



PANDUAN - BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN



**DIREKTORAT PENGEMBANGAN AKADEMIK DAN
INOVASI PEMBELAJARAN**

**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2025**



IDENTITAS DOKUMEN

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER	KODE	
	Kampus ITS Sukolilo-Surabaya 60111 Telp: 031-5994251-54, 5947274, 5945472 Fax: 031-5947264, 5950808 http://www.its.ac.id	2.3.9.3	
DOKUMEN PANDUAN	PEMILIHAN BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	Tanggal dikeluarkan:	
		Revisi 0	Febr. 2025
BAGIAN	PERNCANAAN PROSES PEMBELAJARAN		

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga dokumen panduan "*Pemilihan Bentuk dan Metode Pembelajaran bagi Dosen ITS*" ini dapat disusun dengan baik. Panduan ini dibuat sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di ITS melalui pemilihan bentuk dan metode pembelajaran yang tepat, efektif, dan inovatif.

Paradigma Outcomes Based Education (OBE), menjadi faktor di dalam memilih bentuk dan metode pembelajaran, untuk berupaya mendorong keterlibatan aktif mahasiswa di dalam pembelajaran, atau yang sering kita kenal dengan Student Centered Learning (SCL). Dengan SCL, akan terbentuk kreativitas serta pengembangan kompetensi bagi mahasiswa yang dibutuhkan di era abad 21.

Dokumen ini disusun untuk menjadi acuan praktis bagi para dosen dalam merancang, memilih, dan menerapkan berbagai bentuk dan metode pembelajaran, baik dalam pembelajaran tatap muka, hybrid, maupun daring. Kami berharap panduan ini dapat memberikan panduan yang aplikatif sehingga proses belajar-mengajar di ITS dapat berlangsung lebih dinamis, interaktif, dan berdampak pada efisiensi pembelajaran.

Kami menyadari bahwa panduan ini masih perlu disempurnakan. Oleh karena itu, saran dan masukan dari berbagai pihak sangat kami nantikan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga kontribusi kecil ini dapat bermanfaat bagi seluruh sivitas akademika dalam mewujudkan pendidikan tinggi yang unggul dan berdaya saing.

Hormat kami,
Direktorat Pengembangan Akademik dan Inovasi Pembelajaran

Aulia Siti Aisjah

DAFTAR ISI

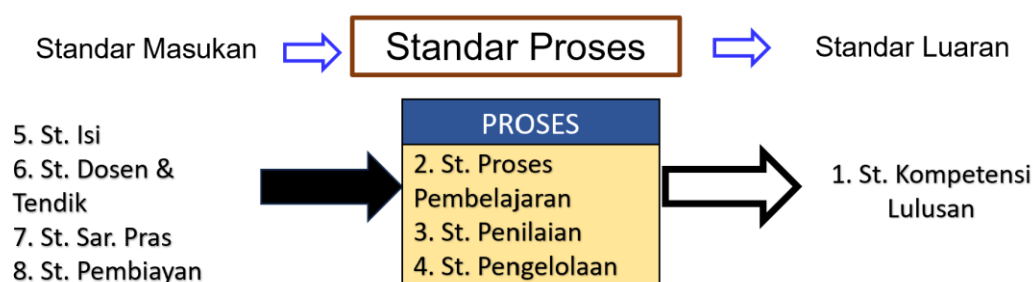
IDENTITAS DOKUMEN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAGIAN 1. APA YANG DIMAKSUD DENGAN BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN?	1
1. Teori Pembelajaran Konvensional.....	1
2. Apa yang dimaksud dengan Bentuk Pembelajaran di Perguruan Tinggi.....	1
3. Apa yang dimaksud Metode Pembelajaran.....	2
4. Apa yang dimaksud dengan Strategi Pembelajaran	3
BAGIAN 2. TEORI PEMBELAJARAN KONVENSIONAL	16
BAGIAN 3. STUDENT CENTER LEARNING	17
1. Beberapa Prinsip dalam SCL ^{9, 10, 11}	17
2. Perbedaan Pembelajaran SCL dan Konvensional.....	19
3. Beberapa Model Pembelajaran SCL ²⁸	20
1. Small Group Discussion - SGD	20
2. Role-play Simulation - RpS.....	20
3. Discovery Learning - DL.....	21
4. Self Directed Learning - SDL.....	21
5. Cooperative Learning - CL.....	21
6. Collaborative Learning ^{31, 32} - CL	22
7. Contextual Instruction - CI.....	22
8. Project Based Learning ^{33, 31, 34} - PBL.....	22
9. Problem Based Learning & Inquiry – Problem based Learning & Discovery Learning (PBLI)	23
4. Keuntungan bagi Mahasiswa dalam Model Pembelajaran SCL	23

5. Keuntungan bagi Dosen dalam Pembelajaran SCL.....	24
6. Manfaat yang Lebih Luas dari SCL.....	24
7. Asesmen yang Dilakukan pada Pembelajaran SCL	25
BAGIAN 4. PEMILIHAN METODE PEMBELAJARAN YANG DIMASUKKAN DALAM SISTEM	27
DAFTAR PUSTAKA.....	29
.....	31

BAGIAN 1. APA YANG DIMAKSUD DENGAN BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN?

1. Teori Pembelajaran Konvensional

Standar nasional pendidikan tinggi (SN Dikti) di dalam Permen. 53/2023 yang dikelompokkan ke dalam standar keluaran, proses, dan masukan, ditunjukkan dalam bentuk gambar berikut ini.



Gambar 1.1 SN Dikti dikelompokkan ke dalam standar luaran, proses dan masukan

Standar kompetensi lulusan (SKL) merupakan kesatuan kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang menunjukkan capaian mahasiswa dari hasil pembelajarannya pada akhir program pendidikan tinggi. SKL digunakan untuk menyiapkan mahasiswa menjadi anggota masyarakat yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berkarakter sesuai **dengan nilai-nilai Pancasila**, mampu dan mandiri untuk menerapkan, mengembangkan, menemukan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat, serta secara aktif mengembangkan potensinya. SKL dirumuskan dalam capaian pembelajaran lulusan. SKL akan dicapai melalui kemampuan pada mata kuliah, atau sering dikatakan sebagai capaian pembelajaran mata kuliah (CP MK).

Di dalam Permen 53/2023, Pasal 13 ayat 1 disebutkan bahwa pencapaian CP, diperoleh melalui pemilihan bentuk, strategi, dan metode pembelajaran tertentu. Perbedaan ke tiga istilah tersebut seringkali belum sepenuhnya dipahami oleh Dosen.

2. Apa yang dimaksud dengan Bentuk Pembelajaran di Perguruan Tinggi

Bentuk pembelajaran mengacu pada kerangka atau pola penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar. Di perguruan tinggi, bentuk pembelajaran dapat dibagi ke dalam

bentuk tatap muka, dalam jaringan (daring) dan hybrid, dengan mengkombinasikan antara tatap muka dan daring.

Tatap Muka (Konvensional)

Dilakukan secara langsung dalam bentuk kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik, studio, penelitian, perancangan, pengembangan, tugas akhir, pelatihan bela negara, pertukaran pelajar, magang, wirausaha, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lain.

Bentuk pembelajaran Daring (Online)

- Pembelajaran melalui platform digital (Zoom, LMS seperti Moodle, Google Classroom).
- Contoh: Kuliah online, diskusi forum virtual, webinar.

Bentuk Hybrid (Blended Learning)

- Gabungan tatap muka dan daring.
- Contoh: Kuliah teori secara online, praktikum offline.

Pembelajaran secara konvensional dikatakan pembelajaran yang berpusat pada dosen (*teacher center*). Model pembelajaran ini didasarkan pada input: jumlah sks mata kuliah, topik / pokok bahasan yang akan dibahas, urutan dari pokok bahasan, dengan didukung oleh fasilitas sarana prasarana yang ada. Model pembelajaran yang berorientasi pada output / keluaran, dinyatakan dalam bentuk: pengetahuan apa yang akan diperoleh, kemampuan apa yang akan dicapai, apa yang harus diketahui, kompetensi apa yang harus dimiliki oleh mahasiswa, dsb. Pernyataan tersebut, dapat menjadikan sebuah dasar bagaimana melaksanakan sebuah metode pembelajaran agar luaran nya dapat dicapai.

