



UNIVERSITAS TERBUKA
LUAR NEGERI

PENDIDIKAN TERBUKA DAN JARAK JAUH
Membuka Akses Pendidikan Tinggi bagi Semua
Making Higher Education Open to All

PENGEMBANGAN MODEL DAN RAGAM METODE TUTORIAL

PELATIHAN TUTOR TTM/TUWEB 2023





**APA BEDANYA
ANTARA PENDEKATAN,
STRATEGI, METODE,
TEKNIK, TAKTIK, DAN
MODEL TUTORIAL?**





Pendekatan Pembelajaran

Dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang seseorang terhadap suatu proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum.





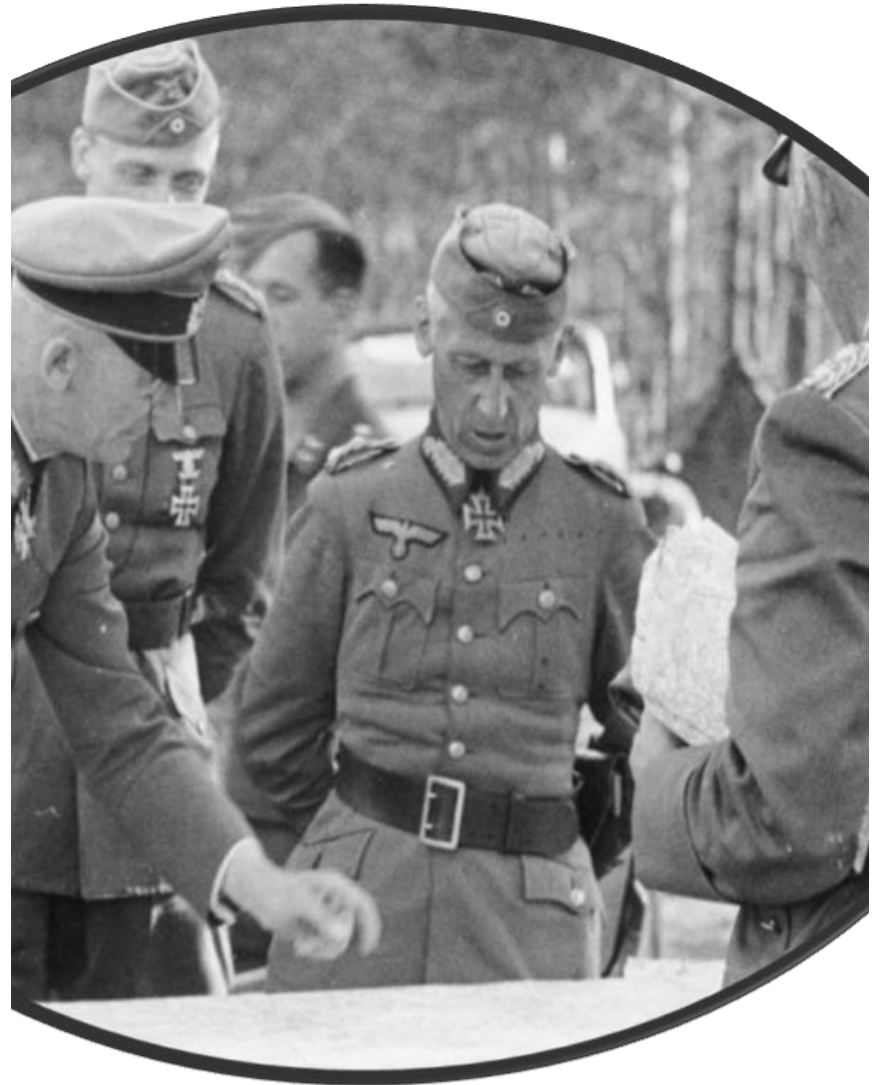
Contoh: Pendekatan belajar

- Roy Killen (1998) dengan melihat **proses interaksi** yang terjadi antara guru dan siswa, dia membedakan pendekatan kedalam dua kategori: (1) pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centered approach*).
- John Dewey et.al. dengan melihat **bagaimana cara siswa dalam memperoleh pengetahuan, mereka membedakan** pendekatan menjadi dua kategori: (1) pendekatan tabularasa (*transfer of knowledge* → John Locke) vs (2) pendekatan konstuktivisme (konstruktivis → John Dewey, Jean Piaget).
- Induktif (specifik – general) VS Deduktif (general – specifik)?



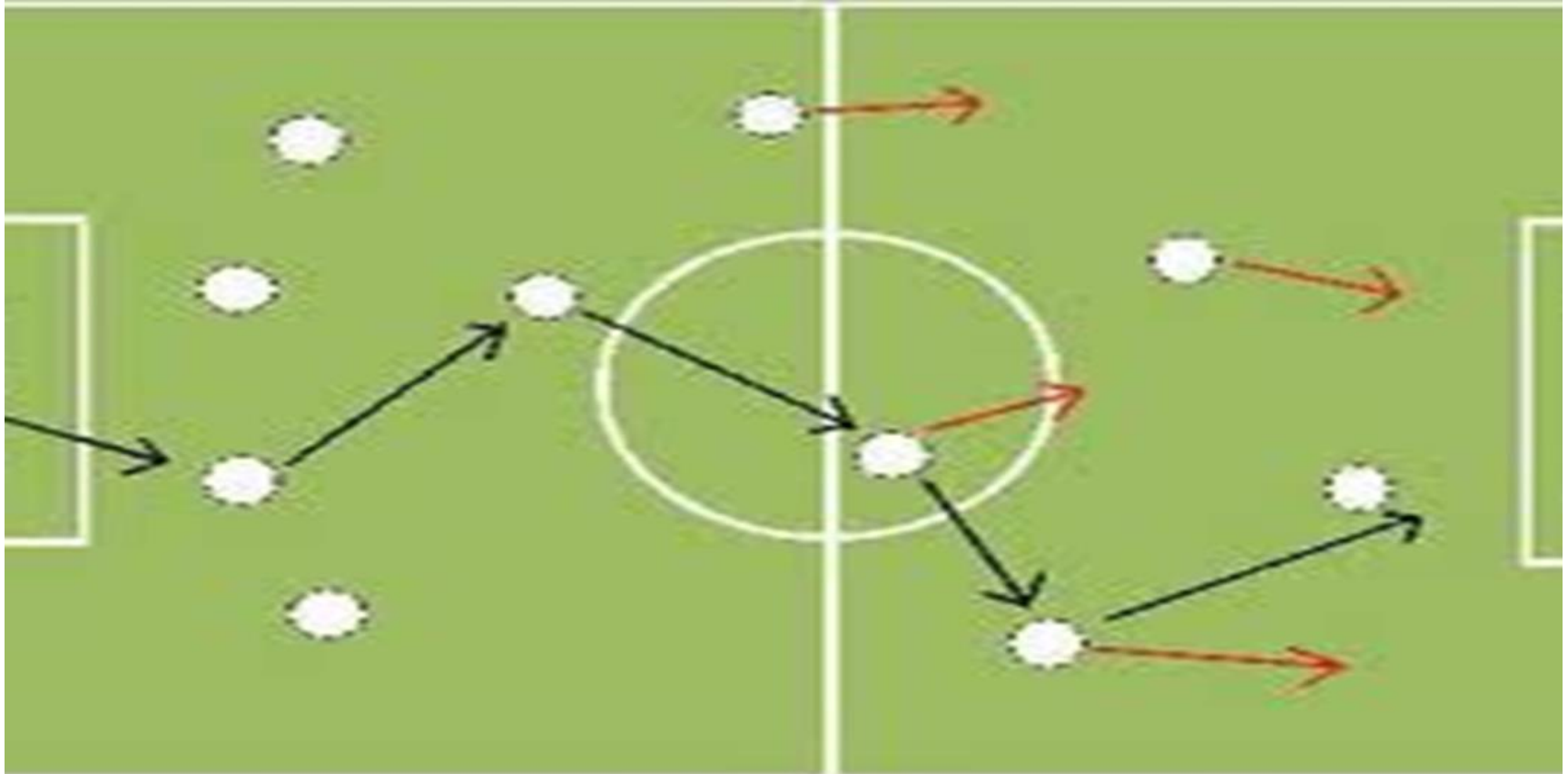
STRATEGI

Militer: strategi adalah suatu cara dalam menggunakan segenap kekuatan yang dimiliki untuk, dapat memenangkan suatu pertempuran.





Sepakbola:





STRATEGI PEMBELAJARAN

- Strategi adalah langkah-langkah pembelajaran *yang harus dilakukan* guru dan siswa, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. (Kemp:1995).
- Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.





METODE PEMBELAJARAN

- Metode, adalah cara mengajar yang digunakan guru dalam mengimplementasikan rencana yang sudah disusun sebelumnya ke dalam suatu kegiatan nyata, agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara baik.
- Bedanya strategi dengan metode, strategi merujuk pada perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana tersebut kedalam kegiatan nyata sehingga tujuannya tercapai.





TEKNIK

- Dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Contoh **teknik probing** (teknik menggali), **teknik prompting** (teknik mengarahkan), **teknik paired storytelling** (teknik bercerita berpasangan), *dll.*
- Suatu metode dibangun oleh beberapa teknik





TAKTIK

Taktik merupakan pilihan gaya seseorang saat mengimplementasikan suatu metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual.





APA YANG DIMAKSUD DENGAN MODEL?

