



**PEDOMAN PENGEMBANGAN
PEMBELAJARAN MICROTEACHING
BERBASIS KASUSDAN BERBASIS**

**LABORATORIUM MICROTEACHING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS ALMUSLIM
2023**



UNIVERSITAS ALMUSLIM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BIREUEN PROVINSI ACEH

Kampus : Jln. Almuslim Telp.(0644) 442166,41384, Fax.442166 Matangglumpangdua, Bireuen-Aceh

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ALMUSLIM BIREUEN PROVINSI ACEH
NOMOR :132/SK/FKIP-Umuslim/PP.2023

TENTANG

**PEDOMAN PEMBELAJARAN MICROTEACHING BERBASIS CASE METHOD/TEAM BASED PROJECT
FKIP UNIVERSITAS ALMUSLIM TAHUN 2023**

DEKAN FKIP UNIVERSITAS ALMUSLIM

- Menimbang** : a. Bahwa untuk melaksanakan Penjaminan Mutu dan Melengkapi Dokumen Akreditasi Institusi/Prodi serta Pemahaman dan Pedoman Yang Sama tentang Pedoman Pembelajaran Micro Teaching di Lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) maka diperlukannya dokumen Pedoman Pelaksanaan Microteching Yang Berbasis Case Method/Team Based Project.
- Memperhatikan** : Berdasarkan hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) pada tanggal 08 Februari 2023 Universitas Almuslim bahwa Microteaching merupakan Salah satu mata kuliah praktik yang penting untuk dilaksanakan sebagai calon pendidik.
- Mengingat** : 1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
5. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi
6. Peraturan Menteri Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2014 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
Kesatu : Keputusan Dekan tentang Pedoman Pembelajaran Microteaching berbasis Case Method/Team Based Project menjadi Dokumen yang Sah dan di Legalkan di lingkungan FKIP
- Kedua** : Dokumen Pedoman Pembelajaran Micro Teaching berbasis Case Method/Team Based Project yang tercantum dalam lampiran ini menjadi acuan dan tolak ukur yang harus dilaksanakan dan dicapai oleh FKIP dalam pelaksanaan kegiatan yang terkait Pedoman Pembelajaran Micro Teaching berbasis Case Method/Team Based Project
- Ketiga** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan
- Keempat** : Jika dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan atau perubahan sebagaimana mestinya

DITETAPKAN DI : Matangglumpangdua
PADA TANGGAL : 15 Februari 2023
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Almuslim



Drs. M. Taufiq, M.Pd.
NIP.19690710 199412 1 001

PEDOMAN

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MICROTEACHING BERBASIS KASUS DAN BERBASIS PROYEK



Disusun Oleh:

**TIM PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN
MICROTEACHING**

**LABORATORIUM MICROTEACHING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS ALMUSLIM
2023**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan izin dan kemampuan kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan Buku Pedoman Pengembangan Pembelajaran Berbasis Kasus (PBK) dan Berbasis Proyek (PjBL). Buku pedoman ini ditujukan untuk mendukung pemberlakuan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 754 /P/2020 tentang Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan Tinggi Negeri dan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020 khususnya IKU 7 yaitu Kelas yang *Kolaboratif* dan *Partisipatif*. Implementasi dari IKU 7 menuntut penerapan pembelajaran dengan menggunakan salah satu atau kombinasi dari pembelajaran berbasis proyek dan pemecahan kasus. Selanjutnya kegiatan pembelajaran seperti ini juga mendukung pencapaian IKU 2 yaitu Mahasiswa Mendapat Pengalaman di Luar Kampus, dan pencapaian IKU 1 yaitu Lulusan Mendapat Pekerjaan yang Layak.

Buku Pedoman ini terdiri dari enam bab, yaitu Bab I Pendahuluan berisi uraian tentang latar belakang, landasan hukum, tujuan dan manfaat. Bab II Pembelajaran Berbasis Kasus (PBK), Bab III Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP), Bab IV Penilaian, Bab V Penjaminan Mutu, dan Bab VI Penutup.

Kami menyadari bahwa buku pedoman ini masih memiliki kekurangan, baik dalam isi maupun sistematikanya. Oleh sebab itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan buku pedoman ini. Akhirnya, kami mengharapkan semoga buku pedoman ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi peningkatan kualitas pembelajaran Microteaching di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Almuslim.

Matangglumpangdua, 24 Maret 2023

SAMBUTAN DEKAN FKIP UNIVERSITAS ALMUSLIM

Dalam rangka pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) terutama IKU 7 yaitu kelas yang kolaboratif dan partisipatif perlu dikembangkan pembelajaran berbasis kasus dan berbasis proyek., Persentase mata kuliah S1 dan Diploma yang menggunakan pemecahan kasus (*case method*) atau *project-based learning* sebagai bagian bobot evaluasi adalah minimal 45%. Untuk mencapai IKU 7 dan Kontrak Kinerja tersebut perlu partisipasi dan kerja keras semua civitas akademika Universitas Almuslim terutama Dekan, Wakil Dekan, Ketua Laboratorium Microteaching, Ketua Program Studi, Sekretaris Program Studi dan dosen pengasuh pembelajaran Microteaching.

Pendekatan pembelajaran berbasis kasus dan berbasis proyek ini mendorong pengembangan inovasi dan kreativitas mahasiswa dalam proses belajarnya. Pada implementasinya, mahasiswa diarahkan untuk memilih topik, memutuskan pendekatan, melakukan uji coba, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan hasil pemecahan kasus dan hasil proyeknya, sehingga terbangun kelas yang partisipatif dan kolaboratif. Pendekatan pembelajaran berbasis kasus dan berbasis proyek ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa yang akhirnya akan meningkatkan kompetensi mahasiswa. Pembelajaran berbasis kasus dan berbasis proyek ini tidak hanya untuk pencapaian IKU 7, tetapi juga dampaknya diharapkan dapat mendukung implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka, pencapaian IKU 1 yaitu peningkatan kompetensi lulusan agar cepat mendapatkan pekerjaan dengan gaji yang melebihi Upah Minimum Regional dan sesuai bidang ilmunya.

Kami sampaikan terimakasih kepada Tim Pengembangan Pembelajaran Berbasis Kasus dan Berbasis Proyek di Bawah koordinasi Laboratorium Microteaching. pedoman ini akan menjadi acuan dalam pengembangan pembelajaran Microteaching berbasis pembelajaran kasus dan proyek.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
SAMBUTAN DEKAN FKIP UNIVERSITAS ALMUSLIM.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Landasan Hukum	4
1.3 Tujuan dan Manfaat	5
BAB II PEMBELAJARAN BERBASIS KASUS	7
2.1 Konsep Dasar Pembelajaran Berbasis Kasus.....	7
2.2 Implementasi Pembelajaran Berbasis Kasus.....	9
2.3 Modifikasi dan Inovasi	12
BAB III PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK	14
3.1 Konsep Dasar Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP).....	14
3.1.1 Pengertian Pembelajaran Berbasis Proyek	14
3.1.2 Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek	15
3.1.3 Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Berbasis Proyek.....	17
3.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Model pembelajaran berbasis Proyek	19
3.2 Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek.....	20
3.3 Modifikasi dan Inovasi	27
BAB IV KETERAMPILAN MENGAJAR MICRO TEACHING	29
4.1 Pengertian	29
4.2 Landasan Pemikiran, Tujuan, Sasaran dan Fungsi Pengajaran Mikro....	30
4.3 Mengapa Pembelajaran Mikro Perlu?.....	31
4.4 Karakteristik pembelajaran mikro.....	31
4.5 Jenis- Jenis Keterampilan Mengajar	32

4.6	Langkah-Langkah Pembelajaran Mikro	36
4.7	Perbedaan Pembelajaran Mikro dari Pembelajaran Umum	38
4.8	Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	39
BAB V PENILAIAN		40
5.1	Penilaian SN-DIKTI	40
5.1.1.	Prinsip Penilaian	40
5.1.2.	Teknik dan Instrumen Penilaian	41
5.1.3.	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	48
5.1.4.	Pelaksanaan Penilaian	49
5.1.5.	Pelaporan Penilaian.....	49
5.1.6.	Hasil Penilaian	49
5.2	Penilaian Pembelajaran Berbasis Kasus	49
5.3	Penilaian Pembelajaran Berbasis Proyek.....	52
5.4	Teknik Penilaian Proyek.....	52
5.5	Teknik Penilaian Produk.....	53
BAB VI PENJAMINAN MUTU PEMBELAJARAN BERBASIS KASUS DAN BERBASIS PROYEK		55
6.1	Penetapan standar.....	55
6.2	Pelaksanaan standar	57
6.3	Evaluasi	57
6.4	Pengendalian	57
6.5	Peningkatan.....	58
BAB V PENUTUP.....		59
DAFTAR PUSTAKA		60

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Prinsip Penilaian	32
Tabel 2. Teknik dan Instrumen Penilaian	34
Tabel 3. Contoh Bentuk Rubrik Holistik untuk Rancangan Proposal	35
Tabel 4. Contoh Bentuk Rubrik Analitik Penilaian Presentasi Makalah	36
Tabel 5. Contoh Rubrik Skala Persepsi Penilaian Presentasi Lisan.....	37
Tabel 6. Contoh Penilaian Portofolio.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Mekanisme Penilaian	40
-------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan yang pesat di bidang pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan sosial yang signifikan dan sistemik dalam berbagai lini kehidupan. Pada saat ini dunia ditampilkan dengan era digitalisasi yang menghadirkan berbagai bentuk aplikasi dan teknologi yang banyak mempermudah kehidupan manusia. Era ini seringkali disebut dengan era Revolusi Industri 4.0, era dimana semua aplikasi teknologi terhubung dalam suatu jaringan internet yang pengaplikasiannya terkadang tanpa banyak melibatkan manusia.

Perkembangan digitalisasi saat ini telah merambah ke bidang pendidikan. Dengan adanya ketersediaan beberapa aplikasi teknologi, dunia pendidikan kini mendapatkan berbagai kemudahan dalam proses pembelajaran serta kemudahan interaksi antara pendidik dan mahasiswa. Jika sebelumnya penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah sifatnya sebagai sebuah pilihan, saat ini ketika terjadi pandemi covid 19 dalam masa tatanan kehidupan *New Normal* terjadi justru penerapan teknologi melalui pembelajaran online berubah menjadi sebuah kewajiban. Hal ini kemudian menjadi tantangan bagi perguruan Tinggi khususnya di Universitas Almuslim untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tengah kuatnya arus teknologi dan persaingan di dunia kerja dan berbagai aspek kehidupan.

Proses pembelajaran dan interaksi antara dosen dan mahasiswa ke depan diharapkan semakin berkualitas dan materi-materi ajar harus mengikuti perkembangan arus zaman yang semakin maju dengan berbagai ragam fasilitas pendukung pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut harus disusun dan dirancang secara sistematis, terstruktur dan berorientasi pada peningkatan standar mutu pendidikan yang telah dikembangkan oleh masing-masing perguruan tinggi. Peningkatan kualitas pembelajaran tersebut diharapkan bermuara pada peningkatan kualitas lulusan/kompetensi lulusan yang dihasilkan, yang akhirnya perguruan tinggi memiliki kontribusi yang signifikan dan menjadi rujukan atas

segala permasalahan dalam kehidupan sosial, ekonomi, budaya, dan lingkungan yang terjadi di daerah.

Untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran pada perguruan tinggi, Pemerintah Indonesia secara terus menerus berikhtiar melalui berbagai unsur Kementerian dan unsur-unsur Negara lainnya, salah satunya melalui Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 754 /P/2020 tentang Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan Tinggi Negeri dan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020 mendorong perguruan tinggi menerapkan pembelajaran berbasis kasus dan proyek. IKU ke tujuh mengisyaratkan keharusan penerapan pembelajaran pemecahan kasus atau pembelajaran berbasis proyek, dimana dasar penilaiannya adalah **50% (lima puluh persen)** dari bobot nilai akhir harus berdasarkan kualitas partisipasi diskusi kelas melalui pembelajaran berbasis kasus dan proyek.

Untuk mendukung pencapaian IKU yang ke dua, yaitu mahasiswa melakukan kegiatan di luar kampus melalui program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM), maka mahasiswa perlu dibekali dengan pengalaman belajar berbasis kasus dan berbasis proyek contohnya melaksanakan studi atau proyek independen sehingga mahasiswa dapat mengembangkan sebuah proyek yang diinisiasi secara mandiri yang relevan dengan keilmuannya yang pengerjaannya dapat dilakukan secara mandiri maupun bersama-sama dengan mahasiswa lain. Saat ini, pengembangan pembelajaran digital berbasis metode kasus dan proyek dengan bantuan multimedia yang ada penting dilakukan. Pengembangan ini disamping mendukung IKU kedua juga dalam rangka mempermudah pemenuhan tercapainya IKU 1 tentang lulusan mendapatkan pekerjaan yang layak.

Model pelaksanaan pembelajaran seperti yang tertuang dalam Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI) Pasal 14 bahwa: “Proses Pembelajaran melalui kegiatan kurikuler wajib menggunakan metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik mata kuliah untuk mencapai kemampuan tertentu yang ditetapkan dalam mata kuliah dalam rangkaian pemenuhan capaian pembelajaran lulusan”. Metode pembelajaran pada mata kuliah sebagaimana direkomendasikan

pada SN-DIKTI tersebut meliputi: diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.

Sikap, pengetahuan, keterampilan mahasiswa diperoleh melalui penalaran dalam **proses** pembelajaran dan pengalaman kerja mahasiswa. Pengalaman kerja mahasiswa berupa pengalaman dalam kegiatan di bidang tertentu pada jangka waktu tertentu, misalnya berbentuk kerja praktek lapangan atau bentuk kegiatan lain yang sejenis. Pembelajaran berbasis kasus dan proyek memberikan kesempatan mahasiswa mendapatkan pengalaman menganalisis kasus atau mengerjakan proyek dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimilikinya. Pembelajaran berbasis kasus dan proyek merupakan perwujudan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centered learning*) yang menstimulasi pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan mahasiswa.