3. Apa yang dimaksud Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara atau teknik yang digunakan dosen untuk menyampaikan materi. Beberapa metode yang umum digunakan:

a. Ceramah (Lecture)

- Dosen menyampaikan materi secara lisan.
- Cocok untuk kelas besar dengan materi teoritis.

b. Diskusi (Discussion)

- Mahasiswa berpartisipasi aktif dalam membahas topik.
- Contoh: Diskusi kelompok, debat, studi kasus.

c. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL - Problem-Based Learning)

- Mahasiswa belajar melalui pemecahan masalah nyata.
- Contoh: Analisis kasus bisnis, simulasi medis.

d. Pembelajaran Kolaboratif (Collaborative Learning)

- Mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar.
- Contoh: Proyek dikerjakan dalam satu kelompok, presentasi tim.

e. Eksperimen/Praktikum (Experiential Learning)

- Pembelajaran melalui praktik langsung di lab atau lapangan.
- Contoh: Praktikum kimia, penelitian lapangan.

f. Flipped Classroom

- Mahasiswa mempelajari materi di rumah (video, bacaan), lalu berdiskusi atau mengerjakan tugas di kelas.

g. Simulasi & Role-Play

- Mahasiswa memerankan situasi tertentu untuk memahami konsep.
- Contoh: Simulasi sidang hukum, role-play bisnis.

4. Apa yang dimaksud dengan Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran atau sering kali dikenal sebagai model pembelajaran adalah pendekatan sistematis yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa strategi yang sering digunakan:

a. Teacher-Centered Approach

- Dosen menjadi pusat penyampaian pengetahuan (lebih tradisional).
- Contoh: Kuliah klasik dengan sedikit interaksi.

b. Student-Centered Learning (SCL)

- Fokus pada mahasiswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran.
- Contoh: Pembelajaran berbasis proyek, inquiry-based learning.

c. Differentiated Instruction

- Menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan individu mahasiswa.
- Contoh: Tugas bervariasi sesuai kemampuan mahasiswa.

d. Scaffolding

- Memberikan dukungan belajar bertahap, lalu mengurangi bantuan seiring perkembangan mahasiswa.
- Contoh: Panduan awal penelitian, lalu mahasiswa bekerja mandiri.

e. Gamification

- Menggunakan elemen permainan (kuis, poin, leaderboard) untuk meningkatkan motivasi.
- Contoh: Aplikasi pembelajaran berbasis game.

f. Case-Based Learning

- Menggunakan studi kasus nyata untuk mengaitkan teori dengan praktik.
- Contoh: Analisis kasus manajemen, hukum, atau kedokteran.

Perbedaan antara pembelajaran yang berpusat pada dosen, dengan yang berpusat pada mahasiswa ditunjukkan pada deskripsi pada Tabel berikut ini.

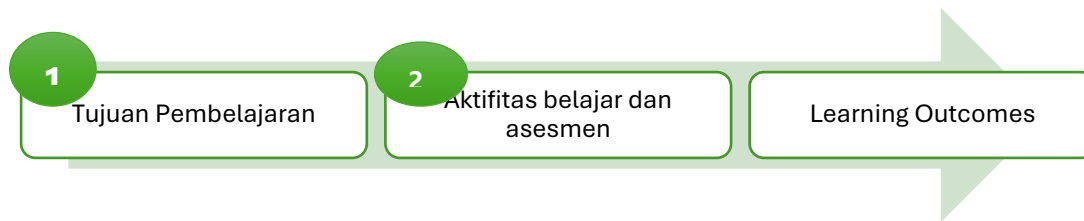
Tabel 1.1 Perbedaan pembelajaran antara Teacher Center dengan Student Center ⁷

Domain	Berpusat pada dosen	Berpusat pada mahasiswa
Pengetahuan	Dipindahkan oleh instruktur	Dikonstruksi oleh mahasiswa
Partisipasi Mahasiswa	Pasif	Aktif
Peran dosen	Pemimpin / otoritas	Fasilitator / partner dalam pembelajaran
Peran penilaian	Sedikit test	Banyak test
Penekanan	Jawaban yang benar	Pengembangan dari pemahaman
Metode Penilaian	Berdimensi tunggal dari test	Multidimensi dari produk pembelajaran
Budaya akademik	Individual dan kompetitif	Kolaboratif dan suportif

Proses belajar mengajar merupakan proses yang didalamnya terdapat interaksi antara dosen, mahasiswa dan sumber belajar. PermendikbudRistek No. 53/2023, menyebutkan bahwa: Standar proses merupakan kriteria minimal proses interaksi mahasiswa dengan dosen dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar, sehingga terjadi pengembangan pengetahuan, peningkatan keterampilan, dan pembentukan sikap untuk **memenuhi capaian pembelajaran**. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan dalam rangka mencapai Capaian Pembelajaran. Keluaran sebuah proses pembelajaran dari sisi mahasiswa adalah **“outcomes”** sedangkan keluaran dari sisi dosen adalah hasil **“asesmen/penilaian”**.

Pembelajaran yang mengarah kepada *Learning Outcomes*, dapat dinyatakan dalam ilustrasi gambar berikut ini. *Learning Outcomes* merupakan hasil selama proses pembelajaran, yang dapat didemonstrasikan oleh mahasiswa setelah mereka melakukan aktifitas pembelajaran. Gambar 1.2 di bawah menunjukkan di awal pembelajaran Tujuan Pembelajaran (*Learning Objectives*) harus ditetapkan oleh seorang

dosen. Penetapan ini oleh peraturan di Indonesia di dalam standar pendidikan tinggi, dinyatakan sebagai salah satu dalam Tahap Rencana Pembelajaran.



Gambar 1.2 Perancangan pembelajaran berbasis Learning Outcomes ⁸

Perbedaan antara Tujuan pembelajaran / *Learning Objective* dengan *Learning Outcome* ⁸, ditunjukkan pada deskripsi di dalam Tabel di bawah ini.

Tabel 1.2 Perbedaan antara Learning Objective dengan Learning Outcome.

Learning Objective	Learning Outcome
Keadaan yang menggambarkan <i>tujuan instruksional khusus</i> yang mengandung kata kerja yang dapat diamati dan diukur.	Kondisi yang menggambarkan kemampuan dari mahasiswa, tentang apa yang dia telah ketahui, dia mampu lakukan, value apa yang dimiliki setelah belajar.

Pembelajaran yang efektif harus melibatkan dosen, mahasiswa dan pimpinan institusi ⁹. *Student Center Learning* - SCL diusulkan oleh Hayward di awal tahun 1905 dan diimplementasikan oleh Dewey pada tahun 1956. Teori pembelajaran yang diusulkan oleh Piaget tahun 1980 an dilakukan dengan pembelajaran mandiri, dimana belajar mandiri ini merupakan salah satu bentuk SCL. Ciri-ciri di dalam pembelajaran SCL ini lah yang akan diukur melalui instrument IPD.

Beberapa Prinsip dalam SCL ^{9, 10, 11}

Terdapat 9 prinsip dalam pelaksanaan pembelajaran SCL yang disebutkan pada beberapa literatur, yaitu:

Prinsip 1: SCL memerlukan proses refleksi

yang dimaksudkan disini adalah dosen, mahasiswa dan institusi selalu melakukan refleksi terhadap pengajaran, pembelajaran dan insfrastruktur secara terus menerus

sehingga menyebabkan capaian pembelajaran akan dipenuhi dan menstimulasi pemikiran kritis dan transfer skill dari dosen kepada mahasiswa.

Prinsip 2: *SCL tidak mempunyai satu ukuran model yang tepat,*

yang dimaksudkan adalah bahwa dengan dosen yang berbeda, mahasiswa yang berbeda dan institusi yang berbeda, tidak sama dengan dosen, mahasiswa dan institusi di tempat lain. Setiap institusi mempunyai perbedaan dalam menentukan ukuran yang tepat sebuah pembelajaran SCL.

