



UNIVERSITAS
AISYAH
PRINGSEWU



Kampus
Berdampak

Berkolaborasi • Berinovasi • Berdampak

Berkolaborasi
Berinovasi
Berdampak

PANDUAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STUDENT-CENTERED LEARNING

DI UNIVERSITAS AISYAH PRINGSEWU

Pembelajaran berpusat pada mahasiswa,
menginspirasi perubahan,
mewujudkan masa depan
berdampak.



Mahasiswa
Aktif



Dosen
Fasilitatif



Pembelajaran
Bermakna



Lulusan
Berdampak



Berpikir
Kritis



Kolaboratif



Kreatif



Berorientasi
Solusi



Berkarakter
& Berdaya Saing



PENYUSUN
Tim Adhoc

TAHUN
2026





UNIVERSITAS AISYAH PRINGSEWU

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS AISYAH PRINGSEWU
NOMOR : 1200/UAP.RK/DI/TA/IV/2026

TENTANG
PANDUAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT-CENTERED
LEARNING* DI UNIVERSITAS AISYAH PRINGSEWU

DENGAN MENYEBUT NAMA ALLAH SWT YANG MAHA PENGASIH LAGI
MAHA PENYAYANG

REKTOR UNIVERSITAS AISYAH PRINGSEWU

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di Universitas Aisyah Pringsewu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa;
- b. bahwa model pembelajaran *Student-Centered Learning (SCL)* merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan b, perlu menetapkan Surat Keputusan Rektor tentang Panduan Penerapan Model Pembelajaran *Student-Centered Learning (SCL)*;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
3. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
4. Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Nomor 39 tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Tingkat Tinggi;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Akte Yayasan Aisyah Lampung No. 45 Tanggal 20 Oktober 2009 tentang akte pendirian Yayasan Aisyah Lampung.
7. Surat Keputusan Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Direktorat Jenderal Administrasi Hukum Umum Nomor

- AHU – 616.AH.01.04 Tahun 2011 tentang Pengesahan Yayasan Aisyah Lampung.
8. Statuta Universitas Aisyah Pringsewu;
 9. Peraturan akademik yang berlaku di lingkungan Universitas Aisyah Pringsewu.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Rektor Tentang Panduan Penerapan Model Pembelajaran *Student-Centered Learning* Di Universitas Aisyah Pringsewu
- KESATU : Menetapkan Buku Panduan Penerapan Model Pembelajaran *Student-Centered Learning* Di Universitas Aisyah Pringsewu sebagaimana terlampir pada keputusan ini;
- KEDUA : Hal-hal yang belum diatur dalam Keputusan ini akan diatur lebih lanjut dalam ketentuan tersendiri;
- KETIGA : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan dan apabila dalam penetapan ini kemudian ternyata terdapat kekeliruan akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Pringsewu
Pada Tanggal : 25 April 2026

Universitas Aisyah Pringsewu

Rektor,



Dr. Sutrisno, S.Kep., Ners., MAN



UNIVERSITAS AISYAH PRINGSEWU

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS AISYAH PRINGSEWU
NOMOR : 1200.1/UAP.RK/DI/TA/IV/2026

TENTANG
TIM PENYUSUN BUKU PANDUAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
STUDENT-CENTERED LEARNING DI UNIVERSITAS AISYAH PRINGSEWU

DENGAN MENYEBUT NAMA ALLAH SWT YANG MAHA PENGASIH LAGI
MAHA PENYAYANG

REKTOR UNIVERSITAS AISYAH PRINGSEWU

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka penyusunan Panduan Penerapan Model Pembelajaran *Student-Centered Learning (SCL)* di Universitas Aisyah Pringsewu, diperlukan tim penyusun yang kompeten;
- b. bahwa untuk menjamin kualitas dan kelengkapan panduan, perlu menetapkan Tim Penyusun;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada huruf a dan b, perlu menetapkan Surat Keputusan Rektor tentang Tim Penyusun Panduan Penerapan Model Pembelajaran *Student-Centered Learning (SCL)*;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
3. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
4. Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Nomor 39 tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Tingkat Tinggi;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Akte Yayasan Aisyah Lampung No. 45 Tanggal 20 Oktober 2009 tentang akte pendirian Yayasan Aisyah Lampung;
7. Surat Keputusan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Direktorat Jenderal Administrasi Hukum Umum Nomor AHU – 616.AH.01.04 Tahun 2011 tentang Pengesahan Yayasan Aisyah Lampung;
8. Statuta Universitas Aisyah Pringsewu;

9. Peraturan Akademik yang berlaku di Universitas Aisyah Pringsewu.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Rektor Tentang Tim Penyusun Buku Panduan Penerapan Model Pembelajaran *Student-Centered Learning* Di Universitas Aisyah Pringsewu
- KESATU : Menetapkan Tim Penyusun Buku Buku Panduan Penerapan Model Pembelajaran *Student-Centered Learning* Di Universitas Aisyah Pringsewu sebagaimana terlampir pada keputusan ini;
- KEDUA : Hal-hal yang belum diatur dalam Keputusan ini akan diatur lebih lanjut dalam ketentuan tersendiri;
- KETIGA : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan dan apabila dalam penetapan ini kemudian ternyata terdapat kekeliruan akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Pringsewu
Pada Tanggal : 25 April 2026

Universitas Aisyah Pringsewu
Rektor,



Dr. Sutrisno, S.Kep., Ners., MAN

Lampiran Keputusan Rektor Universitas Aisyah Pringsewu
Surat Keputusan Nomor: 1200.1/UAP.RK/DI/TA/IV/2026

TIM PENYUSUN
BUKU PANDUAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
STUDENT CENTERED LEARNING
UNIVERSITAS AISYAH PRINGSEWU

No	Nama	Jabatan
1	Dr. Sutrisno, S.Kep., Ners., MAN	Rektor
2	Dr. Ani Kristianingsih, S.ST., M.Kes., M.Keb	Wakil Rektor I
3	Dr. Feri Kameliawati, S.Kep., Ners., M.Kep	Kepala LPM
4	Dr. Surmiasih, S. Kep Ners., M.Kes	Dekan Fakultas Kesehatan
5	Dr. Ir. Zulkifli, S.T., M.Kom	Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
6	Defi Gustianing, S.Pd., M.Pd	Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
7	Sunarmi, M.Ak	Dekan Fakultas Sosial dan Bisnis
8	dr. Nur Asini, M.Biomed	Dekan Fakultas Kedokteran
9	drg. Amalia Trisnaningtyas, Sp.KG	Dekan Fakultas Kedokteran Gigi
10	Dwi Yana Ayu Andini, M.T.I	Ka Biro Perencanaan dan Pengembangan Perguruan Tinggi, Akademik dan Inovasi
11	Hesti Apala, S.Pd	Divisi Kurikulum

Ditetapkan di : Pringsewu
Pada Tanggal : 25 April 2026

Universitas Aisyah Pringsewu

Rektor,



Dr. Sutrisno, S.Kep., Ners., MAN

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga Panduan Penerapan Model Pembelajaran *Student-Centered Learning* (SCL) di Universitas Aisyah Pringsewu ini dapat disusun dengan baik.

Panduan ini disusun sebagai upaya untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran di lingkungan Universitas Aisyah Pringsewu, sejalan dengan tuntutan Standar Nasional Pendidikan Tinggi dan perkembangan paradigma pendidikan abad ke-21 yang menempatkan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran (*student-centered*). Melalui pendekatan ini, diharapkan mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga mampu berperan aktif dalam membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta memiliki kemampuan memecahkan masalah.

Dokumen panduan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi dosen dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran yang inovatif dan efektif. Selain itu, panduan ini juga diharapkan mampu mendorong terciptanya suasana akademik yang kondusif, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi mahasiswa secara menyeluruh.

Kami menyadari bahwa panduan ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa yang akan datang.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan panduan ini. Semoga panduan ini memberikan manfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan di Universitas Aisyah Pringsewu.

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
BAB I BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	1
A. Teori Pembelajaran Nasional.....	1
B. Bentuk Pembelajaran Di Perguruan Tinggi.....	2
C. Metode Pembelajaran.....	3
D. Strategi Pembelajaran.....	4
E. Prinsip Pembelajaran SCL.....	9
F. Perbedaan Pembelajaran SCL dan Konvensional	12
G. Model Pembelajaran SCL	13
H. Keuntungan Bagi Mahasiswa dalam Pembelajaran SCL.....	44
I. Keuntungan Bagi Dosen dalam Pembelajaran SCL....	45
J. Manfaat Bagi Institusi dalam Pembelajaran SCL	45
K. Asesmen yang Dilakukan Pada Pembelajaran SCL	46
BAB II TEORI PEMBELAJARAN KONVENSIONAL	49
BAB III PEMILIHAN METODE PEMBELAJARAN YANG DIMASUKKAN DALAM SISTEM	53
BAB IV KEBIJAKAN PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN	55
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Perbedaan Pembelajaran Antara <i>Teacher Center dan Student Center</i>	6
Tabel 2.	Perbedaan antara <i>Learning Objective</i> dengan <i>Learning Outcome</i>	7
Tabel 3.	Perbedaan antara pembelajaran secara konvensional (tradisional) dengan pembelajaran SCL.....	12
Tabel 4.	<i>Small Group Discussion</i> (SGD).....	16
Tabel 5.	<i>Discovery Learning</i> (DL)	19
Tabel 6.	<i>Self Directed Learning</i> (SDL)	23
Tabel 7.	<i>Cooperative Learning</i> (CL).....	26
Tabel 8.	<i>Collaborative Learning</i> (CL)	28
Tabel 9.	<i>Contextual Instruction</i> (CI).....	31
Tabel 10.	<i>Project Based Learning</i> (PJBL)	39
Tabel 11.	<i>Problem Based Learning</i> (PBL)	41
Tabel 12.	Pemilihan Model Asesmen Pada Kualitas Aktifitas Pembelajaran Berpusat Pada Mahasiswa.....	46
Tabel 13.	Keuntungan Pelaksanaan Asesmen Terhadap LO	48
Tabel 14.	Perbedaan pembelajaran antara <i>Teacher Center</i> dengan <i>Student Center</i>	49
Tabel 15.	Perbedaan antara <i>Learning Objective</i> dengan <i>Learning Outcome</i>	51
Tabel 16.	Lembar kerja yang dapat dikembangkan oleh Dosen dalam menentukan bentuk dan metode pembelajaran.....	54

