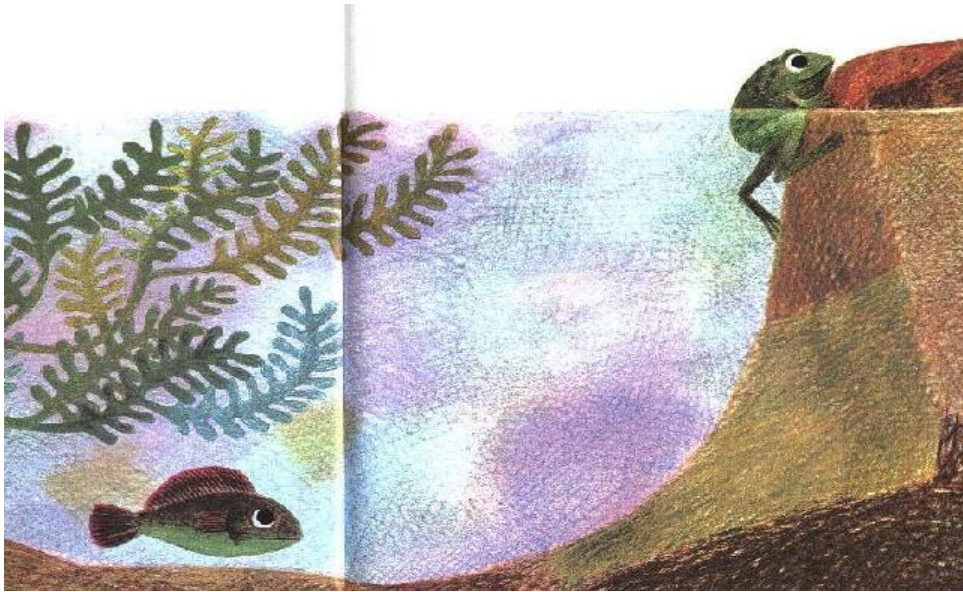


4

Fish is Fish



5



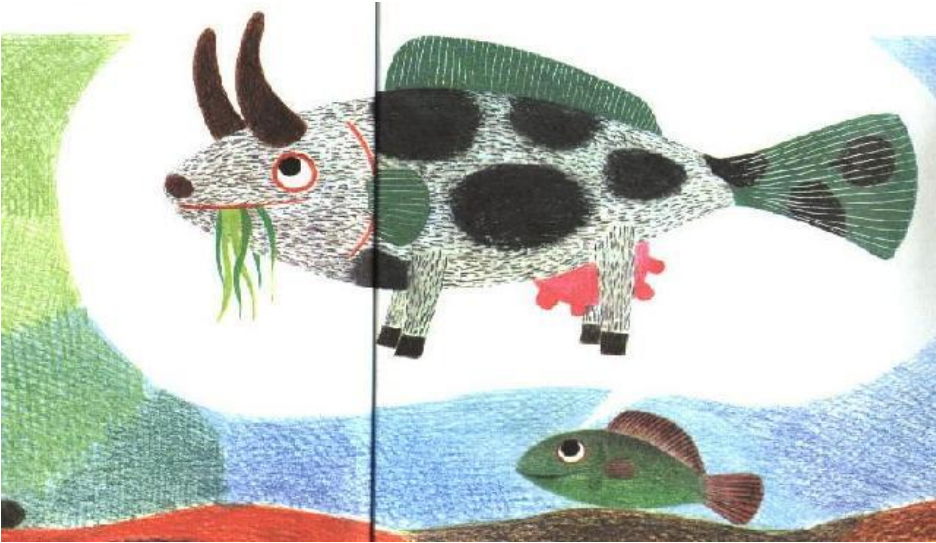
6



Dinde



Cows



People



Students are not US!!