Pengembangan pembelajaran dengan metode berbasis kasus dan proyek yang dijelaskan di atas sangat penting sebagai pemantik diskusi dan peningkatan pemahaman praktik lapangan dalam proses studi serta dapat dijadikan sebagai pemantik semangat belajar mahasiswa dengan memadupadankan metode pembelajaran *blended learning* yang berorientasi pada capaian pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Nasional Pendidikan Tinggi di Indonesia.

Sebagaimana yang disebutkan sebelumnya, bahwa Kompetensi lulusan pada perguruan Tinggi menjadi salah satu tolak ukur indikator kinerja utama sebuah perguruan Tinggi, apakah lulusan tersebut nantinya setelah selesai menjalankan studinya menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan sesuai dengan bidang pekerjaan yang ditekuni masing-masing. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi perguruan Tinggi untuk lebih mempersiapkan kompetensi lulusan agar sesuai dengan target-target Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang ditentukan oleh masing-masing Program Studi.

1.2 Landasan Hukum

Adapun yang menjadi landasan hukum penyusunan pedoman pembelajaran berbasis kasus dan berbasis proyek ini sebagai berikut:

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan;
4. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penerapan KKNI Bidang Pendidikan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
7. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 754 /P/2020 Indikator Kinerja Utama perguruan Tinggi Negeri dan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020;
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan perguruan Tinggi;
10. Peraturan Rektor Universitas Almuslim Nomor 2 Tahun 2020 tentang Implementasi Kebijakan Kampus Merdeka-Merdeka Belajar;
11. Peraturan Rektor Universitas Almuslim Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pedoman Akademik Universitas Almuslim;

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari Buku Pedoman Pengembangan Pembelajaran Berbasis Kasus dan Proyek ini yaitu memberikan pedoman bagi dosen dalam menjalankan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang inovatif, kreatif dan substantif.

1.3.2 Manfaat

Manfaat dari Buku Pedoman Pengembangan Pembelajaran Berbasis Kasus dan Proyek ini yaitu;

- a. Meningkatkan kompetensi lulusan program studi sesuai dengan kekhususanbidang masing-masing
- b. Mensinergikan antara pengembangan keilmuan dengan berbagai persoalandaan isu-isu sosial kemasyarakatan;
- c. Sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dosen dan mahasiswa.

1.3.3 Sasaran

Adapun sasaran yang ingin dicapai dalam pengembangan dan inovasi pembelajaran Berbasis Kasus dan Proyek ini yaitu:

- a. Pemerintah

Mendukung program merdeka belajar dengan meningkatkan kualitas pendidikan yang mengarah pada pengembangan Sumber Daya Manusiayang siap dan profesional.

- b. Perguruan Tinggi

Memperkuat kapasitas tenaga dosen dengan sarana pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

- c. Mahasiswa

Meningkatkan kompetensi mahasiswa baik secara keilmuan teoritik dan praktik.

d. Masyarakat

Kompetensi lulusan yang berkualitas akan berkontribusi untuk meningkatkan Indeks Pembangunan Manusia yang nantinya juga akan berkontribusi pada peningkatan taraf hidup masyarakat.

BAB II

PEMBELAJARAN BERBASIS KASUS

2.1 Konsep Dasar Pembelajaran Berbasis Kasus

Landasan teori Pembelajaran Berbasis Kasus (PBK) adalah kolaborativisme. Pembelajaran berbasis kasus berakar pada konstruktivisme sosial (*social constructivism*) yang berpandangan bahwa mahasiswa menyusun pengetahuan dengan membangun penalaran dari semua pengetahuan yang sudah dimilikinya dan dari semua yang diperolehnya sebagai hasil kegiatan berinteraksi dengan sesama individu (Saputra, *et al*, 2019). Hal tersebut juga menyiratkan bahwa proses pembelajaran bergeser dari transfer informasi dari dosen ke mahasiswa menjadi proses konstruksi pengetahuan yang sifatnya sosial dan individu. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi mendefinisikan PBK sebagai suatu metode belajar dengan memanfaatkan masalah dan mahasiswa harus melakukan pencarian/penggalan informasi (*inquiry*) untuk dapat memecahkan masalah tersebut.

Pembelajaran berbasis kasus memiliki gagasan bahwa pembelajaran dapat dicapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang otentik, relevan, dan dipresentasikan dalam suatu konteks. Penyajian kasus dengan konteks yang nyata ini ditujukan untuk menjembatani teori dan praktik. Dengan adanya konteks, mahasiswa akan menyadari relevansi antara teori yang dipelajari dengan hal-hal yang harus dilakukannya kelak setelah menjalani profesinya.

Kegiatan memecahkan masalah selama proses pembelajaran berbasis kasus akan membuat mahasiswa memiliki pengalaman memecahkan masalah sebagaimana nantinya mereka akan hadapi dalam kehidupan profesionalnya. Pengalaman tersebut sangat penting sebagaimana dinyatakan dalam model pembelajaran Kolb (1976) yang menekankan bahwa pembelajaran akan efektif bila dimulai dengan pengalaman yang konkret. Pertanyaan, pengalaman, formulasi, serta penyusunan konsep tentang permasalahan yang mereka ciptakan sendiri merupakan dasar untuk pembelajaran.

Aspek penting pembelajaran berbasis kasus adalah pembelajaran dimulai dengan permasalahan. Permasalahan tersebut akan menentukan arah pembelajaran dalam kelompok, dengan membuat permasalahan sebagai tumpuan pembelajaran. Mahasiswa didorong untuk mencari informasi yang diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan. PBK memfokuskan pada permasalahan yang mampu membangkitkan pengalaman pembelajaran.

Sebagaimana pendekatan konstruktivisme yang meyakini bahwa seseorang membangun pengetahuannya sendiri, bukan sekedar menyerap informasi secara pasif, maka pembelajaran berbasis kasus ini pun memicu mahasiswa untuk merefleksi pengalamannya dalam memecahkan permasalahan yang disajikan dan membangun sendiri pengetahuan baru untuk menambah pengetahuan yang telah dimilikinya.

Jadi, model pembelajaran berbasis kasus adalah suatu model pembelajaran yang diawali dengan pemaparan suatu kasus. Kemudian mahasiswa diminta untuk mencatat permasalahan yang muncul, serta mendiskusikan dan mencari pemecahan kasus. Setelah itu, tugas dosen adalah merangsang untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan kasus yang ada serta mengarahkan mahasiswa untuk bertanya, membuktikan asumsi, dan mendengarkan perspektif yang berbeda di antara mereka.

Pembelajaran berbasis kasus dapat dimasukkan dalam bagian dari spektrum pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*). Srinivasan *et al.* (2007) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis kasus mempunyai struktur inkuiri yang lebih terbimbing daripada PBL. Namun, bila kita melihat paparan dari Barrows (1986) dapat kita lihat bahwa pembelajaran berbasis kasus ini merupakan bentuk pembelajaran yang memberikan porsi intervensi cukup besar bagi dosen dan struktur masalah yang lebih terarah.

Tujuan yang ingin dicapai dalam model pembelajaran berbasis kasus adalah kemampuan mahasiswa untuk berpikir kritis, analitis, sistematis dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan kasus melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah. Hasil belajar dari pembelajaran berbasis kasus adalah mahasiswa memiliki keterampilan penyelidikan, ketrampilan

mengatasi kasus, kemampuan mempelajari peran orang dewasa, serta menjadi pembelajaryang mandiri dan independen.

Secara umum, karakteristik proses Pembelajaran Berbasis Kasus, antara lain:

- a. Kasus yang digunakan sebagai awal pembelajaran
- b. Biasanya, kasus yang digunakan merupakan kasus dunia nyata yang disajikan secara mengambang (*ill-structured*)
- c. Kasus biasanya menuntut perspektif majemuk (*multiple perspective*). Solusinya menuntut mahasiswa menggunakan dan mendapatkan konsep dari beberapa materi pelajaran atau lintas ilmu ke bidang lainnya.
- d. Kasus membuat mahasiswa tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru.
- e. Sangat mengutamakan belajar mandiri (*self directed learning*).
- f. Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja. Pencarian, evaluasi serta penggunaan pengetahuan ini menjadi kunci penting.
- g. Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Mahasiswa bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan (*peer teaching*) dan melakukan presentasi.

2.2 Implementasi Pembelajaran Berbasis Kasus

Proses Pembelajaran Berbasis Kasus akan dapat dijalankan bila dosen siap dengan segala perangkat yang diperlukan (kasus, formulir pelengkap, dan lain-lain). Mahasiswa pun disyaratkan telah menguasai istilah-istilah dasar dalam suatu mata kuliah, untuk itu maka implementasi dari PBK mensyaratkan mahasiswa telah menempuh mata kuliah dasar utama pada program studi bersangkutan. Pada awal perkuliahan dosen memaparkan mekanisme pelaksanaan PBK dengan mempertimbangkan batasan jumlah kasus dengan jumlah pertemuan wajib dalam satu semester. Mengingat bahwa satu kasus akan dibahas dengan tahapan sebagai berikut : 1) Pada pertemuan pertama, dosen memberikan kasus beserta petunjuk umum penyelesaian kasus untuk kemudian didiskusikan dalam kelompok-

kelompok kecil yang telah dibentuk oleh mahasiswa, dimana salah satu mahasiswa ditugaskan untuk menjadi ketua kelompok yang bertugas untuk memimpin kelompoknya memecahkan kasus dan satu mahasiswa lainnya ditugaskan menjadi notulis yang bertugas untuk mencatat poin-poin penting yang muncul selama diskusi; 2) Pada pertemuan kedua Kelompok-kelompok kecil mempresentasikan alternatif penyelesaian kasus di dalam kelas dan berdiskusi antar kelompok guna dapat menyimpulkan satu alternatif penyelesaian yang paling sesuai dengan dosen sebagai narasumber. Adapun langkah-langkah dalam PBK secara umum sebagai berikut:

Langkah 1: Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas

Langkah pertama ini dapat dikatakan tahap yang membuat setiap anggota berangkat dari cara memandang yang sama atas istilah-istilah atau konsep yang ada dalam kasus. Ketua kelompok memastikan setiap anggota memahami berbagai istilah dan konsep yang ada dalam kasus.

Langkah 2: Merumuskan kasus

Seluruh anggota kelompok menganalisa fenomena yang ada dalam kasus dan menyusun penjelasan hubungan-hubungan apa yang terjadi di antara fenomena tersebut. Terkadang, ada hubungan yang masih belum nyata antara fenomenanya, atau ada yang sub-sub kasus yang harus diperjelas dahulu.

Langkah 3: Menganalisis kasus

Masing-masing anggota kelompok mengeluarkan pendapatnya tentang kasus yang dihadapi. Terjadi diskusi yang membahas informasi faktual (yang tercantum pada kasus), dan juga informasi yang ada dalam pikiran anggota kelompok. *Brainstorming* (curah gagasan) dilakukan dalam tahap ini. Anggota kelompok mendapatkan kesempatan melatih bagaimana menjelaskan, melihat alternatif atau hipotesis yang terkait dengan kasus.

Langkah 4: Menata gagasan dan secara sistematis menganalisisnya dengan dalam

Ketua kelompok memandu kelompoknya untuk menata gagasan- gagasan

yang disampaikan pada langkah sebelumnya. Gagasan yang terkumpul dilihat keterkaitannya satu sama lain, dikelompokkan mana yang saling menunjang, mana yang bertentangan dan sebagainya. Notulis mencatat hasil diskusi ini secara sistematis.

Langkah 5: Memformulasikan tujuan pembelajaran

Kelompok melakukan diskusi lebih lanjut untuk memformulasikan tujuan pembelajaran dikaitkan dengan analisis kasus yang telah dibuat pada langkah sebelumnya. Inilah yang akan menjadi dasar gagasan yang akan dibuat di laporan. Tujuan pembelajaran ini juga yang dibuat menjadi dasar penugasan-penugasan individu di setiap kelompok.

Langkah 6: Mencari informasi tambahan dari sumber yang lain (di luar diskusi kelompok)

Setiap anggota kelompok harus mampu belajar sendiri dengan efektif untuk tahapan ini, agar mendapatkan informasi yang relevan, seperti misalnya menentukan kata kunci dalam pemilihan, memperkirakan topik penulis, publikasi dari sumber pembelajaran. Mahasiswa harus memilih, meringkas sumber pembelajaran itu dengan kalimatnya sendiri dengan mencantumkan sumber.

Langkah 7: Mensintesa (menggabungkan) dan menguji informasi baru dan membuat laporan untuk dosen / kelas.

Kelompok membuat sintesis hasil diskusi, menggabungkan, dan mengkombinasikan hal-hal yang relevan. Dalam tahap ini, keterampilan yang dibutuhkan adalah bagaimana meringkas, mendiskusikan, dan meninjau ulang hasil diskusi. Setiap kelompok akan mendapatkan kesempatan untuk memaparkan hasil diskusi kelompoknya di kelas sehingga kelompok lain dapat mempelajari pula hal-hal yang dipelajari kelompok tersebut. Umpan balik dari kelompok lain maupun dari dosen akan bermanfaat dalam proses belajar bersama.

2.3 Modifikasi dan Inovasi

2.3.1 PBK dalam Kelas Besar

Pembelajaran berbasis kasus dapat pula dilaksanakan dalam kelas besar. Modifikasi ini membutuhkan keterampilan dosen untuk memandu jalannya diskusi di kelas besar. Langkah-langkah yang dilakukan sama seperti langkah pelaksanaan PBK di atas. Untuk menambah dinamika diskusi, dosen dapat membagi mahasiswa menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang pro ke suatu pendapat dan kelompok yang kontra terhadap pendapat tersebut.

Pertemuan pertama digunakan dosen untuk memaparkan kasus dan membagi mahasiswa ke kelompok pro dan kontra. Mahasiswa diberi panduan untuk melakukan belajar mandiri mencari informasi pendukung guna mempertahankan argumennya. Mahasiswa diberi waktu yang cukup untuk mencari informasi pendukung ini.

Pertemuan kedua digunakan dosen untuk meminta masing-masing mahasiswa untuk menyampaikan argumen dan informasi pendukung yang telah diperolehnya. Dengan cara ini, seluruh kelas dapat memperoleh variasi informasi yang muncul dari hasil belajar masing-masing mahasiswa. Dosen perlu memandu mahasiswa untuk mengambil kesimpulan dari berbagai informasi yang terkumpul.