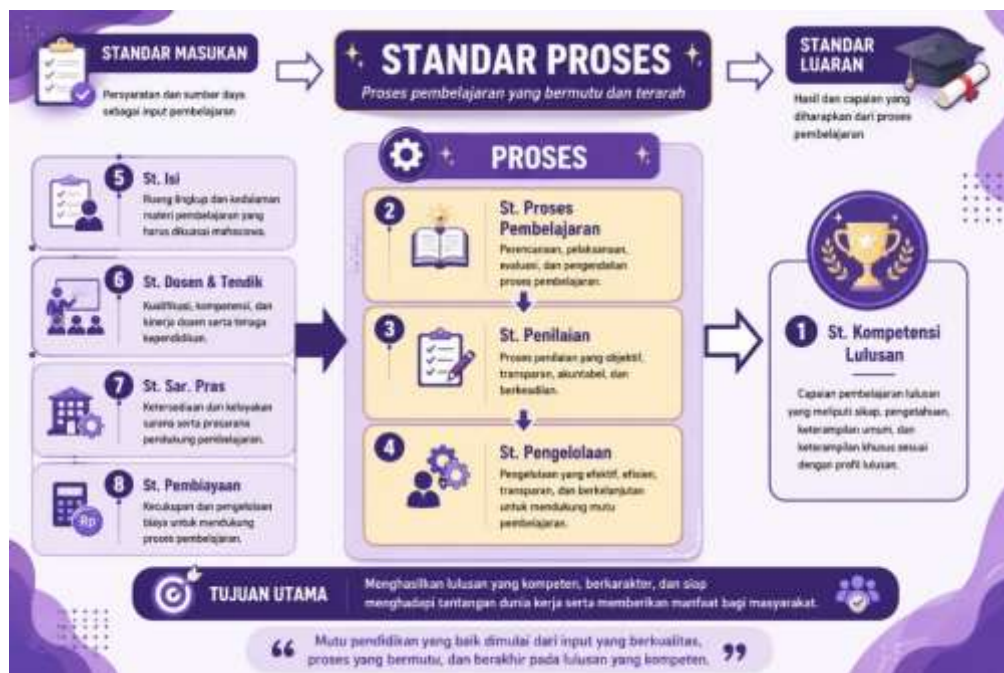
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	SN Dikti dikelompokkan ke dalam standar luaran, proses dan masukan	1
Gambar 2.	Perancangan Pembelajaran Berbasis <i>Learning Outcomes</i>	7
Gambar 3.	Perbedaan <i>Learning Objective vs Learning Outcome</i>	8
Gambar 4.	9 Prinsip <i>Student Centered Learning</i> (SCL)	9
Gambar 5.	Model Pembelajaran SGD	15
Gambar 6.	Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	17
Gambar 7.	Model Pembelajaran SCL	22
Gambar 8.	Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	24
Gambar 9.	Model Pembelajaran CL	27
Gambar 10.	Model Pembelajaran CI	30
Gambar 11.	Tahapan pembelajaran menggunakan metode PJBL	34
Gambar 12.	Model Pembelajaran PJBL	38
Gambar 13.	Model Pembelajaran PBL	40
Gambar 14.	Model Pembelajaran QBL	42
Gambar 15.	Laju penyimpanan pengetahuan pada memori mahasiswa dalam berbagai aktivitas belajar	44
Gambar 16.	Pemilihan Model Assemen	46
Gambar 17.	Perbedaan Pembelajaran <i>Teacher Center Vs Student Center</i>	50
Gambar 18.	Perancangan Pembelajaran Berbasis <i>Learning Outcomes</i>	51
Gambar 19.	Perbedaan <i>Learning Objective Vs Learning Outcome</i>	52
Gambar 20.	Penjabaran CPL ke dalam CP yang sifatnya spesifik MK	53

BAB I BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN

A. Teori Pembelajaran Nasional

Standar nasional pendidikan tinggi (SN Dikti) di dalam Permen. 39/2025 yang dikelompokkan ke dalam standar keluaran, proses, dan masukan, ditunjukkan dalam bentuk gambar berikut ini.



Gambar 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. SSKL digunakan untuk menyiapkan mahasiswa menjadi anggota masyarakat yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berakhlak 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).

Permen 39/2025, 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.

B. 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.

1. 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.

2. Bentuk pembelajaran Daring (*Online*)

a. Pembelajaran melalui platform digital (Zoom, LMS seperti *Moodle, Google Classroom*).

Contoh: Kuliah online, diskusi forum virtual, webinar.

b. 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 luarannya dapat dicapai.

C. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan untuk merealisasikan strategi pembelajaran dengan menggunakan seoptimal mungkin sumber-sumber daya pembelajaran termasuk media pembelajaran (Metode Pembelajaran = *a way in achieving something*) (Joyce & Weil, 1980).

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

1. Ceramah (*Lecture*)
 - a. Dosen menyampaikan materi secara lisan.
 - b. Cocok untuk kelas besar dengan materi teoritis.

2. Diskusi (*Discussion*)

Mahasiswa berpartisipasi aktif dalam membahas topik.

Contoh: Diskusi kelompok, debat, studi kasus.

3. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL - *Problem-Based Learning*)

Mahasiswa belajar melalui pemecahan masalah nyata.

Contoh: Analisis kasus bisnis, simulasi medis.

4. Pembelajaran Kolaboratif (*Collaborative Learning*)

Mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar.

Contoh: Proyek dikerjakan dalam satu kelompok, presentasi tim.

5. Eksperimen/Praktikum (*Experiential Learning*)

Pembelajaran melalui praktik langsung di lab atau lapangan.

Contoh: Praktikum kimia, penelitian lapangan.

6. *Flipped Classroom*

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

7. Simulasi s *Role-Play*

Mahasiswa memerankan situasi tertentu untuk memahami konsep.

Contoh: Simulasi sidang hukum, *role-play* bisnis.

D. 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:

1. *Teacher-Centered Approach*

Dosen menjadi pusat penyampaian pengetahuan (lebih tradisional).

Contoh: Kuliah klasik dengan sedikit interaksi.

2. *Student-Centered Learning (SCL)*

Fokus pada mahasiswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran.

Contoh: Pembelajaran berbasis proyek, inquiry-based learning.

3. *Differentiated Instruction*

Menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan individu mahasiswa.

Contoh: Tugas bervariasi sesuai kemampuan mahasiswa.

4. *Scaffolding*

Memberikan dukungan belajar bertahap, lalu mengurangi bantuan seiring perkembangan mahasiswa.

Contoh: Panduan awal penelitian, lalu mahasiswa bekerja mandiri.

5. *Gamification*

Menggunakan elemen permainan (kuis, poin, leaderboard) untuk meningkatkan motivasi.

Contoh: Aplikasi pembelajaran berbasis game.

6. *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. Perbedaan Pembelajaran Antara *Teacher Center* dan *Student Center*

Domain	Berpusat Pada Dosen	Berpusat Pada Mahasiswa
Pengetahuan	Dipindahkan oleh instruktur	Dikonstruksi oleh mahasiswa
Partisipasi Mahasiswa	Pasif	Aktif
Peran dosen	Pemimpin / otoritas	Fasilitator/pratner 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. PermendikbudRistek No. 39/2025, 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* dosen. Penetapan ini oleh peraturan di Indonesia di dalam standar pendidikan tinggi, dinyatakan sebagai salah satu dalam Tahap Rencana Pembelajaran *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 2. Perancangan Pembelajaran Berbasis *Learning Outcomes*

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

Tabel 2. Perbedaan antara *Learning Objective* dengan *Learning Outcome*.

<i>Learning Objective</i>	<i>Learning Outcome</i>
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 ketah dia mampu dilakukan, value apa yang dimiliki setelah belajar.

Dapat terlihat perbedaan seperti gambar dibawah ini

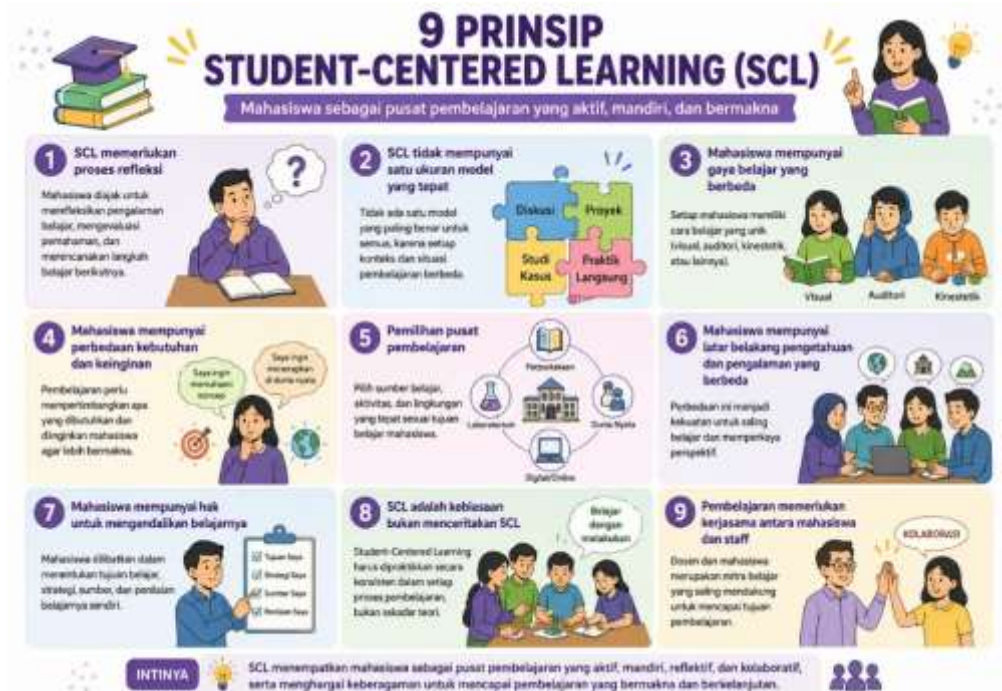


Gambar 3. Perbedaan *Learning Objective Vs Learning Outcome*

Pembelajaran yang efektif harus melibatkan dosen, mahasiswa dan pimpinan institusi *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.