Key Finding One

- Student come to the class room with preconceptions which they strongly hold on to.
- Teachers must draw out and work with preexisting understanding that students bring with them
- ***“They are not blank slates or empty vessel to be filled”***

Key Finding Two

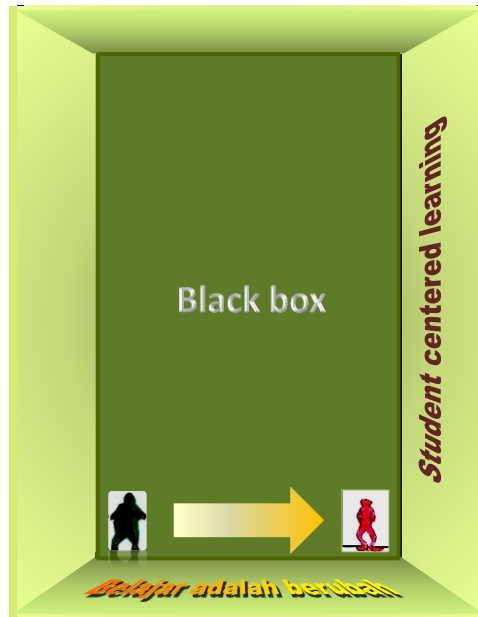
- To develop competence in an area students must have:
 - A deep foundation of factual knowledge
 - Understand facts and concepts within a conceptual framework
 - **Build and organize knowledge in ways that facilitate retrieval and application**

13

Key Finding Three

- Students learning is helped with there is a “metacognitive” component built into the instruction
 - Helps student see and take control of their own learning
 - Helps them develop feedback processes to monitor their learning
- Metacognitive skills need to be integrated into the curriculum
- ***“When student think about their own learning they actually learn better”***

14



- Siapa yang menjadikan dirinya kurus ?
- Apa tugas dosen dalam proses belajar ini ?
- Pengetahuan adalah **hasil konstruksi** atau **hasil transformasi** seseorang yang belajar
- Belajar adalah **mencari dan mengkonstruksi pengetahuan**, aktif dan spesifik caranya

15
endrotomoits@yahoo.com

BENTUK PEMBELAJARAN

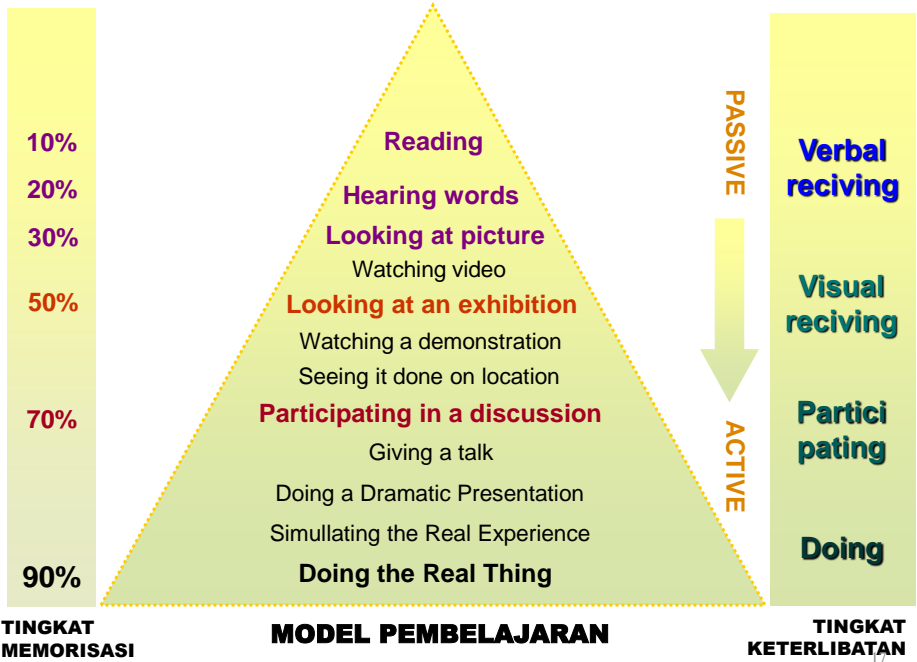


PENGAJARAN
(Teacher Center Learning)

← Pengetahuan dipandang sebagai sesuatu yang sudah jadi, tinggal dipindahkan ke mahasiswa

→ Kemampuan apa yang didapat dengan bentuk pembelajaran semacam ini ?