SCL adalah pendekatan pembelajaran yang membutuhkan dukungan struktur belajar yang sesuai dengan masing-masing konteks tertentu dan model / gaya pengajaran dan pembelajaran dengan gaya yang tepat untuk mahasiswa apa yang harus mereka lakukan.

Prinsip 3: *Mahasiswa mempunyai gaya belajar yang berbeda.*

Ada mahasiswa yang belajar secara trial error, mahasiswa lain melakukannya melalui eksperimen. Beberapa mahasiswa belajar dengan cara studi literatur, tetapi bisa juga mahasiswa lain menginginkan berdebat dan diskusi tentang sebuah teori tertentu.

Prinsip 4: *Mahasiswa mempunyai perbedaan kebutuhan dan keinginan.*

Beberapa mahasiswa mempunyai kesenangan beraktivitas dalam bidang seni dan budaya, olahraga atau aktif dalam organisasi. Atau bisa saja mahasiswa akan mempunyai anak, secara psikologi dalam keadaan sakit, atau dalam keadaan cacat, dlsb.

Prinsip 5: *Pemilihan pusat pembelajaran dalam SCL*

Mahasiswa menyenangi perbedaan obyek yang dipelajari dan ini menyertakan alasan yang kuat terhadap obyek. Pembelajaran diorganisasikan dalam bentuk yang liberal dalam hal gaya belajar, gaya disiplin, dll.

Prinsip 6: *Mahasiswa mempunyai latar belakang pengetahuan dan pengalaman yang berbeda.*

Belajar memerlukan adaptasi terhadap kehidupan dan pengalaman profesional dari setiap individu. Sebagai contoh apabila mahasiswa bereksperimen tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), tidak ada gunanya untuk mengajari mereka untuk hal yang sama. Percobaan yang akan memberi pelajaran pada dia untuk hal yang sama, akan menjadi berguna bila membantu mereka dalam teori. Pengalaman pribadi dapat memotivasi mahasiswa, dengan cara membagi pengalaman untuk mengilustrasikan atau menceritakan suatu obyek pembelajaran.

Prinsip 7: *Mahasiswa mempunyai hak untuk mengendalikan belajarnya*

Mahasiswa diberi kesempatan untuk berperan dalam perancangan kuliah, kurikulum dan evaluasi. Mahasiswa harus dilihat sebagai mitra yang aktif dan memiliki kepentingan.

Prinsip 8: SCL adalah kebiasaan bukan menceritakan

SCL bertujuan untuk memberikan tanggung jawab yang lebih besar kepada mahasiswa, dan memungkinkan mahasiswa untuk mampu berpikir, mengolah, menganalisis, mensintesa, mengkritik, menerapkan, memecahkan masalah, dll.

Prinsip 9: Pembelajaran memerlukan kerjasama antara mahasiswa dan staff.

Mahasiswa dan staf – tenaga kependidikan dari pemangku kepentingan untuk bekerja sama memahami masalah dan mengusulkan solusi yang mungkin untuk keberlangsungan SCL. Kerja sama di dalam kelas antara mahasiswa dengan pemangku kepentingan akan memberikan interaksi yang konstruktif. Kerja sama tersebut akan memiliki efek positif sebagai dua kelompok untuk mempertimbangkan satu sama lain sebagai mitra. Kemitraan merupakan pusat filosofi SCL yang melihat tempat belajar sebagai interaksi yang konstruktif.

Perbedaan Pembelajaran SCL dan Konvensional

Perbedaan antara model pembelajaran yang dikatakan sebagai tradisional atau berpusat pada dosen (*Teacher Centered Learning* - TCL) dengan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*Student Centered Learning* - SCL), ditunjukkan oleh beberapa sifat berikut ini.^{27, 28, 29,30}

Tabel 1.3 Perbedaan antara pembelajaran secara konvensional (tradisional) dengan pembelajaran SCL

	TRADITIONAL TEACHING (dikenal sbg Konvensional) (Teaching Centered Learning)	→ NEW LEARNING (Student Centered Learning)
1	Transfer pengetahuan dari dosen kepada Mahasiswa	→ Mahasiswa aktif mengembangkan pengetahuan & ketrampilan yang dipelajari
2	Mahasiswa menerima pengetahuan secara pasif	→ Mahasiswa secara aktif terlibat dalam mengelola pengetahuan
3	Lebih menekankan pada penguasaan materi	→ Tidak terfokus hanya pada penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan sikap belajar (<i>life-long learning</i>).
4	Media tunggal	→ Multimedia
5	Fungsi dosen pemberi informasi utama & evaluator	→ Fungsi dosen sebagai motivator, fasilitator & evaluator

Beberapa Model Pembelajaran SCL²⁸

Beberapa model pembelajaran SCL yang dapat diadopsi, ditunjukkan pada beberapa Tabel berikut ini.

Tabel 1.4 Beberapa Model Pembelajaran

No	Model Pembelajaran <i>Learning Models</i>	Singkatan
1	Small Group Discussion	SGD
2	Role-Play & Simulation	RpS
3	Discovery Learning (DL)	DL
4	Self-Directed Learning (SDL)	SDL
5	Cooperative Learning (CL)	CL
6	Collaborative Learning (CbL)	CbL
7	Contextual Instruction (CI)	CI
8	Project Based Learning	PjBL
9	Problem Based Learning & Inquiry	PBL

Masing-masing model di atas, dicirikan oleh aktifitas dosen dan mahasiswa yang dirangkum di bawah ini.

1. *Small Group Discussion* - SGD

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
<ul style="list-style-type: none">• Membentuk kelompok (5-10) mahasiswa.• Memilih bahan diskusi.• Mempresentasikan paper dan mendiskusikan di kelas.	<ul style="list-style-type: none">• Membuat rancangan bahan diskusi dan aturan diskusi.• Menjadi moderator dan sekaligus mengulas pada setiap akhir sesion diskusi mahasiswa.

2. Role-play Simulation - RpS

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
<ul style="list-style-type: none">• Mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan.• mempraktekan / mencoba berbagai model yang telah disiapkan (dengan bantuan komputer, prototipe, dll).	<ul style="list-style-type: none">• Merancang situasi / kegiatan yang mirip sesungguhnya, dapat berupa; bermain peran, model, komputer, dll.• Membahas kinerja mahasiswa.

3. Discovery Learning - DL

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
<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 / metode untuk menelusuri pengetahuan yang akan dipelajari mahasiswa.• Memeriksa dan memberi ulasan terhadap hasil belajar mahasiswa.

4. Self Directed Learning - SDL

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
<ul style="list-style-type: none">• Merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan, dan menilai pengalaman belajarnya sendiri.• Inisiatif belajar dari mahasiswa sendiri.	<ul style="list-style-type: none">• Sebagai fasilitator.• Memberikan arahan, bimbingan & umpan balik kemajuan belajar mahasiswa.

5. Cooperative Learning - CL

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
<ul style="list-style-type: none"> Membahas & menyimpulkan masalah / tugas yang diberikan dosen secara berkelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Merancang dan memonitor proses belajar mahasiswa. Menyiapkan kasus / masalah untuk diselesaikan mahasiswa secara berkelompok

6. Collaborative Learning^{31, 32} - CL

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
<ul style="list-style-type: none"> Membuat rancangan proses dan bentuk penilaian berdasarkan konsensus kelompok sendiri. Bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas. 	<ul style="list-style-type: none"> Merancang tugas yang bersifat open ended. Sebagai fasilitator dan motivator.

7. Contextual Instruction - CI

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
<ul style="list-style-type: none"> Melakukan studi lapangan / terjun di dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian teori. Membahas konsep / teori yang berkaitan dengan situasi nyata. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun tugas untuk studi mahasiswa terjun di lapangan. Menjelaskan bahan kajian yang bersifat teori & mengkaitkannya dg situasi nyata atau kerja profesional.

8. Project Based Learning^{33, 31, 34} - PBL

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara sistimatis. • Menunjukkan kinerja dan mempertanggung jawabkan hasil kerjanya di forum 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan proses pembimbingan dan asesmen. • Sebagai fasilitator dan motivator.