E. Prinsip Pembelajaran SCL

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



Gambar 4. 9 Prinsip *Student Centered Learning* (SCL)

Adapun penjelasan sebagai berikut :

1. Prinsip 1

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

2. 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

3. 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.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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.

F. 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.

Tabel 3. Perbedaan antara pembelajaran secara konvensional (tradisional) dengan pembelajaran SCL

No	TRADITIONAL TEACHING (Teaching Centered Learning)	NEW LEARNING (Student Centered Learning)
1	Transfer pengetahuan dari dosen kepada Mahasiswa	Mahasiswa aktif mengembangkan pengetahuan C 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 jugamengembangkan sikap belajar (<i>life-long learning</i>).
4	Media tunggal	Multimedia
5	Fungsi dosen pemberi informasi utama C evaluator	Fungsi dosen sebagai motivator, fasilitator C evaluator

G. Model Pembelajaran SCL

Beberapa model pembelajaran SCL yang dapat diadopsi antara yaitu sebagai berikut:

1. Diskusi Kelompok (*Small Group Discussion*)

Small Group Discussion (SGD) adalah suatu metode pembelajaran dalam bentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 anggota. Mahasiswa anggota kelompok melakukan interaksi dalam belajar dengan saling bertukar ide, informasi, pengalaman, dan saling memberikan solusi dalam memecahkan masalah yang dibahas. Metode pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) menjadi efektif jika memperhatikan 5 hal yang saling terkait, yakni: 1) menjaga saling ketergantungan positif (*positive interdependence*), artinya setiap anggota saling memotivasi dalam berinteraksi belajar; 2) akuntabilitas individual (*individual accountability*), saling mendukung dan membantu antara anggota kelompok untuk menutupi kekurangan dan kelemahan masing-masing. Mengingat diantara anggota kelompok bisa jadi memiliki kemampuan dan kecepatan belajar yang berbeda-beda; 3) tatap muka (*face to face interaction*) antar anggota kelompok untuk membangun interaksi belajar antara mahasiswa dan antara mahasiswa dan dosen; 4) masing-masing anggota kelompok berperan menjadi sumber belajar dalam konteks belajar dengan teman sejawat. Pembelajaran sejawat seringkali lebih efektif untuk memahami sebuah gagasan, menyelesaikan masalah bersama disebabkan tingkat komunikasi yang setara.

Hal ini akan mendorong tumbuhnya keterampilan sosial (*social skill*), di antaranya terkait dengan perilaku yang santun, menghargai pendapat orang lain, belajar mendengar dan tidak bersikap dominan, serta berani menyampaikan saran dan mempertahankan pikiran logis; dan 5) proses kelompok (*group processing*) yang menitikberatkan kepada evaluasi sejauh mana masing-masing anggota kelompok dapat berinteraksi secara efektif dalam mencapai tujuan bersama, di samping juga menilai mana anggota kelompok yang berpartisipasi atau kurang berpartisipasi atau mana yang kooperatif dan mana yang tidak kooperatif agar bisa diperbaiki di masa yang akan datang.

Peran dosen sebagai fasilitator, menyiapkan bahan ajar dan menyusun panduan berdiskusi dalam kelompok. Selain itu, dosen dapat bertindak sebagai moderator dalam diskusi, serta memberikan ulasan dan masukan di akhir sesi diskusi. Dosen dapat juga melakukan penilaian terhadap masing-masing mahasiswa dalam penguasaan materi yang telah dipelajari, serta dapat juga melakukan penilaian terhadap sikap dan keterampilan yang diperagakan oleh mahasiswa dalam berdiskusi kelompok. Sebagai contoh, seorang dosen dapat menggunakan metode *Small Group Discussion* (SGD) untuk membahas tentang tahapan merancang produk baru yang didiskusikan dalam kelompok, lalu menyusun tulisan dalam bentuk makalah yang akan dipresentasikan di depan kelompok lainnya. Dosen dapat melakukan penilaian terhadap masing-masing kelompok, maupun masing-masing mahasiswa dalam anggota kelompok.

Penilaian dapat dilakukan baik terhadap penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperagakan oleh mahasiswa. Serta penilaian juga dapat dilakukan oleh dosen terhadap hasil kerja kelompok, misalnya makalah yang dipresentasikan mahasiswa. Penilaian dapat menggunakan instrumen rubrik maupun portofolio. Hasil penilaian digunakan oleh dosen untuk melakukan evaluasi terhadap mekanisme dan prosedur berdiskusi dalam kelompok kecil tersebut untuk perbaikan di kemudian hari.



Gambar 5. Model Pembelajaran SGD

Evaluasi dan refleksi juga dapat dilakukan pada sesi akhir *Small Group Discussion* (SGD), dengan menilai aspek penguasaan materi, struktur penulisan makalah, presentasi, dan kemampuan menjawab pertanyaan yang diajukan dalam proses tanya jawab. Hasil evaluasi dan refleksi dapat digunakan mahasiswa untuk memperbaiki hasil belajarnya sesuai rekomendasi yang diberikan oleh dosen.

Tabel 4. *Small Group Discussion* (SGD)

<i>What Students Do</i>	<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.

2. *Discovery Learning* (DL)

Banyak pertanyaan atau permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari memerlukan informasi ilmiah dalam pemecahannya. Pertanyaan yang mengusik rasa ingin tahu atau upaya pemenuhan kebutuhan telah mendorong ilmuwan atau para ahli untuk melakukan proses penyelidikan ilmiah atau bekerja ilmiah (*doing science*) atas pertanyaan atau permasalahan yang dihadapinya, hingga ditemukan suatu solusi atau produk ilmiah. Kebiasaan bekerja ilmiah tersebut menjadikan ilmuwan terampil memecahkan masalahnya, bahkan juga permasalahan di luar bidangnya dalam kehidupan sehari-hari. Bertolak dari keunggulan itulah kemudian muncul upaya untuk menerapkan kebiasaan ilmuwan dalam bekerja ilmiah tersebut dalam pembelajaran. Hal ini penting karena permasalahan dalam kehidupan kita dewasa ini semakin bertambah dan kompleks. Proses pembelajaran yang memfasilitasi mahasiswa untuk menemukan sendiri ilmu pengetahuan atau solusi dari suatu permasalahan, seperti yang biasa dilakukan oleh ilmuwan, disebut pembelajaran inkuiri.



Gambar 6. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dalam penerapan pembelajaran *inquiry/discovery*, peran dosen dan mahasiswa masing-masing meliputi sebagai berikut.

a. Peran dosen

- 1) menyiapkan stimulus masalah yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu mahasiswa;
- 2) memfasilitasi mahasiswa dalam pembentukan kelompok;
- 3) menyampaikan stimulus kepada mahasiswa;
- 4) memfasilitasi, mengobservasi, dan memonitor kegiatan mahasiswa; dan;
- 5) memfasilitasi dan mengobservasi pelaksanaan presentasi/diskusi kelas sampai menghasilkan kesimpulan.

b. Peran mahasiswa

- 1) membentuk kelompok untuk pelaksanaan kegiatan pada pembelajaran *inquiry/discovery*;
- 2) mencermati stimulus yang disampaikan oleh dosen, dilanjutkan dengan merumuskan masalah;

- 3) merumuskan/mengajukan hipotesis;
- 4) merancang kegiatan/percobaan dalam rangka menguji hipotesis;
- 5) melaksanakan rancangan kegiatan/percobaan untuk pengumpulan data;
- 6) mengolah data dan melakukan pengujian hipotesis;
- 7) menarik kesimpulan berdasarkan hipotesis dan hasil analisis atau verifikasi data; dan
- 8) berperan aktif dalam diskusi kelas setelah kegiatan *inquiry/discovery*.

Berdasarkan hasil pengamatan, penerapan pembelajaran *discovery/inquiry* memiliki keunggulan dan kelemahan, antara lain sebagai berikut.

c. Keunggulan

- 1) menumbuhkan sikap skeptis, objektif, rasa ingin tahu, berpikir kritis dan kreatif mahasiswa;
- 2) menumbuhkan kemampuan memecahkan masalah dan belajar untuk belajar;
- 3) menumbuhkan kemampuan bekerja sama di dalam tim;
- 4) menumbuhkan kemampuan berkomunikasi (presentasi dan diskusi);
- 5) meningkatkan keterampilan menggunakan alat-alat ukur;
- 6) karena mahasiswa menemukan sendiri konsep, maka belajar menjadi mengesankan dan hasil belajar dapat tersimpan lebih lama dalam memori;
- 7) Kegiatan pengujian hipotesis dapat untuk menghilangkan keragu-raguan bahkan untuk meremediasi miskonsepsi.

d. Kelemahan

- 1) bagi mahasiswa yang kurang pandai atau kurang terbiasa, akan mengalami kesulitan dalam mengungkapkan hubungan antar konsep-konsep, sehingga bisa menimbulkan frustrasi;
- 2) tidak efisien untuk jumlah mahasiswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan sendiri konsep atau teori atau pemecahan masalah lainnya;
- 3) pada beberapa disiplin ilmu, misalnya pada bidang IPA, kemungkinan bisa terjadi kekurangan fasilitas untuk pengukuran/pengumpulan data yang diperlukan dalam pengujian hipotesis.