Format diskusi pada pertemuan kedua ini dapat pula menggunakan format debat. Mumtaz dan Latif (2017) memaparkan pentingnya memberikan panduan debat yang jelas bagi mahasiswa. Mereka mengusulkan struktur debat yang diberikan kepada mahasiswa meliputi proposisi, oposisi, sanggahan, penutup, dan diskusi terbuka. Sesi debat berlangsung selama 20-25 menit dan diikuti dengan 5 menit umpan balik dari dosen.

2.3.2 PBK Bauran

Inovasi yang memanfaatkan keluwesan pembelajaran daring dapat menambah daya tarik PBK bagi mahasiswa. Langkah-langkah pelaksanaan tetap mengikuti langkah pelaksanaan PBK. Pemanfaatan daring berupa pemaparan kasus secara daring sebelum sesi tatap muka kelompok, pemaparan informasi tambahan setelah sesi tatap muka untuk mempertajam analisa kasus, dan media berbagi hasil

belajar mandiri.

BAB III

PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

3.1 Konsep Dasar Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP)

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses dinyatakan bahwa karakteristik Pembelajaran pada setiap satuan pendidikan terkait erat pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi. Standar Kompetensi Lulusan memberikan kerangka konseptual tentang sasaran pembelajaran yang harus dicapai. Sedangkan Standar Isi memberikan kerangka konseptual tentang kegiatan belajar dan pembelajaran yang diturunkan dari tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi. Sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Mendorong kemampuan mahasiswa untuk menghasilkan karya kontekstual baik individual maupun kelompok maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Pemahaman tentang konsep atau definisi model pembelajaran berbasis proyek diperlukan, ciri-ciri atau karakteristik model pembelajaran berbasis proyek, langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek serta kelebihan dan penerapan model berbasis proyek.

3.1.1 Pengertian Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada dosen untuk mengelola pembelajaran dengan melibatkan kerja proyek. Diyakini bahwa melalui pembelajaran berbasis proyek, proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun dan membimbing mahasiswa dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai materi dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung mahasiswa dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata yang sangat diperlukan dan berharga untuk usaha

mahasiswa mengembangkan dan menyesuaikan diri dengan dunia nyata, khususnya di lapangan pekerjaan. Mengingat bahwa masing-masing mahasiswa memiliki gaya belajar yang berbeda, maka pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada para mahasiswa untuk menggali materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya serta melakukan eksperimen secara kolaboratif.

Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan (problem) yang sangat menantang, dan menuntut mahasiswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bekerja secara mandiri. Tujuannya adalah agar mahasiswa mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya

3.1.2 Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut *Buck Institute for Education* (1999) dalam Trianto (2014) PBP memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa membuat keputusan dan membuat kerangka kerja;
- 2) Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya;
- 3) Mahasiswa merancang proses untuk mencapai hasil;
- 4) Mahasiswa bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan;
- 5) Mahasiswa melakukan evaluasi secara berkelanjutan;
- 6) Mahasiswa secara teratur melihat kembali apa yang mereka sudah kerjakan;
- 7) Hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya;
- 8) Suasana belajar yang toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Brown dan Campione dalam Warsono (2013) menyatakan bahwa ada dua komponen pokok dalam pembelajaran berbasis proyek. **Pertama**, ada masalah menantang yang mendorong mahasiswa mengorganisasikan dan melaksanakan suatu kegiatan, yang secara keseluruhan mengarahkan mahasiswa kepada suatu proyek yang bermakna dan harus diselesaikan sendiri sebagai tim. **Kedua**, karya akhir yang berupa suatu produk atau suatu penyelesaian tugas berkelanjutan yang

bermakna bagi pengembangan pengetahuan dan keterampilan mereka.

Menurut Thomas (2000) terdapat lima karakteristik dalam pembelajaran berbasis proyek, yaitu:

a. *Projects are central, not peripheral to the curriculum.*

Kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana mahasiswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Oleh karena itu, kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran di kelas.

b. *Projects are focused on questions or problems that "drive" students to encounter (and struggle with) the central concepts and principles of a discipline.*

Kerja proyek berfokus pada suatu pertanyaan atau permasalahan yang dapat mendorong mahasiswa untuk berusaha memperoleh konsep atau pengetahuan tertentu.

c. *Projects involve students in a constructive investigation.*

Penentuan jenis proyek haruslah dapat mendorong mahasiswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Oleh karena itu, dosen harus mampu merancang suatu kerja proyek yang mampu menumbuhkan rasa ingintahu yang tinggi.

d. *Projects are student-driven to some significant degree.*

Mahasiswa dalam proses pembelajaran, bebas menentukan pilihannya sendiri, bekerja dengan supervisi yang minimal, dan bertanggung jawab. Dalam hal ini, dosen bertindak sebagai fasilitator dan motivator untuk mendorong tumbuhnya kemandirian mahasiswa.

e. *The Projects are realistic, not school-like.*

Pembelajaran harus dapat memberikan perasaan realistis kepada mahasiswa, termasuk dalam memilih topik, tugas, dan peran konteks kerja, kolaborasi kerja, produk, pengguna, maupun standar produknya.

3.1.3 Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa prinsip dalam penerapannya.

- a. **Sentralisasi** berarti bahwa model pembelajaran ini merupakan pusat dari strategi pembelajaran karena mahasiswa mempelajari konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Pekerjaan proyek merupakan pusat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa di kelas.
- b. **Pertanyaan Penuntun** mengandung arti bahwa pekerjaan proyek yang dilakukan oleh mahasiswa bersumber pada pertanyaan atau persoalan yang menuntun mahasiswa untuk menemukan konsep mengenai bidang tertentu. Dalam hal ini aktivitas bekerja menjadi motivasi eksternal yang dapat membangkitkan motivasi internal pada diri mahasiswa untuk membangun kemandirian dalam menyelesaikan tugas.
- c. **Investigasi Konstruktif** menyatakan bahwa pada pembelajaran berbasis proyek terjadi proses investigasi yang dilakukan oleh mahasiswa untuk merumuskan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengerjakan proyek. Oleh karena itu dosen harus dapat merancang strategi pembelajaran yang mendorong mahasiswa untuk melakukan proses pencarian dan atau pendalaman konsep pengetahuan dalam rangka menyelesaikan masalah atau proyek yang dihadapi.
- d. **Otonomi** mengandung pengertian bahwa pada pembelajaran berbasis proyek mahasiswa diberi kebebasan atau otonomi untuk menentukan target sendiri dan bertanggung jawab terhadap apa yang dikerjakan dimana dosen berperan sebagai motivator dan fasilitator untuk mendukung keberhasilan mahasiswa dalam belajar.
- e. **Realistis** berarti bahwa proyek yang dikerjakan oleh mahasiswa merupakan pekerjaan nyata yang sesuai dengan kenyataan di lapangan kerja atau di tengah-tengah masyarakat. Proyek yang dikerjakan bukan dalam simulasi atau imitasi, melainkan pekerjaan atau permasalahan yang benar-benar nyata. Aktivitas pembimbingan dalam pembelajaran berbasis proyek hendaknya mengacu pada pedoman pembimbingan sebagai berikut:

- a. Keautentikan dapat dilakukan dengan beberapa strategi, yaitu dengan mendorong dan membimbing mahasiswa untuk memahami kebermaknaan dari tugas yang dikerjakan, merancang tugas mahasiswa sesuai dengan kemampuannya sehingga ia mampu menyelesaikannya tepat waktu, dan mendorong serta membimbing mahasiswa agar mampu menghasilkan sesuatu dari tugas yang dikerjakannya.
- b. Ketaatan terhadap nilai-nilai akademik dapat dilakukan dengan beberapa strategi yaitu dengan mendorong dan mengarahkan mahasiswa agar mampu menerapkan berbagai pengetahuan dalam menyelesaikan tugas yang dikerjakan, merancang dan mengembangkan tugas-tugas yang dapat memberi tantangan pada mahasiswa untuk menggunakan berbagai metode dalam pemecahan masalah serta mendorong dan membimbing mahasiswa untuk mampu berpikir tingkat tinggi dalam memecahkan masalah.
- c. Belajar pada dunia nyata dapat dilakukan dengan beberapa strategi berikut, yaitu mendorong dan membimbing mahasiswa untuk mampu bekerja pada konteks permasalahan yang nyata yang ada di masyarakat, mendorong dan mengarahkan agar mahasiswa mampu bekerja dalam situasi organisasi yang menggunakan teknologi tinggi, dan mendorong serta mengarahkan mahasiswa agar mampu mengelola kemampuan keterampilan pribadinya
- d. Aktif meneliti dapat dilakukan dengan mendorong dan mengarahkan mahasiswa agar dapat menyelesaikan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah dibuatnya, mendorong dan mengarahkan mahasiswa untuk melakukan penelitian dengan berbagai macam metode, serta mendorong dan mengarahkan mahasiswa agar mampu berkomunikasi dengan orang lain, baik melalui presentasi ataupun media lain.
- e. Hubungan dengan ahli dapat dilakukan dengan mendorong dan mengarahkan mahasiswa untuk mampu belajar dari orang lain yang memiliki pengetahuan yang relevan, mendorong dan mengarahkan mahasiswa berdiskusi dengan orang lain dalam memecahkan masalah, serta mendorong dan mengarahkan mahasiswa untuk mengajak pihak luar untuk terlibat dalam menilai unjuk kerjanya

- f. Penilaian dapat dilakukan dengan beberapa strategi yaitu mendorong dan mengarahkan mahasiswa agar mampu melakukan evaluasi diri terhadap kinerjanya dalam mengerjakan tugasnya, mendorong dan mengarahkan mahasiswa untuk mengajak pihak luar untuk terlibat mengembangkan standar kerja yang terkait dengan tugasnya serta mendorong dan mengarahkan mahasiswa untuk menilai kerjanya.

3.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Model pembelajaran berbasis Proyek

a. Kelebihan Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Boss dan Kraus, model pembelajaran ini memiliki kelebihan atau keunggulan sebagai berikut (Abidin, 2007):

- 1) Model ini bersifat terpadu dengan kurikulum sehingga tidak memerlukan tambahan apapun dalam pelaksanaannya.
- 2) Mahasiswa terlibat dalam kegiatan dunia nyata dan mempraktikkan strategi otentik secara disiplin.
- 3) Mahasiswa bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang penting baginya.
- 4) Teknologi terintegrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi dan komunikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran penting dalam cara-cara baru.
- 5) Meningkatkan kerjasama dosen dalam merancang dan mengimplementasikan proyek-proyek yang melintasi batas-batas geografis atau bahkan melompat zona waktu.

Han dan Battacharya dalam Warsono (2013) mengungkapkan ada lima kelebihan dari implementasi pembelajaran berbasis proyek, yaitu :

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa;
- 2) Meningkatkan kecakapan siswa dalam pemecahan masalah;
- 3) Memperbaiki keterampilan menggunakan media pembelajaran;
- 4) Meningkatkan semangat dan keterampilan berkolaborasi;
- 5) Meningkatkan keterampilan dalam manajemen berbagai sumber daya.

b. Kelemahan Pembelajaran Berbasis Proyek

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014) menyebutkan beberapa kelemahan model pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut:

- 1) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah;
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup banyak;
- 3) Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas;
- 4) Banyaknya peralatan yang harus disediakan;
- 5) mahasiswa yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan;
- 6) Ada kemungkinan mahasiswa yang kurang aktif dalam kerja kelompok;
- 7) Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan mahasiswa tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

Menurut Abdian (2013) Model pembelajaran ini juga dinilai memiliki kelemahan-kelemahan sebagai berikut:

- 1) Memerlukan banyak waktu dan biaya.
- 2) Memerlukan banyak media dan sumber belajar.
- 3) Memerlukan dosen dan mahasiswa yang sama-sama siap belajar dan berkembang.
- 4) Ada kekhawatiran mahasiswa hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakannya.

3.2 Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek

Implementasi pembelajaran berbasis proyek merupakan model yang dapat menciptakan pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa, meskipun pembelajaran tersebut membutuhkan desain yang cermat dan spesifik, namun dapat membantu para mahasiswa untuk berperan aktif memecahkan masalah, mengambil keputusan, meneliti, mempresentasikan, dan membuat dokumen. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada masalah kompleks yang dibutuhkan oleh

mahasiswa saat melakukan investigasi.

Menurut Suprijono (2012) terdapat beberapa fitur utama dari pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa dilatih untuk melakukan investigasi autentik, yaitu berusaha menemukan solusi riil. Mahasiswa diharuskan menganalisis dan menetapkan masalahnya, mengembangkan hipotesis dan membuat prediksi, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan eksperimen, membuat inferensi, dan menarik simpulan. Hasil dari investigasi autentik tersebut digunakan mahasiswa untuk merancang dan menghasilkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Pembelajaran berbasis proyek menuntut mahasiswa mengkonstruksi produk sebagai hasil investigasi.

Hasil penelitian Patmanthara (2016) menyimpulkan bahwa Implementasi model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa, dapat meningkatkan hasil belajar aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan mahasiswa. Implementasi pembelajaran berbasis proyek dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif matematis mahasiswa dari siklus pertama hingga siklus kedua (Anita, 2017). Hasil penelitian Puri, *et.al.*, (2016) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Menurut Jagantara (2014) Pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu pendekatan pendidikan yang efektif yang berfokus pada kreativitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara mahasiswa dengan teman sebaya mereka untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru.

Pembelajaran berbasis proyek terdiri atas tiga tahapan strategi utama (Helms & Katz, 2001) meliputi:

Tahap 1: Perencanaan (*Beginning The Project*), meliputi:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran atau proyek. Mengingat pembelajaran praktik berbasis proyek lebih bersifat kompleks, maka setiap bagian proyek harus dirumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, baik tujuan umum maupun tujuan khusus.
- b. Menganalisis karakteristik mahasiswa untuk mengelompokkan mahasiswa ke dalam kelompok, jenis pekerjaan yang ada dalam proyek,

maka harus dilihat kemampuan dan keterampilan mahasiswa.