16
endrotomoits@yahoo.com



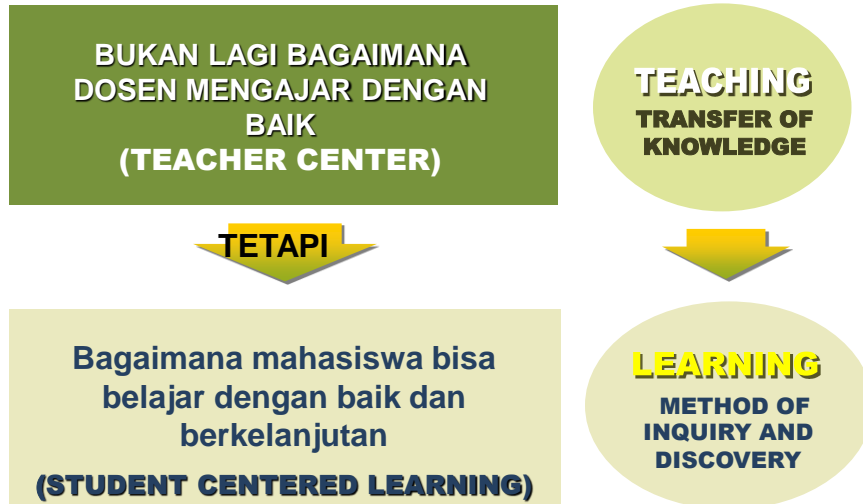
Direkonstruksi dari Dr.Vernon A. Magnesen, 1983, dalam QUATUM TEACHING.

endrop3ai@its.ac.id

PERGESERAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN



PERGESERAN PENEKANAN



19

Perubahan paradigma dalam pembelajaran

PENGETAHUAN

Pengetahuan dipandang sebagai sesuatu yang sudah jadi yang tinggal ditransfer dari dosen ke mahasiswa



Pengetahuan adalah **hasil konstruksi** (bentukan) atau hasil transformasi seseorang yang belajar.

BELAJAR

Belajar adalah menerima pengetahuan (pasif-reseptif)



Belajar adalah mencari dan mengkonstruksi pengetahuan, aktif dan spesifik caranya

MENGAJAR

Menyampaikan pengetahuan (ceramah/kuliah)
Menjalankan sebuah instruksi yang telah dirancang



Berpartisipasi dengan mahasiswa dalam membentuk pengetahuan
Menjalankan berbagai strategi membantu mahasiswa belajar (**MEMBELAJARKAN**)

20
endrotomoits@yahoo.com

MENGAPE HARUS STUDENT CENTRED LEARNING ?

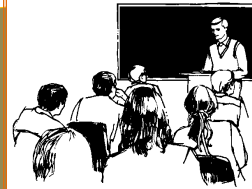
- **Adanya pergeseran paradigma dalam pembelajaran**
(cara memandang pengetahuan, proses belajar, dan mengajar)
- **Dunia kerja sangat membutuhkan softskills disamping hardskills**
- **Tidak semua hal bisa diajarkan, tapi semua hal bisa dipelajari.**

21

Paradigm Shift

Old Industrial Education	INDICATOR	New Entrepreneurial Education
Content	Focus	Process
Teacher	Ownership	Student
What	Expectations	Who & How
Expert	Leadership	Facilitator
Passive	Students	Generators
Feared	Mistakes	Learning tools
Programmed	Classes	Flexible
Theory	Emphasis	Doing

22
endrotomoits@yahoo.com



Modul 6

MODEL - MODEL PEMBELAJARAN SCL

23

Model pembelajaran dengan pendekatan SCL

1. *Small Group Discussion*
2. *Role-Play & Simulation*
3. *Case Study*
4. *Discovery Learning (DL)*
5. *Self-Directed Learning (SDL)*
6. *Cooperative Learning (CL)*
7. *Collaborative Learning (CbL)*
8. *Contextual Instruction (CI)*
9. *Project Based Learning (PjBL)*
10. *Problem Based Learning and Inquiry (PBL)*

24

URAIAN RINGKAS CIRI BEBERAPA MODEL BELAJAR

No	MODEL BELAJAR	YANG DILAKUKAN MAHASISWA	YANG DILAKUKAN DOSEN
1	Small Group Discussion	<ul style="list-style-type: none"> membentuk kelompok (5-10) memilih bahan diskusi mepresentasikan paper dan mendiskusikan di kelas 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat rancangan bahan dikusi dan aturan diskusi. Menjadi moderator dan sekaligus mengulas pada setiap akhir sesion diskusi mahasiswa.
2	Simulasi	<ul style="list-style-type: none"> mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan kepadanya. atau mempraktekan/mencoba berbagai model (komputer) yang telah disiapkan. 	<ul style="list-style-type: none"> Merancang situasi/ kegiatan yang mirip dengan yang sesungguhnya, bisa berupa bermain peran, model komputer, atau berbagai latihan simulasi. Membahas kinerja mahasiswa.
3	Discovery Learning	<ul style="list-style-type: none"> mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyediakan data, atau petunjuk (metode) untuk menelusuri suatu pengetahuan yang harus dipelajari oleh mahasiswa. Memeriksa dan memberi ulasan terhadap hasil belajar mandiri mahasiswa.