Tabel 5. *Discovery Learning* (DL)

<i>What Students Do</i>	<i>What Lecturers Do</i>
➤ Mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan.	➤ Menyediakan data / metode untuk menelusuri pengetahuan yang akan dipelajari mahasiswa ➤ Memeriksa dan memberi ulasan terhadap hasil belajar mahasiswa.

3. *Self Directed Learning* (SDL)

Self-Directed Learning (SDL) atau pembelajaran mandiri adalah pembelajaran yang memberi kesempatan kepada setiap individu mengambil inisiatif, dengan atau tanpa bantuan orang lain, dalam mendiagnosis kebutuhan belajar mereka, merumuskan capaian pembelajaran, mengidentifikasi sumber belajar, memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai, dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Dalam pembelajaran abad 21 mensyaratkan kemampuan belajar secara

mandiri sehingga metode ini sangat strategis untuk diterapkan.

Pengertian *Self-Directed Learning* (SDL) terus berkembang, bervariasi dan meluas sesuai tradisi akademik penulisnya (Olivier, 2020). Pembelajaran mandiri dapat dianggap sebagai bagian dari gerakan menuju pembelajaran berpusat pada mahasiswa yang menekankan pada peningkatan tanggung jawab mahasiswa. Penggunaan teknologi berpengaruh pada cara berpikir dan menyebabkan mahasiswa lebih mandiri, oleh karena itu mahasiswa harus didorong untuk mencari, berdiskusi, dan bereksperimen dengan aplikasi atau perangkat lunak, dan perangkat lain yang berguna, termasuk sumber daya yang mungkin tidak dikenal sebelumnya.

Tahapan-tahapan perlu direncanakan untuk mengembangkan program pembelajaran *Self-Directed Learning* (SDL). Lima elemen dasar berikut dapat diikuti secara berurutan sebagai langkah-langkah dalam proses pengembangan *Self-Directed Learning* (SDL) (Gibbons, 2002):

- a. mengidentifikasi capaian pembelajaran;
- b. menciptakan lingkungan yang cocok untuk proses pembelajaran;
- c. membekali mahasiswa dengan keterampilan dan pengalaman yang diperlukan untuk memenuhi capaian pembelajaran;
- d. mendiskusikan dengan setiap mahasiswa tentang proposal, kontrak, atau rencana yang sudah dipersiapkan untuk memenuhi Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan tujuan individunya; dan

- e. menetapkan proses untuk penilaian diri mahasiswa, prosedur, dan memantau kemajuan belajarnya.

Metode belajar *Self-Directed Learning* (SDL) memberikan kesadaran kepada mahasiswa bahwa tindakan yang dilakukan dan dipikirkan selama proses belajar menjadi tanggung jawab mereka sendiri. Asumsi yang harus dipenuhi untuk menerapkan metode pembelajaran *Self-Directed Learning* (SDL) adalah sebagai berikut:

- a. mahasiswa sebagai orang dewasa, menjadi individu yang mampu belajar mandiri dan tidak bergantung pada orang lain;
- b. pengalaman menjadi sumber belajar yang sangat berguna;
- c. kesiapan belajar sangat diperlukan untuk memulai menjadi pembelajar mandiri;
- d. belajar dari suatu permasalahan lebih menarik bagi orang dewasa daripada isi mata kuliah; dan
- e. hubungan dan interaksi yang baik antara dosen dan mahasiswa, saling melengkapi dan saling menguatkan. Suasana belajar bagi orang dewasa dibangun melalui pengakuan, penghargaan, dan dukungan terhadap proses belajarnya.

Pada pembelajaran *Discovery Learning* dosen berperan dalam mengembangkan pengetahuan dan keahlian yang tidak dapat diperoleh atau mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami suatu konsep/teori. *Self-Directed Learning* (SDL) tidak sepenuhnya melepaskan mahasiswa dalam belajar, peran dosen sangatlah penting sebagai ahli yang menguasai materi serta memimpin mahasiswa, sekaligus sebagai mentor yang mengarahkan dan membimbing mahasiswa.



Gambar 7. Model Pembelajaran SCL

Berdasarkan fakta dan hasil pengamatan, penerapan pendekatan SDL dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan metode *Self-Directed Learning* (SDL) antara lain mahasiswa dapat: 1) belajar sesuai dengan gaya belajar, minat dan bakatnya, 2) belajar dari berbagai sumber belajar yang memenuhi kriteria, 3) belajar materi yang menjadi peminatannya, dan 4) mengembangkan pengetahuan dan keterampilan secara komprehensif. Sedangkan kelemahan metode *Self-Directed Learning* (SDL) adalah: 1) mahasiswa yang kurang aktif dan lambat akan tertinggal, dan 2) mahasiswa dapat mengalami kesulitan dalam memilih materi yang tepat dan cara belajarnya jika pengenalan terhadap potensi diri dan minatnya belum dikenalnya sendiri.

Proses pembelajaran *Self-Directed Learning* (SDL) sangat fleksibel tetapi tetaplah dalam tahapan *planning*, *monitoring*, dan *evaluating* yang bergantung pada kemampuan mahasiswa dalam mengelola belajarnya. Penilaian hasil belajar dengan *Self-Directed Learning* (SDL) tidak dapat dilakukan secara bersamaan karena keragaman proses belajar masing-masing mahasiswa tersebut. Dosen menyediakan waktu untuk menyiapkan evaluasi dan umpan balik bagi masing-masing mahasiswa.

Tabel 6. *Self Directed Learning* (SDL)

<i>What Students Do</i>	<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 dan umpan balik kemajuan belajar mahasiswa.

4. *Cooperative Learning* (CoL)

Cooperative Learning (CoL) adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok dan dirancang oleh dosen untuk memecahkan suatu masalah atau kasus. Kelompok yang dibentuk terdiri atas beberapa orang mahasiswa, yang memiliki kemampuan akademik beragam. Kelompok terbagi atas beberapa mahasiswa (biasanya kelompok kecil) secara proporsional sesuai dengan rancangan permasalahan atau kasus yang akan diselesaikan.

Metode ini sangat terstruktur karena pembentukan kelompok, materi yang dibahas, langkah-langkah diskusi, serta produk akhir yang harus dihasilkan, semuanya dirancang oleh dosen. Mahasiswa dalam hal ini berperan aktif dalam diskusi dan mengikuti panduan yang dirancang oleh dosen.

Manfaat *Cooperative Learning* (CoL) di antaranya adalah:

- mendorong kebiasaan belajar aktif pada diri mahasiswa;
- meningkatkan rasa tanggungjawab individu dan kelompok mahasiswa;
- meningkatkan kemampuan dan keterampilan bekerjasama antar mahasiswa; dan
- meningkatkan keterampilan sosial mahasiswa.



Gambar 8. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Cooperative Learning (CoL) dilaksanakan dalam beberapa langkah sebagai berikut:

- a. dosen menyiapkan suatu masalah/kasus atau bentuk tugas untuk diselesaikan oleh mahasiswa secara berkelompok;
- b. dosen merancang proses belajar;
- c. dosen menyampaikan tujuan dan motivasi kepada mahasiswa;
- d. dosen menyajikan informasi atau konsep materi pembelajaran;
- e. dosen mengorganisasikan mahasiswa ke dalam kelompok-kelompok belajar; dan
- f. dosen membimbing dan memonitor kelompok belajar, mengevaluasi kerja kelompok, dan menilai presentasi hasil kelompok.

Menurut Lie (2007), prinsip *Cooperative Learning* (CoL) adalah saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok. Proses *Cooperative Learning* (CoL) dilakukan antara mahasiswa dan dosen melalui interaksi saling menghormati dan menghargai. Peran yang dilakukan mahasiswa pada proses *Cooperative Learning* (CoL) di antaranya:

- a. membahas dan menyimpulkan masalah/kasus yang diberikan dosen secara berkelompok;
- b. melakukan pekerjaan tugas dan materi yang diberikan oleh dosen; dan
- c. melakukan dan menyelesaikan materi pembelajaran secara kelompok.

Salah satu model evaluasi menurut Denise M. Woods dan Kuan-Chou Chen (2010) adalah model evaluasi *Cooperative Learning* (CoL). Evaluasi ini menekankan saling ketergantungan antar mahasiswa. Kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting sehingga prosedur sistem evaluasi *Cooperative Learning* (CoL) di antaranya adalah tanggung jawab pribadi dan kelompok.

Tabel 7. *Cooperative Learning* (CL)

<i>What Students Do</i>	<i>What Lecturers Do</i>
➤ Membahas menyimpulkan masalah / tugas yang diberikan dosen secara berkelompok	➤ Merancang dan memonitor proses belajar mahasiswa. ➤ Memberikan arahan, Menyiapkan kasus / masalah untuk diselesaikan mahasiswa secara berkelompok.

5. *Collaborative Learning*

Salah satu kompetensi abad ke-21 yang sangat dibutuhkan adalah kemampuan kolaborasi. Kemampuan ini perlu diasah melalui berbagai usaha untuk membuat lingkungan belajar yang kondusif.

Collaborative Learning (CL) adalah metode pembelajaran yang menitikberatkan pada kerjasama antar mahasiswa yang didasarkan pada kesepakatan yang dibangun sendiri bersama anggota kelompok. Masalah/tugas/kasus memang berasal dari dosen dan bersifat *open ended*, tetapi pembentukan kelompok yang didasarkan pada minat, prosedur kerja kelompok, penentuan waktu dan tempat diskusi/kerja kelompok, sampai dengan bagaimana hasil diskusi/kerja kelompok ingin dinilai oleh dosen, semuanya ditentukan melalui konsensus bersama antar anggota kelompok.