- c. Merumuskan strategi pembelajaran
- d. Membuat lembar kerja Merancang kebutuhan sumber belajar
- e. Merancang alat evaluasi

Tahap 2: Pelaksanaan (Developing the Project), meliputi:

- a. Mempersiapkan sumber belajar yang diperlukan
- b. Menjelaskan tugas proyek dan gambar kerja
- c. Mengelompokkan mahasiswa sesuai dengan tugas masing-masing
- d. Mengerjakan proyek

Tahap 3: Evaluasi (Concluding the Project), meliputi:

- a. Mempresentasikan hasil proyek
- b. Adanya forum tanya jawab
- c. dosen mengevaluasi secara lengkap
- d. Kemajuan belajar mahasiswa dapat diketahui jelas
- e. Begitupun kelemahan dalam proses pembelajarannya sehingga perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secara tepat.

Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai model bisa menjadi bersifat revolusioner dalam khasanah pembaharuan pembelajaran. Proyek dapat mengubah makna hubungan antara dosen dan mahasiswa. Proyek dapat mengurangi kompetisi yang tidak sehat di dalam kelas dan mengarahkan mahasiswa lebih kolaboratif. Proyek juga dapat mengubah fokus pembelajaran dari mengingat fakta ke eksplorasi ide. Kerja proyek merupakan bentuk *open-ended contextual activity-based learning*, dan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberikan penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha kolaboratif (Striley, 1996) dalam Sofyan (2006). Berdasarkan sifat dan urutan kegiatannya, Proyek dibedakan menjadi tiga macam (Stoller, 2006) ,yaitu:

- a. Proyek terstruktur, yaitu kegiatan yang topik, bahan, metodologi, dan presentasi ditentukan dan diatur oleh dosen;
- b. Proyek tidak terstruktur, yaitu kegiatannya banyak dilakukan oleh mahasiswa sendiri; dan

- c. Proyek semi-terstruktur, kegiatannya sebagian diatur oleh dosen dan sebagian oleh mahasiswa.
- d. Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek, dilaksanakan melalui enam langkah kerja sebagai berikut :

Langkah 1. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Starting with an Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan mahasiswa dalam melakukan suatu aktivitas. Tahap ini sebagai langkah awal agar mahasiswa mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada. Mahasiswa diberi kesempatan untuk menentukan proyek yang akan dikerjakannya, yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Mahasiswa dapat mengerjakannya baik secara berkelompok maupun mandiri dengan catatan tidak menyimpang dari tugas yang diberikan dosen.

Persiapan Dosen merancang desain atau membuat kerangka proyek yang bermanfaat dalam menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam mengembangkan pemikiran terhadap proyek tersebut sesuai dengan kerangka yang ada, dan menyediakan sumber yang dapat membantu pengerjaannya. Hal ini akan mendukung keberhasilan mahasiswa dalam menyelesaikan suatu proyek dan cukup membantu dalam menjawab pertanyaan, beraktivitas dan berkarya. Kerangka menjadi sesuatu yang penting untuk dibaca dan digunakan oleh mahasiswa. Oleh karena itu, dosen harus melakukan perannya dengan baik dalam menganalisis dan mengintegrasikan kurikulum, mengumpulkan pertanyaan, mencari *website* atau sumber yang dapat membantu mahasiswa dalam menyelesaikan proyek, dan menyimpannya di dalam web.

Langkah 2. Mendesain Perencanaan Proyek (*Designing a project plan*)

Sebagai langkah nyata menjawab pertanyaan yang ada di susunlah suatu perencanaan proyek bisa melalui percobaan. Mahasiswa merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir beserta pengelolaannya. Kegiatan perancangan proyek ini berisi aturan main dalam pelaksanaan tugas proyek, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung tugas

proyek, pengintegrasian berbagai kemungkinan penyelesaian tugas proyek, perencanaan sumber/ bahan/ alat yang dapat mendukung penyelesaian tugas proyek dan kerja sama antar anggota kelompok. Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antar dosen dan mahasiswa dengan demikian mahasiswa akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

Langkah 3. Menyusun Jadwal (*Creating a schedule*)

Penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target. Dosen dan mahasiswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat *deadline* penyelesaian proyek, (3) membawa mahasiswa agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing mahasiswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta mahasiswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

Langkah 4. Memonitor Mahasiswa dan Kemajuan Proyek (*Monitoring students and progress of the project*)

Dosen melakukan monitoring terhadap pelaksanaan dan perkembangan proyek. Mahasiswa mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan. Langkah ini merupakan langkah pengimplentasian rancangan proyek yang telah dibuat. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam kegiatan proyek, diantaranya adalah dengan membaca, meneliti, observasi, interview, merekam, berkarya, seni, mengunjungi objek proyek, atau akses internet. Dosen bertanggung jawab memonitor aktivitas mahasiswa dalam melakukan tugas proyek, mulai proses hingga penyelesaian proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi mahasiswa pada setiap proses. Dengan kata lain dosen berperan menjadi mentor bagi aktivitas mahasiswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

Langkah 5. Menguji Hasil (*Assessing the Outcome*)

Langkah ini merupakan langkah pengimplentasian rancangan proyek yang telah dibuat. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam kegiatan proyek, diantaranya adalah dengan membaca, meneliti, observasi, interview, merekam, berkarya, seni, mengunjungi objek proyek, atau akses internet. Dosen bertanggung jawab memonitor aktivitas mahasiswa dalam melakukan tugas proyek, mulai proses hingga penyelesaian proyek. Penilaian dilakukan untuk membantu dosen dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing mahasiswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai Mahasiswa, membantu dosen dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

Langkah 6. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluating the Experience*)

Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan sebagai acuan perbaikan untuk tugas proyek pada mata kuliah yang sama atau mata kuliah yang lain. Pada akhir proses pembelajaran, dosen dan mahasiswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini Mahasiswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Dosen dan mahasiswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Aktivitas mahasiswa dalam Pembelajaran Berbasis Proyek dikelompokkan menjadi tiga kategori aktivitas individu, aktivitas dalam kelompok, dan aktivitas antar kelompok.

- 1) **Secara individu.** Setiap mahasiswa mempunyai kemampuan yang berbeda dalam hal pendekatan belajar sampai pada penyelesaian tugas. Selama mengerjakan proyek, setiap mahasiswa melaksanakan aktivitas seperti: menggambarkan aktivitas proyek dan mencari tugas yang akan dikerjakan, mengatur jadwal, mengorganisir materi pembelajaran, menata dokumen.

- 2) **Di dalam kelompok.** Ketika mahasiswa belajar bekerja di dalam kelompok, para mahasiswa harus belajar bekerja sama. Kerja sama berlangsung dalam wujud aktivitas dasar seperti : diskusi, melakukan editing dokumen secara bersama-sama. Sinkronisasi komunikasi lewat audio, video, atau text, menata dokumen kelompok, mengatur jadwal, *peer assessment*. Sebagian dari aktivitas ini dapat dilakukan bersama kelompok.
- 3) **Antar kelompok.** Kelompok berbagi informasi dan pengetahuan dengan kelompok lain dapat diuraikan melalui beberapa contoh aktivitas ini yaitu presentasi dan memberikan kontribusi dalam forum diskusi

Model Pembelajaran Berbasis Proyek ini dapat membantu mahasiswa dalam belajar:

- 1) Pengetahuan dan keterampilan yang kokoh bermakna-guna (*meaningful-use*) yang dibangun melalui tugas-tugas dan pekerjaan otentik;
- 2) Memperluas pengetahuan melalui keotentikan kegiatan kurikuler yang didukung oleh proses kegiatan belajar dan melakukan perencanaan (*designing*) atau investigasi yang *open-ended*, dengan hasil atau jawaban yang tidak ditetapkan sebelumnya oleh perspektif tertentu; dan
- 3) Dalam proses membangun pengetahuan melalui pengalaman dunia nyata dan negosiasi kognitif antara personal yang berlangsung di dalam suasana kerja kolaboratif. Setelah proses pembelajaran terdapat adanya peningkatan pola pikir mahasiswa pada beberapa aspek seperti mahasiswa lebih peka terhadap permasalahan, lebih tajam dalam mengumpulkan data dan informasi, termasuk juga peningkatan pola pikir tingkat tinggi salah satunya dapat berpikir kritis terhadap permasalahan yang disajikan dan mencari solusi dari permasalahan tersebut.

3.3 Modifikasi dan Inovasi

Tidak dapat dipungkiri bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) **memberikan** banyak pengaruh baik untuk pembelajaran karena melibatkan mahasiswa dalam proses penyelesaian masalah serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengkonstruksi ilmu dan keterampilan yang diperoleh (Thomas, 2000). PBP memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menghubungkan berbagai mata kuliah yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek (Sholekha & Kardoyo, 2015). Namun, dari semua pengaruh yang baik tersebut, model PBP memiliki beberapa kekurangan, seperti:

- 1). PBP membutuhkan banyak waktu untuk dalam implementasinya (Grant, 2002) sehingga dapat mempengaruhi penyelesaian tuntutan pembelajaran-pembelajaran lain yang sudah ditetapkan di kurikulum.
- 2). PBP membutuhkan persiapan untuk melatih mahasiswa yang memiliki kemampuan yang lemah dalam melaksanakan eksperimen, pemecahan masalah, berpikir kritis dan bekerja secara kelompok (Kurznel & Rath, 2007).
- 3). PBP yang mengedepankan kolaborasi antar anggota kelompok sangat mungkin memunculkan konflik antar anggota kelompok, terutama ketika tidak semua anggota kelompok terbiasa dan punya pengalaman bekerja secara kelompok (Grant, 2002; Kurznel & Rath, 2007)
- 4). PBP melibatkan penilaian sejawat dan mahasiswa harus diberikan pemahaman dan pelatihan penilaian sejawat (Elam & Nesbit, 2012).

Oleh karena itu, perlu dilakukan modifikasi-modifikasi dan inovasi-inovasi yang dapat menutup kekurangan dan kelemahan tersebut. Berikut adalah contoh-contoh modifikasi dan inovasi Pembelajaran Berbasis Proyek yang dirangkum dari berbagai sumber.

- 1). Penggabungan beberapa kompetensi dalam satu proyek sehingga bisa menghemat waktu
- 2). Pengintegrasian prinsip-prinsip atau prosedur-prosedur model atau strategi pembelajaran lain ke pembelajaran berbasis proyek seperti beberapa contoh dibawah ini:

- a). Pengintegrasian model *Guided-Inquiry Learning* (GIL) dimana dosen memberikan arahan untuk menuntut mahasiswa dalam proses inkuiri (Sesen & Tarhan, 2013). Pengintegrasian GIL ini bisa membantu mahasiswa yang punya kemampuan yang lemah dalam melaksanakan eksperimen, pemecahan masalah, dan berpikir kritis.
- b). Pengintegrasian strategi Tugas dan Paksa dengan tujuan untuk memaksa mahasiswa menyelesaikan proyek tepat waktu dan bisa memanfaatkan waktu dengan lebih efisien (Parmani, dkk., 2019).
- c). Pengintegrasian prosedur *peer-assessment* (penilaian sejawat) dalam proses penilaian proses dan produk pembelajaran berbasis proyek. Prosedur ini bisa dilaksanakan pada tahapan persiapan dan evaluasi proyek. Pada tahap persiapan, mahasiswa diberikan pemahaman tentang kriteria-kriteria penilaian dan dilatih untuk memberikan nilai terhadap sebuah tagihan pembelajaran (Farmasari, 2020). Pada tahap evaluasi, mahasiswa dapat mempresentasikan hasil hasil pengamatan dan penilaian mereka terhadap proses dan produk PBP dari kelompoklain.
- d). Pengintegrasian prinsip-prinsip *Differentiated Learning* dalam penentuan proyek. *Differentiated Learning* setiap mahasiswa adalah unik dan memiliki kecenderungan gaya belajar yang berbeda-beda (Tomlinson, 2014). Dalam hal ini, dosen dapat mengintervensi pembentukan kelompok berdasarkan karakteristik mahasiswa. Selain itu, dosen juga dapat memberikan proyek yang berbeda untuk setiap kelompok sesuai dengan preferensi gaya belajar dan topik yang diminati, namun dengan capaian belajar yang sama.

BAB IV

KETERAMPILAN MENGAJAR MICRO TEACHING

4.1 Pengertian

Micro Teaching atau pembelajaran mikro adalah seperangkat teknik pelatihan yang menuntut seorang pendidik mengamati/menonton rekaman pembelajaran untuk mengetahui apakah sebuah pembelajaran sudah berjalan sebagaimana mestinya. *Micro teaching is a training technique where by the teacher reviews a videotape of the lesson after each session in order to conduct a post morderm (Wikipedia, en wikipedia.org/ inki/microteaching) retrieved 18 02 2013. Micro teaching is an excellent way to build up skills and confidence, to experience ‘ a range of lecturing styles and to learn and practice giving constructive feedback. Micro teaching gives instructors an opportunity to safely put themselves “under the microscope” of a small group of audience, but also to observe and comment on other people’s performances’*. Sebuah cara yang baik membangun rasa percaya diri dan meningkatkan keterampilan menggunakan serangkaian gaya atau keterampilan pembelajaran dan berlatih memberi umpan balik. Kegiatan di bawah pengamatan sekelompok orang yang akan memberi penilaian terhadap pembelajaran tersebut (retrieved 3 rd of March 2012-from : www.bhmed-emanual.org/bool/export/html/36).

Sementara Mc. Laughlin and Moulton (dalam Asril, 2010:43) mendefinisikan bahwa *micro teaching is as performance training method desingned to isolate the component part of teaching process, so that the trainee can master each component one by one in a simplified teaching situation.*

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran mikro sebuah model pengajaran yang dikecilkan atau disebut juga dengan real teaching (Allen and Ryan (1969) dalam Asril, 2010:43). Jumlah pesertanya berkisar antara 5 sampai 10 orang, ruang kertasnya terbatas, waktu pelaksanaannya berkisar antara 10 dan 15 menit, terfokus kepada keterampilan mengajar tertentu, dan pokok bahasannya disederhanakan.

