

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA
DETASERING 2020
22 OKTOBER 2020

PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN STUDENT CENTERED LEARNING (SCL)

Dr. Nur Sayidah, MSi, Ak.,CA



PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN SMALL GROUP DISCUSSION

SGD

- Pembelajaran diskusi kelompok kecil
- Tiap kelompok diberikan suatu kasus skenario dan pertanyaan pertanyaan untuk mengarahkan jalannya diskusi.
- Tujuannya agar siswa memiliki keterampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari

Langkah-Langkah Pembelajaran SGD

- Membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil (maksimal 5 mahasiswa) dengan menunjuk ketua dan sekretaris;
- Menata ruang dan tempat duduk
 - Sebaiknya, di dalam diskusi kelompok semua anggota duduk berhadapan. Ini dilakukan untuk menjalin kekompakan antaranggota kelompok.
 - Kerja sama menjadi efektif apabila siswa duduk saling berhadapan. Setiap kelompok harus terpisah satu dengan yang lainnya agar tidak saling mengganggu.
- Mengidentifikasi kata yang sulit dan menjawab;
- Mengidentifikasi masalah yang akan didiskusikan;
- Menjawab masalah

Peran Dosen/Guru

- Pemimpin diskusi
- Narasumber
- Motivator
- Mengajukan pertanyaan yang memotivasi siswa
- Memahami kesulitan siswa.

Contoh SGD (Saraswati, 2018)

Implementasi Metode Pembelajaran *Small Group Discussion* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Kretek Tahun Ajaran 2017/2018

Proses Pembelajaran

- Memilih topik diskusi
- Menyiapkan informasi awal
- Memberi penjelasan dan arahan yang jelas tentang tata cara diskusi, tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana cara mencapai tujuan tersebut,

Evaluasi: Menentukan Kisi-2 Observasi

Aspek yang diamati	No	Uraian Indikator
Aktivitas Visual	1	Siswa memerhatikan penjelasan guru/teman saat sedang menyampaikan penjelasan dalam proses diskusi kelompok maupun pembelajaran
	2	Siswa membaca materi mengenai Jurnal Penyesuaian
Aktivitas Lisan	3	Siswa menyampaikan pertanyaan kepada guru saat menjelaskan materi Jurnal Penyesuaian
Aktivitas Gerak	4	Siswa aktif membantu kelompok menyelesaikan tugas
Aktivitas Emosional	5	Siswa bersemangat dalam diskusi kelompok

Menentukan Skor

Skor 2	Siswa sesekali memerhatikan penjelasan guru/teman
Skor 1	Siswa selama dua kali atau lebih memerhatikan penjelasan guru/teman
Skor 0	Siswa tidak memerhatikan penjelasan guru/teman

Hasil Observasi

No.	Indikator yang diamati				Persentase tiap indikator (%)
1.	Siswa memerhatikan penjelasan guru saat menyampaikan pembelajaran				86,95 %
2.	Siswa membaca materi mengenai Jurnal Penyesuaian.				76,08 %
3.	Siswa menyampaikan pertanyaan kepada guru saat menjelaskan materi Jurnal Penyesuaian				84,78 %
4.	Siswa	aktif membantu	kelompok menyelesaikan tugas.		89,13 %
5.	Siswa	bersemangat	dalam	diskusi	89,13 %
	kelompok				
Persentase skor rata-rata seluruh indikator					85,22 %



STUDENT CENTERED LEARNING (SCL)

***Collaborative
Learning***

**Direktorat Pembelajaran, Ditjen Pembelajaran & Kemahasiswaan
Kementerian Riset Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
2018**

Karakteristik CbL

- Collaborative Learning (CbL) adalah metode pendekatan pendidikan yang melibatkan kelompok peserta didik yang bekerja sama **memecahkan masalah**, menyelesaikan tugas, atau menciptakan sebuah produk.
- Hal ini didasarkan pada gagasan bahwa belajar adalah tindakan sosial yang alami.