Gambar 9. Model Pembelajaran CL

Klemm (1994) menyebutkan *Collaborative Learning* (CL) memiliki karakteristik yang meliputi: 1) ketergantungan positif, 2) adanya interaksi, 3) pertanggungjawaban individu dan kelompok, 4) pengembangan keterampilan interpersonal, 5) pembentukan kelompok yang heterogen, 6) berbagi pengetahuan antara dosen dan mahasiswa, 7) berbagi otoritas atau peran antara dosen dan mahasiswa, dan 8) dosen sebagai mediator.

Alasan utama dan sekaligus keunggulan penerapan metode *Collaborative Learning* (CL) adalah mahasiswa dapat memiliki kemampuan bekerja sama, toleransi, saling membutuhkan, saling memotivasi, dan memupuk jiwa kepemimpinan. *Collaborative Learning* (CL) juga dapat membekali mahasiswa pengetahuan dan wawasan yang luas dari pengalamannya belajar kelompok, mengkaji dan menganalisis masalah dari berbagai perspektif. Keterbatasan metode kolaboratif adalah akan susah diterapkan pada kelas yang belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai, terutama pada kelas awal yang masih dalam tahap adaptasi dan

sosialisasi. Metode ini tidak sukses kalau dosen tidak memiliki kemampuan memotivasi dan mengelola kelompok dengan baik. Kesuksesan metode *Collaborative Learning* (CL) sangat ditentukan persiapan dan pengkondisian awal materi, peserta maupun fasilitatornya. Penyiapan rencana pembelajaran metode *Collaborative Learning* (CL) meliputi hal-hal berikut:

- a. Desain Mata Kuliah
- b. Capaian Pembelajaran
- c. Pemilihan Materi
- d. Fasilitator
- e. Peserta Pembelajaran
- f. Bahan dan Sumber Pembelajaran
- g. Sarana dan Prasarana
- h. Rencana Penilaian/Asesmen

Tabel 8. *Collaborative Learning* (CL)

<i>What Students Do</i>	<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.

6. *Contextual Instruction* (CI)

Pada pembelajaran *Contextual Instruction* (CI), mahasiswa mempelajari konsep/teori yang ada kaitannya dengan situasi nyata dan melakukan studi lapangan untuk mempelajari kesesuaian konsep/teori dengan realita yang mereka temui dalam kehidupan. Pembelajaran kontekstual merupakan suatu metode yang membantu mahasiswa memahami apa yang mereka pelajari dengan menghubungkan bahan kajian dengan konteks

kehidupan mereka (Johnson, 2002). Selanjutnya Johnson (2002) menyampaikan strategi untuk pembelajaran dengan metode kontekstual meliputi *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating and Transferring* (REACT).

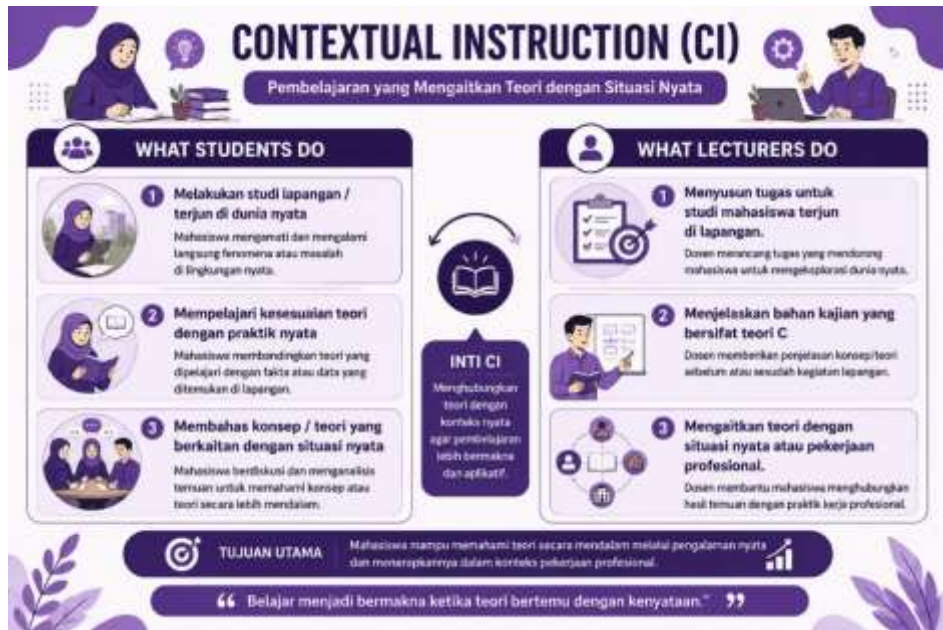
Relating (menghubungkan) adalah strategi pembelajaran kontekstual yang paling penting, karena juga menjadi bagian utama dalam pembelajaran konstruktivisme. Mahasiswa belajar dalam konteks pengalaman hidup atau pengetahuan yang sudah ada sebelumnya. Pada tahap ini mahasiswa menghubungkan informasi baru dengan pengalaman hidup atau pengetahuan sebelumnya yang dibawa ke kelas. Karena itu penting untuk mengidentifikasi apakah mahasiswa memiliki pengalaman/pengetahuan terkait yang biasanya diungkapkan sebagai apersepsi dan prakonsepsi. Jika mahasiswa tidak memiliki pengalaman atau pengetahuan sebelumnya maka dosen dapat mengatur pengalaman langsung dalam kelas melalui demonstrasi, penayangan video atau bentuk lain yang terkait peristiwa atau fenomena yang ada di kehidupan mahasiswa.

Experiencing atau mengalami, mahasiswa belajar dengan melakukan melalui eksplorasi dan penemuan. Pengalaman langsung di kelas dapat dilakukan secara manipulatif, aktivitas pemecahan masalah, dan kegiatan laboratorium.

Applying, mahasiswa menerapkan konsep yang dipelajarinya melalui kegiatan proyek pemecahan masalah, dosen memandu dan memberi motivasi.

Cooperating, mahasiswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan latihan atau pengalaman nyata. Mahasiswa dalam kelompok saling berbagi, menanggapi,

dan berkomunikasi. Dalam proses pemecahan permasalahan melalui proyek tersebut, mahasiswa saling bekerjasama membagi pekerjaan dalam menemukan sampel, menetapkan metode uji, dan melakukan pengujian hingga menyimpulkan.



Gambar 10. Model Pembelajaran CI

Transferring, penyampaian adalah strategi pembelajaran untuk menggunakan pengetahuan dalam konteks baru atau situasi baru yang belum dibahas di kelas. Mahasiswa mendapat pengalaman dan pengetahuan baru setelah melewati strategi *Relating*, *Experiencing*, *Applying* dan *Cooperating*. Dosen memberi kesempatan mahasiswa untuk menyampaikan pengalaman dan pengetahuan baru yang diperolehnya di dalam kelas.

Tabel 9. *Contextual Instruction (CI)*

<i>What Students Do</i>	<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 C mengkaitkannya dg situasi nyata atau kerja profesional

7. *Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek memfasilitasi mahasiswa mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara sistematis, kemudian menunjukkan kinerja dan mempertanggungjawabkan hasil kerja kelompok berupa produk. Bentuk kegiatan belajarnya adalah merancang suatu tugas (proyek) yang sistematis agar mahasiswa belajar pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencarian/penggalian (*inquiry*) yang terstruktur dan kompleks kemudian merumuskan dan melakukan proses pembimbingan dan asesmen.

Metode *Project Based Learning* (PjBL) dalam kurikulum paling tidak diimplementasikan setelah semester ke-2, karena mahasiswa harus mendapatkan bekal teori terlebih dahulu. Dalam taksonomi Bloom, *Project Based Learning* (PjBL) masuk dalam level kemampuan mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi. Proyek yang diberikan bisa jadi merupakan gabungan dari beberapa mata kuliah yang diaplikasikan untuk menyelesaikan suatu permasalahan tertentu. Mula-mula permasalahan harus didefinisikan dengan jelas, bilamana perlu rangkaian kegiatan digambarkan menggunakan diagram alir dan kemudian rancangan

berupa diagram blok. Setiap bagian diagram blok perlu diperjelas agar dapat diuji kesesuaiannya.

Semua langkah-langkah tersebut harus ditulis dalam bentuk laporan dan presentasi, sehingga hasilnya bisa disampaikan dalam forum diskusi sebagai bentuk tanggung jawab bahwa proyek telah berhasil diselesaikan dengan baik. Diskusi juga memungkinkan untuk mendapatkan masukan-masukan yang bersifat konstruktif dengan tujuan penyelesaian proyek bisa menjadi lebih baik.

Penerapan *Project Based Learning* (PjBL) dapat memberikan pengalaman otentik bagi mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari melalui bekerjasama dan berkomunikasi. Pengalaman otentik inilah yang diperlukan lulusan untuk dapat bersaing dalam dunia kerja. Pernyataan ini didukung dari hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa metode *Project Based Learning* (PjBL) dapat mempersiapkan lulusan yang siap memasuki dunia kerja dibanding metode pembelajaran yang bersifat verifikatif, serta dapat mengembangkan kecakapan hidup (*life-skills*) bagi mahasiswa (Jollands, Jolly, & Molyneaux, 2012); (Wurdinger & Qureshi, 2015).

Menurut Cahyono dkk. (2020), *Project Based Learning* (PjBL) dapat berjalan dengan baik dan lancar dengan persyaratan mahasiswa telah memiliki pengetahuan atau keterampilan awal.

Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project-Based Learning* sesuai tahapan yang dikembangkan oleh George Lucas Educational Foundation (2005) adalah:

- a. *Start With the Essential Question*. Pembelajaran diawali dengan memberikan pertanyaan esensial yang diangkat dari permasalahan nyata sesuai dengan materi pembelajaran. Permasalahan ini diharapkan sesuai dengan perkembangan terkini dan menarik bagi mahasiswa untuk menyelesaikannya. Permasalahan yang akan diselesaikan disepakati dalam kelompok mahasiswa dengan bimbingan dosen.
- b. *Design a Plan for the Project* Merencanakan pemecahan masalah melalui suatu proyek yang disepakati Bersama sehingga setiap anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab untuk penyelesaian proyek. Rancangan harus memperhatikan kondisi kemampuan mahasiswa juga peralatan, sarana prasarana yang memungkinkan untuk pelaksanaan proyek.
- c. *Create a Schedule* Dosen dan mahasiswa menyepakati jadwal penyelesaian proyek yang terdiri atas komponen, tahapan dan waktu penyelesaian proyek, dan aktivitas dalam penyelesaian proyek.
- d. *Monitor the Students and the Progress of the Project* Dosen memantau progress penyelesaian proyek mahasiswa baik aktivitas maupun kualitas produk yang proyek sesuai standar yang ditetapkan. Aktivitas penting direkam untuk didiskusikan dan menjadi bahan penilaian.

- e. *Assess the Outcome* Penilaian terhadap aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan Capaian Pembelajaran yang dibebankan pada mata kuliah. Mahasiswa secara berkelompok menyajikan produk yang dihasilkan untuk memecahkan permasalahan yang relevan. Partisipasi aktif mahasiswa dalam penyelesaian proyek dan diskusi, serta kualitas produk juga dinilai dengan teknik dan instrumen yang tepat.
- f. *Evaluate the Experience*. Pada tahap ini dilakukan refleksi terhadap pengalaman belajar mahasiswa. Secara berkelompok maupun individu mahasiswa mengungkapkan pengalamannya dalam suatu diskusi. Masukan dosen dan mahasiswa lain menjadi catatan untuk perbaikan kinerja dan produk proyek. Pada akhirnya mahasiswa menyadari bagaimana menemukan konsep baru melalui proses inkuiri.

Secara ringkas tahapan implementasi metode pembelajaran berbasis proyek disajikan pada Gambar



Gambar 11. Tahapan pembelajaran menggunakan metode PJBL

Karakteristik metode *Project Based Learning* (PjBL) menurut Guo, dkk. (2020) dapat ditandai beberapa aspek berikut.

a. Pertanyaan pendorong

- 1) pertanyaan pendorong memiliki kaitan dengan dunia nyata dan pengalaman mahasiswa yang menarik;
- 2) pertanyaan pendorong bersifat terbuka dan menantang bagi mahasiswa untuk menyelesaikan tugas intelektualnya sesuai pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.

b. Tujuan Pembelajaran

- 1) pembelajaran berbasis proyek memungkinkan mahasiswa untuk mempelajari bahan kajian baru dan keterampilan sesuai kebutuhan kurikulum;
- 2) pembelajaran berbasis proyek memerlukan waktu belajar lebih lama dari pembelajaran konvensional;
- 3) agar mahasiswa memiliki pemahaman konsep yang baik, menjawab permasalahan dan kolaborasi diperlukan waktu belajar lebih dari satu kali pertemuan.

c. Pengalaman Ilmiah

- 1) mahasiswa aktif melakukan tahapan metode ilmiah yang dirancangnya untuk memecahkan permasalahan;
- 2) pengalaman ilmiah yang dilakukan merupakan *inquiry-based learning* yang terdiri atas tahapan berikut.
 - a) Orientasi ke topik: mahasiswa memiliki masalah tertentu sesuai bahan kajian yang harus mereka selesaikan;

- b) Konseptualisasi: menyajikan pertanyaan penelitian dan menyajikan hipotesis (jika ada);
 - c) investigasi: eksplorasi (jika hanya ada pertanyaan penelitian tetapi tidak ada hipotesis) atau melakukan eksperimen (jika ada hipotesis), dilanjutkan interpretasi data yang diperoleh;
 - d) kesimpulan: mahasiswa menyusun simpulan berdasarkan data yang terkumpul;
 - e) diskusi: mengkomunikasikan hasil;
 - f) refleksi
- d. Kolaborasi
- Dalam melaksanakan proyek mahasiswa berkolaborasi satu dengan yang lain, juga melatih kemampuan berkomunikasi. Kolaborasi harus dilihat sebagai sarana untuk mencapai tujuan utama pembelajaran, mempraktekkan sains, memahami konsep, dan mempelajari bagaimana pengetahuan ilmiah diciptakan dan digunakan.
- e. Menggunakan teknologi
- Mahasiswa menggunakan teknologi dalam pengumpulan data, menganalisis data, dan presentasi. Dosen menggunakan teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran, memfasilitasi penyelesaian proyek, dalam melakukan pemantauan dan penilaian.
- f. Menghasilkan produk
- 1) proses pembelajaran difokuskan pada kegiatan membuat suatu produk sebagai solusi atas permasalahan. Membuat produk sebagai hasil proyek inilah yang membedakan dengan metode *problem-based learning* (pembelajaran berbasis masalah);

- 2) Produk yang dihasilkan haruslah:
 - a) menjawab permasalahan atau pertanyaan pendorong;
 - b) mengungkap tingkat pemahaman konsep mahasiswa;
 - c) membantu mahasiswa untuk menguasai konsep bahan kajian yang dipelajari;
 - d) bermakna;
 - e) pembelajaran berbasis proyek memungkinkan mahasiswa menghasilkan berbagai produk, tetapi berujung pada penyelesaian permasalahan atau jawaban atas pertanyaan pendorong.

Penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran kimia memiliki beberapa keuntungan bagi mahasiswa antara lain: 1) meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, 2) meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, 3) meningkatkan keterampilan mahasiswa untuk mencari dan mendapatkan informasi, 4) mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi, 5) memberikan pengalaman kepada mahasiswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu dan sumber-sumber daya lain, 6) menyediakan pengalaman belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata, dan 7) terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.



Gambar 12. Model Pembelajaran PJBL

Project Based Learning (PjBL) di samping memiliki kelebihan, dalam pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan di antaranya: 1) memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah, 2) membutuhkan biaya yang cukup banyak, 3) mahasiswa yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan, dan 4) ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan mahasiswa kurang menguasai materi pembelajaran secara komprehensif. Untuk mengatasi kelemahan *Project Based Learning* (PjBL) dapat diupayakan dengan cara memfasilitasi mahasiswa dalam menghadapi masalah, membatasi waktu mahasiswa dalam menyelesaikan proyek, dan menyediakan peralatan yang sederhana yang terdapat di lingkungan sekitar, memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau sehingga tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan

sehingga dosen dan mahasiswa merasa nyaman dalam proses pembelajaran.

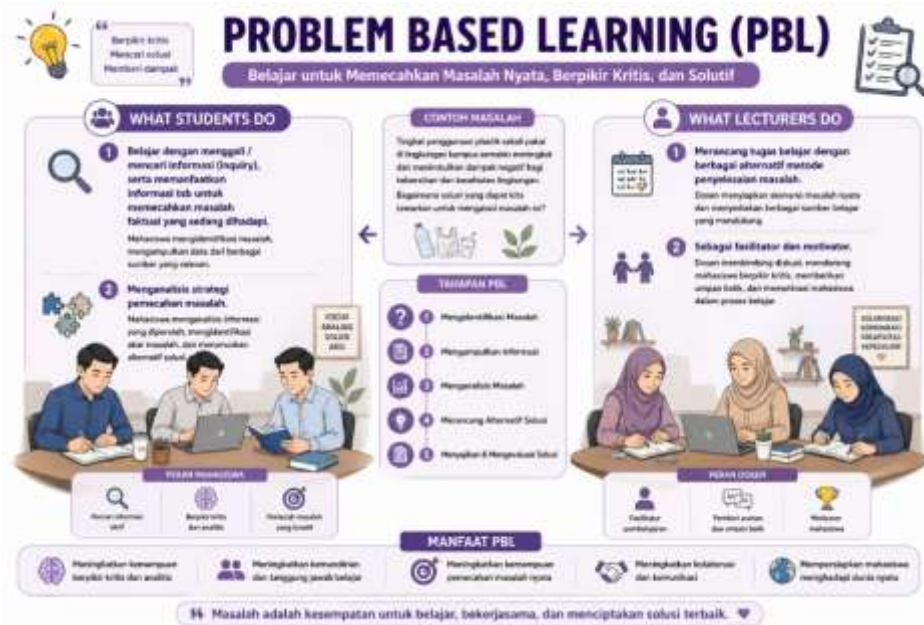
Tabel 10. *Project Based Learning* (PJBL)

<i>What Students Do</i>	<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

8. *Problem Based Learning* (PBL)

Metode *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu metode pembelajaran yang menantang mahasiswa untuk menyelesaikan masalah-masalah di dunia nyata. Mahasiswa harus aktif menggali/mencari informasi (*inquiry*) dan menggunakan informasi yang diperoleh tersebut untuk memecahkan masalah/kasus yang harus dipecahkan. Ekspektasi terhadap mahasiswa melalui metode pembelajaran ini adalah mempunyai kompetensi tertentu dalam menyelesaikan suatu masalah di dunia nyata. Untuk itu pembuatan kasus harus memenuhi beberapa aspek agar tujuan penerapan metode *Problem Based Learning* (PBL) ini tercapai.

Adapun masalah-masalah yang diangkat bersifat otentik, artinya masalah yang diberikan berasal dari dunia nyata dan berakar pada prinsip- prinsip disiplin ilmu tertentu. Masalah disajikan dengan jelas, mudah dipahami, mencakup semua materi yang dibelajarkan sesuai dengan waktu, ruang, dan sumber daya yang tersedia. Pemecahan masalah tersebut bermanfaat bagi mahasiswa.