4.2 Landasan Pemikiran, Tujuan, Sasaran dan Fungsi Pengajaran Mikro

T. Gilarso dalam Asril (2010:45), mengemukakan bahwa prinsip dasar yang melandasi program *micro teaching* adalah:

- a. Direncanakan, di dalamnya mengenai materi, metode, tujuan, kegiatan belajar, alat-alat bantu yang digunakan, tingkah laku, dan penampilan;
- b. Nyata, terjadi di kelas artinya diwujudkan dalam pelaksanaan proses belajar secara konkret;
- c. Bayangan sekaligus dirasakan, dalam diri pengajar akan terdapat suatu gambaran mengenai tingkah lakunya sendiri. Mencermati pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, perlu tiga langkah meningkatkan keterampilan profesional guru, yaitu *planning* (persiapan yang baik), *performance* (pelaksanaan latihan mengajar), dan *perception* (balikan, keterbukaan mau belajar dari pengalaman) (T. Gilarso, 1986)

Tujuan diselenggarakan pembelajaran mikro bagi calon guru adalah (1) memberi pengalaman mengajar yang nyata dan latihan sejumlah keterampilan dasar mengajar, (2) calon guru dapat mengembangkan keterampilan mengajarnya sebelum mereka terjun ke lapangan, (3) memberikan kemungkinan bagi calon guru untuk mendapatkan bermacam- macam keterampilan dasar mengajar. Bagi guru pembelajaran mikro memberikan penyegaran dalam program pendidikan, dan mendapatkan pengalaman mengajar yang bersifat individual untuk mengembangkan profesi, serta mengembangkan sikap terbuka bagi guru terhadap pembaruan (Allen dalam Asril, 2010:46).

Sasaran akhir yang akan dicapai dalam *micro teaching* adalah terbinanya calon guru memiliki pengetahuan tentang proses pembelajaran dan terampil dalam proses pembelajaran, serta memiliki sikap dan perilaku yang baik sebagai seorang guru.

Selanjutnya fungsi pembelajaran mikro adalah selain sebagai sarana latihan dalam mempraktikkan keterampilan mengajar, juga sebagai salah satu syarat bagi mahasiswa yang akan mengikuti praktik mengajar lapangan atau PPL II (Asril, 2010:46-47).

4.3 Mengapa Pembelajaran Mikro Perlu?

Dua definisi di atas menjelaskan bahwa pembelajaran mikro sangat diperlukan baik oleh calon pendidik maupun pendidik yang sudah berpengalaman. Kegiatan mikro ini lebih menyenangkan dari kelas normal karena pembelajaran mikro,

1. Mencontohkan cara mengajar yang benar;
2. Memperlihatkan serangkaian gaya mengajar;
3. Melatih memberi umpan balik melalui diskusi kelas atau kelompok;
4. Melakukan penilaian terhadap penampilan teman sejawat.

Di samping itu *micro teaching* (pembelajaran mikro) memiliki beberapa manfaat antara lain:

1. Mengembangkan dan membina keterampilan tertentu calon guru dalam mengajar;
2. Keterampilan mengajar terkontrol dan dapat dilatihkan;
3. Perbaikan atau penyempurnaan secara cepat dapat segera dicermati;
4. Latihan penguasaan keterampilan mengajar lebih baik;
5. Saat latihan berlangsung calon guru dapat memusatkan perhatian secara objektif;
6. Menuntut dikembangkan pola observasi yang sistematis dan objektif;
7. Mempertinggi efisiensi dan efektivitas penggunaan sekolah dalam waktu praktik mengajar yang relatif singkat (Asril: 2010:53).

4.4 Karakteristik pembelajaran mikro

Kata *micro teaching* secara etimologi berasal dari dua buah kata, yaitu *micro* artinya kecil, sempit atau mini dan *teaching* berarti pembelajaran. Dengan demikian *micro teaching* adalah kegiatan pembelajaran yang elemen- elemen di dalamnya serba mini, kecil, dan sempit. Sementara itu Allen and Ryan (1969) dalam Asril (2010:43). Menjelaskan, bahwa pembelajaran mikro sebuah model pengajaran yang dikecilkan atau disebut juga dengan *real teaching*. Jumlah pesertanya berkisar antara 5 sampai 10 orang, ruang kertasnya terbatas, waktu pelaksanaannya berkisar antara 10 dan 15 menit, terfokus kepada keterampilan

mengajar tertentu, dan pokok bahasanya disederhanakan.

Berdasarkan pengertian di atas, istilah serba kecil, sempit, dan mikro dapat dijelaskan seperti di bawah ini :

- 1). Jumlah anak didik antara 5 sampai 10 orang;
- 2). Waktu belajar singkat ; 15 sampai 20 menit;
- 3). Mengajar hanya satu bagian kecil materi bahasan;
- 4). Mengajar menggunakan satu keterampilan mengajar;
- 5). Dihadiri oleh pengamat;
- 6). Ada dosen pendamping/pengampu mata kuliah;
- 7). Ada komentar dari “anak didik”;
- 8). Umpan balik dari pelaku pembelajaran mikro.

4.5 Jenis- Jenis Keterampilan Mengajar

Pembelajaran di kelas biasanya dilakukan dengan mengaplikasi keterampilan- keterampilan mengajar. Keterampilan mengajar yang dikuasai pendidik pasti bermanfaat membawa anak didik mencapai tujuan pembelajaran yaitu memahami materi yang menjadi bahasan. Harus disadari bahwa tidak semua anak didik dapat menerima pembelajaran dengan benar dan mudah. Dengan menguasai dan mempraktikkan beberapa keterampilan mengajar pendidik sudah memberi kesempatan pada anak didik mengerti dan memahami pembelajaran.

Pembelajaran aktif yang banyak dianjurkan sekarang ini memiliki ciri yang khusus. Anak didik tidak hanya duduk manis mendengar tetapi juga adakalanya turut mengambil bagian dalam proses pembelajaran. Pendidik melibatkan anak didik dalam diskusi kelas dan diskusi kelompok. Strategi ini membantu anak didik lebih mudah memahami pembelajaran. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran mikro perlu lebih mengerti dan mendalami beberapa keterampilan pembelajaran berikut: melatih keterampilan yang akan dipergunakan dalam pembelajaran mikro sebagai berikut:

- 1) Keterampilan Bertanya pada Anak Didik;
- 2) Keterampilan Memberi Penguatan;
- 3) Keterampilan mengadakan variasi;

- 4) Keterampilan Menjelaskan
- 5) Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran;
- 6) Keterampilan Memimpin Diskusi Kelas/ Diskusi Kelompok;
- 7) Keterampilan Mengelola Kelas.
- 8) Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Individual

Hal yang sama disampaikan oleh Turney (1973), ada delapan keterampilan dasar mengajar, yakni: (a) Bertanya; (b) Memberi Penguatan; (c) Mengadakan Variasi; (d) Menjelaskan; (e) Membuka dan Menutup Pelajaran; (f) Membimbing Diskusi Kelas/ Diskusi Kelompok (g) Mengelola Kelas; (h) Mengajar Kelompok Kecil dan Individual.\

Agar seorang calon dosen atau dosen mendapatkan gambaran yang jelas tentang delapan keterampilan dasar dalam pembelajaran dapat diperhatikan uraian berikut ini.

a. Keterampilan Bertanya

Keterampilan bertanya sangat perlu untuk dikuasai oleh dosen karena hampir pada setiap kegiatan belajar-mengajar dosen mengajukan pertanyaan, dan kualitas pertanyaan dosen menentukan kualitas jawaban mahasiswa.

Pertanyaan dosen dapat mengaktifkan mahasiswa sehingga terlibat optimal dalam pembelajaran, di samping dapat mengecek pemahaman mahasiswa terhadap materi yang sedang dibahas. Keterlibatan ini akan mampu meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar karena ia merasa ikut berperan dalam pembelajaran. Perlu ditekankan, bahwa dalam konteks ini, yang dimaksud dengan pertanyaan adalah semua pernyataan dosen (tidak terbatas pada kalimat tanya) yang meminta respon dari mahasiswa. Dengan demikian, kalimat perintah dan kalimat tanya, dalam konteks ini, termasuk ke dalam jenis pertanyaan.

b. Keterampilan Memberi Penguatan

Penguatan adalah respon terhadap suatu tingkah laku positif yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut. Penguatan tidak boleh dianggap sepele dan sembarangan, tetapi harus mendapat perhatian serius. Wujud penguatan tersebut dalam proses pembelajaran yaitu

penghargaan terhadap peserta didik atau mahasiswa. Semua penghargaan itu tidak berwujud materi, melainkan dalam bentuk kata-kata, senyuman, anggukan, dan sentuhan. Pada dasarnya antara keterampilan memberi penguatan dengan keterampilan bertanya saling terkait satu sama lainnya. Pada dasarnya pemberian penghargaan itu memberi pengaruh yang positif kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Keterampilan memberi penguatan ini harus senantiasa dilatihkan kepada dosen agar proses pembelajaran dapat optimal. Seorang dosen perlu menguasai keterampilan memberikan penguatan karena penguatan merupakan dorongan bagi mahasiswa untuk meningkatkan kemampuannya dan dapat meningkatkan perhatian. Penguatan dapat diberikan dalam bentuk verbal atau nonverbal.

a. Keterampilan Mengadakan Variasi

Kehidupan akan menjadi lebih menarik jika dijalani dengan penuh variasi. Variasi dalam kegiatan belajar-mengajar adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi para mahasiswa dan mengurangi kejenuhan dan kebosanan. Variasi dalam kegiatan belajar-mengajar dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian, yakni (1) variasi dalam gaya mengajar; (2) dalam penggunaan media dan bahan pelajaran; dan (3) Variasi dalam pola interaksi dan kegiatan.

Proses pembelajaran variasi mempunyai tujuan untuk menumbuhkembangkan perhatian dan minat peserta didik agar belajar lebih baik, misalnya menumbuhkan perhatian peserta didik, melibatkan peserta didik berpartisipasi, membentuk sikap positif, menanggapi rasa ingin tahu, dan melayani keinginan/ pola belajar yang berbeda-beda peserta didik.

b. Keterampilan Menjelaskan

Dalam kaitan dengan kegiatan belajar-mengajar, atau pelatihan, kata atau istilah “menjelaskan” berarti menyampaikan atau mengorganisasikan materi pelajaran dalam tata urutan yang terencana secara sistematis, sehingga dengan mudah dapat dipahami oleh mahasiswa. Dengan demikian pengertian ini dapat

dipahami bahwa keterampilan menjelaskan mutlak perlu dimiliki oleh para dosen.

c. Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh dosen untuk menciptakan suasana siap mental dan penuh perhatian pada diri mahasiswa. Adapun keterampilan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru/dosen untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Kedua keterampilan ini perlu dilatihkan kepada dosen, karena keterampilan membuka pelajaran sangat penting untuk menarik perhatian dan memotivasi mahasiswa agar mereka mau mengikuti penyampaian materi yang akan dilakukan dosen. Demikian juga keterampilan menutup pelajaran memiliki peran yang penting bagi dosen untuk menegaskan atau menyimpulkan dari materi yang sudah dibahas pada jam perkuliahan yang dimaksud.

d. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Diskusi kelompok kecil merupakan salah satu bentuk kegiatan belajar-mengajar yang penggunaannya cukup sering diperlukan. Mengajar kelompok kecil dan individual, terjadi dalam konteks pengajaran klasikal. Ketika berada di dalam kelas, seorang dosen kemungkinan menghadapi banyak kelompok kecil atau banyak mahasiswa yang diberi kesempatan belajar secara kelompok atau secara individual. Keterampilan dosen untuk membimbing diskusi kelompok kecil ini sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

e. Keterampilan Mengelola Kelas

Keterampilan mengelola kelas merupakan keterampilan dosen untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal. Kondisi seperti ini tercipta dengan pengaturan yang berkaitan dengan penyampaian pesan pengajaran (instruksional) atau dapat pula berkaitan dengan penyediaan kondisi belajar (pengelolaan kelas). Suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai bila dosen mampu mengatur mahasiswa dan sarana pembelajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang sangat menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di samping itu hubungan interpersonal yang baik antara dosen dengan mahasiswa,

mahasiswa dengan mahasiswa merupakan syarat keberhasilan pengelolaan kelas.

f. Mengajar Kelompok Kecil dan Individual

Mengajar kelompok kecil dan individual, terjadi dalam konteks pengajaran klasikal. Ketika berada di dalam kelas, seorang dosen kemungkinan Menghadapi banyak kelompok kecil serta banyak mahasiswa yang masing-masing diberi kesempatan belajar secara kelompok atau secara individual.

Penguasaan keterampilan mengajar kelompok kecil dan individual memungkinkan dosen mengelola kegiatan jenis ini secara efektif dan efisien serta memainkan perannya sebagai:

- 1) organisator kegiatan belajar-mengajar,
- 2) sumber informasi bagi mahasiswa,
- 3) pendorong bagi mahasiswa untuk belajar,
- 4) penyedia materi dan kesempatan belajar bagi mahasiswa,
- 5) pendiagnosis dan pemberi bantuan kepada mahasiswa sesuai dengan kebutuhannya, serta
- 6) peserta kegiatan yang punya hak dan kewajiban seperti peserta lainnya.

4.6 Langkah-Langkah Pembelajaran Mikro

a. Mempersiapkan pembelajaran mikro:

Mempersiapkan pembelajaran mikro ini menyangkut menetapkan materi dan keterampilan yang akan dipergunakan oleh calon pendidik atau dosen muda. Calon pendidik atau dosen muda menjelaskan materi yang akan disampaikan. Kemudian meminta audience mengamati beberapa hal untuk dikomentari misalnya: perencanaan pembelajaran (ketersediaan RPP), penyampaian materi, penggunaan media suara, body language dan implementasi keterampilan.

b. Penyajian dan pengamatan :

Calon pendidik atau dosen muda yang akan melakukan pembelajaran mikro menyajikan materi dengan menggunakan media yang sudah disiapkan, waktu pembelajaran selama 10 menit. Anak didik, pengamat, dan pengampu mata kuliah pembelajaran mikro membuat catatan-catatan terkait penyajian. Catatan boleh

ditulis di form khusus yang sudah disediakan. Idealnya setiap sesi penyajian akan direkam agar dapat dilihat oleh penyaji dan membandingkannya dengan komentar atau catatan dari peserta.

c. Rekaman (Videotaping)

Idealnya penyaji mereview presentasinya dengan menonton hasil rekaman sebagai bahan dalam diskusi dengan pengamat dan pengampu materi pembelajaran mikro.

d. Diskusi dan Evaluasi

Waktu yang dipergunakan penyaji menonton penyajiannya, dapat dimanfaatkan oleh pengamat dan pengampu untuk membahas hal-hal yang perlu didiskusikan dengan penyaji. Diskusi dibatasi pada kegiatan penyajian. Pengampu dan pengamat boleh menyepakati apa saja yang dianggap perlu untuk dikomentari dan diperbaiki untuk kesempatan lain. Fokus utama tetap pada materi dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Setiap pengamat dan pengampu mata kuliah pembelajaran mikro menyampaikan komentar atau arahnya. Mengingat keterbatasan waktu yang tersedia boleh juga menunjuk wakil.

e. Menyampaikan dan merespon feedback.