Karakteristik CL

- *Contextual Instruction* (CI), adalah membahas konsep (teori) yang ada kaitannya dengan situasi nyata dan melakukan studi lapangan/terjun di dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian teori dengan realitanya



- Bentuk kegiatan belajarnya adalah menjelaskan bahan kajian yang bersifat teori dan mengaitkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari atau kerja profesional, manajerial, atau entrepreneur.



Colaborative Learning (CbL);

- Dalam Model ini dosen/ Instruktur memberikan tugas pengelolaan secara kelompok bersama dengan staff yang memiliki keahlian dibidangnya untuk menyelesaikan problem atau kegiatan yang harus dilakukan .



Pembelajaran Kolaborasi Mekanik presisi



WELDING



TURNING CNC



MILLING



Gambar Teknik

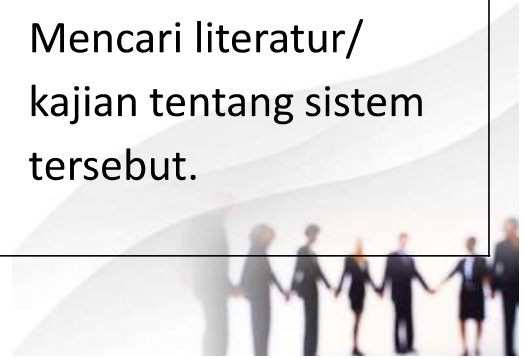
Sasaran

- Agar model ini efektif, bila peserta didik telah memiliki pengetahuan pada bidangnya (mis Perawatan mesin) .
- Peserta dibagi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 mahasiswa, 2 Teknisi atau 1 Instruktur/ahli.

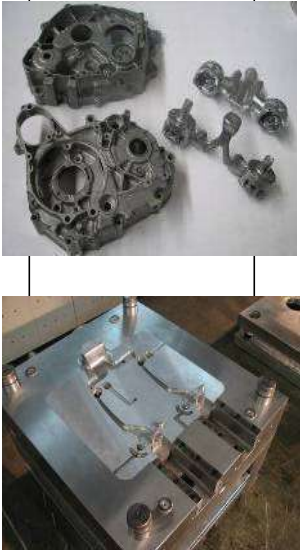


Bagian Awal

Kegiatan	Dosen / Instruktur	Mahasiswa
Persiapan	- Mengidentifikasi ruang lingkup permasalahan yang ada sesuai kemampuan mahasiswa. - Dosen menjelaskan prosedur perbaikan dan perawatan alat/ mesin produksi.	- Memperhatikan dan merekam problem yang ada. - Mencatat/ merekam identifikasi sistem/ mesin yang disamakan dosen/ Instruktur. - Mencari literatur/ kajian tentang sistem tersebut.



Pokok Pembelajaran

Kegiatan	Dosen / Instruktur	Mahasiswa
Kegiatan Inti 	- Instruktur/ epert/ dosen melakukan tugas secara bersama sama dengan mahasiswa dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dengan menggali kemampuan mahasiswa secara teoritis yang dimiliki untuk digunakan dalam mengambil keputusan praktis yang ada.	- Mahasiswa memberikan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah praktis melalui pendekatan pengetahuan yang dimilikinya, sehingga yang dipelajari dapat secara riil digunakan dalam profesinya - Memiliki pengalaman dalam bekerja sama dengan profesional dalam mengambil keputusan penting.



Penutup

Kegiatan	Dosen / Instruktur	Mahasiswa
Penutup	- Tenaga ahli memberikan pembuktian penerapan pengetahuan secara riil kepada mahasiswa. - Dosen merangkum aktifitas mahasiswa dalam tugas tersebut dan memberikan evaluasi serta perbaikan yang dapat dilakukan kepada mahasiswa	- Mahasiswa memberikan umpan balik ke dosen/ Instruktur tentang pengalamannya dalam tugas untuk direfleksikan pada dunia kerja nantinya dengan laporan portofolio



Peran Dosen / Fasilitator

- Yang disiapkan pada setiap fasilitator adalah:
- (1) kemampuan merancang tugas yang terbuka,
- (2) kemampuan memotivasi (memberikan instruksi seputar belajar bersama secara berkelompok),
- (3) kemampuan sebagai fasilitator.