Gambar 13. Model Pembelajaran PBL

Sebagai contoh pada mata kuliah *Event Management/MICE*, seorang mahasiswa diharapkan memiliki kompetensi sebagai *event organizer*. Dalam upaya mencapai sasaran tersebut, pada metode *Problem Based Learning* (PBL) ini, dilakukan melalui dipersiapkan suatu masalah yang dirancang oleh dosen yang memuat seputar problem nyata dalam mengelola suatu *event* atau dengan memberikan masalah yang memang terjadi pada dunia nyata. Dalam hal ini, informasi yang diperoleh mahasiswa sangat menentukan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan masalah tersebut. Dalam dunia nyata indikator keberhasilan dari penyelenggaraan suatu *event*, dapat dilihat dari tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan kegiatan dan pasca pelaksanaan kegiatan. Masalah yang biasanya terjadi adalah kepanitiaan yang tidak profesional, narasumber atau bintang tamu yang tiba-tiba batal hadir, peserta atau *audiens* yang tidak tertib, *sponsorship* yang wanprestasi hingga jadwal yang mungkin harus dijadwalkan ulang.

Mahasiswa akan dinilai kemampuannya dalam menyelesaikan masalah-masalah yang ada berdasarkan masing-masing tahapan penyelenggaraan suatu *event*. Petunjuk teknis penyelesaian suatu kasus harus disiapkan secara baik oleh seorang dosen pengasuh mata kuliah agar pemecahan masalah/kasus sesuai ekspektasi

Tabel 11. *Problem Based Learning* (PBL)

<i>What Students Do</i>	<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.

9. *Question Based Learning* (QBL)

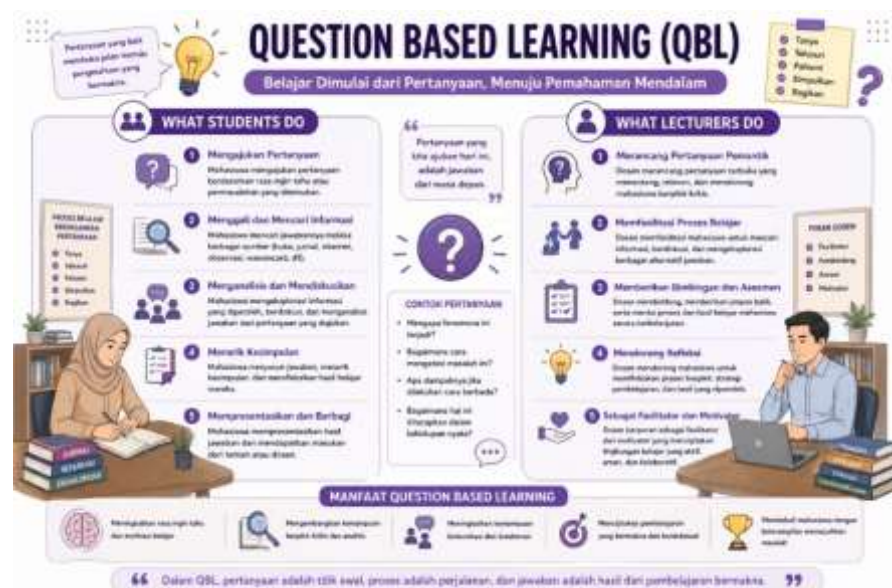
Pembelajaran berbasis pertanyaan (*Question-Based Learning/QBL*) adalah salah satu bentuk pembelajaran aktif di mana mahasiswa memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang disisipkan di sepanjang materi pembelajaran serta menerima umpan balik secara langsung.

QBL, dalam bentuk yang dikembangkan dalam *Open Learning Initiative*, telah menghasilkan hasil yang mengesankan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Berbagai studi telah menemukan manfaatnya dan memiliki data yang mendukung klaim tersebut.

Bagian ini dari QBL adalah umpan balik formatif langsung. Tujuan Utama Feedback yaitu meningkatkan kinerja dimasa depan. Dalam QBL mahasiswa menerima umpan balik langsung, jenis feedback ditentukan oleh pengelola.

- a. *Open Learning Initiative (OLI)* didirikan pada tahun 2002 di Carnegie Mellon University dengan tujuan meningkatkan pembelajaran dan pengajaran melalui pendekatan ilmiah.
- b. Selama bertahun-tahun, inisiatif ini telah menghasilkan banyak penelitian berbasis data yang secara signifikan meningkatkan pembelajaran.
- c. Singkatan OLI digunakan untuk tiga makna:
 - 1) proyek,
 - 2) metodologi,
 - 3) platform.

Metodologi OLI disebut sebagai pembelajaran berbasis pertanyaan (QBL). Dibangun berdasarkan prinsip ilmu pembelajaran yang telah mapan, OLI terbukti efektif dalam: menutup kesenjangan pembelajaran, meningkatkan kinerja, khususnya bagi kelompok yang kurang terwakili dalam STEM. Berbagai studi menunjukkan bahwa QBL memiliki potensi besar dalam meningkatkan capaian pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.



Gambar 14. Model Pembelajaran QBL

- d. Inti dari kursus QBL adalah:
- 1) pertanyaan (aktivitas)
 - 2) yang dikelompokkan dalam keterampilan
 - 3) dengan umpan balik konstruktif untuk setiap pilihan jawaban

Jenis pembelajaran ini terbukti enam kali lebih efisien dibandingkan membaca atau menonton video. Metodologi ini telah diterapkan secara luas dan terbukti efektif pada berbagai jenjang:

- 1) pendidikan dasar hingga menengah peningkatan pembelajaran 2x lipat
 - 2) pendidikan tinggi waktu belajar berkurang hingga 50%
 - 3) pengembangan profesional waktu belajar berkurang 25%
- e. Salah satu alasan efektivitas QBL adalah:
- 1) banyaknya pertanyaan interaktif
 - 2) yang mendorong pembelajaran aktif
- f. Mahasiswa belajar lebih banyak saat aktif, meskipun mereka sering merasa sebaliknya. Namun, keuntungan ini tidak datang tanpa biaya. Setiap keterampilan memerlukan rata-rata 7–8 pertanyaan untuk mencapai penguasaan. Akibatnya, pengembangan materi berkualitas tinggi: sangat membutuhkan sumber daya besar

H. Keuntungan Bagi Mahasiswa dalam Pembelajaran SCL

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

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 berikut:



Gambar 15. Laju penyimpanan pengetahuan pada memori mahasiswa dalam berbagai aktivitas belajar

I. 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.

J. Manfaat Bagi Institusi dalam Pembelajaran 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.
 - a. Secara hirarki organisasi di perguruan tinggi sifatnya adalah *flat*, tidak seperti di
 - b. 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.

K. Asesmen yang Dilakukan Pada Pembelajaran SCL

Asesmen/penilaian merupakan proses pengumpulan data/informasi: hasil dari kemampuan setiap individu setelah menjalani proses pembelajaran.

JENIS ASESMEN	INDIVIDUAL	FOKUS PADA PEMBELAJARAN	MOTIVASI	SWA ATUR MAHASISWA	INFORMATIF TERHADAP BERBAGAI AUDIENS
FORMATIF					
Self asesmen	✓	✓	✓	✓	
Peer asesmen	✓	✓	✓	✓	✓
Portofolio	✓	✓	✓	✓	✓
INTERIM					
Test kriteria					✓
SUMATIF					
Pameran	✓	✓	✓	✓	✓
Test pada progres pembelajaran		✓	✓		✓
Item diagnostik		✓			✓
Test skala besar					✓

KETERANGAN
Tanda ✓ menunjukkan bahwa model asesmen tersebut mendukung aspek kualitas aktivitas pembelajaran berpusat pada mahasiswa pada kolom yang sesuai.

TUJUAN ASESMEN

- INDIVIDUAL**: Mengembangkan pemahaman pribadi dan akuntabilitas.
- FOKUS PADA PEMBELAJARAN**: Memperbaiki proses dan hasil belajar.
- MOTIVASI**: Meningkatkan semangat dan keterlibatan mahasiswa.
- SWA ATUR MAHASISWA**: Meningkatkan kemampuan dan tanggung jawab belajar.
- INFORMATIF TERHADAP BERBAGAI AUDIENS**: Menyediakan informasi yang bermanfaat bagi berbagai pihak.

★ Asesmen bukan hanya menilai hasil, tetapi juga membangun proses, memotivasi mahasiswa, dan memberikan informasi yang bermanfaat bagi semua pihak.

Gambar 16. Pemilihan Model Asesmen

Asesmen yang dilakukan untuk pembelajaran SCL, dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, diantaranya ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 12. Pemilihan Model Asesmen Pada Kualitas Aktfitas Pembelajaran Berpusat Pada Mahasiswa

	Individual	Fokus Pada Pembelajaran	Motivasi	Swa atur Mahasiswa	Informatif Terhadap 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 :

1. Mengembangkan desain pembelajaran.
2. Meningkatkan kualitas program pembelajaran di perguruan tinggi.
3. Memastikan bahwa hasil yang dicapai konsisten dengan misi Program Studi.
4. 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 13. Keuntungan Pelaksanaan Asesmen Terhadap LO

Mahasiswa	Dosen	Tenaga Kependidikan
<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, C pengetahuan) • Memungkinkan mahasiswa untuk membuat keputusan yang lebih baik tentang programnya 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

BAB II 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 luarannya dapat dicapai. Perbedaan antara pembelajaran yang berpusat pada dosen, dengan yang berpusat pada mahasiswa ditunjukkan pada deskripsi pada Tabel berikut ini.

Tabel 14. Perbedaan pembelajaran antara *Teacher Center* dengan *Student Center*

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”.