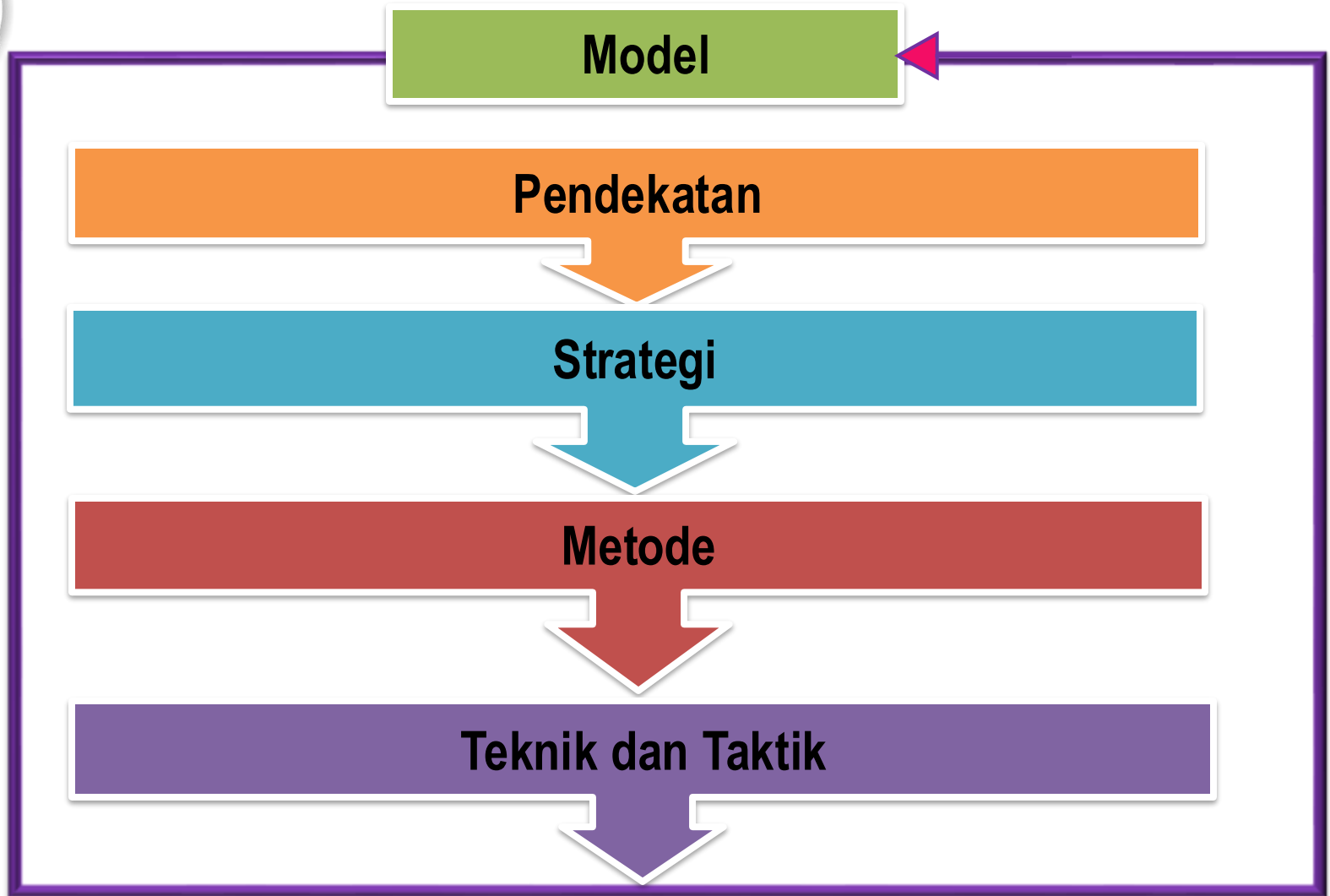
1. Contoh yang dapat ditiru (mis. Perilaku, cara berpakaian, cara tersenyum)
2. Tiruan dari benda yang sebenarnya (mis. Globe: tiruan dari bumi)
3. Kerangka konseptual dalam bertindak





- Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi suatu kesatuan utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan **model**.
- **Model** pada dasarnya merupakan kerangka konseptual dalam pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir dan disajikan secara khas yang sesuai dengan sintaksnya.
- **Model** merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran tertentu.







Model *Inquiry Training*

Pendekatan konstruktivisme

Strategi induktif

Metode inkuiri, discoveri

Teknik menyajikan masalah, menyusun hipotesis, merancang percobaan, melakukan percobaan, mengumpulkan data, menganalisis data, membuat kesimpulan



- Kaitanya dengan tutorial, model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar selama tutorial untuk mencapai tujuan tertentu.
- Model tutorial berfungsi sebagai pedoman bagi para tutor dalam merencanakan aktivitas tutorial.
- Model tutorial mengacu pada model pembelajaran.





Model Memiliki 4 Ciri Khusus



- Teoritisnya logis seperti digambarkan oleh para penciptanya atau pengembangnya;
- Memiliki landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana hasil belajar yang akan diperoleh (kompetensi yang diharapkan);
- Menggambarkan tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan baik (sintaks); dan
- Memprasyaratkan lingkungan belajar tertentu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.





MENGAPA TUTOR PERLU MENGEMBANGKAN MODEL TUTORIAL?



- Fakta di lapangan menunjukkan, cara mengajar tutor cenderung monoton;
- Keberhasilan tutorial tidak hanya ditunjukkan oleh dikuasainya kompetensi, tetapi juga keterlibatan mahasiswa dalam mencapai kompetensi tersebut;



- Khusus untuk bidang studi keguruan, cara tutor mengajar merupakan model bagi mahasiswa dalam melakukan pembelajaran di kelasnya.
- Mengingat pentingnya hal tersebut, tutor dituntut untuk mampu mengembangkan model yang dapat melibatkan mahasiswa dalam pembentukan pengetahuan, kompetensi bidang studi, dan kemandirian belajarnya



KOMPONEN APA SAJA YANG HARUS ADA DALAM SETIAP MODEL ?

- Landasan teori yang menjelaskan landasan pemilihan model dan manfaat yang diharapkan dari penggunaan model;
- Kompetensi yang diharapkan dikuasai melalui penggunaan model tersebut (instructional effects and nurturant effects);
- Materi yang menggambarkan substansi mata kuliah yang sesuai dengan model tutorial yang dipilih;





- Memiliki sintaks yang menggambarkan langkah utama dari model pembelajaran yang diterapkan;
- Evaluasi proses dan hasil belajar yang mengacu pada ketercapaian dampak instruksional dan dampak pengiring yang telah dirumuskan;
- Prasyarat lingkungan yang mendukung efektifnya keterlaksanaan model yang diterapkan.





1. LANDASAN TEORI

Berisi penjelasan tentang teori yang melandasi pemilihan model dan manfaat yang diharapkan dari penggunaan model tersebut



Contoh: Landasan Teori

Model Tutorial Kreatif dan Produktif:

Melalui model ini mhs akan terlibat secara intelektual dan emosional dalam tutorial.

Selain itu, dengan model ini mhs didorong untuk menemukan sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penapsiran yang dilakukan dengan berbagai cara, serta kebersamaan dan tanggungjawab dalam penyelesaian tugas.



Model Pemecahan Masalah:

Melalui model ini mhs akan dituntut untuk terlibat aktif baik secara intelektual maupun emosional dalam pemecahan suatu masalah.

Selain itu dengan model ini mhs dilatih untuk berpikir kritis dalam mengidentifikasi dan menganalisis masalah, serta kreatif dalam menentukan alternatif pemecahan masalah.

Apabila masalah ini dikaji secara kelompok, mhs akan memiliki kesempatan untuk bekerjasama dengan sesama anggota kelompok dalam memecahkan masalah



2. DAMPAK/KOMPETENSI

Merupakan kompetensi yang diharapkan dimiliki melalui penggunaan model tersebut, meliputi:

- **Dampak instruksional** (*instructional effects*): Mengacu pada hasil belajar yang dicapai langsung oleh peserta tutorial dengan cara mengarahkan peserta tutorial pada tujuan pembelajaran.
- **Dampak Pengiring** (*nurturant effects*): Mengacu pada hasil belajar yang diperoleh peserta tutorial sebagai akibat terciptanya lingkungan belajar yang dialami langsung oleh peserta tutorial tanpa pengarahan langsung oleh tutor.



Dampak “Contoh: Materi tentang kenaikan harga bbm?”



Model Pemecahan Masalah

- Maka Dampak Instruksional yang diharapkan dikuasai:
 - Pemahaman terhadap faktor-faktor yang menyebabkan kenaikan harga BBM;
 - Kemampuan menjelaskan dampak kenaikan harga BBM terhadap kehidupan masyarakat; serta
 - Kemampuan menentukan berbagai alternatif untuk mengatasi dampak kenaikan harga BBM.
- Dampak Pengiring yang diharapkan dari penerapan model ini diantaranya kemampuan bekerjasama, serta berpikir kritis dan kreatif



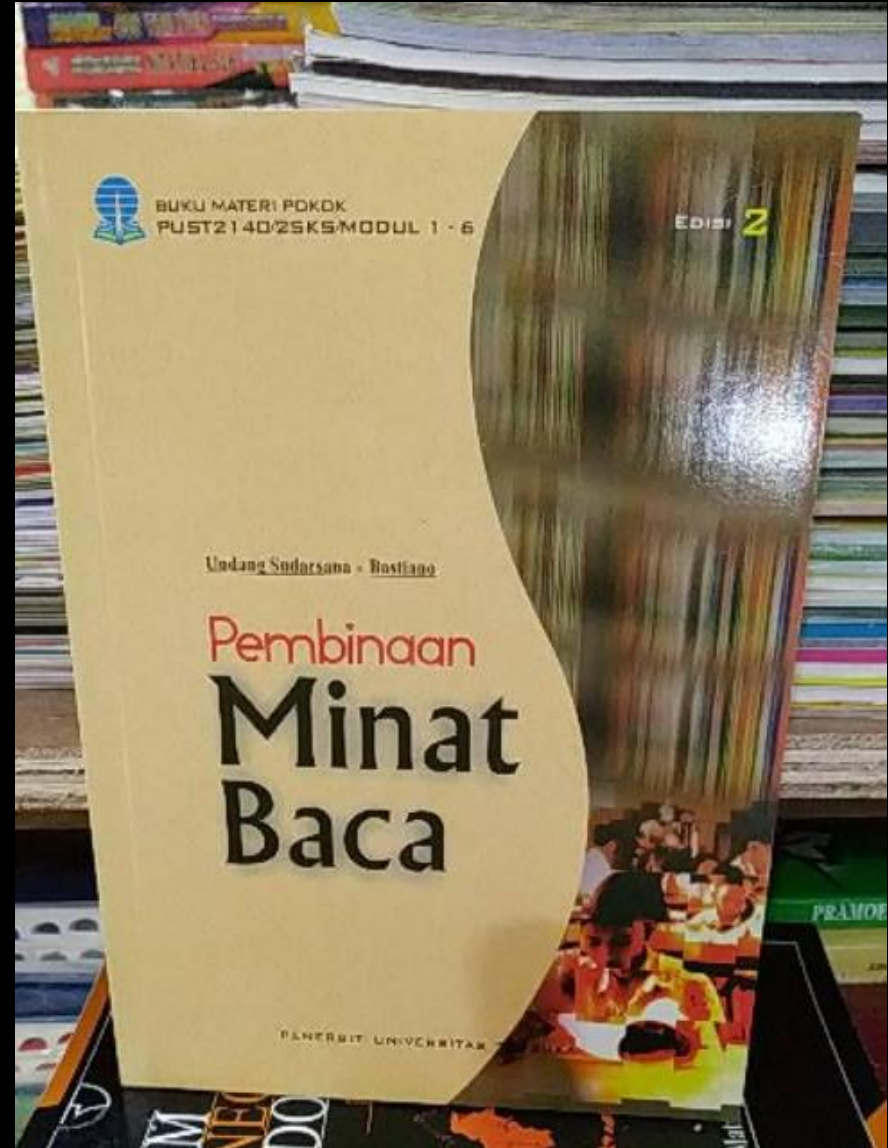
Model Tutorial Kreatif & Produktif

- Dampak Instruksional yang diharapkan melalui model ini:
 - Pemahaman yang mendalam terhadap suatu nilai, konsep, atau masalah tertentu;
 - Kemampuan menerapkan konsep atau memecahkan masalah; serta
 - Kemampuan mengkreasikan sesuatu berdasarkan pemahaman tersebut.
- Dampak Pengiring yang diharapkan terbentuk melalui model ini adalah kemampuan berpikir kritis, bertanggung jawab, dan bekerja sama.