9. Problem Based Learning & Inquiry – PBLI atau juga dikatakan sebagai Problem based & Discovery learning

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Belajar dengan menggali / mencari informasi (inquiry), serta memanfaatkan informasi tsb untuk memecahkan masalah faktual yang sedang dihadapi. • Menganalisis strategi pemecahan masalah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang tugas belajar dengan berbagai alternatif metode penyelesaian masalah. • Sebagai fasilitator dan motivator.

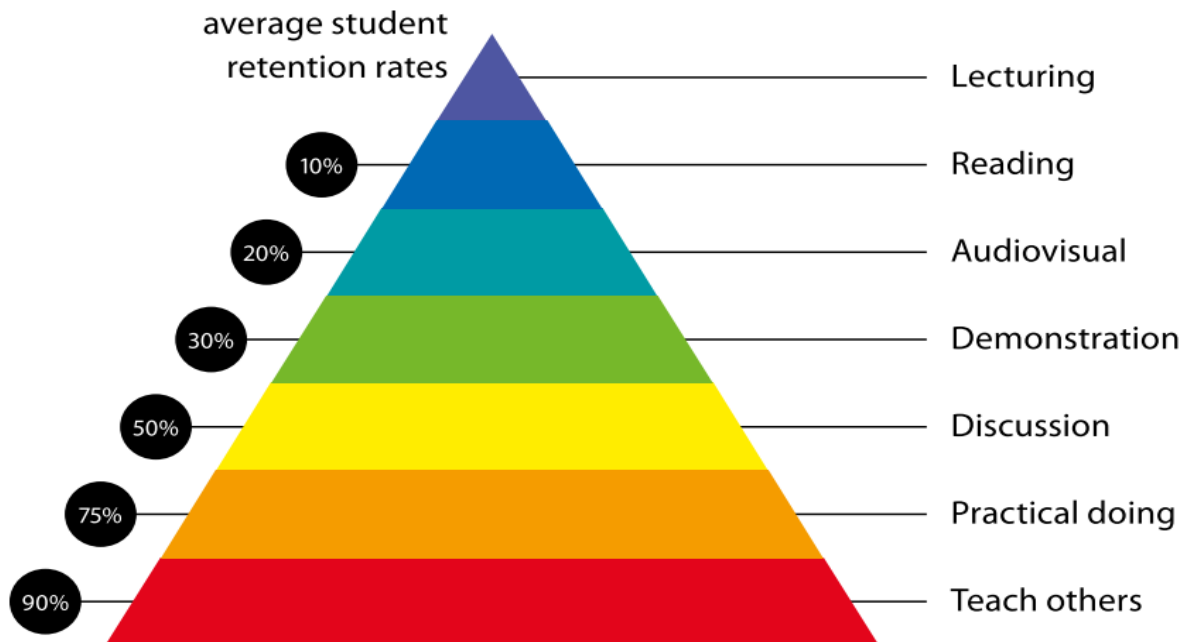
Kata inquiry – seringkali disebut pula discovery learning, metode discovery learning jarang untuk dilakukan secara tunggal, dan biasanya digunakan dengan digabungkan dengan metode lain.

Keuntungan bagi Mahasiswa dalam SCL

Keuntungan yang akan diperoleh mahasiswa apabila pembelajaran dilaksanakan secara SCL, diantaranya adalah: ¹¹

1. Menjadikan mahasiswa sebagai bagian dari komunitas akademik
2. Meningkatkan motivasi untuk belajar
3. Kebebasan dan tanggung jawab dalam belajar
4. Bentuk tanggung jawab terhadap kebutuhan belajar

Berdasarkan teori dalam pembelajaran, kemampuan seseorang dalam menyimpan sebuah pengetahuan, dengan berbagai aktivitas, ditunjukkan pada Gambar 2.2 berikut:



Gambar 1.3 Laju penyimpanan pengetahuan pada memori mahasiswa dalam berbagai aktivitas belajar ¹¹

Keuntungan bagi Dosen dalam Pembelajaran SCL

Beberapa keuntungan bagi dosen apabila menjalankan pembelajaran SCL:

1. Peran yang lebih menarik.
2. Solusi untuk menangani masalah keberagaman mahasiswa.
3. Berdampak positif pada situasi dan kondisi kerja.
4. Pengembangan diri secara berkelanjutan.
5. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam belajar.
6. Pengembangan secara profesional untuk akademisi.

Manfaat yang Lebih Luas dari SCL

Manfaat yang lebih luas bagi institusi adalah:

1. Peningkatan kualitas

Peningkatan kualitas bagi dosen dan mahasiswa dalam pengalaman akademiknya.

2. Status Profesi seorang dosen

Dengan tugas pokok dosen adalah melaksanakan tridharma, tidak hanya pada pendidikan saja, tetapi dituntut juga penelitian dan abdimas, maka seorang dosen akan lebih profesional dalam menjalankan tridharma apabila melaksanakan pembelajaran dengan SCL.

3. Meningkatkan representasi dari kelembagaan di Universitas.

Secara hirarki organisasi di perguruan tinggi sifatnya adalah *flat*, tidak seperti di organisasi yang bergerak di dalam non akademik. Semua unsur dalam universitas akan bekerja sama dalam menyelenggarakan SCL. SCL juga akan menghasilkan lulusan yang lebih berkualitas, kreatif, inovatif.

Asesmen yang Dilakukan pada Pembelajaran SCL

Asesmen / penilaian merupakan proses pengumpulan data / informasi: hasil dari kemampuan setiap individu setelah menjalani proses pembelajaran.¹² Asesmen yang dilakukan untuk pembelajaran SCL, dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, diantaranya ditunjukkan pada tabel 2.3 di bawah ini.

Tabel 1.5 Pemilihan model asesmen pada kualitas aktifitas pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa¹³

	Individual	Fokus pada pembelajaran	Motivasi	Swa atur Mahasiswa	Informatif thd berbagai audiens
Formatif					
Self asesmen	•	•	•	•	
Peer asesmen	•	•	•	•	•
Portofolio	•	•	•	•	•
Interim					
Test kriteria		•			•
Sumatif					
Pameran	•	•	•	•	•

Test pada progres pembelajaran		•			•
Item diagnostik		•			•
Test skala besar					•

Salah satu tujuan dilaksanakan asesmen adalah, bahwa penilaian / asesmen untuk hal berikut ini ¹²:

- Mengembangkan desain pembelajaran.
- Meningkatkan kualitas program pembelajaran di perguruan tinggi.
- Memastikan bahwa hasil yang dicapai konsisten dengan misi Program Studi.
- Menggunakan hasil dari penilaian tahunan dan data lainnya untuk menentukan efektivitas program.

Keuntungan dari dilakukannya asesmen terhadap capaian pembelajaran mahasiswa untuk mahasiswa, dosen dan staf pendukung adalah sebagai berikut:

Tabel 1.6 Keuntungan pelaksanaan asesmen terhadap LO ¹²

Mahasiswa	Dosen	Tendik
<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tentang keinginan mahasiswa dalam pembelajaran MK • Memberitahu mahasiswa bahwa mereka akan dievaluasi dengan cara yang konsisten dan transparan • Meyakinkan mahasiswa bahwa ada konten inti umum di semua MK (keterampilan, 	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu dosen menentukan LO yang berhasil dicapai atau tidak dicapai. • Membantu dosen dalam merancang konten, instruksional, dan evaluasi MK secara efisien • Memfasilitasi diskusi antar mahasiswa yang memberikan bukti 	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan komitmen Prodi untuk terus meningkatkan program dan layanan akademik • Memberikan data berharga untuk mendukung permintaan dana • Menunjukkan akuntabilitas untuk sumber pendanaan • Memberikan data berharga untuk

Mahasiswa	Dosen	Tendik
<p>sikap, & pengetahuan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memungkinkan mahasiswa untuk membuat keputusan yang lebih baik tentang program nya untuk waktu berikutnya berdasarkan hasil diukur terhadap patokan 	<p>kuat tentang kebenaran sebuah subyek yang dibahas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan jaminan pada kolega (dosen lain) bahwa konten MK dapat terlaksana 	<p>perencanaan akademik dan pengambilan keputusan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memungkinkan mereka untuk menginformasikan kepada pejabat terpilih, dan stake holder tentang dampak pada dengan cara yang menarik dan meyakinkan • Memenuhi persyaratan penilaian terhadap hasil belajar secara sistematis, untuk akreditasi, dll

BAGIAN 2. TEORI PEMBELAJARAN KONVENSIONAL

Pembelajaran secara konvensional dikatakan pembelajaran yang berpusat pada dosen (*teacher center*). Model pembelajaran ini didasarkan pada input: jumlah sks mata kuliah, topik / pokok bahasan yang akan dibahas, urutan dari pokok bahasan, dengan didukung oleh fasilitas sarana prasarana yang ada. Model pembelajaran yang berorientasi pada output / keluaran, dinyatakan dalam bentuk: pengetahuan apa yang akan diperoleh, kemampuan apa yang akan dicapai, apa yang harus diketahui, kompetensi apa yang harus dimiliki oleh mahasiswa, dsb. Pernyataan tersebut, dapat menjadikan sebuah dasar bagaimana melaksanakan sebuah metode pembelajaran agar luaran nya dapat dicapai.