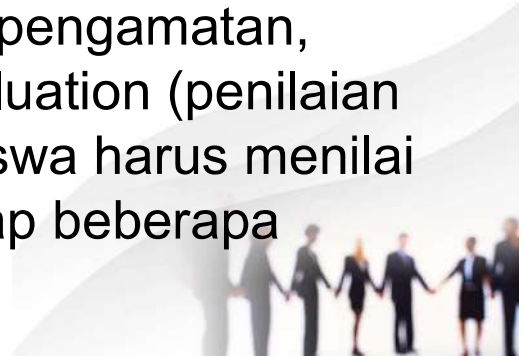
Apa yang Dilakukan Siswa

- Yang disiapkan pada setiap peserta pembelajaran ini adalah:
- (1) pemahaman awal tentang tugas yang akan dikerjakan,
- (2) kemampuan bekerja sama dengan anggota kelompoknya, dan
- (3) kemampuan berdiskusi dan menganalisis.



Bagaimana Mengevaluasi ?

- Tidak mudah untuk mengevaluasi model pembelajaran CbL.
- Evaluasi dapat dilakukan terhadap banyak aspek, tidak hanya pada hasil belajar kognitif. Sebagai contoh, evaluasi dapat dilakukan terhadap kemampuan mahasiswa berdikusi.
- Karena memiliki keterbatasan pengamatan, dosen dapat memilih peer evaluation (penilaian teman sebaya). Setiap mahasiswa harus menilai teman sekelompoknya terhadap beberapa aspek (Mahmudi, 2006).



Contoh

Petunjuk

- o Tulislah nama Anda pada nomor pertama dan nilailah diri Anda dengan kriteria sebagai berikut.

4= Baik

2= Baik

3= Agak baik

1= Sangat baik

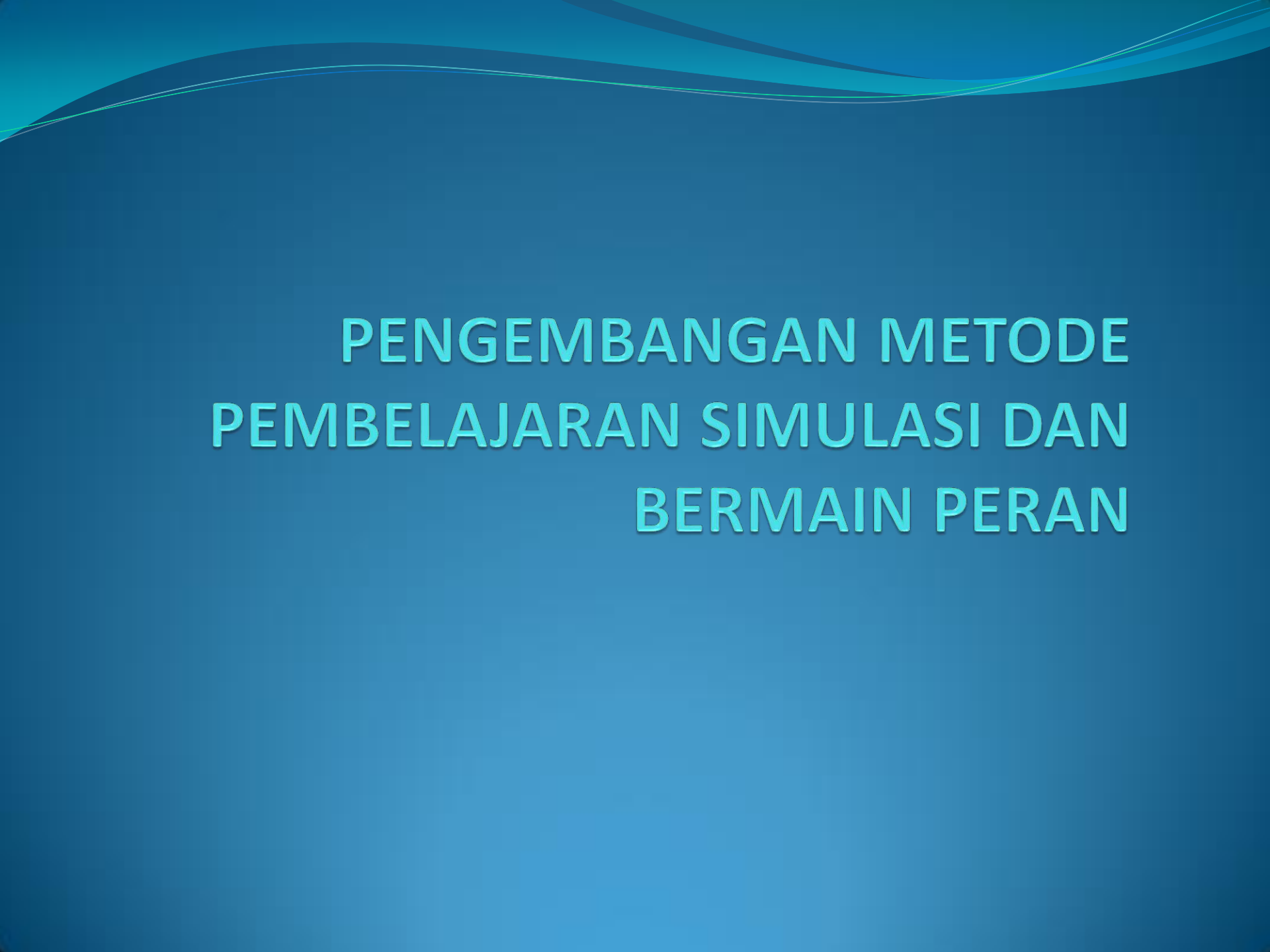
- o Cantumkan nama-nama anggota kelompok Anda dan nilailah dengan kriteria yang sama