3. MATERI

Menggambarkan substansi mata kuliah yang cocok untuk disajikan dengan model tutorial yang dipilih.





Materi

Model pemecahan masalah

Materi yang cocok untuk model ini, materi yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi terhadap konsep yang berkaitan dengan masalah aktual yang terjadi di masyarakat. Misalnya penanganan Covid-19.



Model tutorial kreatif dan produktif

Materi yang menuntut pemahaman yang tinggi terhadap nilai, konsep, atau masalah aktual di masyarakat, serta keterampilan menerapkan pemahaman tersebut



4. SINTAKS

Langkah utama yang menggambarkan ciri dari suatu model tutorial yang diterapkan.

Komponen ini menjelaskan tentang bentuk-bentuk atau tahap-tahap kegiatan yang menjadi ciri khas dari suatu model.





Sintaks

Model Pemecahan Masalah:

1. Brainstorming tentang berbagai masalah yang akan diatasi melalui diskusi kelompok.
2. Pemilihan masalah yang akan didiskusikan dalam setiap kelompok.
3. Diskusi kelompok.
4. Melaporkan hasil diskusi kelompok dalam diskusi kelas.
5. Merangkum atau membuat kesimpulan terhadap hasil diskusi.



Model tutorial kreatif & produktif:

1. Orientasi: tutor mengkomunikasikan dan menyepakati tugas dan kegiatan tutorial.
2. Eksplorasi: mahasiswa melakukan eksplorasi terhadap masalah/konsep yang dikaji.
3. Interpretasi: mahasiswa melakukan interpretasi terhadap hasil eksplorasi melalui kegiatan analisis, diskusi, tanya jawab.
4. Re-kreasi: mahasiswa ditugaskan untuk menghasilkan sesuatu yang mencerminkan pemahamannya thd konsep/ topik/ masalah yang dikaji menurut kreasinya masing-masing



5. EVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR

Evaluasi proses dan hasil belajar mengacu pada kegiatan dan alat yang digunakan untuk mengukur penguasaan mahasiswa terhadap dampak instruksional dan pengring yang telah dirumuskan.

Oleh karena itu, evaluasi belajar dilakukan selama proses tutorial dan pada akhir tutorial.





Evaluasi

Model pemecahan masalah:

Evaluasi yang harus dilakukan tutor adalah aspek keterlibatan, sikap kerjasama, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa ketika melaksanakan diskusi, selain itu tutor juga harus mengevaluasi laporan yang dibuat mahasiswa.



Model tutorial kreatif & produktif:

Selama proses tutorial aspek yang harus dievaluasi adalah sikap dan kemampuan berpikir mahasiswa. Pada akhir tutorial evaluasi dilakukan untuk menilai produk kreatif yang dihasilkan mahasiswa.



Hal-hal yang Harus Menjadi Catatan dalam Mengembangkan Model Tutorial?

1. Perkembangan berbagai teori belajar dan pembelajaran mendorong tutor untuk menerapkan model yang sama dalam setiap kegiatan tutorial. Hal ini tentu saja perlu diluruskan, karena satu model pembelajaran tidak tepat untuk setiap kegiatan pembelajaran
2. Setiap model tutorial memiliki fokus penekanan yang berbeda, yang hanya tepat apabila persyaratannya terpenuhi



Oleh karena itu, dalam memilih atau mengembangkan model tutorial, tutor perlu memperhatikan faktor-faktor berikut:

- Kemampuan yang harus dicapai mahasiswa
- Karakteristik materi
- Karakteristik mahasiswa
- Fasilitas yang tersedia
- Kemampuan tutor itu sendiri





Bagaimana cara mengembangkan model tutorial?

- Rumuskan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta tutorial baik yang merupakan dampak instruksional maupun dampak pengiring.
- Pilih dan organisasikan materi sesuai dengan kompetensi yang telah dirumuskan.
- Identifikasi pengalaman belajar yang harus disediakan untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan model tutorial yang akan diterapkan.
- Kembangkan alat evaluasi untuk menilai keberhasilan proses dan hasil belajar.



Kemampuan Apa Saja yang Harus dikuasai Tutor dalam Mengembangkan Model Tutorial?

1. Menguasai teori-teori belajar yang melandasi pemilihan model.
2. Menguasai prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik (kompetensi tuorial).
3. Merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut.
4. Menguasai substansi dan metodologis dari bidang ilmu yang menjadi ampuannya.
5. Merancang prosedur dan mengembangkan alat evaluasi.



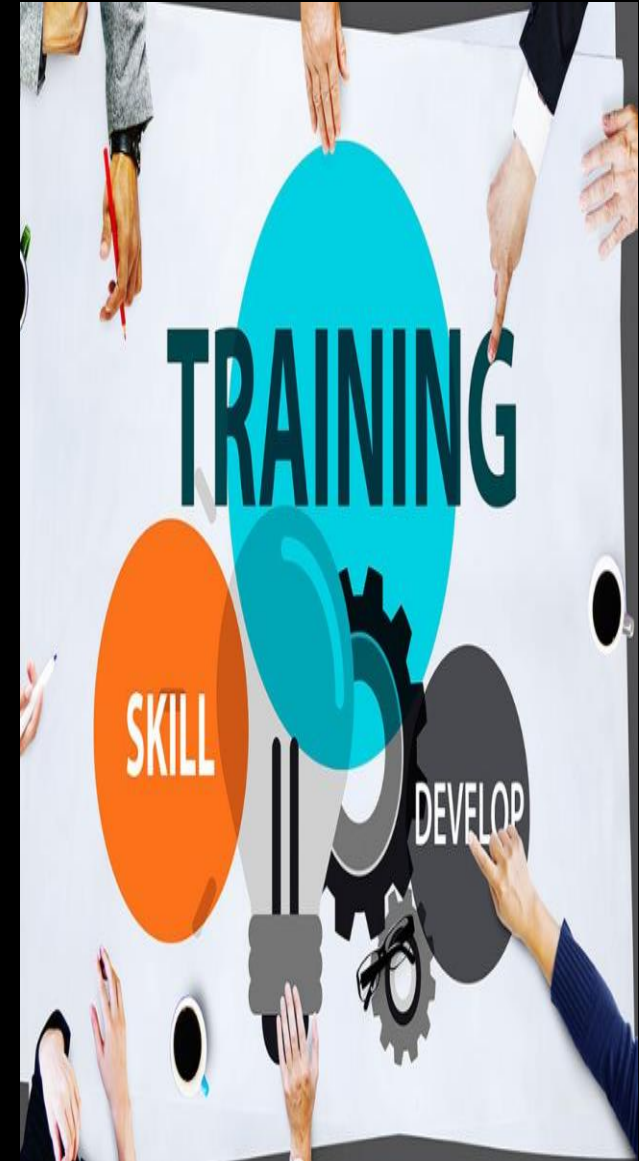
SINTAKS BEBERAPA MODEL





TRAINING MODEL

1. Menyampaikan tujuan dan menyiapkan mahasiswa
2. Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan
3. Membimbing pelatihan
4. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
5. Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan





Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe tim ahli 1 (JIGSAW 1)

Fase	Kegiatan
I	Mahasiswa dibagi dalam kelompok, tiap kelompok 5-6 orang
II	Bahan kajian/masalah diberikan kepada kelompok untuk didistribusikan pada anggotanya
III	Setiap anggota kelompok mengkaji tugas yang menjadi bagiannya dan bertanggung jawab penuh atasnya
IV	Anggota kelompok yang mengkaji masalah yang sama membentuk kelompok ahli untuk mendiskusikannya
V	Selesai diskusi, tiap kelompok kembali pada kelompok asal/inti dan bertugas menyampaikan hasil diskusi pada teman-temannya
VI	Pemberian kuis individu



A2,A3,
A4,A5

B1,B2,B3,
B4,B5

C1,C2,C3,
C4,C5

D1,D2,D3,
D4,D5

E1,E2,E3,
E4,E5

A1,B1,C1,
D1,E1

A2,B2,C2,
D2,E2

A3,B3,C3,
D3,E3

A4,B4,C4,
D4,E4

A5,B5,C5,
D5,E5

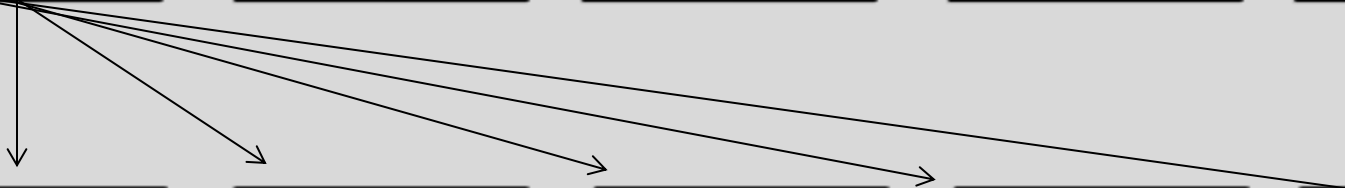
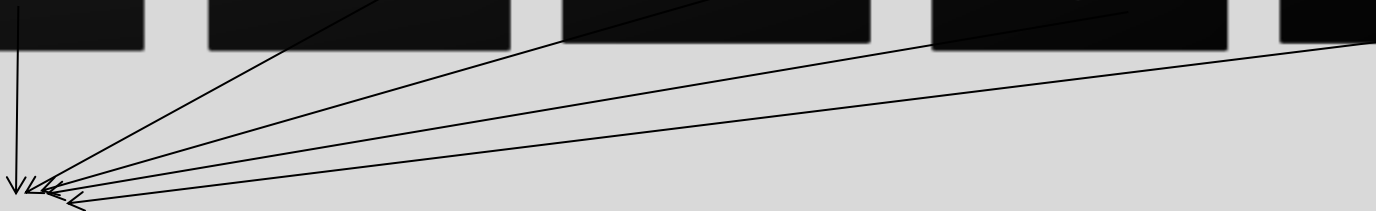
A1,A2,A3,
A4,A5

B1,B2,B3,
B4,B5

C1,C2,C3,
C4,C5

D1,D2,D3,
D4,D5

E1,E2,E3,
E4,E5





Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe tim ahli 2 (JIGSAW 2)

Fase	Kegiatan
I	Orientasi
II	Pengelompokkan mahasiswa berdasarkan kemampuan atau ranking
III	Pembentukan dan pembinaan kelompok expert atau ahli
IV	Diskusi atau pemaparan kelompok ahli dalam kelompok asal
V	Tes (penilaian)
VI	Pengakuan kelompok



Pengelompokkan

Misal dalam kelas ada 20 mahasiswa, kita bagi ke dalam 4 kategori: 25% (ranking 1-5) kategori Sangat Baik, 25% (ranking 6-10) Baik, 25% (ranking 11-15) Sedang, dan 25% (ranking 15-20) Rendah.