Gambar 17. Perbedaan Pembelajaran *Teacher Center Vs Student Center*

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 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 18. Perancangan Pembelajaran Berbasis *Learning Outcomes*

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

Tabel 15. Perbedaan antara *Learning Objective* dengan *Learning Outcome*

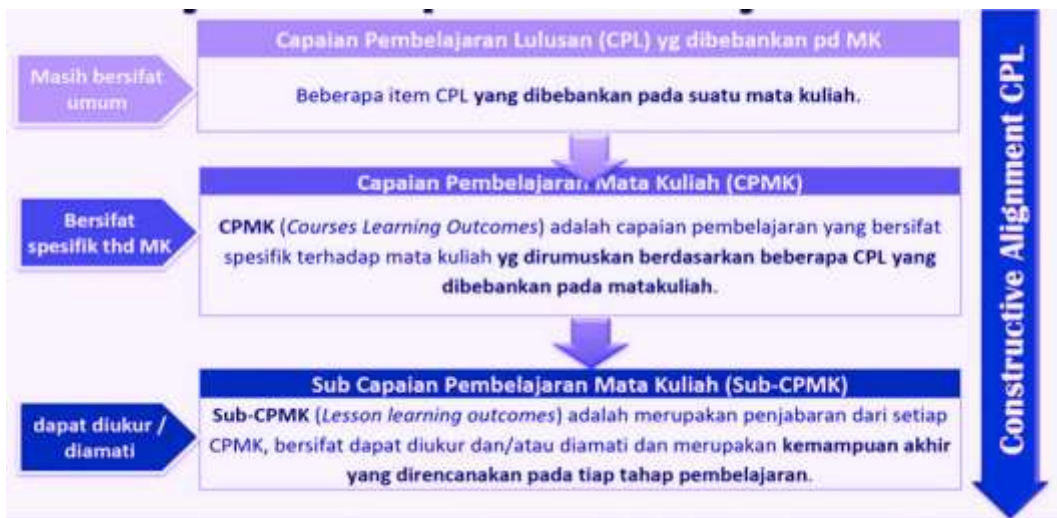
<i>Learning Objective</i>	<i>Learning Outcome</i>
Keadaan yang menggambarkan tujuan instruksional khusus yang mengandung kata kerja yang dapat diamati dan diukur.	Kondisi yang menggambarkan kemampuan dari mahasiswa, tentang apa yang dia telah ketahui, dia mampu lakukan, value apa yang dimiliki setelah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



Gambar 19. Perbedaan *Learning Objective Vs Learning Outcome*

BAB III 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 20. Penjabaran CPL ke dalam CP yang sifatnya spesifik 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 16. Lembar 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 Discusstion/ 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
• Mampu menghitung..			
• Mampu membedakan	...		Small Group discussion
• Mampu menganalisis	...		Case based learning Problem based learning
• Mampu mengevaluasi	...		Project based learning

BAB IV

KEBIJAKAN PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN

Kebijakan pembelajaran di Universitas Aisyah Pringsewu memberikan fleksibilitas kepada setiap program studi dalam menentukan metode pembelajaran yang paling sesuai dengan karakteristik keilmuan dan kebutuhan mahasiswa. Pendekatan ini bertujuan agar proses pembelajaran tidak bersifat seragam, melainkan adaptif dan kontekstual terhadap dinamika perkembangan ilmu pengetahuan serta tuntutan dunia kerja.

Dalam implementasinya, universitas menempatkan Student-Centered Learning (SCL) sebagai pendekatan utama yang menjadi landasan dalam proses pembelajaran. Namun demikian, pemilihan strategi, metode, dan teknik pembelajaran diserahkan kepada program studi agar dapat disesuaikan dengan capaian pembelajaran lulusan (CPL) yang telah ditetapkan.

Kebijakan ini memberikan ruang inovasi bagi dosen untuk merancang pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berpusat pada mahasiswa. Program studi memiliki kewenangan untuk memilih berbagai model pembelajaran seperti problem-based learning, project-based learning, collaborative learning, maupun metode lain yang relevan dengan bidang keilmuan masing-masing.

Dengan pendekatan ini, mahasiswa diharapkan tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran yang dirancang berbasis SCL mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis, analitis, serta mampu memecahkan masalah secara mandiri maupun kolaboratif.

Selain itu, fleksibilitas dalam pemilihan metode pembelajaran memungkinkan program studi untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik yang beragam. Hal ini penting mengingat setiap mahasiswa memiliki gaya belajar, latar belakang, dan kebutuhan yang berbeda.

Peran dosen dalam kebijakan ini juga mengalami pergeseran dari sebagai pusat informasi menjadi fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran. Dosen berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memberikan bimbingan, serta mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Implementasi kebijakan ini juga didukung dengan sistem penilaian yang beragam dan autentik. Program studi dapat mengembangkan metode asesmen yang tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran, sehingga mampu menggambarkan capaian kompetensi mahasiswa secara komprehensif.

Melalui penerapan SCL yang disesuaikan dengan kebutuhan program studi, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan. Mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga pengalaman belajar yang aplikatif dan kontekstual.

Kebijakan ini juga sejalan dengan upaya peningkatan mutu pendidikan tinggi yang menekankan pada pengembangan kompetensi lulusan yang holistik, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional. Dengan demikian, lulusan diharapkan memiliki daya saing yang tinggi di dunia kerja maupun dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pada akhirnya, fleksibilitas kebijakan pembelajaran di Universitas Aisyah Pringsewu dalam penerapan SCL diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang unggul, adaptif, dan siap menghadapi tantangan global. Output yang dihasilkan tidak hanya berkualitas secara akademik, tetapi juga memiliki kemampuan praktis dan karakter yang kuat sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan dunia profesional.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai kebijakan pembelajaran di Universitas Aisyah Pringsewu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*Student-Centered Learning/SCL*) menjadi landasan utama dalam proses pendidikan. Kebijakan universitas yang memberikan kewenangan kepada program studi untuk menentukan metode pembelajaran sesuai kebutuhan merupakan langkah strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang fleksibel, kontekstual, dan relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta tuntutan dunia kerja.

Pendekatan ini memungkinkan setiap program studi mengembangkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik keilmuan dan profil lulusan yang diharapkan. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi berperan aktif sebagai subjek yang mampu membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara mandiri maupun kolaboratif.

Penerapan SCL juga mendorong perubahan peran dosen menjadi fasilitator dan motivator yang mendukung proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna. Selain itu, sistem penilaian yang digunakan menjadi lebih beragam dan autentik, sehingga mampu menggambarkan capaian kompetensi mahasiswa secara komprehensif.

Dengan adanya kebijakan ini, diharapkan proses pembelajaran di Universitas Aisyah Pringsewu dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas, memiliki kompetensi akademik yang baik, keterampilan praktis, serta karakter yang unggul. Lulusan diharapkan mampu beradaptasi dengan perubahan, berpikir kritis, serta siap menghadapi tantangan di dunia kerja maupun masyarakat.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan pembahasan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Program Studi

Diharapkan dapat terus mengembangkan dan mengevaluasi metode pembelajaran berbasis SCL agar semakin efektif dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa serta perkembangan keilmuan.

2. Bagi Dosen

Dosen diharapkan mampu meningkatkan kompetensi pedagogik dalam menerapkan berbagai model pembelajaran inovatif serta memaksimalkan perannya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan lebih aktif, mandiri, dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan manfaat dari penerapan SCL.

4. Bagi Institusi

Universitas diharapkan terus memberikan dukungan berupa kebijakan, pelatihan, serta fasilitas yang memadai guna menunjang keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis SCL.

Dengan sinergi antara institusi, dosen, dan mahasiswa, penerapan Student-Centered Learning di Universitas Aisyah Pringsewu diharapkan dapat berjalan optimal dan menghasilkan lulusan yang unggul serta berdaya saing tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Balter, O., Glassey, R., Jemstedt, A. and Bosk, D., 2024. *Pure question-based learning*. *Education Sciences*, 14(8), p.882.

Partiwi, S.G., dkk., 2023. *Panduan implementasi pembelajaran berpusat pada mahasiswa*. Jakarta: Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Ditjen Diktiristek, Kemendikbudristek.

Helmy, F. A., Suresman, E., & Firmansyah, M. I. (2023). *Pendekatan Student Centered Learning melalui metode Talking Stick dan pengaruhnya terhadap keaktifan belajar PAI*. *Jurnal Al-Tarbawi Al-Haditsah*, 8(1).

Sutrisno, & Syukur. (2023). *Optimalisasi pembelajaran berbasis Student-Centered Learning dalam meningkatkan keaktifan peserta didik*. *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.

Chatti, M. A., et al. (2023). *Designing Theory-Driven Analytics-Enhanced Self-Regulated Learning Applications*. *Journal of Learning Analytics*.

Shill, P. C., et al. (2023). *Development of a Student-Centered Personalized Learning Framework*. *Journal of Educational Technology*.

Indayani, E., & Hartini, S. (2024). *Analisa model pembelajaran Student-Centered Learning dalam Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Psikologi Prima*, 7(2).

Faedah, N. F., & Syarifah, E. F. (2024). *Pengaruh pendekatan pembelajaran student-centered terhadap hasil belajar siswa*. *Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Majalengka*.

Awwaliyah, N. K. (2024). *Implementasi Student-Centered Learning pada pembelajaran PAI di SMP*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(3).

Hafid, M. H. (2025). *Teacher-Centered Learning & Student-Centered Learning: konsep dan implementasi*. *Jurnal Didaktik Pendidikan*.

Indrayadi, S. (2025). *Harnessing Student-Centered Learning for Education Reform in Indonesia*. *Center for Indonesian Policy Studies (CIPS)*.

Manurung, A. A. (2026). *Konsep Student-Centered Learning dalam desain pembelajaran abad 21*. *Jurnal Cerdik Pendidikan*.

Jurnal Ners Universitas Pahlawan. (2025). *Efektivitas pembelajaran Student-Centered Learning pada pendidikan keperawatan.*

Thawalib Journal. (2024). *Implementasi Student-Centered Learning dalam Kurikulum Merdeka.*

Permendikbudristek Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.

Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti).

Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.