Perbedaan antara pembelajaran yang berpusat pada dosen, dengan yang berpusat pada mahasiswa ditunjukkan pada deskripsi pada Tabel berikut ini.

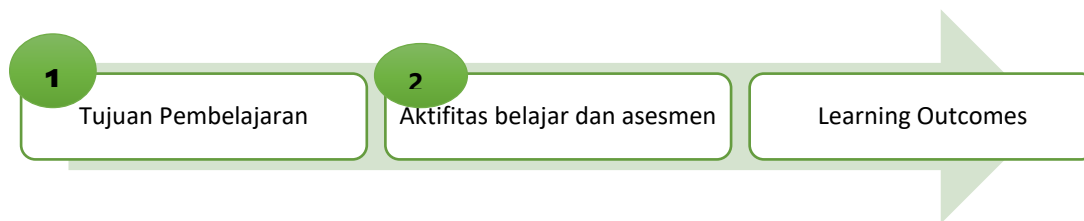
Tabel 2.1 Perbedaan pembelajaran antara Teacher Center dengan Student Center ⁷

Domain	Berpusat pada dosen	Berpusat pada mahasiswa
Pengetahuan	Dipindahkan oleh instruktur	Dikonstruksi oleh mahasiswa
Partisipasi Mahasiswa	Pasif	Aktif
Peran dosen	Pemimpin / otoritas	Fasilitator / partner dalam pembelajaran
Peran penilaian	Sedikit test	Banyak test
Penekanan	Jawaban yang benar	Pengembangan dari pemahaman
Metode Penilaian	Berdimensi tunggal dari test	Multidimensi dari produk pembelajaran
Budaya akademik	Individual dan kompetitif	Kolaboratif dan supportif

Proses belajar mengajar merupakan proses yang didalamnya terdapat interaksi antara dosen, mahasiswa dan sumber belajar. Pasal 10 SN Dikti (Permenristekdikti No 44 Tahun 2015) menyebutkan bahwa: Standar proses merupakan kriteria minimal proses interaksi mahasiswa dengan dosen dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar, sehingga terjadi pengembangan pengetahuan, peningkatan keterampilan, dan pembentukan sikap untuk **memenuhi capaian pembelajaran**. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan dalam rangka mencapai Capaian Pembelajaran. Keluaran sebuah proses pembelajaran dari sisi mahasiswa adalah **“outcomes”** sedangkan keluaran dari sisi dosen adalah hasil **“asesmen/penilaian”**.

Pembelajaran yang mengarah kepada *Learning Outcomes*, dapat dinyatakan dalam ilustrasi gambar berikut ini. *Learning Outcomes* merupakan hasil selama proses pembelajaran, yang dapat didemonstrasikan oleh mahasiswa setelah mereka melakukan aktifitas pembelajaran.

Gambar 2.1 di bawah menunjukkan di awal pembelajaran Tujuan Pembelajaran (*Learning Objectives*) harus ditetapkan oleh seorang dosen. Penetapan ini oleh peraturan di Indonesia di dalam standar pendidikan tinggi, dinyatakan sebagai salah satu dalam Tahap Rencana Pembelajaran.



Gambar 2.1 Perancangan pembelajaran berbasis Learning Outcomes ⁸

Perbedaan antara Tujuan pembelajaran / *Learning Objective* dengan *Learning Outcome* ⁸, ditunjukkan pada deskripsi di dalam Tabel di bawah ini.

Tabel 2.2 Perbedaan antara Learning Objective dengan Learning Outcome.

Learning Objective	Learning Outcome
Keadaan yang menggambarkan tujuan instruksional khusus yang mengandung kata kerja yang dapat diamati dan diukur.	Kondisi yang menggambarkan kemampuan dari mahasiswa, tentang apa yang dia telah ketahui, dia mampu lakukan, value apa yang dimiliki setelah belajar.

BAGIAN 3. STUDENT CENTER LEARNING

Pembelajaran yang efektif harus melibatkan dosen, mahasiswa dan pimpinan institusi ⁹. *Student Center Learning* - SCL diusulkan oleh Hayward di awal tahun 1905 dan diimplementasikan oleh Dewey pada tahun 1956. Teori pembelajaran yang diusulkan oleh Piaget tahun 1980 an dilakukan dengan pembelajaran mandiri, dimana belajar mandiri ini merupakan salah satu bentuk SCL. Ciri-ciri di dalam pembelajaran SCL ini lah yang akan diukur melalui instrument IPD.

1. Beberapa Prinsip dalam SCL ^{9, 10, 11}

Terdapat 9 prinsip dalam pelaksanaan pembelajaran SCL yang disebutkan pada beberapa literatur, yaitu:

Prinsip 1: *SCL memerlukan proses refleksi, yang dimaksudkan disini adalah dosen, mahasiswa dan institusi selalu melakukan refleksi terhadap pengajaran, pembelajaran dan insfrastruktur secara terus menerus sehingga menyebabkan capaian pembelajaran akan dipenuhi dan menstimulasi pemikiran kritis dan transfer skill dari dosen kepada mahasiswa.*

Prinsip 2: *SCL tidak mempunyai satu ukuran model yang tepat, yang dimaksudkan adalah bahwa dengan dosen yang berbeda, mahasiswa yang berbeda dan institusi yang berbeda, tidak sama dengan dosen, mahasiswa dan institusi di tempat lain. Setiap institusi mempunyai perbedaan dalam menentukan ukuran yang tepat sebuah pembelajaran SCL.*

SCL adalah pendekatan pembelajaran yang membutuhkan dukungan struktur belajar yang sesuai dengan masing-masing konteks tertentu dan model / gaya pengajaran dan pembelajaran dengan gaya yang tepat untuk mahasiswa apa yang harus mereka lakukan.

Prinsip 3: *Mahasiswa mempunyai gaya belajar yang berbeda.*

Ada mahasiswa yang belajar secara trial error, mahasiswa lain melakukannya melalui eksperimen. Beberapa mahasiswa belajar dengan cara studi literatur, tetapi bisa juga mahasiswa lain menginginkan berdebat dan diskusi tentang sebuah teori tertentu.

Prinsip 4: *Mahasiswa mempunyai perbedaan kebutuhan dan keinginan.* Beberapa mahasiswa mempunyai kesenangan beraktivitas dalam bidang seni dan budaya, olahraga atau aktif dalam organisasi. Atau bisa saja mahasiswa akan mempunyai anak, secara psikologi dalam keadaan sakit, atau dalam keadaan cacat, dlsb.

Prinsip 5: *Pemilihan pusat pembelajaran dalam SCL*

Mahasiswa menyenangi perbedaanan obyek yang dipelajari dan ini menyertakan alasan yang kuat terhadap obyek. Pembelajaran diorganisasikan dalam bentuk yang liberal dalam hal gaya belajar, gaya disiplin, dll.