Selanjutnya kita kelompokkan lagi ke dalam 5 kelompok heterogen/asal (A,B,C,D,E). Indeks 1 untuk mhs dari kategori sangat baik, 2 dari kategori baik, 3 untuk kategori sedang, dan 4 untuk kategori rendah. Tiap kelompok (kelompok asal) akan berisi:

Kelompok A (A1,A2,A3,A4)

Kelompok B (B1,B2,B3,B4)

Kelompok C (C1,C2,C3,C4)

Kelompok D (D1,D2,D3,D4)

Kelompok E (E1,E2,E3,E4)



Setelah itu kita bentuk kelompok ahli atau expert

Kelompok 1 (A1,B1,C1,D1,E1), materi worksheet 1
(pencerminan pada garis $y=x$, $y=-x$, garis $x=h$, $y=h$ dan pencerminan pada sumbu koordinat)

Kelompok 2 (A2,B2,C2,D2,E2), materi worksheet 2 (translasi pada koordinat Kartesius dan gabungan 2 translasi)

Kelompok 3 (A3,B3,C3,D3,E3), materi worksheet 3 (menyatakan translasi dalam vektor kolom)

Kelompok 4 (A4,B4,C4,D4,E4), materi worksheet 4
(pencerminan pada sumbu x , pada sumbu y , sifat-sifat pencerminan)



PEMBAGIAN BERDASARKAN RANGKING (20 MHS):

SANGAT BAIK (1,2,3,4,5) -> 1

BAIK (6,7,8,9,10) -> 2

SEDANG (11,12,13,14,15) -> 3

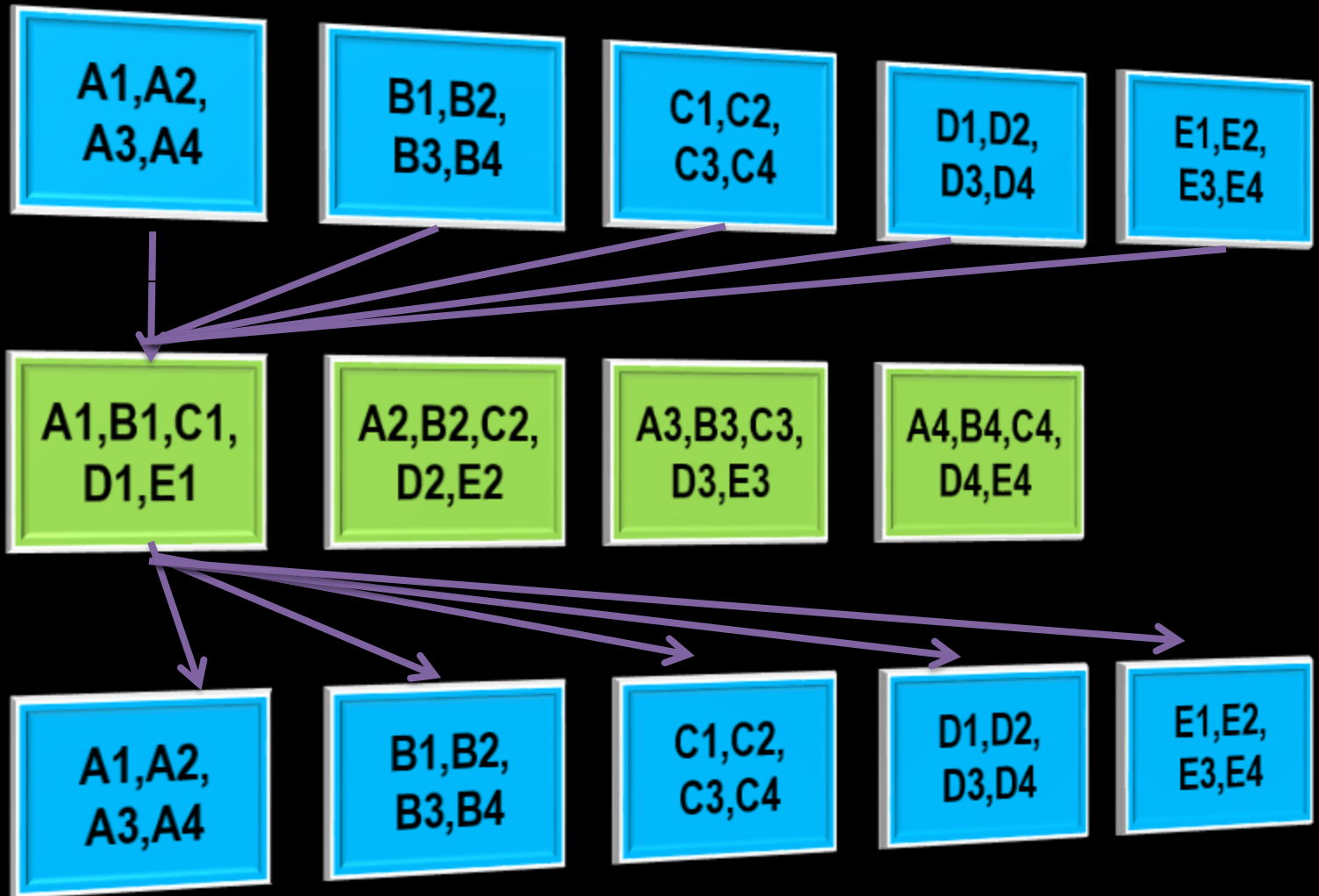
RENDAH (16,17,18,19,20) -> 4

SGT BAIK
A1,B1,C1,
D1,E1

BAIK
A2,B2,C2,
D2,E2

SEDANG
A3,B3,C3,
D3,E3

RENDAH
A4,B4,C4,
D4,E4





SINTAKS MODEL TUTORIAL BERBASIS KONTEKSTUAL

1. **Constructivism**: Kembangkan pemikiran bahwa mhs akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilannya
2. **Inquiry** : Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik
3. **Questioning** : Kembangkan sifat ingin tahu mahasiswa dengan bertanya
4. **Learning Community** : Ciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok)
5. **Modeling** : Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran
6. **Reflection** : Lakukan refleksi di akhir pertemuan
7. **Authentic Assessment** : Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara



MODEL TUTORIAL BERBASIS INKUIRI

1. Menyajikan pertanyaan atau masalah
 2. Menyusun hipotesis
 3. Merancang percobaan
4. Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi
5. Mengumpulkan dan menganalisis data
 6. Membuat kesimpulan





SINTAKS MODEL TUTORIAL BERBASIS KETERAMPILAN PROSES SAINS

1. Pemberian motivasi
2. Pengajuan masalah
3. Opini mahasiswa
 4. Kegiatan
 5. Kesimpulan
6. Penguatan dan pemantapan





Tugas Individual (10 Menit)

1. Tentukan kompetensi yang harus dicapai oleh mahasiswa dalam mengikuti tutorial mata kuliah yang menjadi tanggung jawab Anda!
2. Tentukan materi yang akan mendukung tercapainya kompetensi tersebut!
3. Pilih model tutorial yang sesuai dengan kompetensi dan materi yang akan Anda sampaikan!





Tugas individual lanjutan)

4. Kembangkan hasil tugas tersebut ke dalam SAT mini untuk waktu tampil 15 menit.
5. Siapkan alat bantu tutorial yang diperlukan sesuai dengan model yang Anda kembangkan.
6. SAT mini ini akan dipresentasikan dalam kelompok kelas serumpun.





Tugas Kelompok

- Kelas dibagi menjadi 4 kelompok (@ 10 orang).
- Setiap individu di masing-masing kelompok diwajibkan:
 - Menyiapkan rancangan SAT untuk acara Tutorial Mini (20').
 - Melakukan simulasi tutorial (15').
 - Saat simulasi berlangsung salah satu dari anggota kelas bertugas menjadi pengamat.
- Setelah simulasi, dilakukan diskusi kelas dalam panduan fasilitator.





METODE TUTORIAL

- Cara yang digunakan oleh tutor untuk menyampaikan isi materi program tutorial kepada mahasiswa;
- Pemilihan metode tutorial harus didasarkan pada kompetensi tutorial yang harus dimiliki oleh mahasiswa;
- Digunakan untuk melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses tutorial





RAGAM METODE TUTORIAL

- ❑ *Lecture* / presentasi
- ❑ *Brain storming* / curah pendapat
- ❑ *Discussion* / diskusi
- ❑ *Cooperative learning* / belajar kooperatif
- ❑ *Drill and practice* / latihan berulang
- ❑ *Problem solving* / pemecahan masalah
- ❑ *Inquiry* / inkuiri
- ❑ *Simulation* / simulasi
- ❑ *Game* / permainan
- ❑ *Demonstration* / demonstrasi
- ❑ *Experiment* / eksperimen





LECTURE ATAU PRESENTASI

- Merupakan metode tutorial dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah mahasiswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif.
- Metode ini disebut juga dengan metode kuliah atau metode pidato.
- Banyak digunakan dalam aktivitas pelatihan.
- Tutor/ presenter harus memiliki pengetahuan tinggi dan mampu menyajikan substansi dengan baik.
- Tutor/ presenter perlu memperhatikan tingkat pengetahuan mahasiswa/ peserta.





Kelebihan dan Kekurangan

- Kelebihan, materi yang diberikan terurai dengan jelas.
- Kelemahan, tutor lebih aktif sedangkan mahasiswa pasif, mahasiswa seakan diharuskan mengikuti segala apa yang disampaikan oleh tutor.

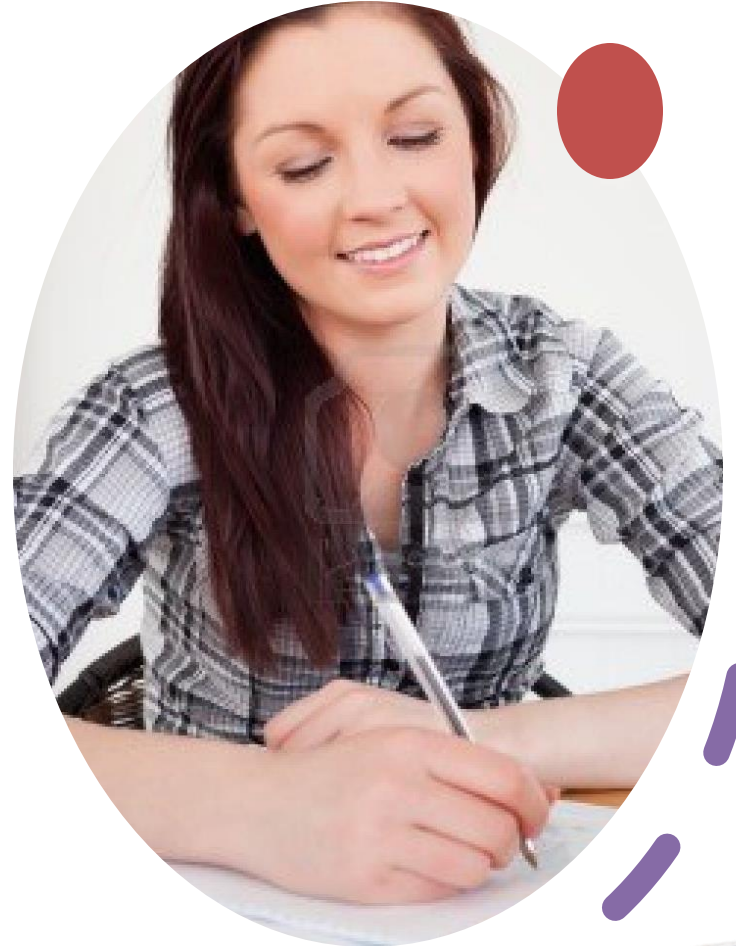




Prosedur Pelaksanaan

A. Tahap Persiapan

- Menentukan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh mahasiswa
- Menentukan materi yang akan diajarkan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.
- Menyusun langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan
- Menyiapkan bahan presentasi





B. Tahap Pelaksanaan

1. Pembukaan.

Langkah pembukaan dalam metode ceramah merupakan langkah yang menentukan. Keberhasilan pelaksanaan ceramah sangat ditentukan oleh langkah ini.