Penyaji akan diberi kesempatan menyampaikan penjelasannya terkait presentasinya yang dikomentari oleh pengamat dan pengampu mata kuliah. Selanjutnya pengamat akan memberi komentar baik tentang penyajian maupun tanggapan dari penyaji. Komentar sebaiknya lebih memotivasi daripada mencari kelemahan. Pengamat dan pengampu mata kuliah diharapkan memberi komentar yang membangun, sehingga calon pendidik atau dosen muda penyaji merasakan atmosphere pembelajarannya.

1) Trik memberi feedback :

- a. Bila pengamat memberi feedback sebaiknya membuat daftar pertanyaan yang jelas. Jangan seperti berpidato memilih satu atau dua elemen yang akan ditanyakan dengan panjang lebar;
- b. Hati- hati dengan nada sinis;
- c. Tanyakan bagian yang menjadi bahasan, jangan keluar dari topik.

2) Trik merespon feedback:

- a. Tidak merespon setiap pertanyaan atau komentar;
- b. Jadi pendengar yang baik tidak emosional;
- c. Bila perlu catat setiap komentar dan pertanyaan;
- d. Bila kurang jelas minta dilengkapi dengan contoh;
- e. Perhatikan siapa yang bertanya;
- f. Hindarkan menyetujui setiap usulan;
- g. Terbuka terhadap kritik dan saran;
- h. Jangan terpancing.

4.7 Perbedaan Pembelajaran Mikro dari Pembelajaran Umum

Pembelajaran Mikro

- a. Biasanya dilaksanakan di ruang khusus (Teaching lab)
- b. Latihan mengajar
- c. Siswa 5 s.d. 10 orang
- d. Waktu sekitar 10-20 menit
- e. Materi terbatas
- f. Uji coba beberapa keterampilan mengajar
- g. Menggunakan alat yang diperlukan untuk pembelajaran mikro. Misalnya:
alat perekam

Pembelajaran biasa

- a. Dilaksanakan dalam kelas biasa
- b. Merupakan perkuliahan biasa
- c. Siswa 30 s.d. 40 orang
- d. Waktu sekitar 50 menit
- e. Materi sesuai RPP satu pertemuan
- f. Keterampilan yang didemonstrasikan tergantung pada materi dan tujuan dasar pembelajaran
- g. Dilengkapi media terkait dengan materi

4.8 Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pembelajaran mikro mempersiapkan RPP untuk pembelajaran 20 menit dengan tetap mengacu pada ketentuan penyusunan RPP untuk kelas tradisional, format, dan elemen RPP untuk pembelajaran mikro disusun mengikuti kaidah penyusunan RPP.

BAB V PENILAIAN

5.1 Penilaian SN-DIKTI

Standar penilaian pembelajaran merupakan kriteria minimal tentang penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa dalam rangka pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. Standar penilaian pembelajaran diatur dalam Permenristekdikti No. 44 Tahun 2015 mengenai Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti). Cakupan penilaian proses dan hasil belajar:

- a. Prinsip penilaian;
- b. Teknik dan instrumen penilaian;
- c. Mekanisme dan prosedur penilaian;
- d. Pelaksanaan penilaian;
- e. Pelaporan penilaian; dan
- f. Kelulusan mahasiswa.

5.1.1. Prinsip Penilaian

Prinsip penilaian sesuai dengan SN-DIKTI secara garis besar dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.
Prinsip Penilaian**

NO	PRINSIP	PENGERTIAN
1.	Edukatif	Merupakan penilaian yang memotivasi mahasiswa agar mampu: a. Memperbaiki perencanaan dan cara belajar, dan b. Meraih capaian pembelajaran lulusan.
2.	Otentik	merupakan penilaian yang berorientasi pada proses belajar yang berkesinambungan dan hasil belajar yang mencerminkan kemampuan mahasiswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3.	Objektif	merupakan penilaian yang didasarkan pada standar yang

- | | | |
|----|------------|--|
| | | disepakati antara dosen dan mahasiswa serta bebas dari |
| 4. | Akuntabel | pengaruh subjektivitas penilai dan yang dinilai. merupakan penilaian yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan kriteria yang jelas, disepakati pada awal kuliah, dan dipahami oleh mahasiswa. |
| 5. | Transparan | merupakan penilaian yang prosedur dan hasil penilaiannya dapat diakses oleh semua pemangku kepentingan |

5.1.2. Teknik dan Instrumen Penilaian

a. Teknik Penilaian

Penilaian capaian pembelajaran dilakukan pada ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

- 1). Penilaian ranah sikap dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar mahasiswa (mahasiswa menilai kinerja rekannya dalam satu bidang atau kelompok), dan penilaian aspek pribadi yang menekankan pada aspek beriman, berakhlak mulia, percaya diri, disiplin dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, alam sekitar, serta dunia dan peradabannya.
- 2). Penilaian ranah pengetahuan melalui berbagai bentuk tes tulis dan lisan yang secara teknis dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung maksudnya adalah dosen dan mahasiswa bertemu secara tatap muka saat penilaian, misalnya saat seminar, ujian skripsi, tesis dan disertasi. Sedangkan secara tidak langsung, misalnya menggunakan lembar-lembar soal ujian tulis.
- 3). Penilaian ranah keterampilan melalui penilaian kinerja yang dapat diselenggarakan melalui praktikum, praktek, simulasi, praktek lapangan, dan lainnya yang memungkinkan mahasiswa untuk dapat meningkatkan kemampuannya.

Rangkuman teknik dan instrumen penilaian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Teknik dan Instrumen Penilaian

Penilaian	Teknik	Instrumen
Sikap	Observasi	1. Rubrik untuk penilaian proses dan / atau 2. Portofolio atau karya desain untuk penilaian hasil
Keterampilan Umum	Observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan, dan angket	
Keterampilan Khusus		
Pengetahuan		
Hasil akhir penilaian merupakan integrasi antara berbagai teknik dan instrumen penilaian yang digunakan.		

b. Instrumen Penilaian

1). Rubrik

Rubrik merupakan panduan atau pedoman penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil kinerja belajar mahasiswa. Rubrik terdiri dari dimensi atau aspek yang dinilai dan kriteria kemampuan hasil belajar mahasiswa ataupun indikator capaian belajar mahasiswa. Pada buku panduan ini dijelaskan tentang rubrik analitik, rubrik holistik, dan rubrik skala persepsi.

Tujuan penilaian menggunakan rubrik adalah memperjelas dimensi atau aspek dan tingkatan penilaian dari capaian pembelajaran mahasiswa. Selain itu rubrik diharapkan dapat menjadi pendorong atau motivator bagi mahasiswa untuk mencapai capaian pembelajarannya. Rubrik dapat bersifat menyeluruh atau berlaku umum dan dapat juga bersifat khusus atau hanya berlaku untuk suatu topik tertentu. Rubrik yang bersifat menyeluruh dapat disajikan dalam bentuk *holistic rubric*.

Ada 3 macam rubrik yang disajikan sebagai contoh pada buku ini, yakni:

- (1). Rubrik holistik adalah pedoman penilaian untuk menilai berdasarkan kesan keseluruhan atau kombinasi semua kriteria. Contoh rubrik holistik dapat dilihat pada Tabel 3.
- (2). Rubrik analitik adalah pedoman penilaian yang memiliki tingkatan

kriteria penilaian yang dideskripsikan dan diberikan skala penilaian atau skor penilaian. Contoh rubrik analitik dapat dilihat pada Tabel 4.

- (3). Rubrik skala persepsi adalah pedoman penilaian yang memiliki tingkatan kriteria penilaian yang tidak dideskripsikan, namun tetap diberikan skala penilaian atau skor penilaian. Contoh rubrik skala persepsi dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 3.
Contoh Bentuk Rubrik Holistik untuk Rancangan Proposal

GRADE	SKOR	KRITERIA PENILAIAN
Sangat kurang	<20	Rancangan yang disajikan tidak teratur dan tidak menyelesaikan permasalahan
Kurang	21-40	Rancangan yang disajikan teratur namun kurang menyelesaikan permasalahan
Cukup	41- 60	Rancangan yang disajikan tersistematis, menyelesaikan masalah, namun kurang dapat diimplementasikan
Baik	61- 80	Rancangan yang disajikan sistematis, menyelesaikan masalah, dapat diimplementasikan, kurang inovatif
Sangat Baik	>81	Rancangan yang disajikan sistematis, menyelesaikan masalah, dapat diimplementasikan dan inovatif

Tabel 4.
Contoh Bentuk Rubrik Analitik untuk Penilaian Presentasi Makalah

Aspek/ Dimensi yang Dinilai	Skala Penilaian				
	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	(Skor < 20)	(21-40)	(41-60)	(61-80)	(Skor ≥ 81)
Organisasi	Tidak ada organisasi yang jelas. Fakta tidak digunakan untuk mendukung pernyataan.	Cukup fokus, namun bukti kurang mencukupi untuk digunakan dalam menarik kesimpulan.	Presentasi mempunyai fokus dan menyajikan beberapa bukti yang mendukung kesimpulan.	terorganisasi dengan baik dan menyajikan fakta yang meyakinkan untuk mendukung kesimpulan.	terorganisasi dengan menyajikan fakta yang didukung oleh contoh yang telah dianalisis sesuai konsep.
Isi	Isinya tidak akurat atau terlalu umum. Pendengar tidak belajar apapun atau kadang menyesatkan.	Isinya kurang akurat, karena tidak ada data faktual, tidak menambahkan pendengar.	Isi secara umum akurat, tetapi tidak lengkap. Para pendengar bisa mempelajari beberapa fakta yang tersirat, tetapi mereka tidak menambahkan wawasan baru tentang topik tersebut.	Isi akurat dan lengkap. Para pendengar menambahkan wawasan baru tentang topik tersebut.	Isi mampu menggugah pendengar untuk mengembangkan pikiran.

Gaya Presentasi	<p>Pembicara cenderung tidak nyaman, dan membaca berbagai catatan daripada berbicara.</p> <p>Pendengar sering diabaikan.</p> <p>Tidak terjadi kontak mata karena pembicara lebih banyak melihat ke papan tulis atau layar.</p>	<p>Berpatokan pada catatan, tidak ada ide yang dikembangkan di luar catatan, suara monoton</p>	<p>Secara umum pembicara tenang, tetapi dengan nada yang datar dan cukup sering bergantung pada catatan. Kadang-kadang kontak mata dengan pendengar diabaikan.</p>	<p>Pembicara tenang dan menggunakan intonasi yang tepat, berbicara tanpa bergantung pada catatan, dan berinteraksi secara intensif dengan pendengar. Pembicara selalu kontak mata dengan pendengar.</p>	<p>Berbicara dengan semangat, menularkan semangat dan antusiasme pada pendengar</p>
--------------------	--	--	--	---	---

Tabel 5.
Contoh Rubrik Skala Persepsi untuk Penilaian Presentasi Lisan

Aspek/Dimensi yang Dinilai	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	<20	(21-40)	(41-60)	(61-80)	≥80
Kemampuan Komunikasi					
Penguasaan Materi					
Kemampuan Menghadapi Pertanyaan					
Penggunaan Alat Peraga Presentasi					

Ketepatan Menyelesaikan Masalah					
---------------------------------	--	--	--	--	--

Beberapa manfaat penilaian menggunakan rubrik adalah sebagai berikut:

- a. Rubrik dapat menjadi pedoman penilaian yang objektif dan konsisten dengan kriteria yang jelas;
- b. Rubrik dapat memberikan informasi bobot penilaian pada tiap tingkatan kemampuan mahasiswa;
- c. Rubrik dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar lebih aktif;
- d. Mahasiswa dapat menggunakan rubrik untuk mengukur capaian kemampuannya sendiri atau kelompok belajarnya;
- e. Mahasiswa mendapatkan umpan balik yang cepat dan akurat;
- f. Rubrik dapat digunakan sebagai instrumen untuk refleksi yang efektif tentang proses pembelajaran yang telah berlangsung;
- g. Sebagai pedoman dalam proses belajar maupun penilaian hasil belajar mahasiswa.

2). Penilaian portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan capaian belajar mahasiswa dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya mahasiswa dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik atau karya mahasiswa yang menunjukkan perkembangan kemampuannya untuk mencapai capaian pembelajaran. Macam penilaian portofolio yang disajikan dalam buku ini adalah sebagai berikut:

- a. Portofolio perkembangan, berisi koleksi hasil-hasil karya mahasiswa yang menunjukkan kemajuan pencapaian kemampuannya sesuai dengan tahapan belajar yang telah dijalani.
- b. Portofolio pameran (showcase) berisi hasil-hasil karya mahasiswa yang menunjukkan hasil kinerja belajar terbaiknya.
- c. Portofolio komprehensif, berisi hasil-hasil karya mahasiswa secara keseluruhan selama proses pembelajaran

- d. Contoh penilaian portofolio seperti pada Tabel 6 digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa memilih dan meringkas artikel jurnal ilmiah. Capaian pembelajaran yang diukur:
- e. Kemampuan memilih artikel jurnal bereputasi dan mutakhir sesuai dengan tema dampak polusi industri;
- f. Kemampuan meringkas artikel jurnal dengan tepat dan benar.

Tabel 6.

Contoh Penilaian Portofolio

No	Aspek/Dimensi yang Dinilai	Artikel-1		Artikel-2		Artikel-3	
		Rendah (1-5)	Tinggi (6-10)	Rendah (1-5)	Tinggi (6-10)	Rendah (1-5)	Tinggi (6-10)
1	Artikel berasal dari jurnal terindeks dalam kurun waktu 3tahun terakhir.						
2	Artikel berkaitan dengan temadampak polusi industri.						
3	Jumlah artikel sekurang-kurangnya membahas dampak polusi industri pada manusia danlingkungan.						
4	Ketepatan meringkas isi bagian-bagian penting dari abstrak artikel,						
5	Ketepatan meringkas konsep pemikiran penting dalam artikel.						
6	Ketepatan meringkas metodologi yang digunakan dalam artikel.						
7	Ketepatan meringkas hasil penelitian dalam artikel.						
8	Ketepatan meringkas pembahasan hasil penelitian dalam artikel.						