No	Nama anggota kelompok	Aspek yang dinilai					Jumlah	Ranking
		A	B	C	D	E		
1								
2								
3								
4								

Keterangan aspek yang dinilai

- A. Keaktifan memberikan ide dalam kelompok
- B. Kesiediaan untuk menerima ide dalam kelompok
- C. Kesiediaan untuk berbagi tugas dalam kelompok
- D. Kepedulian terhadap permasalahan yang dihadapi dalam kelompok
- E. Keaktifan berargumentasi sebelum kesepakatan diterima bersama





PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN SIMULASI DAN BERMAIN PERAN

METODE PEMBELAJARAN SIMULASI DAN BERMAIN PERAN

- Pembelajaran dengan membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya atau proses.

Langkah-langkah Pembelajaran Simulasi

- **Tahap I. Orientasi**
- a. Menyediakan berbagai topik simulasi dan konsep-konsep yang akan diintegrasikan dalam proses simulasi.
- b. Menjelaskan prinsip Simulasi dan permainan.
- c. Memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi.

Lanjutan

- **Tahap III. Proses simulasi**
- a. Melaksanakan aktivitas permainan
- dan pengaturan kegiatan tersebut.
- b. Memperoleh umpan balik dan
- evaluasi dari hasil pengamatan
- terhadap performan si pemeran.
- c. Menjernihkan hal-hal yang
- miskonsepsional
- d. Melanjutkan permainan/simulasi

Lanjutan

- **Tahap IV. Pemantapan**
- a. Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul selama simulasi.
- b. Memberikan ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan dan wawasan para peserta.
- c. Menganalisis proses
- d. Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata.
- e. Menghubungkan proses simulasi dengan isi pelajaran.
- f. Menilai dan merancang kembali simulasi.