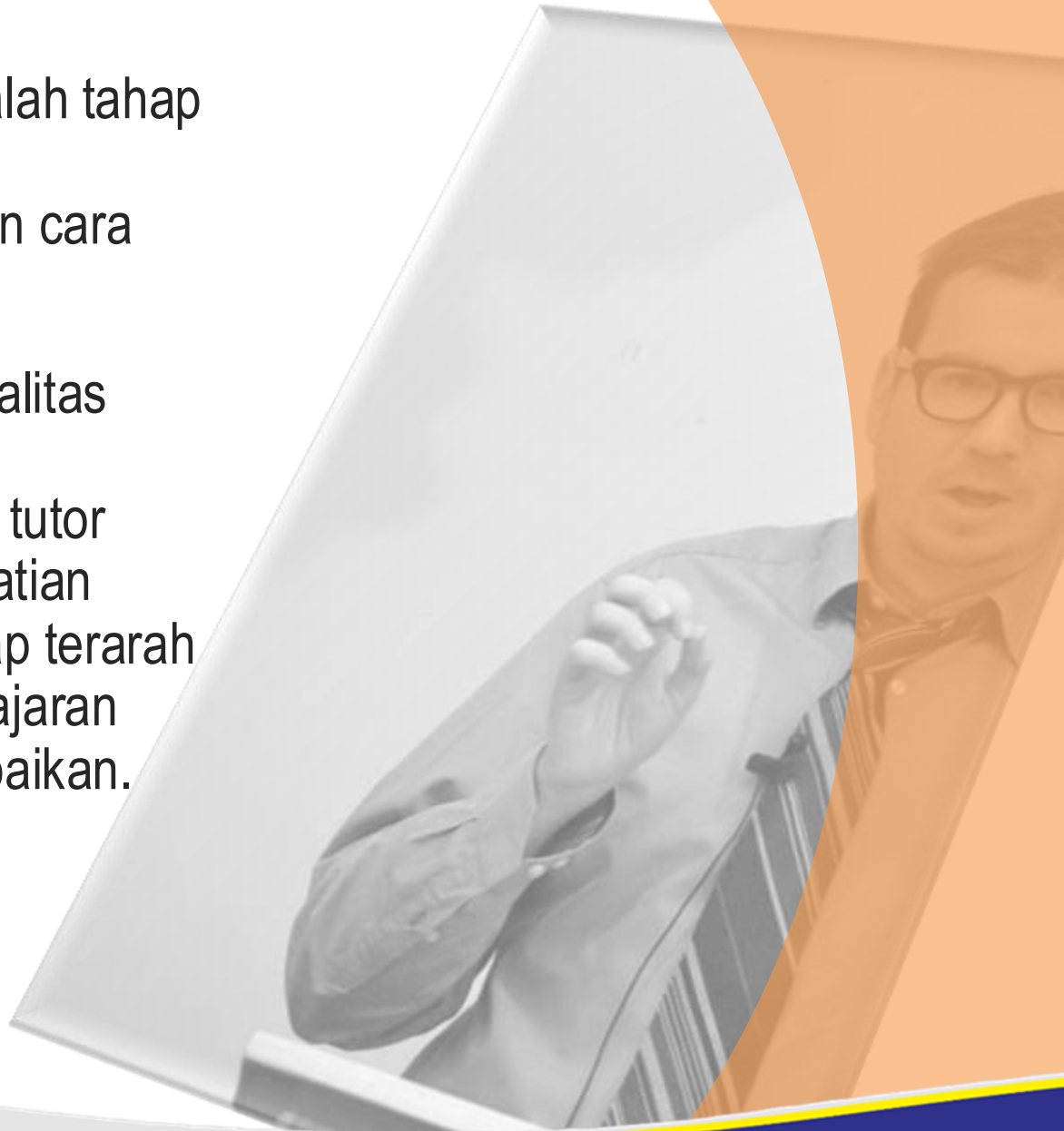




Penyajian.

- a. Tahap penyajian adalah tahap penyampaian materi pembelajaran dengan cara bertutur.

- b. Agar ceramah berkualitas sebagai metode pembelajaran, maka tutor harus menjaga perhatian mahasiswa agar tetap terarah pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan.



C. Penutup

1. Ceramah harus ditutup dengan ringkasan pokok-pokok materi agar materi tutorial yang sudah dipahami dan dikuasai mahasiswa tidak hilang kembali.
2. Ciptakanlah kegiatan-kegiatan yang memungkinkan siswa tetap mengingat materi pembelajaran. Perlu diperhatikan, bahwa ceramah akan berhasil baik jika mahasiswa mampu mengingat dan memahami apa yang disampaikan.





DEMONSTRATION

- Demonstrasi adalah cara penyajian tutorial dengan memperagakan dan mempertunjukkan pada mahasiswa tentang suatu proses, situasi atau gejala tertentu baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan.
- Metode Demonstrasi biasanya berkenaan dengan tindakan-tindakan atau prosedur yang dilakukan, misalnya: proses mengerjakan sesuatu, proses menggunakan sesuatu, membandingkan suatu cara dengan cara lain, atau untuk mengetahui/melihat kebenaran sesuatu.



TUJUAN

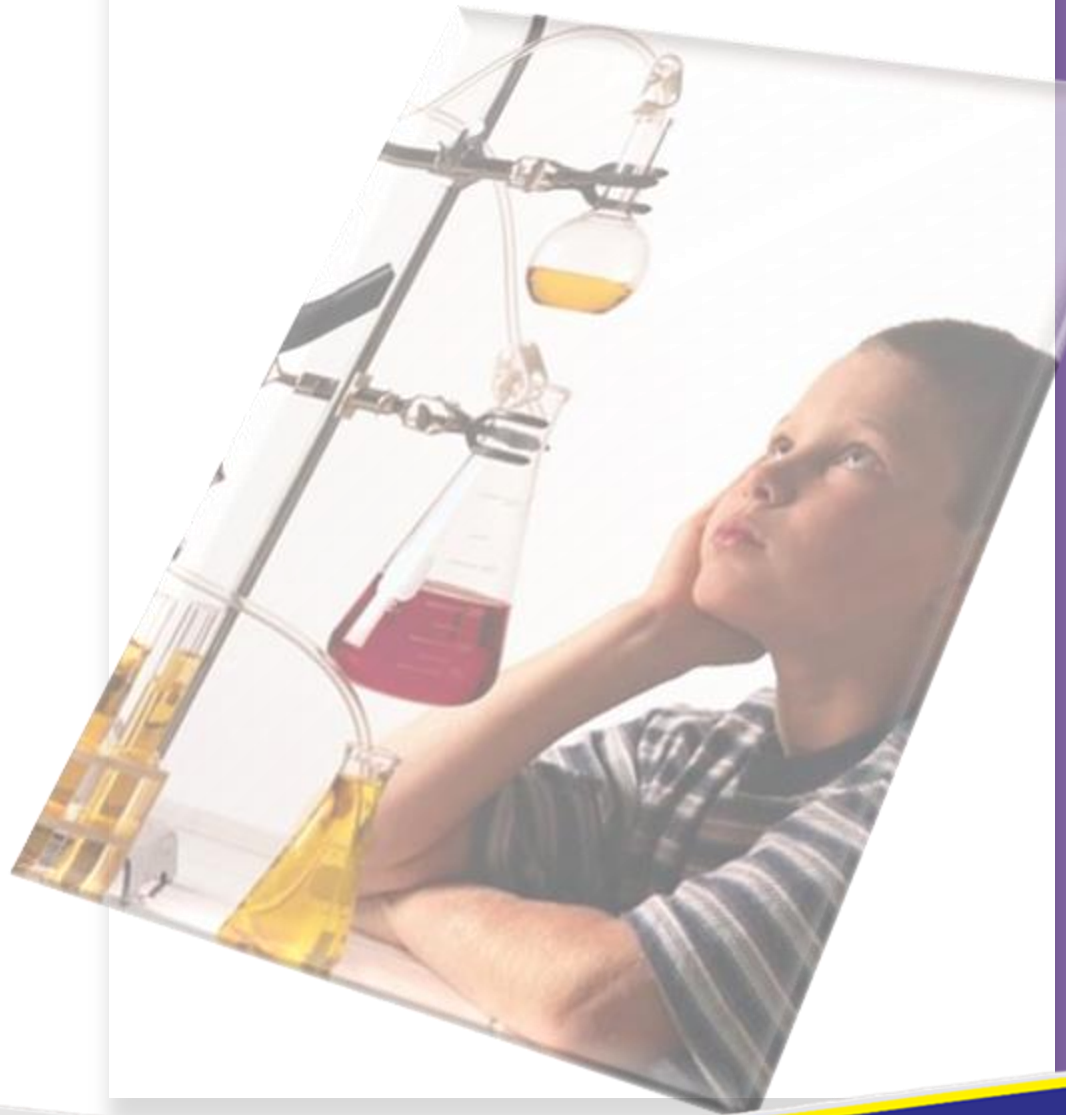
- Untuk mengajarkan suatu proses atau prosedur yang harus dikuasai oleh mahasiswa.
- Mengkonkretkan informasi atau penjelasan.
- Mengembangkan kemampuan pengamatan secara bersama-sama.





ALASAN PENGGUNAAN

- Karena tujuan dan sifat materi pelajaran yang menuntut dilakukan peragaan berupa demonstrasi.
- Gaya belajar mahasiswa yang berbeda-beda, ada yang visual, auditorial, dan kinestetik.