25

MODEL BELAJAR MENUMBUHKAN KEMAMPUAN MAHASISWA

No	MODEL BELAJAR	YANG DILAKUKAN MAHASISWA	KEMAMPUAN YANG DIDAPAT MAHASISWA
1	Small Group Discussion	<ul style="list-style-type: none"> membentuk kelompok (5-10) memilih bahan diskusi mepresentasikan paper dan mendiskusikan di kelas 	• .
2	Simulasi	<ul style="list-style-type: none"> mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan kepadanya. atau mempraktekan/mencoba berbagai model (komputer) yang telah disiapkan. 	• .
3	Discovery Learning	<ul style="list-style-type: none"> mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan. 	• .

26

No	MODEL BELAJAR	YANG DILAKUKAN MAHASISWA	YANG DILAKUKAN DOSEN
4	Self-Directed Learning	<ul style="list-style-type: none"> • merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan, dan menilai pengalaman belajarnya sendiri. 	<ul style="list-style-type: none"> • sebagai fasilitator. memberi arahan, bimbingan, dan konfirmasi terhadap kemajuan belajar yang telah dilakukan individu mahasiswa .
5	Cooperative Learning	<ul style="list-style-type: none"> • Membahas dan menyimpulkan masalah/ tugas yang diberikan dosen secara berkelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> • merancang dan dimonitor proses belajar dan hasil belajar kelompok mahasiswa. • Menyiapkan suatu masalah/ kasus atau bentuk tugas untuk diselesaikan oleh mahasiswa secara berkelompok.
6	Collaborative Learning	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas • Membuat rancangan proses dan bentuk penilaian berdasarkan konsensus kelompoknya sendiri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang tugas yang bersifat open ended. • Sebagai fasilitator dan motivator.

27

No	MODEL BELAJAR	YANG DILAKUKAN MAHASISWA	KEMAMPUAN YANG DIDAPAT MAHASISWA
4	Self-Directed Learning	<ul style="list-style-type: none"> • merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan, dan menilai pengalaman belajarnya sendiri. 	• .
5	Cooperative Learning	<ul style="list-style-type: none"> • Membahas dan menyimpulkan masalah/ tugas yang diberikan dosen secara berkelompok. 	• .
6	Collaborative Learning	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas • Membuat rancangan proses dan bentuk penilaian berdasarkan konsensus kelompoknya sendiri. 	• .

28

No	MODEL BELAJAR	YANG DILAKUKAN MAHASISWA	BENTUK KEGIATAN BELAJAR
7	Contextual Instruction	<ul style="list-style-type: none"> Membahas konsep (teori) kaitannya dengan situasi nyata Melakukan studi lapang/ terjun di dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian teori. 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan bahan kajian yang bersifat teori dan mengkaitkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, atau kerja profesional, atau manajerial, atau entrepreneurial. Menyusun tugas untuk studi mahasiswa terjun ke lapangan
8	Project Based Learning	<ul style="list-style-type: none"> Mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara sistematis. Menunjukkan kinerja dan mempertanggung jawabkan hasil kerjanya di forum. 	<ul style="list-style-type: none"> Merancang suatu tugas (proyek) yang sistematis agar mahasiswa belajar pengetahuan dan ketrampilan melalui proses pencarian/ penggalian (inquiry), yang terstruktur dan kompleks. Merumuskan dan melakukan proses pembimbingan dan asesmen.
9	Problem Based Learning	<ul style="list-style-type: none"> Belajar dengan menggali/ mencari informasi (inquiry) serta memanfaatkan informasi tersebut untuk memecahkan masalah faktual/ yang dirancang oleh dosen . 	<ul style="list-style-type: none"> Merancang tugas untuk mencapai kompetensi tertentu Membuat petunjuk(metode) untuk mahasiswa dalam mencari pemecahan masalah yang dipilih oleh mahasiswa sendiri atau yang ditetapkan.