Peran Dosen

- Menjelaskan
 - Agar para pemain memahami aturan-aturan yang cukup memadai untuk bisa melaksanakan aktivitas- aktivitas simulasi.
- Mewasiti
 - Memandang simulasi sebagai keadaan yang menuntut partisipasi aktif, ada kebebasan untuk berbicara. Dosen harus bertindak sebagai wasit

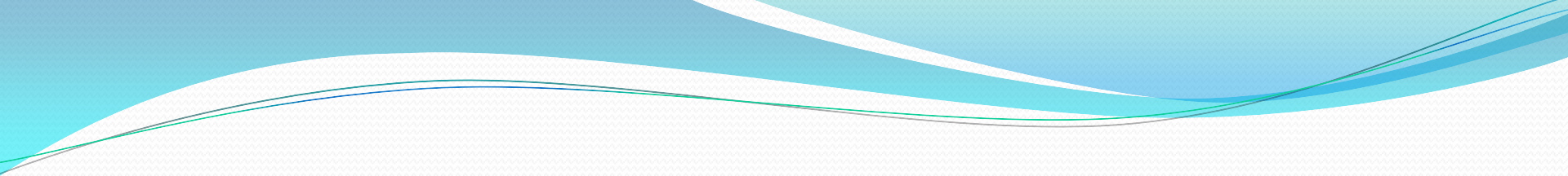
Peran Dosen

- Melatih

- Melatih, memberikan nasihat pada pemain untuk memudahkan mereka dalam bermain dengan lebih baik,

- Mendiskusikan

- Setelah melewati beberapa sesi, diperlukan diskusi yang membahas hal-hal berikut, seperti bagaimana eratnya kaitan simulasi tersebut dengan dunia nyata, kesulitan dan pandangan apa yang dimiliki, dan hubungan apa yang bisa ditemukan antara simulasi dengan materi yang dipelajari.



(Wahyuni & Baroroh, 2012)

- Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Ekonomika Mikro

Contoh: Simulasi

(Wahyuni & Baroroh, 2012)

- Pembelajaran tentang teori produksi dengan menggunakan pizza.

Persiapan

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi tentang Teori produksi dengan kompetensi dasar menjelaskan konsep Teori Produksi untuk siklus I.
- b. Menyusun Lembar Kerja Kelompok (LKK) untuk siklus I dan siklus II.
 - LKK ini digunakan sebagai media pembelajaran mahasiswa untuk memahami materi dengan menggunakan teknik simulasi.

Persiapan

- c. Menyusun soal dan kunci jawaban tes.
 - Untuk mengukur hasil belajar mahasiswa terhadap materi yang dipelajari. Berupa kuis individu yang diberikan pada akhir siklus.
- d. Menyusun dan menyiapkan lembar observasi pembelajaran dan lembar aktivitas mahasiswa saat belajar kelompok.
- e. Menyiapkan panduan pedoman wawancara untuk dosen dan mahasiswa.
- f. Menyiapkan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung seperti kamera.

Pelaksanaan

- Membuka pelajaran
- Menyampaikan garis besar materi, sebelum memulai pelajaran dosen mengadakan apersepsi yaitu memberikan pertanyaan siapa yang mengetahui tentang teori produksi? Setelah itu dosen memberikan sedikit tentang teori produksi secara singkat.

lanjutan

- Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan hal-hal yang dianggap sulit pada dosen.
- Membagi mahasiswa ke dalam kelompok kelompok kecil.
 - Pembagian kelompok dengan memperhatikan heterogenitas mahasiswa berdasarkan jenis kelamin dan prestasi akademik. Satu kelompok berisi 6-7orang. Satu kelas beranggotakan 8 kelompok.

lanjutan

- Menginstruksikan mahasiswa menempatkan diri sesuai kelompoknya masing-masing.
- Peneliti memberikan gambaran kepada mahasiswa tentang tata cara pembelajaran tentang teori produksi dengan menggunakan pizza.

Lanjutan

- Pada putaran I, Mahasiswa bekerja dalam kelompok masing-masing untuk membuat pizza dalam jangka waktu 3 menit.
 - Dinilai oleh dosen siapa yang paling banyak membuat pizza dengan kualitas yang sudah ditentukan.
- Selanjutnya dibuat putaran dua selama tiga menit pula.
 - Ternyata ada peningkatan produksi antara putaran satu dan putaran 2. Ada 3 kelompok yang dapat membuktikan the law diminishing product.