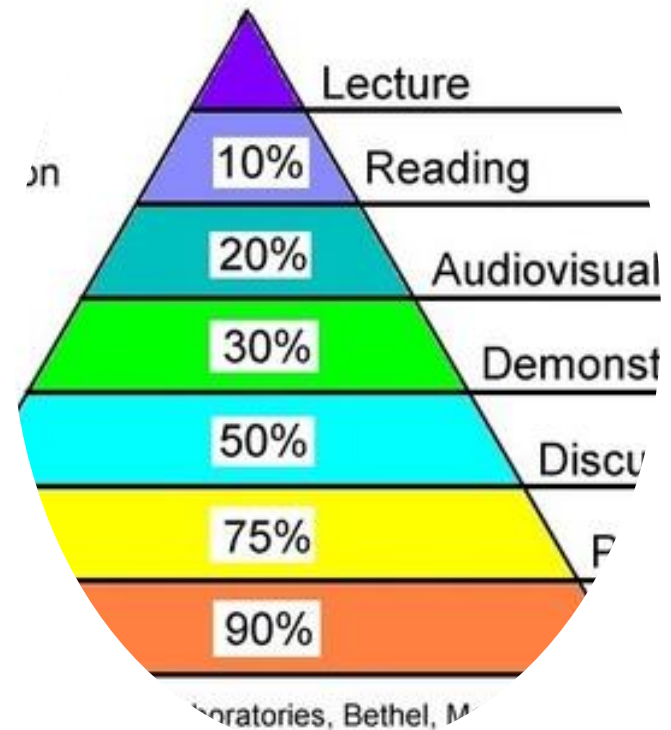




KELEBIHAN

- Pelajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkret sehingga tidak terjadi verbalisme.
- Proses pembelajaran akan sangat menarik, sebab mahasiswa tak hanya mendengar tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi.
- Memungkinkan mahasiswa lebih aktif dan kritis.

Learning Pyra





KEKURANGAN

- Tidak semua tutor dapat melakukan demonstrasi dengan baik.
- Terbatasnya sumber belajar, alat pelajaran, media pembelajaran, situasi yang sering tidak mudah diatur dan terbatasnya waktu.
- Demonstrasi memerlukan waktu yang lebih banyak dibanding dengan metode ceramah dan tanya jawab.
- Metode demonstrasi memerlukan persiapan dan perancangan yang matang.





CARA MENGATASI KETERBATASAN

- Tutor harus terampil melakukan demonstrasi.
- Melengkapi sumber, alat dan media pembelajaran yang diperlukan untuk demonstrasi.
- Mengatur waktu sebaik mungkin.
- Membuat rancangan dan persiapan demonstrasi sebaik mungkin.





LANGKAH-LANGKAH PELAKSANAAN

A. Kegiatan Persiapan

1. Menentukan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh mahasiswa
2. Menentukan materi yang akan diajarkan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.
3. Menyusun langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan
4. Melakukan uji coba termasuk penggunaan alat yang akan digunakan.





B. Kegiatan Pelaksanaan

1. Kegiatan Pembukaan

- a. Aturlah tempat duduk yang memungkinkan setiap mahasiswa dapat memperhatikan apa yang didemonstrasikan.
- b. Lakukan apersepsi (*ice breaking*, kuis, dll).
- c. Timbulkan motivasi dengan mengemukakan anekdot atau kasus di masyarakat yang ada kaitannya dengan materi yang akan didemonstrasikan.
- d. Kemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh mahasiswa dan juga tugas-tugas apa yang harus dilakukan saat atau setelah demonstrasi nanti.



b. Kegiatan Inti

- Mulailah melakukan demonstrasi sesuai yang telah direncanakan dan dipersiapkan.
- Pusatkan perhatian mahasiswa kepada hal-hal penting yang harus dikuasai dari demonstrasi yang dilakukan tersebut sehingga semua mahasiswa mengikuti jalannya demonstrasi dengan baik.
- Ciptakan suasana kondusif dan hindari suasana yang menegangkan.
- Berikan kesempatan kepada mahasiswa untuk aktif dan kritis selama mengikuti proses demonstrasi termasuk memberi kesempatan bertanya dan komentar-komentar.





c. Kegiatan Akhir

- Meminta mahasiswa merangkum atau menyimpulkan pokok-pokok atau langkah- langkah dari kegiatan demonstrasi.
- Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami.
- Melakukan evaluasi, baik evaluasi hasil belajar maupun evaluasi tentang jalannya proses demonstrasi.
- Tindak lanjut , baik berupa tugas-tugas berikutnya maupun tugas-tugas untuk mendalami materi yang baru diajarkan.





EXPERIMENT

- Eksperimen adalah percobaan untuk membuktikan suatu pertanyaan atau hipotesis tertentu. Eksperimen dapat dilakukan di dalam laboratorium maupun di luar laboratorium.
- Metode eksperimen dalam tutorial adalah cara penyajian bahan tutorial yang memungkinkan mahasiswa melakukan percobaan untuk membuktikan sendiri suatu pertanyaan atau hipotesis yang dipelajari.





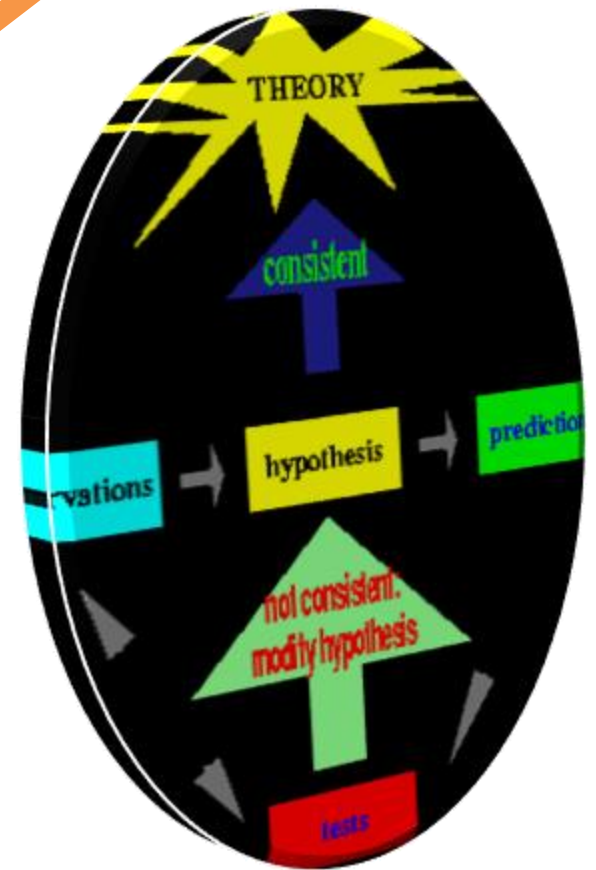
- Dengan metode eksperimen mahasiswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti proses, mengamati suatu obyek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang suatu objek, keadaan atau proses tertentu.
- Peranan tutor dalam metode eksperimen adalah memberi bimbingan agar eksperimen itu dilakukan dengan teliti sehingga tidak terjadi kekeliruan atau kesalahan.





TUJUAN

- Mahasiswa mampu menyimpulkan fakta-fakta, informasi atau data yang diperoleh.
- Mahasiswa mampu merancang, mempersiapkan, melaksanakan dan melaporkan percobaannya.
- Mahasiswa mampu menggunakan logika berpikir induktif untuk menarik kesimpulan dari fakta, informasi atau data yang dikumpulkan melalui percobaan.
- Mahasiswa mampu berpikir sistematis, disiplin tinggi, bertindak teratur dan rapi.





ALASAN PENGGUNAAN

- Dapat menumbuhkan cara berpikir rasional dan ilmiah.
- Dapat memungkinkan mahasiswa belajar secara aktif dan mandiri.
- Dapat mengembangkan sikap dan perilaku kritis, tidak mudah percaya sebelum ada bukti-bukti nyata.





KELEBIHAN

- Mahasiswa lebih percaya pada kebenaran dan kesimpulan percobaannya daripada menurut cerita orang atau buku.
- Mahasiswa terlibat aktif dalam hal pengumpulan fakta, informasi atau data yang diperlukan melalui percobaan yang dilakukannya.
- Dapat digunakan untuk melaksanakan prosedur metode ilmiah dan berpikir ilmiah.
- Materi yang dipelajari akan diingat lebih baik dan tahan lama.
- Menghilangkan verbalisme.





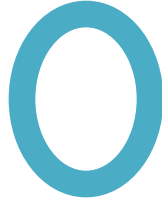
KEKURANGAN

- Memerlukan peralatan dan bahan percobaan yang lengkap serta umumnya mahal.
- Umumnya memerlukan waktu lama.
- Kesalahan dalam eksperimen akan berakibat pada kesalahan kesimpulannya.





CARA MENGATASI KELEMAHAN



- Tutor harus menjelaskan secara gamblang hasil yang ingin dicapai dengan eksperimen.
- Tutor harus menjelaskan prosedur eksperimen, bahan-bahan eksperimen yang diperlukan, peralatan yang diperlukan dan cara penggunaannya, variabel yang perlu dikontrol, dan hal yang perlu dicatat selama eksperimen.
- Mengawasi pelaksanaan eksperimen dan memberi bantuan jika mahasiswa mengalami kesulitan.
- Meminta setiap mahasiswa melaporkan proses dan hasil eksperimennya, membandingkan dan mendiskusikannya, untuk mengetahui kekeliruan yang mungkin terjadi.



LANGKAH-LANGKAH PELAKSANAAN

- Kegiatan Persiapan
- Merumuskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan metode eksperimen.
- Menyiapkan materi pembelajaran yang diajarkan melalui eksperimen.
- Menyiapkan alat, sarana, dan bahan yang diperlukan dalam eksperimen.
- Menyiapkan panduan prosedur pelaksanaan eksperimen, termasuk LKS.