Prinsip 6: *Mahasiswa mempunyai latar belakang pengetahuan dan pengalaman yang berbeda.* Belajar memerlukan adaptasi terhadap kehidupan dan pengalaman profesional dari setiap individu. Sebagai contoh apabila mahasiswa bereksperimen tentang TIK, tidak ada gunanya untuk mengajari mereka untuk hal yang sama. percobaan yang akan memberi pelajaran pada dia untuk hal yang sama, akan menjadi berguna bila membantu mereka dalam teori. Pengalaman pribadi dapat memotivasi mahasiswa, dengan cara membagi pengalaman untuk mengilustrasikan atau menceritakan suatu obyek pembelajaran.

Prinsip 7: *Mahasiswa mempunyai hak untuk mengendalikan belajarnya*

Mahasiswa diberi kesempatan untuk berperan dalam perancangan kuliah, kurikulum dan evaluasi. Mahasiswa harus dilihat sebagai mitra yang aktif dan memiliki kepentingan.

Prinsip 8: *SCL adalah kebiasaan bukan menceritakan*

SCL bertujuan untuk memberikan tanggung jawab yang lebih besar kepada mahasiswa, dan memungkinkan mahasiswa untuk mampu berpikir, mengolah, menganalisis, mensintesa, mengkritik, menerapkan, memecahkan masalah, dll.

Prinsip 9: *Pembelajaran memerlukan kerjasama antara mahasiswa dan staff.*

Mahasiswa dan staf – tenaga kependidikan dari pemangku kepentingan untuk bekerja sama memahami masalah dan mengusulkan solusi yang mungkin untuk keberlangsungan SCL. Kerja sama di dalam kelas antara mahasiswa dengan pemangku kepentingan akan memberikan interaksi yang konstruktif. Kerja sama tersebut akan memiliki efek positif sebagai dua kelompok untuk mempertimbangkan satu sama lain sebagai mitra. Kemitraan merupakan pusat filosofi SCL yang melihat tempat belajar sebagai interaksi yang konstruktif.

2. Perbedaan Pembelajaran SCL dan Konvensional

Perbedaan antara model pembelajaran yang dikatakan sebagai tradisional atau berpusat pada dosen (*Teacher Centered Learning* - TCL) dengan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*Student Centered Learning* - SCL), ditunjukkan oleh beberapa sifat berikut ini.^{27, 28, 29,30}

Tabel 3.1 Perbedaan antara pembelajaran secara konvensional (tradisional) dengan pembelajaran SCL

	TRADITIONAL TEACHING (Teaching Centered Learning)	→	NEW LEARNING (Student Centered Learning)
1	Transfer pengetahuan dari dosen kepada Mahasiswa	→	Mahasiswa aktif mengembangkan pengetahuan & ketrampilan yang dipelajari
2	Mahasiswa menerima pengetahuan secara pasif	→	Mahasiswa secara aktif terlibat dalam mengelola pengetahuan
3	Lebih menekankan pada penguasaan materi	→	Tidak terfokus hanya pada penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan sikap belajar (<i>life-long learning</i>).
4	Media tunggal	→	Multimedia
5	Fungsi dosen pemberi informasi utama & evaluator	→	Fungsi dosen sebagai motivator, fasilitator & evaluator

3. Beberapa Model Pembelajaran SCL²⁸

Beberapa model pembelajaran SCL yang dapat diadopsi, ditunjukkan pada beberapa Tabel berikut ini.

No	Model Pembelajaran <i>Learning Models</i>	
1	Small Group Discussion	SGD
2	Role-Play & Simulation	RpS
3	Discovery Learning (DL)	DL
4	Self-Directed Learning (SDL)	SDL
5	Cooperative Learning (CL)	CL
6	Collaborative Learning (CbL)	CbL
7	Contextual Instruction (CI)	CI
8	Project Based Learning	PjBL
9	Problem Based Learning & Inquiry atau sering disebut Problem Based Learning & Discovery Learning	PBL

Masing-masing model di atas, dicirikan oleh aktifitas dosen dan mahasiswa yang dirangkum di bawah ini.

1. Small Group Discussion - SGD

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
<ul style="list-style-type: none"> Membentuk kelompok (5-10) mahasiswa. Memilih bahan diskusi. Mempresentasikan paper dan mendiskusikan di kelas. 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat rancangan bahan diskusi dan aturan diskusi. Menjadi moderator dan sekaligus mengulas pada setiap akhir sesi diskusi mahasiswa.

2. Role-play Simulation - RpS

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan. • Mempraktekan / mencoba berbagai model yang telah disiapkan (dengan bantuan komputer, prototipe, dll). 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang situasi / kegiatan yang mirip sesungguhnya, dapat berupa; bermain peran, model, komputer, dll. • Membahas kinerja mahasiswa.
---	---

3. Discovery Learning - DL

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
<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 / metode untuk menelusuri pengetahuan yang akan dipelajari mahasiswa. • Memeriksa dan memberi ulasan terhadap hasil belajar mahasiswa.

4. Self Directed Learning - SDL

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan, dan menilai pengalaman belajarnya sendiri. • Inisiatif belajar dari mahasiswa sendiri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai fasilitator. • Memberikan arahan, bimbingan & umpan balik kemajuan belajar mahasiswa.

5. Cooperative Learning - CL

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Membahas & menyimpulkan masalah / tugas yang diberikan dosen secara berkelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang dan memonitor proses belajar mahasiswa. • Menyiapkan kasus / masalah untuk diselesaikan mahasiswa secara berkelompok
---	---

6. Collaborative Learning^{31, 32} - CL

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan proses dan bentuk penilaian berdasarkan konsensus kelompok sendiri. • Bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang tugas yang bersifat open ended. • Sebagai fasilitator dan motivator.

7. Contextual Instruction - CI

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan studi lapangan / terjun di dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian teori. • Membahas konsep / teori yang berkaitan dengan situasi nyata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun tugas untuk studi mahasiswa terjun di lapangan. • Menjelaskan bahan kajian yang bersifat teori & mengkaitkannya dg situasi nyata atau kerja profesional.

8. Project Based Learning^{33, 31, 34} - PBL

Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara sistimatis. • Menunjukkan kinerja dan mempertanggung jawabkan hasil kerjanya di forum. 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan proses pembimbingan dan asesmen. • Sebagai fasilitator dan motivator.
---	--

9. Problem Based Learning & Inquiry – Problem based Learning & Discovery Learning (PBLI)

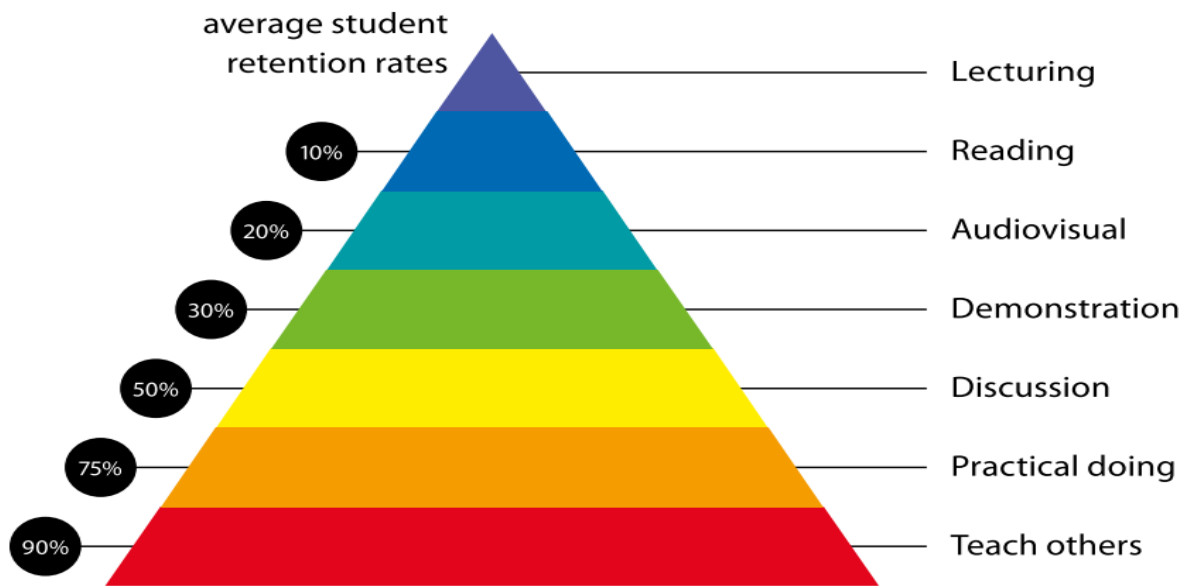
Yang dilakukan Mahasiswa <i>What students do</i>	Yang dilakukan Dosen <i>What lecturers do</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Belajar dengan menggali / mencari informasi (inquiry), serta memanfaatkan informasi tsb untuk memecahkan masalah faktual yang sedang dihadapi. • Menganalisis strategi pemecahan masalah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang tugas belajar dengan berbagai alternatif metode penyelesaian masalah. • Sebagai fasilitator dan motivator.