- Peneliti memberikan Lembar Kerja Kelompok (LKK) kepada tiap kelompok untuk mendiskusikan materi atau topik.
 - Mahasiswa dengan anggota kelompoknya bekerja sesuai dengan aturan pembelajaran simulasi.
- Setelah demo dosen meminta kepada mahasiswa menyimpulkan hasil pembelajaran terkait dari the law diminishing return, pengertian produksi, dan faktor-faktor yang meningkatkan produksi.
- Setelah demo selesai, pada tahapan evaluasi dengan menggunakan tes.

Indikator Keberhasilan untuk Evaluasi

- Secara kuantitatif diharapkan 80% mahasiswa dapat aktif dalam pembelajaran dan minimal 75% mahasiswa mendapatkan nilai di atas 70.

Hasil Siklus 1

Kategori	Prestasi		Aktivitas	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Istimewa	10	20	9	18
Baik	17	34	30	60
Cukup	17	34	7	14
Kurang	6	12	4	8
Jumlah	50	100	50	100

Hasil Siklus 2

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Istimewa	15	30	14	26
Baik	23	46	33	66
Cukup	12	24	3	6
Kurang	0	0	0	0
Jumlah	50	100	50	100

Simulasi di Masa Pandemi: Menggunakan Software

- Upaya Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma Pada Masa Pandemic Covid-19 Melalui Media Pembelajaran Software Simulasi Gunungapi
- Moch Alif Mahfudin , Eko Hariyono, Nurita Apridiana Lestari
- IPF : Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika, Vol. 09, No. 03, September 2020, 400-409

Simulasi Gunung Api



Persiapan: 2. Validasi Software Simulasi Gunung Api

- Validasi Aspek Pembelajaran
- Validasi Aspek Materi
- Validasi Aspek Media

Validasi Aspek Pembelajaran

- a) Kesesuaian mediadengan KI dan KD untuk kelas XI.
- b) Kesesuaian media untuk melatih keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran.
- c) Kesesuaian media dengan prinsip pembelajaran dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar
-

Validasi Aspek Materi

- a) Tingkat kepentingan (*significant*) untuk peserta didik.
- b) Menarik minat (*interest*) sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat.
- c) Kebermanfaatan (*utility*) secara akademis , yaitu *Software* Simulasi Gunungapi dapat melatih keterampilan berpikir kritis.
-

Validasi Aspek Media

- Kesesuaian *Software* Simulasi Gunungapi dengan prinsip media pembelajaran yang baik.
- b) Kesesuaian media dengan penerapan keterampilan berpikir kritis , Proses media dan Tampilan media
-

Tahap Pelaksanaan

- Simulasi dilakukan pada materi viskositas.
- Pembelajaran dilakukan secara *online*
- Motivasi dan pengarahan
- Penjelasan tujuan pembelajaran dan *software* yang akan digunakan
- Peserta didik melakukan pembelajaran materi viskositas dengan *software* yang dikembangkan
- Menjawab lembar keterampilan berpikir kritis untuk melatih keterampilan berpikir kritis dari masing-masing peserta didik.

Evaluasi Aspek Berpikir Kritis

- Tampilan *Software* simulasi Gunungapi menarik bagi saya.
- Saya dapat mengoperasikan *software* simulasi gunungapi dengan mudah.
- *Software* ini membuat saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- *Software* ini dapat mendorong rasa ingin tahu saya.
- *Software* ini meningkatkan motivasi belajar saya.
- Konten yang terdapat dalam *software* simulasi gunungapi jelas.

Evaluasi Aspek Berpikir Kritis

- Konten dalam *software* simulasi gunungapi ini membantu saya untuk memahami materi.
- *Software* ini membantu saya melatih keterampilan interpretasi.
- *Software* ini membantu saya melatih keterampilan menjelaskan.
- *Software* ini membantu saya melatih keterampilan analisis.
Software ini membantu saya melatih keterampilan menyimpulkan.