B. KEGIATAN PELAKSANAAN

1. Kegiatan Pembukaan

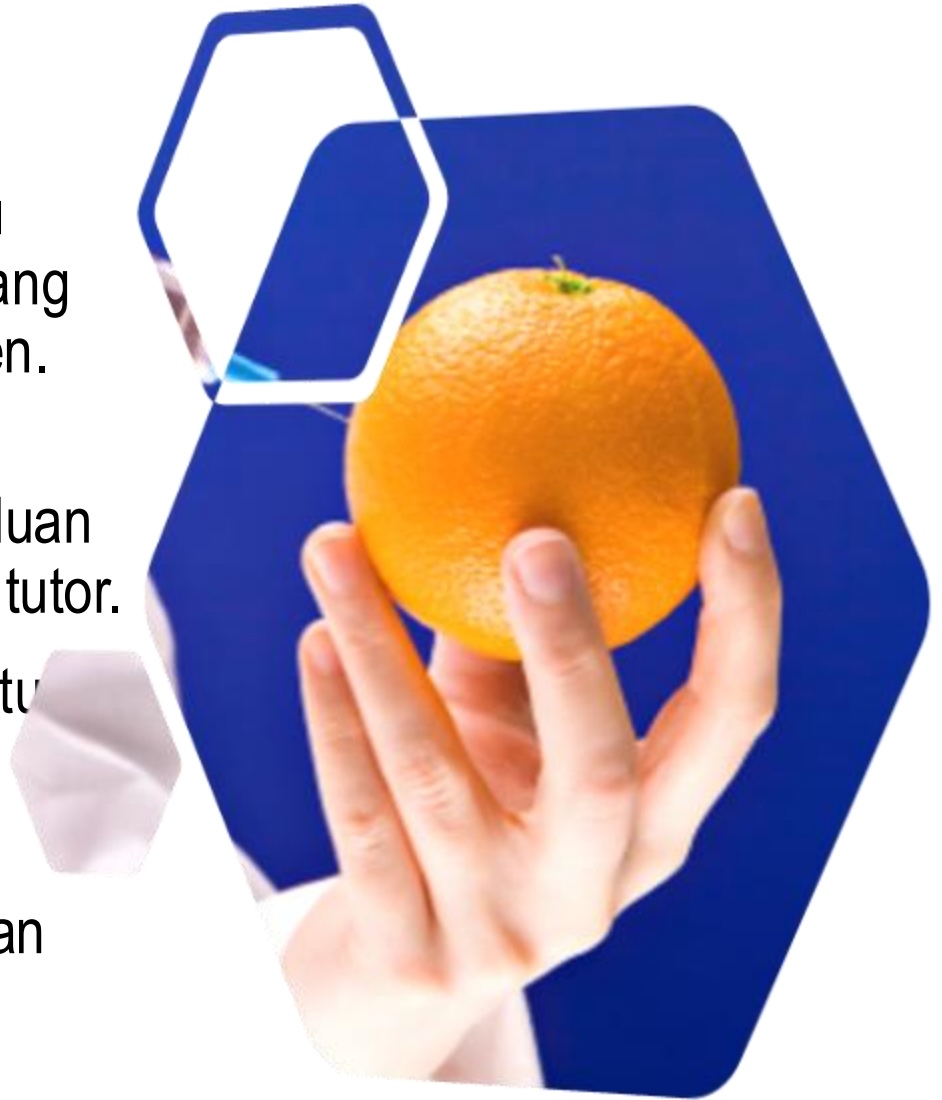
- Jika diperlukan, tanyakan materi pelajaran yang telah diajarkan minggu lalu (apersepsi).
- Memotivasi mahasiswa dengan mengemukakan cerita anekdot yang ada kaitannya dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.
- Mengemukakan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan prosedur eksperimen yang akan dilakukan.





2. Kegiatan Inti

- a. Mahasiswa diminta membantu menyiapkan alat dan bahan yang akan dipakai dalam eksperimen.
- b. Mahasiswa melaksanakan eksperimen berdasarkan panduan dan LKS yang telah disiapkan tutor.
- c. Tutor memonitor dan membantu mahasiswa yang mengalami kesulitan.
- d. Pelaporan hasil eksperimen dan diskusi balikan





3. Kegiatan Akhir

- a. Tutor meminta mahasiswa untuk merangkum hasil eksperimen.
- b. Tutor mengadakan evaluasi hasil dan proses eksperimen.
- c. Tindak lanjut, meminta mahasiswa yang belum menguasai materi eksperimen untuk mengulang lagi eksperimennya, dan bagi yang sudah menguasai diberi tugas untuk pendalaman.



BRAIN STORMING / CURAH PENDAPAT

- Digunakan untuk kelas berukuran kecil maupun besar.
- Memusatkan perhatian mahasiswa pada sebuah topik atau isu yang dibahas.
- Dimulai dengan aktivitas tutor menerangkan topik atau isu yang akan dibahas.
- Mahasiswa diminta untuk mengemukakan pendapat dan gagasan terkait dengan isu yang dibahas.





BRAIN STORMING/CURAH PENDAPAT (LANJUTAN)

- Instruktur dan mahasiswa menjadi pendengar aktif.
- Mahasiswa berlatih berani mengemukakan pendapat dan juga aktif sebagai pendengar.
- Setiap orang yang ada didalam kelas wajib menghargai pendapat orang lain.





TUJUAN METODE CURAH PENDAPAT

- Memfokuskan perhatian mahasiswa pada topik atau isu tertentu.
- Menghasilkan gagasan-gagasan suatu isu.
- Melatih mahasiswa untuk menghargai pendapat orang lain dan menghormati perbedaan pandangan.
- Mendorong mahasiswa untuk mau berbagi pendapat dan gagasan.
- Memperkenalkan cara mengumpulkan ide dan gagasan untuk memecahkan masalah.
- Melatih keberanian mahasiswa untuk berkontribusi dengan cara mengungkapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dipelajari.





DISCUSSION / DISKUSI

- Pengungkapan peserta tentang suatu pandangan dan pendapat secara verbal.
- Setiap peserta memiliki kesempatan untuk bertanya, mengajukan pandangan atau pendapat.
- Tutor atau trainer tidak perlu mengkritik pandangan atau pendapat peserta.
- Tutor atau pelatih berperan dalam membuat peserta terlibat aktif dalam diskusi.





TUJUAN DISKUSI

- Membantu peserta memahami suatu konsep atau isu.
- Mendorong munculnya pemikiran baru dan gagasan baru.
- Memberi kesempatan pada semua peserta untuk terlibat aktif dalam pertukaran ide atau gagasan.
- Mendorong munculnya interaksi positif dan aktif dalam kelompok.





PROBLEM SOLVING/PEMECAHAN MASALAH

- Merupakan aktivitas pembelajaran yang membantu mahasiswa menguasai kemampuan dalam memecahkan masalah.
- Diterapkan dengan cara menemukan kemungkinan solusi yang dapat dilakukan oleh peserta untuk menguasai suatu permasalahan.



TUJUAN PEMECAHAN MASALAH

- Melatih peserta berfikir sistematis dalam mencari solusi terhadap permasalahan.
- Mengajarkan kemampuan menemukan penyebab permasalahan sebelum mencari solusi.
- Melatih membuat keputusan untuk menerapkan solusi terbaik dalam mengatasi permasalahan.





PEMECAHAN MASALAH REFLEKTIF

- Mendefinisikan masalah;
- Menganalisis masalah;
- Menetapkan kriteria;
- Menemukan solusi; dan
- Melaksanakan tindakan.



PEMECAHAN MASALAH KREATIF

- *Orientasi:*
- *Persiapan dan analisis:*
- *Curah pendapat:*
- *Inkubasi:*
- *Sintesis dan verifikasi:*





COOPERATIVE LEARNING/ BELAJAR KOOPERATIF

Belajar kooperatif merupakan pembelajaran yang mendorong kemampuan untuk bekerjasama sosial maupun akademik bagi peserta.





TUJUAN *COOPERATIVE LEARNING*/BELAJAR KOOPERATIF

- Meningkatkan saling ketergantungan dan kerjasama dalam kelas
- Sebagai sarana efektif apabila kerjasama sosial menjadi tujuan atau sasaran kegiatan
- Mendorong peserta saling belajar satu sama lain
- Peserta saling berinteraksi dalam tim untuk mencapai tujuan yang sama
- Keberhasilan tim sangat bergantung pada kerjasama antar anggotanya





DRILL AND PRACTICE/ LATIHAN BERULANG

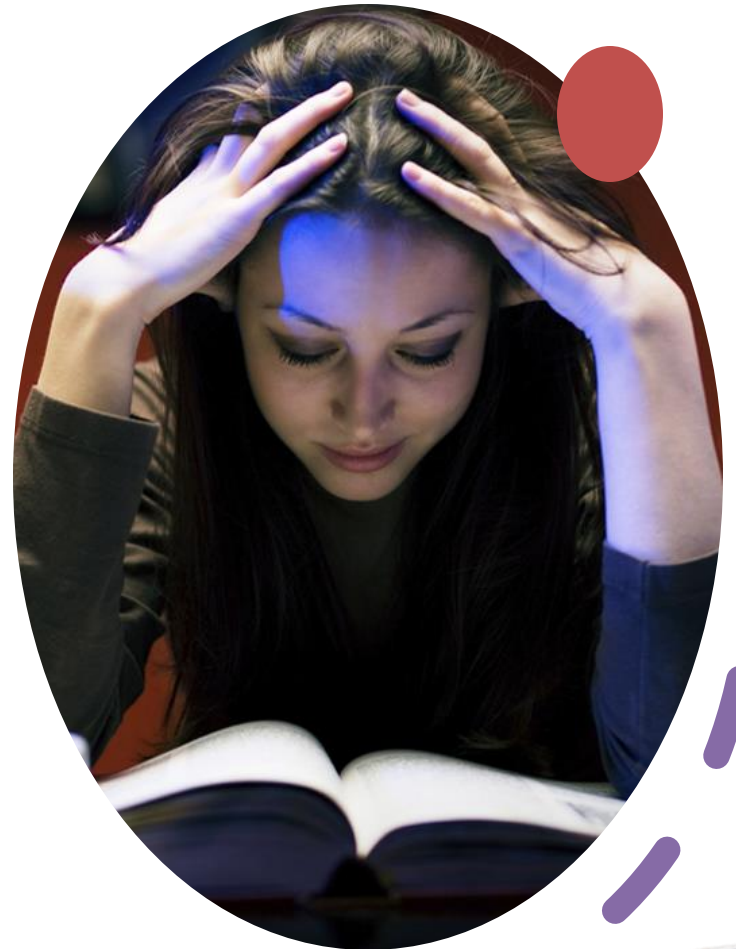
- Metode *drill and practice* telah dikenal luas dikalangan pelatih.
- Membuat seseorang kompeten melalui latihan yang berulang.
- Mahasiswa harus menguasai pengetahuan dan keterampilan secara bertahap.
- Metode *drill practice* seperti aktivitas menghafal yang memerlukan pengulangan atau repetisi latihan keterampilan tertentu.





***INQUIRY/* PENCARIAN**

- Memberi kesempatan kepada peserta untuk mengumpulkan data dan informasi terkait isu dan masalah yang dihadapi.
- Memerlukan interaksi intensif diantara mahasiswa, tutor, sumber dan lingkungan belajar.





TUJUAN METODE INQUIRY

- Membuat peserta terlibat aktif dalam proses tutorial;
- Membangkitkan minat belajar dan rasa ingin tahu terhadap isi atau materi pelatihan;
- Melatih kemampuan bertanya kritis;
- Melatih kemampuan menganalisis masalah;
- Mengaitkan pengetahuan yang telah dikuasai dengan pengetahuan yang akan diketahui oleh peserta;
- Melatih kemampuan mengembangkan, mengklarifikasi dan menguji hipotesis; dan
- Melatih kemampuan berfikir sebab akibat.