4. Keuntungan bagi Mahasiswa dalam Model Pembelajaran SCL

Keuntungan yang akan diperoleh mahasiswa apabila pembelajaran dilaksanakan secara SCL, diantaranya adalah: ¹¹

1. Menjadikan mahasiswa sebagai bagian dari komunitas akademik
2. Meningkatkan motivasi untuk belajar
3. Kebebasan dan tanggung jawab dalam belajar
4. Bentuk tanggung jawab terhadap kebutuhan belajar

Berdasarkan teori dalam pembelajaran, kemampuan seseorang dalam menyimpan sebuah pengetahuan, dengan berbagai aktivitas, ditunjukkan pada Gambar 2.2 berikut:



Gambar 3.1 Laju penyimpanan pengetahuan pada memori mahasiswa dalam berbagai aktivitas belajar

5. Keuntungan bagi Dosen dalam Pembelajaran SCL

Beberapa keuntungan bagi dosen apabila menjalankan pembelajaran SCL:

1. Peran yang lebih menarik.
2. Solusi untuk menangani masalah keberagaman mahasiswa.
3. Berdampak positif pada situasi dan kondisi kerja.
4. Pengembangan diri secara berkelanjutan.
5. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam belajar.
6. Pengembangan secara profesional untuk akademisi.

6. Manfaat yang Lebih Luas dari SCL

Manfaat yang lebih luas bagi institusi adalah:

1. Peningkatan kualitas

Peningkatan kualitas bagi dosen dan mahasiswa dalam pengalaman akademiknya.

2. Status Profesi seorang dosen

Dengan tugas pokok dosen adalah melaksanakan tridharma, tidak hanya pada pendidikan saja, tetapi dituntut juga penelitian dan abdimas, maka seorang dosen akan lebih profesional dalam menjalankan tridharma apabila melaksanakan pembelajaran dengan SCL.

3. Meningkatkan representasi dari kelembagaan di Universitas.

Secara hirarki organisasi di perguruan tinggi sifatnya adalah *flat*, tidak seperti di organisasi yang bergerak di dalam non akademik. Semua unsur dalam universitas akan bekerja sama dalam menyelenggarakan SCL. SCL juga akan menghasilkan lulusan yang lebih berkualitas, kreatif, inovatif.

7. Asesmen yang Dilakukan pada Pembelajaran SCL

Asesmen / penilaian merupakan proses pengumpulan data / informasi: hasil dari kemampuan setiap individu setelah menjalani proses pembelajaran.¹² Asesmen yang dilakukan untuk pembelajaran SCL, dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, diantaranya ditunjukkan pada tabel 2.3 di bawah ini.

Tabel 3.2 Pemilihan model asesmen pada kualitas aktifitas pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa¹³

	Individual	Fokus pada pembelajaran	Motivasi	Swa atur Mahasiswa	Informatif thd berbagai audiens
Formatif					
Self asesmen	•	•	•	•	
Peer asesmen	•	•	•	•	•
Portofolio	•	•	•	•	•
Interim					
Test kriteria		•			•
Sumatif					
Pameran	•	•	•	•	•
Test pada progres pembelajaran		•			•
Item diagnostik		•			•
Test skala besar					•

Salah satu tujuan dilaksanakan asesmen adalah, bahwa penilaian / asesmen untuk hal berikut ini¹²:

- Mengembangkan desain pembelajaran.

- Meningkatkan kualitas program pembelajaran di perguruan tinggi.
- Memastikan bahwa hasil yang dicapai konsisten dengan misi Program Studi.
- Menggunakan hasil dari penilaian tahunan dan data lainnya untuk menentukan efektivitas program.

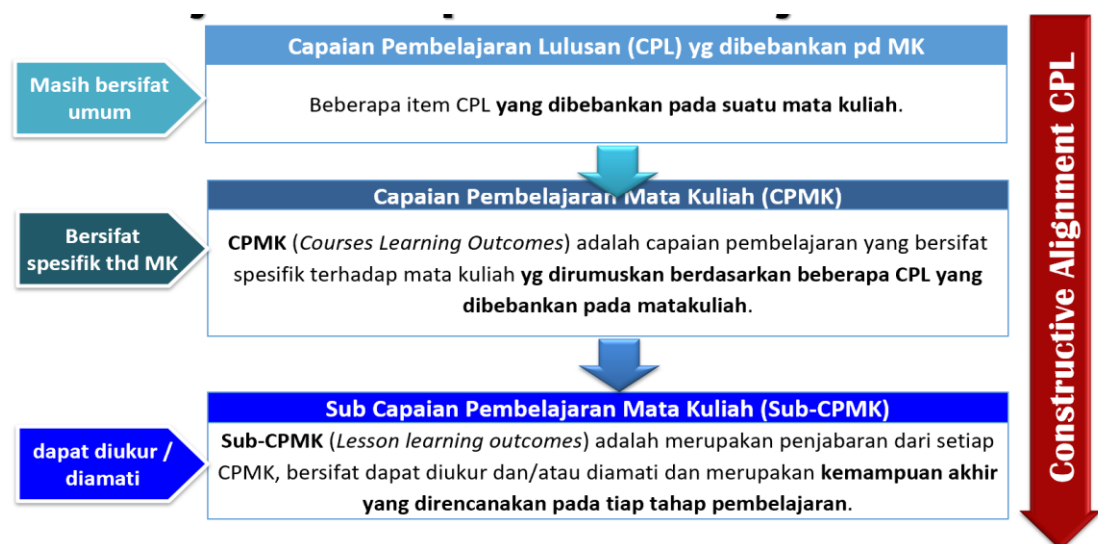
Keuntungan dari dilakukannya asesmen terhadap capaian pembelajaran mahasiswa untuk mahasiswa, dosen dan staf pendukung adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Keuntungan pelaksanaan asesmen terhadap LO ¹²

Mahasiswa	Dosen	Tendik
<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tentang keinginan mahasiswa dalam pembelajaran MK • Memberitahu mahasiswa bahwa mereka akan dievaluasi dengan cara yang konsisten dan transparan • Meyakinkan mahasiswa bahwa ada konten inti umum di semua MK (keterampilan, sikap, & pengetahuan) • Memungkinkan mahasiswa untuk membuat keputusan yang lebih baik tentang program nya untuk waktu berikutnya berdasarkan hasil diukur terhadap patokan 	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu dosen menentukan LO yang berhasil dicapai atau tidak dicapai. • Membantu dosen dalam merancang konten, instruksional, dan evaluasi MK secara efisien • Memfasilitasi diskusi antar mahasiswa yang memberikan bukti kuat tentang kebenaran sebuah subyek yang dibahas • Memberikan jaminan pada kolega (dosen lain) bahwa konten MK dapat terlaksana 	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan komitmen Prodi untuk terus meningkatkan program dan layanan akademik • Memberikan data berharga untuk mendukung permintaan dana • Menunjukkan akuntabilitas untuk sumber pendanaan • Memberikan data berharga untuk perencanaan akademik dan pengambilan keputusan • Memungkinkan mereka untuk menginformasikan kepada pejabat terpilih, dan stake holder tentang dampak pada dengan cara yang menarik dan meyakinkan • Memenuhi persyaratan penilaian terhadap hasil belajar secara sistematis, untuk akreditasi, dll

BAGIAN 4. PEMILIHAN METODE PEMBELAJARAN YANG DIMASUKKAN DALAM SISTEM

Pemilihan metode pembelajaran didasarkan pada CPL yang dibebankan pada MK, dan kemudian dijabarkan ke dalam suatu kemampuan secara spesifik di dalam MK tersebut. Ilustrasi di dalam menjabarkan CP ini ditunjukkan di dalam Gambar berikut:



Gambar 4.1 Penjabaran CPL ke dalam CP yang sifatnya spesifik pada MK

Untuk meraih kemampuan yang dimaksudkan di dalam Sub CP MK- sebagai penjabaran dari CP MK, dan CP MK-sebagai penjabaran dari CPL, maka Dosen berupaya seefisien mungkin di dalam peraihan nya. Efisien dalam pencapaian Sub CP MK, CP Mk dengan cara memilih bentuk dan metode pembelajaran.