Hasil Evaluasi

sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Peserta Didik

N o.	Pernyataan	Jumlah jawaban Ya	Jumlah jawaban Tidak
1.	Tampilan <i>Software</i> simulasi Gunung Api menarik bagi saya.	100 %	
2.	Saya dapat mengoperasikan <i>software</i> simulasi gunung api dengan mudah.	66,7 %	33,3 %
3.	<i>Software</i> ini membuat saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.	100 %	
4.	<i>Software</i> ini dapat mendorong rasa ingin tahu saya.	100 %	
5.	<i>Software</i> ini meningkatkan motivasi belajar saya.	100 %	
6.	Konten yang terdapat dalam <i>software</i> simulasi gunung api	100 %	

didik lebih aktif dan termotivasi mendapatkan respon baik dari semua peserta didik. Pada aspek untuk melatih keterampilan berpikir kritis berdasarkan respon diperoleh hasil 100% dari semua peserta didik telah dapat melatih keterampilan berpikir kritis yang dimiliki baik keterampilan interpretasi, menjelaskan, analisis, maupun menyimpulkan.

Tabel 8. Hasil persentase Rekapitulasi Respon Peserta didik

	Jumlah jawaban Ya	Jumlah jawaban Tidak
Hasil	320	10
Skor	320	0
Skor Total	320	
Persentase	97 %	
Jumlah	30 Peserta didik	

Berdasarkan Tabel 8, diperoleh hasil angket respon dari peserta didik. Terdapat 320 jumlah jawaban Ya dan 10 jawaban Tidak sehingga diperoleh hasil persentase respon peserta didik sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Husein (2015) tentang pengaruh penggunaan media berupa multimedia interaktif terhadap konsep dan keterampilan berpikir kritis yang memperoleh hasil

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Mahfudin_Simulasi Gunung Api.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

File Edit View Sign Window Help

Home Tools Mahfudin_Simulasi... x

8 / 10 108%

6. Konten yang terdapat dalam *software* simulasi gunung api jelas. 100 %

7. Konten dalam *software* simulasi gunung api ini membantu saya untuk memahami materi. 100 %

8. *Software* ini membantu saya melatih keterampilan interpretasi. 100 %

9. *Software* ini membantu saya melatih keterampilan menjelaskan. 100 %

10. *Software* ini membantu saya melatih keterampilan analisis. 100 %

11. *Software* ini membantu saya melatih keterampilan menyimpulkan. 100 %

oleh Husein (2015) tentang pengaruh penggunaan media berupa multimedia interaktif terhadap konsep dan keterampilan berpikir kritis yang memperoleh hasil bahwa penggunaan multimedia interaktif lebih menarik dan membuat kemudahan bagi peserta didik untuk lebih memahami konsep yang diajarkan serta dapat melatih keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu, penggunaan media *software* simulasi gunung api dapat menjadi solusi untuk melatih keterampilan berpikir kritis pada materi viskositas di masa *pandemic virus COVID-19*.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *software* simulasi gunung api untuk melatih keterampilan berpikir kritis pada materi viskositas dinyatakan layak karena telah memenuhi kriteria validitas, dan keefektifan. Pada kriteria validitas memperoleh persentase sebesar >61% pada setiap aspek sehingga media dan instrumen yang dikembangkan valid. Pada kriteria keefektifan yang dilakukan melalui uji coba dalam pembelajaran secara *online* diperoleh hasil keterlaksanaan pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis peserta didik serta respon

Search 'Split'

Export PDF

Edit PDF

Create PDF

Comment

Combine Files

Organize Pages

E-Sign Anywhere

Create, edit and sign PDF forms & agreements

Activate Windows

Free 7-day Trial

Go to Settings to activate Windows

Type here to search

ENG 5:47 AM 10/16/2020

Lanjutan

- **Tahap II. Latihan bagi peserta**
- Membuat skenario yang berisi aturan, peranan, langkah, pencatatan, bentuk keputusan yang harus dibuat, dan tujuan yang akan dicapai.
- Menugaskan para pemeran dalam simulasi
- Mencoba secara singkat suatu episode