INDUCTIVE INQUIRY

The information-seeking process of the inductive inquiry method helps students to establish facts, determine relevant questions, develop ways to pursue these questions, and build explanations. Students are invited to develop and support their own hypotheses.

cases

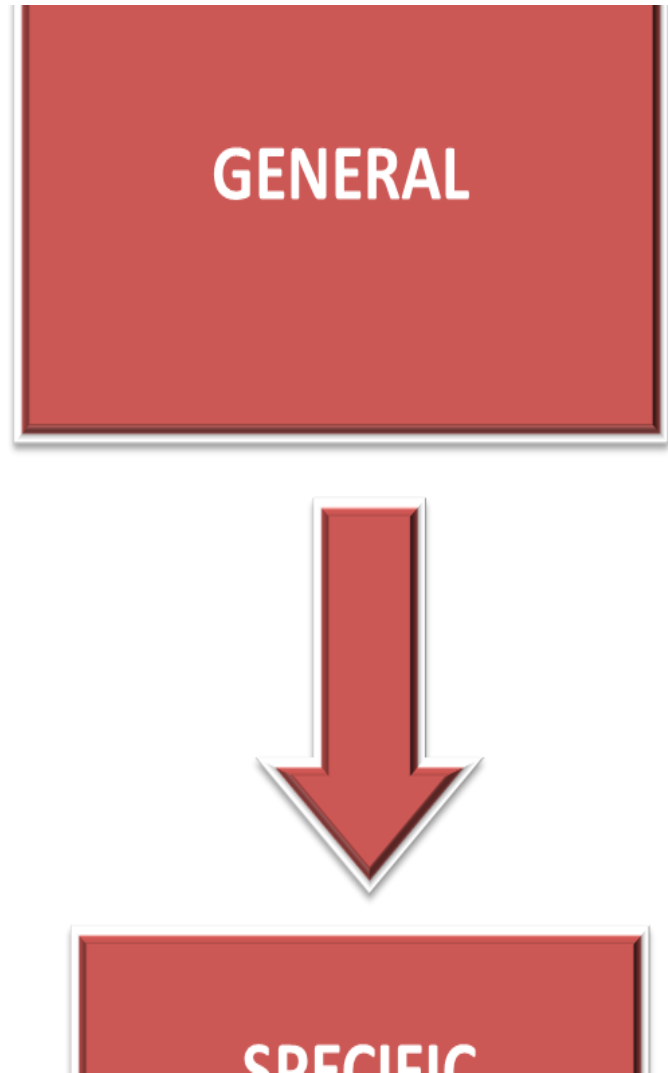


Hypotheses



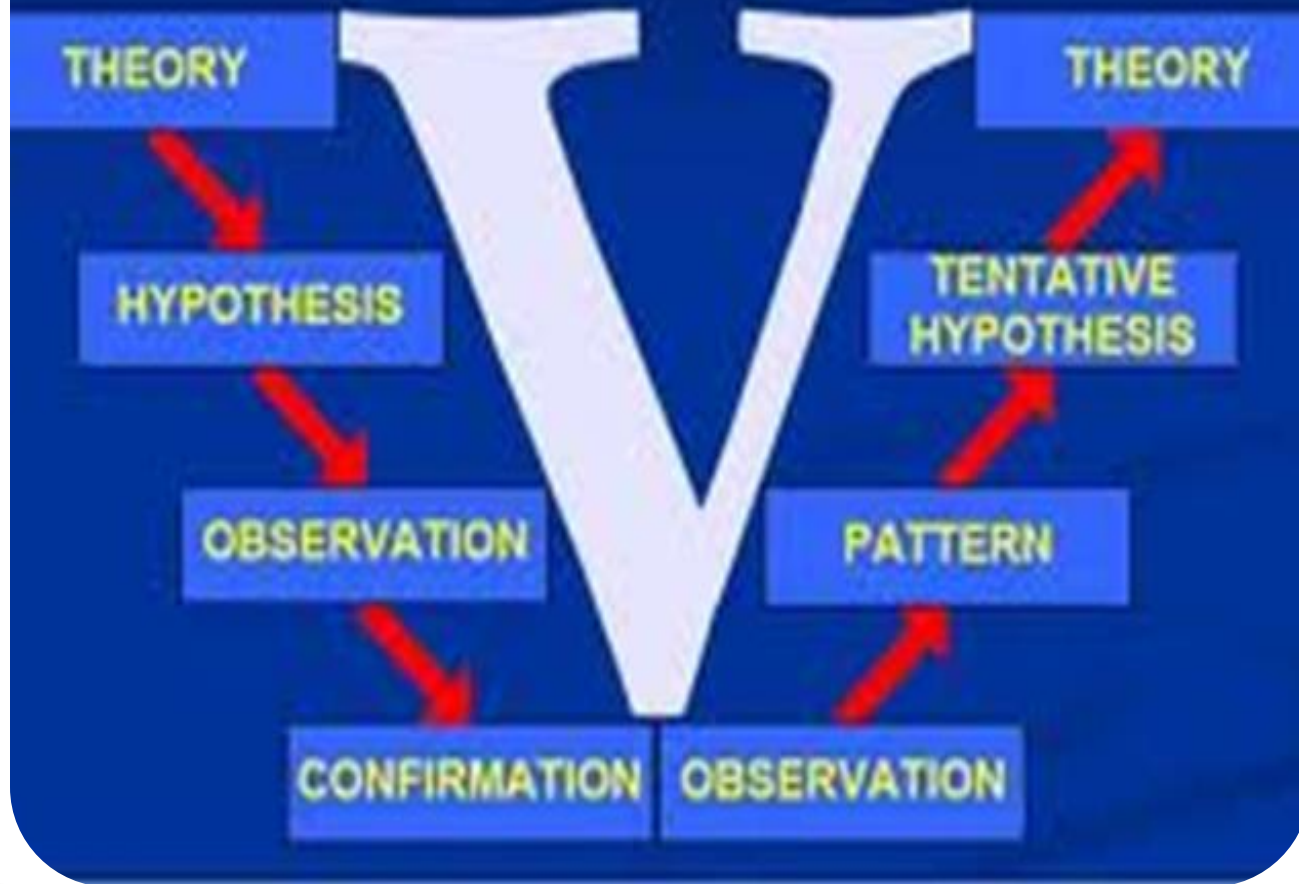
DEDUCTIVE INQUIRY

The focus in deductive inquiry is on moving students from a generalized principle to specific instances that may be subsumed logically within generalizations.





Deductive Vs. Inductive





PERMAINAN ATAU GAMES

- Mempunyai nilai motivasi tinggi.
- Peserta mengikuti prosedur untuk mencapai tujuan.
- Sesuai untuk materi yang berulang
- Menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah.
- Mempunyai aturan.
- Melibatkan unsur kompetitif : ada *reward* dan *punishment*.
- Pemain menghadapi standar internal dan eksternal.





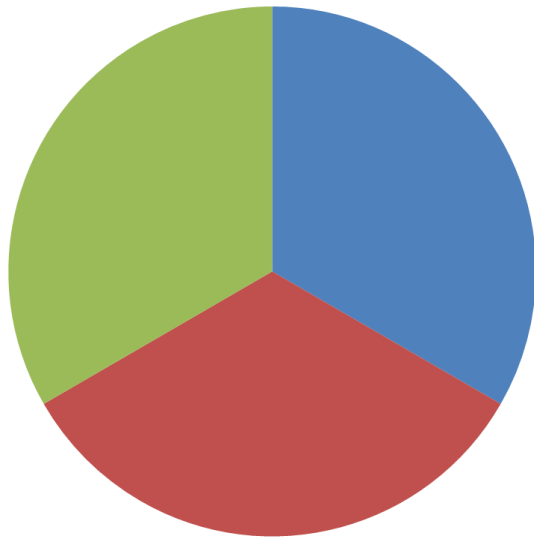
SIMULASI

- Simulasi memungkinkan mahasiswa belajar dalam situasi seperti nyata.
- Mampu meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan komunikasi
- Memungkinkan kerja kelompok dan kerjasama.

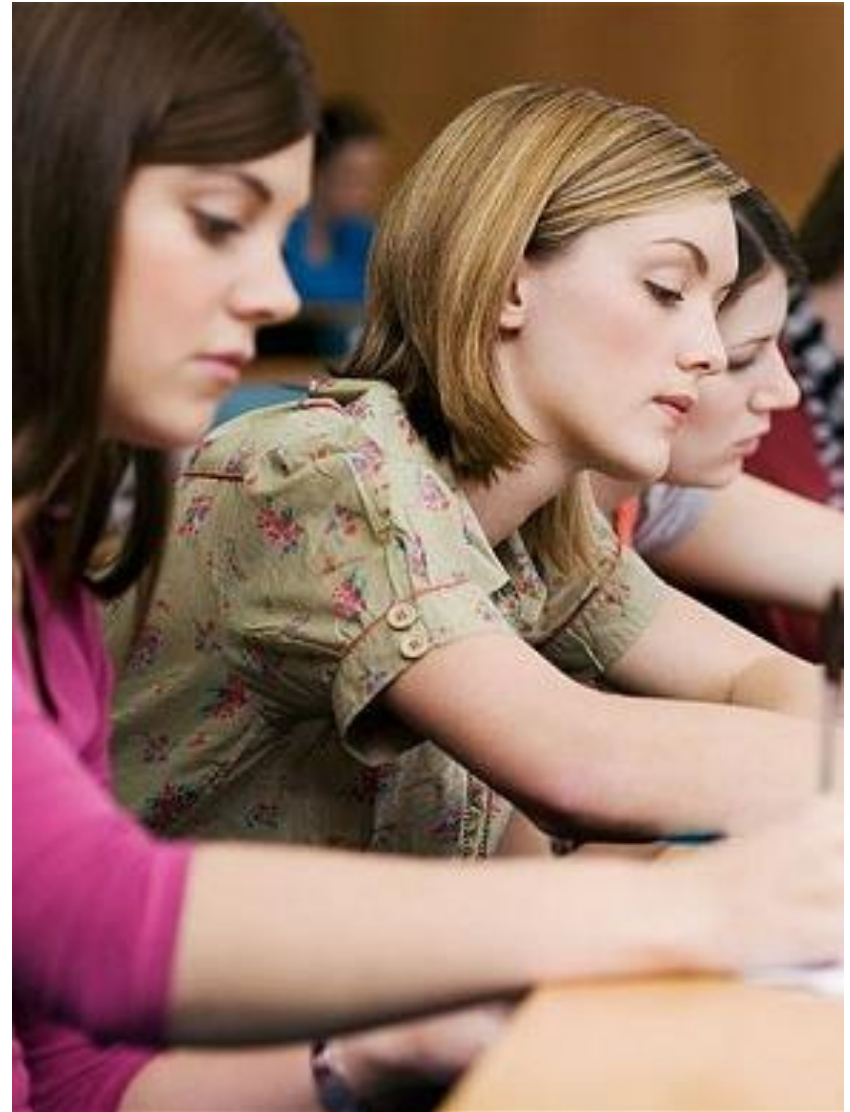




KOMPETENSI



- KOGNITIF
- AFEKTIF
- PSIKOMOTOR





IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN

METODE	KOMPETENSI		
	KOGNITIF	AFEKTIF	PSIKOMOTOR
Lecture			
Brainstorming			
Discussion			
Cooperative learning			
Drill & practice			
Problem solving			
Inquiry			
Demonstration			
Games			
Simulation			
Experiment			



THANK
YOU

لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ