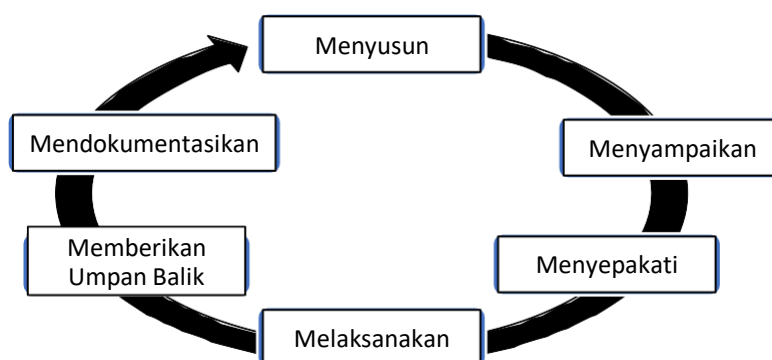
5.1.3. Mekanisme dan Prosedur Penilaian

Mekanisme penilaian terdiri dari :

- a. Menyusun, menyampaikan, menyepakati tahap, teknik, instrumen, kriteria, indikator, dan bobot penilaian antara penilai dan yang dinilai sesuai dengan rencana pembelajaran;
- b. Melaksanakan proses penilaian sesuai dengan tahap, teknik, instrumen, kriteria, indikator, dan bobot penilaian yang memuat prinsip penilaian
- c. Memberikan umpan balik dan kesempatan untuk mempertanyakan hasil penilaian kepada mahasiswa; dan
- d. Mendokumentasikan penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa secara akuntabel dan transparan.

Prosedur penilaian mencakup tahap perencanaan, kegiatan pemberian tugas atau soal, observasi kinerja, pengembalian hasil observasi, dan pemberian nilai akhir. Prosedur penilaian pada tahap perencanaan dapat dilakukan melalui penilaian bertahap dan/atau penilaian ulang. Mekanisme penilaian terkait dengan tahapan penilaian, teknik penilaian, instrumen penilaian, kriteria penilaian, indikator penilaian dan bobot penilaian dilakukan dengan alur sesuai Gambar 1.

Gambar 1.
Mekanisme Penilaian



5.1.4. Pelaksanaan Penilaian

Pelaksanaan penilaian dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran. Pelaksanaan penilaian dapat dilakukan oleh:

- a. Dosen pengampu atau tim dosen pengampu;
- b. Dosen pengampu atau tim dosen pengampu dengan mengikutsertakan mahasiswa; dan/atau
- c. Dosen pengampu atau tim dosen pengampu dengan mengikutsertakan pemangku kepentingan yang relevan.

5.1.5. Pelaporan Penilaian

Penilaian akhir dalam pembelajaran di perguruan tinggi dapat menggunakan huruf antara dan angka antara untuk nilai pada kisaran 0 (nol) sampai 4 (empat), dengan kriteria berikut:

Huruf	Angka	Kategori
A	4	Sangat baik
B	3	Baik
C	2	Cukup
D	1	Kurang
E	0	Sangat kurang

5.1.6. Hasil Penilaian

- a. Hasil penilaian diumumkan kepada mahasiswa setelah satu tahap pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran.
- b. Hasil penilaian Capaian Pembelajaran (CP) lulusan di tiap semester dinyatakan dengan indeks prestasi semester (IPS).
- c. Hasil penilaian CP lulusan pada akhir program studi dinyatakan dengan indeks prestasi kumulatif (IPK).

5.2 Penilaian Pembelajaran Berbasis Kasus

Penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik yang menggunakan instrumen tes atau non-tes. Pada pembelajaran berbasis kasus

sistem penilaian tidak cukup hanya dengan tes tertulis namun lebih diarahkan pada hasil investigasi mahasiswa dalam upaya menyelesaikan kasus. Penilaian dan evaluasi dilakukan dengan mengukur kegiatan mahasiswa, misal dengan penilaian kegiatan dan peragaan hasil melalui presentasi. Penilaian kegiatan diambil melalui pengamatan, kemudian kemampuan mahasiswa dalam merumuskan pertanyaan dan upaya menemukan penyelesaian kasus.

Prosedur-prosedur penilaian harus disesuaikan dengan tujuan pengajaran yang ingin dicapai dan hal yang paling utama bagi dosen adalah mendapatkan informasi penilaian yang terukur dan akurat. Prosedur evaluasi pada model pembelajaran berbasis kasus ini tidak cukup hanya dengan mengadakan tes tertulis saja, tetapi juga dilakukan dalam bentuk *checklist*, *rating scales*, dan *performance*. Untuk evaluasi dalam bentuk *performance* atau kemampuan ini dapat digunakan untuk mengukur potensi mahasiswa dalam mengatasi masalah maupun untuk mengukur kinerja kelompok.

Pada dasarnya sistem evaluasi pada pembelajaran dengan menggunakan strategi lainnya dapat diterapkan pada pembelajaran berbasis kasus, yang harus disadari adalah bahwa evaluasi yang digunakan harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, artinya evaluasi harus dapat mengukur apa yang menjadi indikator keberhasilan belajar. Penilaian pembelajaran dengan PBK dilakukan dengan *authentic assessment*. Penilaian dapat dilakukan dengan portofolio yang merupakan kumpulan yang sistematis tugas-tugas mahasiswa yang dianalisis untuk melihat kemajuan belajar dalam kurun waktu tertentu dalam kerangka pencapaian tujuan pembelajaran.

Penilaian dalam PBK dilakukan dengan cara evaluasi diri (*self- assesment*) dan evaluasi antar anggota kelompok (*peer- assessment*). *Self-assessment* merupakan penilaian yang dilakukan oleh mahasiswa sendiri terhadap usaha-usahanya dan hasil pekerjaannya dengan merujuk pada tujuan yang ingin dicapai oleh mahasiswa dalam belajar. *Peer-assessment* merupakan penilaian di mana mahasiswa berdiskusi untuk memberikan penilaian terhadap upaya dan hasil penyelesaian tugas-tugas yang telah dilakukannya sendiri maupun oleh temannya.

Penilaian yang relevan dalam PBK antara lain sebagai berikut :

- a. Penilaian kinerja mahasiswa. Pada penilaian kinerja ini, mahasiswa diminta untuk mendemonstrasikan kemampuan melakukan tugas-tugas tertentu, seperti menulis karangan, melakukan suatu eksperimen, menginterpretasikan jawaban pada suatu masalah, memainkan suatu lagu, atau melukis suatu gambar.
- b. Penilaian portofolio mahasiswa. Penilaian portofolio adalah penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan mahasiswa dalam suatu periode tertentu.
- c. Penilaian potensi belajar. Penilaian yang diarahkan untuk mengukur potensi belajar mahasiswa yaitu mengukur kemampuan yang dapat ditingkatkan dengan bantuan dosen atau teman-temannya yang lebih maju. PBK yang memberi tugas-tugas pemecahan masalah memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan dan mengenali potensi kesiapan belajarnya.
- d. Penilaian usaha kelompok. Menilai usaha kelompok seperti yang dilakukan pada pembelajaran kooperatif dapat dilakukan pada PBK. Penilaian usaha kelompok mengurangi kompetensi merugikan yang sering terjadi, misalnya membandingkan mahasiswa dengan temannya.

Penilaian dan evaluasi yang sesuai dengan model pembelajaran berbasis kasus adalah menilai pekerjaan yang dihasilkan oleh mahasiswa sebagai hasil pekerjaan mereka dan mendiskusikan hasil pekerjaan secara bersama-sama. Hasil dari evaluasi PBK antara lain untuk mengetahui pencapaian kompetensi mahasiswa terhadap tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam ranah sikap itu sendiri dosen dapat menilai dari bagaimana mahasiswa bekerjasama dalam kelompok dan dosen dapat mengamati kepercayaan diri mahasiswa dalam mempresentasikan hasil diskusinya di depan teman-temannya. Lalu dalam ranah pengetahuan dosen dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam penguasaan materi tersebut. Dan pada ranah keterampilan dosen dapat mengetahui kemampuan atau keterampilan yang memfokuskan pada pemecahan masalah oleh mahasiswa

maupun dengan cara melakukan proses belajar kolaborasi bekerja bersama pihak lain.

5.3 Penilaian Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Widiasworo (2016), penilaian proyek merupakan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, dan penyajian data. Penilaian proyek dapat dilakukan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan pengaplikasian, kemampuan penyelidikan dan kemampuan menginformasikan peserta didik pada mata pelajaran tertentu secara jelas. Pada penilaian proyek setidaknya ada tiga hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu kemampuan pengelolaan, relevansi, dan keaslian.

a. Kemampuan pengelolaan.

Kemampuan mahasiswa dalam memilih topik, mencari informasi, dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan.

b. Relevansi.

Kesesuaian dengan mata pelajaran, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dalam pembelajaran.

c. Keaslian

Proyek yang dilakukan mahasiswa harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi dosen berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek mahasiswa.

5.4 Teknik Penilaian Proyek

Penilaian proyek dilakukan mulai dari perencanaan, proses pengerjaan, hingga hasil akhir proyek. Laporan tugas atau hasil penelitian dapat disajikan dalam bentuk poster. Pelaksanaan penilaian dapat menggunakan alat/ instrumen penilaian berupa daftar cek ataupun skala penilaian. Oleh karena itu dosen perlu menetapkan hal-hal yang perlu dinilai, yaitu:

a. Menyusun desain

b. Mengumpulkan data

c. Menganalisis data dan

d. Menyiapkan laporan tertulis

Penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Penilaian produk meliputi penilaian kemampuan peserta didik membuat produk-produk teknologi dan seni, seperti: makanan, pakaian, hasil karya seni (patung, lukisan, gambar), barang-barang terbuat dari kayu, keramik, plastik, dan logam. Pengembangan produk meliputi 3 (tiga) tahap dan setiap tahap perlu diadakan penilaian yaitu:

- a. Tahap persiapan, meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dan merencanakan, menggali, dan mengembangkan gagasan, dan mendesain produk.
- b. Tahap pembuatan produk (proses), meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dalam menyeleksi dan menggunakan bahan, alat, dan teknik.
- c. Tahap penilaian produk (appraisal), meliputi: penilaian produk yang dihasilkan peserta didik sesuai kriteria yang ditetapkan.

5.5 Teknik Penilaian Produk

- a. Cara holistik, yaitu berdasarkan kesan keseluruhan dari produk, biasanya dilakukan pada tahap appraisal.
- b. Cara analitik, yaitu berdasarkan aspek-aspek produk, biasanya dilakukan terhadap semua kriteria yang terdapat pada semua tahap proses pengembangan.

BAB VI

PENJAMINAN MUTU PEMBELAJARAN BERBASIS KASUS DAN BERBASIS PROYEK

Sistem penjaminan mutu Pembelajaran Berbasis Kasus dan Berbasis Proyek mengikuti siklus PPEPP, yakni : (i) Penetapan Standar Pembelajaran, (P), (ii) Pelaksanaan Standar Pembelajaran (P), (iii) Evaluasi Standar Pembelajaran (E), (iv) Pengendalian Standar Pembelajaran (P), dan (v) Peningkatan Standar Pembelajaran Berbasis Kasus dan Berbasis Proyek (P).

6.1 Penetapan standar

Penetapan standar Pembelajaran Berbasis Kasus dan Berbasis Proyek dilakukan setiap tahun akademik oleh pimpinan perguruan Tinggi (Rektor). Standar ini terdiri atas standar minimal jumlah mata kuliah, penyusunan RPS/RTM, ruang lingkup, metode penerapan, kriteria, dan standar sistem evaluasi/penilaiannya. Adapun Standar Pembelajaran Berbasis Kasus dan Berbasis Proyek yang akan dilaksanakan dan dievaluasi yaitu:

1. Jumlah Mata Kuliah yang menerapkan Pembelajaran Berbasis Kasus dan Berbasis Proyek minimal 45 persen
2. Metode Pembelajaran yang digunakan harus dicantumkan dalam Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) dan Rancangan Tugas Mahasiswa (RTM) apakah pembelajaran Berbasis Kasus, Pembelajaran Berbasis Proyek, atau keduanya.
3. Ruang lingkup Pembelajaran Berbasis Kasus dan Berbasis Proyek harus sesuai bidang ilmu program studinya.
4. Penerapan Pembelajaran Berbasis Kasus dan Berbasis Proyek diarahkan untuk membangun kelas yang kolaboratif dan partisipatif, serta pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa.
5. Penerapan Pembelajaran Berbasis Kasus dan Berbasis Proyek harus sesuai tahapan pembelajarannya.
6. Sistem penyampaian Pembelajaran Berbasis Kasus dan Berbasis Proyek dapat dilaksanakan secara luring, daring, ataupun bauran.
7. Dalam pengembangan Pembelajaran Berbasis Kasus dan Berbasis

Proyek perlu dilakukan modifikasi dan inovasi pembelajaran sesuai karakteristik mata kuliahnya.

8. Kriteria pembelajaran berbasis kasus yaitu:
 - a) Mahasiswa berperan sebagai protagonis yang berusaha untuk memecahkan sebuah kasus
 - b) Mahasiswa melakukan analisis terhadap kasus untuk membangun rekomendasi solusi, dibantu dengan diskusi kelompok untuk menguji dan mengembangkan rancangan solusi.
 - c) Mahasiswa berdiskusi secara aktif, dosen hanya memfasilitasi dengan cara mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan dan observasi.
9. Kriteria pembelajaran berbasis proyek yaitu:
 - d) Kelas dibagi menjadi kelompok (> 1 mahasiswa) untuk mengerjakan tugas/proyek bersama selama jangka waktu yang lama (1 semester).
 - e) Kelompok diberikan topik tugas/proyek, lalu diberikan ruang untuk membuat rencana kerja dan model kolaborasinya.
 - f) Setiap kelompok mempersiapkan presentasi/karya akhir yang ditampilkan ke dosen, kelas, atau penonton lainnya yang dapat memberikan umpan balik yang konstruktif.
10. Penilaian Pembelajaran Berbasis Kasus dan Berbasis Proyek harus mengikuti Standar Nasional Pendidikan Dikti seperti tercantum dalam Permendikbud Nomor 3 tahun 2020.

Mata kuliah yang menerapkan Pembelajaran Berbasis Kasus dan Berbasis Proyek proporsi penilaiannya minimal 50 % dari bobot nilai akhir berdasarkan kualitas partisipasi diskusi kelas untuk pembelajaran berbasis kasus dan/atau presentasi akhir untuk pembelajaran berbasis proyek.

6.2 Pelaksanaan standar

Pelaksanaan standar pembelajaran dilakukan melalui proses pembelajaran, dengan memperhatikan Capaian Pembelajaran (CP), baik pada lulusan (CPL), CP dalam level Mata Kuliah (CPMK) ataupun CP pada setiap tahapan pembelajaran dalam kuliah (Sub-CPMK). Pelaksanaan proses pembelajaran berbasis kasus dan berbasis proyek mengacu pada RPS/RTM yang disusun oleh dosen atau tim dosen, dengan memperhatikan ketercapaian CPL, CPMK, dan Sub-CPMK yang dibebankan pada setiap mata kuliah.

6.3 Evaluasi

Evaluasi standar pembelajaran berbasis kasus dan berbasis proyek ini bertujuan untuk perbaikan keberlanjutan dalam pelaksanaan standar pembelajaran ini. Evaluasi dilakukan melalui pemantauan (monitoring), evaluasi, dan/atau Audit Mutu Internal. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat ketercapaian standar pembelajaran berbasis kasus dan berbasis proyek yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi ini dapat membantu dosen/tim pengasuh dan program studi untuk memetakan mata kuliah yang sudah menerapkan pembelajaran berbasis kasus dan berbasis proyek dengan baik, dan mata kuliah mana yang belum. Dengan kegiatan evaluasi ini dapat diketahui tingkat ketercapaian CPL melalui ketercapaian CPMK dan Sub-CPMK, yang ditetapkan pada awal semester oleh dosen/tim dosen dan Program Studi. Evaluasi juga dilakukan terhadap RPS/RTM, bentuk pembelajaran, metode pembelajaran, metode penilaian, dan perangkat pembelajaran pendukungnya. Evaluasi dapat dilakukan oleh Gugus/Unit Penjaminan Mutu maupun Auditor internal.

6.4 Pengendalian

Pengendalian pelaksanaan pembelajaran berbasis kasus dan berbasis proyek dilakukan setiap semester dengan indikator hasil pengukuran ketercapaian standar yang telah ditetapkan. Pengendalian standar pembelajaran berbasis kasus dan berbasis proyek dilakukan oleh unit/Gugus/lembaga penjaminan mutu perguruan Tinggi untuk memastikan ketercapaian standar yang telah ditetapkan. Pengendalian

standar dapat dilakukan melalui Rapat Tinjauan Manajemen bersama pengelola program studi atau institusi untuk mencari upaya-upaya yang dapat dilakukan apabila ada standar yang belum tercapai.

6.5 Peningkatan

Peningkatan standar pembelajaran berbasis kasus dan berbasis proyek didasarkan atas hasil evaluasi baik dalam bentuk pemantauan, evaluasi, maupun Audit Mutu Internal. Dengan adanya Sistem Penjaminan Mutu internal dalam pembelajaran berbasis kasus dan berbasis proyek ini diharapkan adanya perbaikan standar baik dalam hal standar isi pembelajaran, proses pembelajaran, penilaian pembelajaran, tenaga pendidik dan kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan pembelajaran, pembiayaan dalam rangka peningkatan standar kompetensi lulusan.

BAB V

PENUTUP

Pembelajaran berbasis kasus dan berbasis proyek merupakan pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada mahasiswa. Pembelajaran ini menghilangkan metode pembelajaran satu arah, yang sudah biasa terjadi di sistem pendidikan tinggi secara “konvensional” yaitu dimana dosen memberikan materi dan mahasiswa hanya menerima materi yang diberikan oleh dosen.

Pembelajaran berbasis kasus dan proyek ini dilakukan ke dalam enam tahapan. Tahapan tersebut dimulai dari memberikan pertanyaan pemicu, mendesain perancangan proyek, menyusun jadwal kegiatan proyek, memonitor mahasiswa dan kemajuan proyek, penilaian, proses refleksi dan temuan baru. Tahapan dalam proses pembelajaran ini dapat disepadankan dengan metode ilmiah yang digunakan mahasiswa dalam menyelesaikan skripsinya. Oleh karena itu, tipe pembelajaran ini sangat cocok digunakan pada mahasiswa tingkat menengah, untuk memberikan pengalaman dan gambaran nyata, sehingga pada tingkat akhir, mahasiswa akan lebih tidak kesusahan dalam menyusun skripsi dan melaksanakan eksperimennya.

Pembelajaran berbasis kasus dan berbasis proyek yang dilakukan pada era pandemi ini, dapat menitikberatkan pada studi literatur dan juga interview dengan pihak-pihak terkait melalui *platform* daring.

Semoga pedoman ini diharapkan dapat dijadikan evaluasi diri dan acuan bagi semua sivitas akademika dan unit-unit kerja di lingkungan Universitas Almuslim dalam merencanakan dan mengembangkan program dan kegiatan di tahun-tahun berikutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Barrows, H. (1986). A taxonomy of problem-based learning methods. *Medical Education*, 20 (6), 481-6.
- Farmasari, S. (2020). Exploring teacher agency through English languageschool-based assessment: A case study in an Indonesian primary school. *Doctorate Thesis*. Queensland University of Technology. <https://eprints.qut.edu.au/205615/>.
- Grant, M. M. (2002). Getting a grip on project-based learning: Theory, cases and recommendations. *Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal*, 5, 1-17.
- Helms, L. Kazt, G. (2001) *Young Investigator, The Project Approach in Early Years*. Columbia: Teacher College Press
- Kurzel, F., & Rath, M. (2007). Project Based Learning and Learning Environments. *Issues in Informing Science and Information Technology* 4 pp 503-510. DOI: [10.28945/967](https://doi.org/10.28945/967)
- Mahanal, S. & Wibowo, A. L. (2009). *Penerapan Pembelajaran Lingkungan Hidup Berbasis Proyek untuk Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis, Penguasaan Konsep, dan Sikap Mahasiswa (Studi di SMAN 9 Malang)*. Makalah Disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Lingkungan Hidup dan Inter Konferensi BKPSL. Universitas Negeri Malang. 20-21 Juni 2009-07-15.
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saputra, K. A.K., Priliandani, N. M. I., Pradnyanitasari, P. D., & Larasdiputra, G. D. (2019). Case-Based Learning dalam Pembelajaran Akuntansi Sektor Publik. *Jurnal Riset Akuntansi Aksioma*, 18 (1)
- Sesen, B.A. & Tarhan, L. (2013) Inquiry-Based Laboratory Activities in Electrochemistry: High School Students' Achievements and Attitudes Research in Science Education, 43, 413–435.

- Srinivasan, M., Wilkes, M., Stevenson, F., Nguyen, T., & Slavin, S. (2007). Comparing problem-based learning with case-based learning: Effects of a major curricular shift at two institutions. *Academic Medicine*, 82 (1), 74-82..
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on PBK*. Retrieved from [http://www.bobpearlman.org/BestPractices/PBK_Research.p df](http://www.bobpearlman.org/BestPractices/PBK_Research.pdf).
- Tomlinson, C.A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of the learners, 2nd Edition*. Pearson.
- Trianto. (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual: konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum 2013, kurikulum tematik integratif/TKI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

LAMPIRAN

LEMBAR PENILAIAN PEER TEACHING KETERAMPILAN 1. KETERAMPILAN BERTANYA

Nama Praktikan :

NPM :

Program Studi :

No	Aspek yang diamati	Pilihan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Mengungkapkan pertanyaan secara jelas dan singkat			
2.	Mengungkapkan Pertanyaan dengan cara lain			
3.	Memusatkan perhatian siswa			
4.	Memindahkan giliran			
5.	Menyebarkan pertanyaan kepada siswa (individu)			
6.	Menyebarkan pertanyaan kepada seluruh siswa			
7.	Merespon siswa			
8.	Memberikan waktu berpikir			
9.	Melatih siswa untuk bertanya			
10.	Mengajukan pertanyaan secara berjenjang			
11.	Mendorong terjadinya interaksi antarsiswa			
	Jumlah			
	Nilai			
	Kategori			

Penilai

Dosen Pembimbing/Pengamat,

**LEMBAR PENILAIAN PEER TEACHING
KETERAMPILAN 2 MEMBERI PENGUATAN**

Nama Praktikan :

NPM :

Program Studi :

No	Aspek yang diamati	Pilihan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Memberi Penguatan Verbal			
2.	Memberi Penguatan berupa mimik			
3.	Memberi penguatan gerak badan			
4.	Memberi penguatan dengan cara mendekati			
5.	Memeberi penguatan berupa benda atausymbol			
6.	Memberi penguatan pada sekelompok siswa			
7.	Memberi penguatan kepada pribadi tertentu			
8.	Memberi penguatan dengan segera			
9.	Menunjukkan kehangatan dan keantusiasan			
10	Memberi penguatan secara bermakna			
11.	Menghindari respon yang negatif			
	Jumlah			
	Nilai			
	Kategori			

Penilai

Dosen Pembimbing/Pengamat,

**LEMBAR PENILAIAN PEER TEACHING
KETERAMPILAN 3 KETERAMPILAN MENGADAKAN VARIASI**

Nama Praktikan :

NPM :

Program Studi :

No	Aspek yang diamati	Pilihan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Variasi dalam gaya mengajar			
2.	Menggunakan variasi intonasi			
3.	Mengadakan perubahan gerak /mimik			
4.	Memberi waktu senyap dalam berbicara			
5.	Melayangkan pandangan kepada seluruhsiswa			
6.	Memberikan penekanan butir-butir pentingpengajaran			
7.	Menggunakan variasi alat bantu			
8.	Menggunakan variasi pola interaksi dalampembelajaran			
	Jumlah			
	Nilai			
	Kategori			

Penilai

Dosen Pembimbing/Pengamat,

**LEMBAR PENILAIAN PEER TEACHING
KETERAMPILAN 4 KETERAMPILAN MENJELASKAN**

Nama Praktikan :

NPM :

Program Studi :

No	Aspek yang diamati	Pilihan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Menunjukkan struktur sajian			
2.	Menggunakan Kalimat yang efektif			
3.	Memberikan contoh yang relevan			
4.	Menggunakan alat bantu			
5.	Menggunakan variasi intonasi			
6.	Mengajukan pertanyaan untuk menjajaki pemahaman siswa			
7.	Memberikan umpan balik			
	Jumlah			
	Nilai			
	Kategori			

Penilai

Dosen Pembimbing/Pengamat,

**LEMBAR PENILAIAN PEER TEACHING
KETERAMPILAN 5 KETERAMPILAN MEMBUKA DAN MENUTUP
PELAJARAN**

Nama Praktikan :

NPM :

Program Studi :

No	Aspek yang diamati	Pilihan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Menarik perhatian menimbulkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa			
2.	Memilih posisi dengan tepat			
3.	Memilih kegiatan pembelajaran sesuai dengan topik			
4.	Menggunakan alat bantu dengan tepat			
5.	Melakukan interaksi yang bervariasi			
6.	Menyampaikan indikator pembelajaran			
7.	Mengaitkan antarpelajaran			
8.	Meninjau rangkuman yang dibuat siswa			
9.	Memberi pemantapan (memberi PR, tugas, rencana yang akan datang)			
	Jumlah			
	Nilai			
	Kategori			

Penilai

Dosen Pembimbing/Pengamat,

**LEMBAR PENILAIAN PEER TEACHING
KETERAMPILAN 6 KETERAMPILAN DISKUSI KELOMPOK KECIL**

Nama Praktikan :

NPM :

Program Studi :

No	Aspek yang diamati	Pilihan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Merumuskan tujuan			
2.	Merumuskan kembali masalah			
3.	Menjelaskan langkah-langkah diskusi			
4.	Menandai persetujuan dan ketidaksetujuan			
5.	Memotivasi siswa untuk bertanya			
6.	Memberi dukungan /penguatan			
7.	Memberi kesempatan siswa untuk Berpartisipasi			
8.	Mencegah pembicaraan berlebihan			
9.	Menutup diskusi bersama siswa Dengan cara merangkum			
	Jumlah			
	Nilai			
	Kategori			

Penilai

Dosen Pembimbing/Pengamat,

**LEMBAR PENILAIAN PEER TEACHING
KETERAMPILAN 7 KETERAMPILAN DISKUSI KELOMPOK KECIL**

Nama Praktikan :

NPM :

Program Studi :

No	Aspek yang diamati	Pilihan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Merumuskan tujuan			
2.	Merumuskan kembali masalah			
3.	Menjelaskan langkah-langkah diskusi			
4.	Menandai persetujuan dan ketidaksetujuan			
5.	Memotivasi siswa untuk bertanya			
6.	Memberi dukungan /penguatan			
7.	Memberi kesempatan siswa untuk berpartisipasi			
8.	Mencegah pembicaraan berlebihan			
9.	Menutup diskusi bersama siswa Dengan cara merangkum			
	Jumlah			
	Nilai			
	Kategori			

Penilai

Dosen Pembimbing/Pengamat,

**LEMBAR PENILAIAN PEER TEACHING
KETERAMPILAN 8 KETERAMPILAN MENGELOLA KELAS**

Nama Praktikan :

NPM :

Program Studi :

No	Aspek yang diamati	Pilihan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Menunjukkan sikap tanggap			
2.	Membagi perhatian kepada siswa			
3.	Memberi petunjuk yang jelas			
4.	Memberi teguran			
5.	Memberi penguatan			
6.	Mengelola kelompok			
7.	Mengatasi tingkah laku yang menimbulkan masalah			
	Jumlah			
	Nilai			
	Kategori			

Penilai

Dosen Pembimbing/Pengamat