29

No	MODEL BELAJAR	YANG DILAKUKAN MAHASISWA	KEMAMPUAN YANG DIDAPAT MAHASISWA
7	Contextual Instruction	<ul style="list-style-type: none"> Membahas konsep (teori) kaitannya dengan situasi nyata Melakukan studi lapang/ terjun di dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian teori. 	
8	Project Based Learning	<ul style="list-style-type: none"> Mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara sistematis. Menunjukkan kinerja dan mempertanggung jawabkan hasil kerjanya di forum. 	
9	Problem Based Learning	<ul style="list-style-type: none"> Belajar dengan menggali/ mencari informasi (inquiry) serta memanfaatkan informasi tersebut untuk memecahkan masalah faktual/ yang dirancang oleh dosen . 	

30

MEMILIH METODE/ BENTUK/ MODEL PEMBELAJARAN

RUMUSAN KOMPETENSI (contoh)	METODE/ MODEL PEMBELAJARAN							
	CERAMAH	SEMINAR / DISKUSI	PRAKTIKUM	PROBLEM BASE LEARNING	PROJECT BASE LEARNING	COLLABORATIVE LEARNING	SIMULASI
Kemampuan komunikasi		★					★	
Penguasaan rumus			★		★			
Mampu Berenang	★	★?				★?		

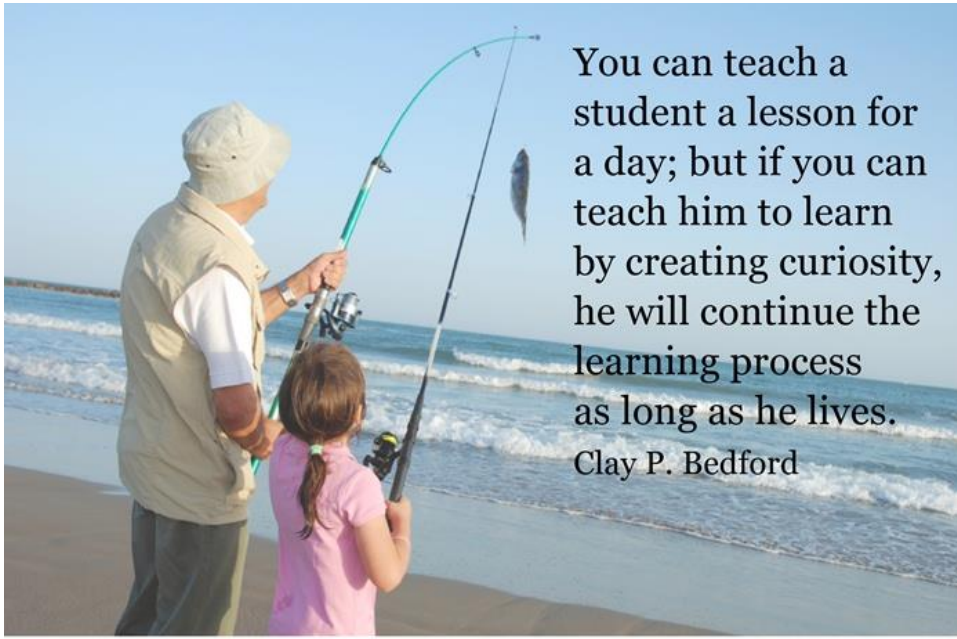
Model- model pembelajaran dengan pendekatan SCL

1. Small Group Discussion
2. Role-Play & Simulation
3. Case Study
4. Discovery Learning (DL)
5. Self-Directed Learning (SDL)
6. Cooperative Learning (CL)
7. Collaborative Learning (CbL)
8. Contextual Instruction (CI)
9. Project Based Learning (PjBL)
10. Problem Based Learning and Inquiry (PBL)

31
endrotomoits@yahoo.com

Prinsip pembelajaran menurut SN Dikti

- interaktif,
- holistik,
- integratif,
- saintifik,
- kontekstual,
- tematik,
- efektif, dan
- berpusat pada mahasiswa



You can teach a student a lesson for a day; but if you can teach him to learn by creating curiosity, he will continue the learning process as long as he lives.
Clay P. Bedford

LS-STIE TRISAKTI-2016

33



Terima kasih

Education is the most powerful weapon which you can use to change the world (Nelson Mandela)

LS-Trisakti-01042016

34