Tabel berikut, dapat dilakukan oleh Dosen dengan memperhatikan kata-kata kunci di dalam kata kerja CP, baik sub CP MK dan CP MK.

Tabel 4.1 Kertas kerja yang dapat dikembangkan oleh Dosen dalam menentukan bentuk dan metode pembelajaran

	Konvensional	Praktek	SCL
Bentuk dan Metode Pembelajaran	1.Kuliah, responsi, dan tutorial 2. Seminar 3. Penelitian, PkM	praktikum, praktik kerja, studio	1. Small Group Discusssion/ Role Play simulation 2. Case Based Learning/ Problem Based Learning 3. Project Based Learning 4.....
Sub CP MK ...	Pilih bentuk Konvensional		Pilih metode SCL, dalam satu atau beberapa minggu
• Mampu menjelaskan	Kuliah Responsi	X	X

	Konvensional	Praktek	SCL
Bentuk dan Metode Pembelajaran	1.Kuliah, responsi, dan tutorial 2. Seminar 3. Penelitian, PkM	praktikum, praktik kerja, studio	1. Small Group Discusssion/ Role Play simulation 2. Case Based Learning/ Problem Based Learning 3. Project Based Learning 4.....
Sub CP MK ...	Pilih bentuk Konvensional		Pilih metode SCL, dalam satu atau beberapa minggu
• Mampu menghitung..			
• Mampu membedakan...	...		Small Group discussion
• Mampu menganalisis		Case based learning Problem based learning
• Mampu mengevaluasi		Project based learning
•			
•			

DAFTAR PUSTAKA

1. ABET. *ENGINEERING TECHNOLOGY PROGRAMS (ABET) Effective for Reviews During the 2018-2019 Accreditation Cycle.*; 2017.
2. Randhahn S, Eds FN. *Quality Assurance of Teaching and Learning in Higher Education Institutions.*; 2017. doi:10.17185/dupublico/43224.
3. Randhahn S, Eds FN. *Tools and Procedures for Quality Assurance in Higher Education Institutions.*; 2017. doi:10.17185/dupublico/43223.
4. Adam S. An introduction to learning outcomes. 2007:1-24.
5. IABEE. Outcome Based Education. 2017.
6. Niedermeier F. *Designing Effective Quality Management Systems in Higher Education Institutions.*; 2017. doi:10.17185/dupublico/43222.
7. Rasha E, Nisha S. Outcome Based Education (OBE) - Trend Review. *Journal Res Method Educ.* 2013;1(2):9-11.
8. Lawson MJ, Askeill-williams H. Outcomes – Based Education. *Assoc Indep Sch SA.* 2007;(April):1-19. https://www.ied.edu.hk/obl/files/practical_guide_5.pdf.
9. Kennedy D, Hyland A, Ryan N. *Writing and Using Learning Outcomes: A Practical Guide.* Bologna; 2008.
10. Bouslama F, Lansari a., Al-Rawi a., Abonamah a. a. A Novel outcome-based educational model and its effect on student learning, curriculum development, and assessment. *J Inf Technol Educ.* 2003;2:203-214.
11. BAN PT. *AKREDITASI PROGRAM STUDI Bidang Studi - Buku IIIA.*; 2010.
12. Akreditasi B, Perguruan N. *AKREDITASI PROGRAM STUDI Bidang Studi* : 2017:1-29.
13. Akreditasi U, Studi P. *Pedoman evaluasi-diri.* 2008.
14. Al-Azzah FM, Yahya AA. Quality Procedures to Review , Mission , Vision and Objectives in Higher Educational Institutions. *Eur J Sci Res.* 2010;45(2):168-175.
15. Millard S. Characteristics of Mission and Vision Statements. In: *University of Hawaii.* ; 2010:1-4.
16. Commission EA. *CRITERIA FOR ACCREDITING ENGINEERING.* 2016.
17. University of Sydney. Writing Learning Outcomes. *Univ Sydney Website.* 2003:7-9. http://www.itl.usyd.edu.au/assessmentresources/learning_outcomes.htm.
18. Subject E, Guide C. *Assessment of Learning Outcomes Engineering Subject Centre Guide.*; 2008.
19. Kenny N. Program---Level Learning Outcomes. 2011;(2009):2009-2012.

20. TEKNIK SIPIL ITS. SAR AUN - DEPT CIVIL ENGINEERING.; 2016.
21. Moore, Ivan; Milliamson S. *Assessment of Learning Outcomes Engineering Subject Centre Guide.*; 2008.
22. United States Agency for International Development. Defining Outcomes & Indicators for Monitoring , Evaluation , and Learning in USAID Biodiversity Programming: An USAID Biodiversity How-To Guide 3. 2016;(August):1-40.
23. ABET. Student Learning Outcomes with Performance Indicators Student.
24. Arifin S, Aisjah AS, Tajunnisa Y. Assessmen & Evaluasi Hasil Pembelajaran. 2018;(February):24-26.
25. Aisjah, Aulia Siti; Syamsul Arifin; Bilfaqih, Yusuf; Fatmawati S. *STUDI INSTRUMEN INDEKS PRESTASI DOSEN (IPD) TERHADAP KARAKTERISTIK MODEL PEMBELAJARAN DI ITS.*; 2015.
26. Maher A. Learning Outcomes in Higher Education: Implications for Curriculum Design and Student Learning. *J Hosp Leis Sport Tour.* 2004;3(2):46-54. doi:10.3794/johlste.32.78.
27. Barte EGB, Ph D. OBE Model for Engineering Your Speaker : 2017:1-87.
28. The European Students Union. *Student-Centred Learning, Toolkit for Students, Staff and Higher Educations Institutions.*; 2010.
29. Arifin S, Aisjah AS, Faqih YB. ICT-Based Learning “ AUTOMATIC CONTROL SYSTEM ” on share . its . ac . id as an Efficient Learning Center and Powered Impact Widely. In: *ISODEL.* ; 2012:1-5.
30. Scheffel M. *A Framework of Quality Indicators for Learning Analytics.*; 2015. <http://www.laceproject.eu/publications/learning-analytics-quality-indicators.pdf>.
31. Deal A. *Collaboration Tools.*; 2009.
32. Olivera LG. Curriculum and Learning Design for Competencies/Outcomes Based Education: A Systemic View.
33. Ferrara J. Using Project-based Learning to Increase Student Engagement and Understanding. 2012;(March).
34. Buck Institute for education. *Begin With the End in Mind Craft the Driving Question Plan the Assessment Map the Project Manage the Process Introduction To Project Based Project Based.*; 2014. <http://bie.org/images/uploads/general/20fa7d42c216e2ec171a212e97fd4a9e.pdf>.
35. Akhmadeeva L, Hindy M, Sparrey CJ. Overcoming Obstacles To Implementing An Outcome-Base Education Model: Traditional Versus Transformational OBE. *Proc 2013 Can Eng Educ Assoc.* 2013:1-5. <http://library.queensu.ca/ojs/index.php/PCEEA/article/view/4913>.
36. Donnelly K. Australia’s adoption of outcomes based education: A critique. *Issues Educ Res.* 2007;17(2):183-206.

**DIREKTORAT PENGEMBANGAN AKADEMIK
DAN INOVASI PEMBELAJARAN**

2025