

# GENERATION Z



**PARADIGMA SCL**

**Engaging Innovative**  
Practical makes me think  
**Supportive** Their feedback helps me improve  
Realistic  
Connected  
Visual  
Social  
Technology  
Education  
Enthusiastic  
Communicates well  
Organised  
Authoritative  
Reliable  
Cares  
**Inspiring**  
Encouraging  
**Collaboartive**  
Clear  
**Passionate**  
Open to new ideas  
makes me valuable skills

Syamsul Arifin  
HP : 081-2354-2233  
syamp3ai@gmail.com.  
syamsul@ep.its.ac.id

# PENGERTIAN SCL

**Student-Centered learning (SCL)** adalah sebuah pendekantan atau paradigma pembelajaran yang meletakan pebelajara (mahasiswa) pada pusat proses pembelajaran (*the center of the learning process*).

dg beberapa elemen SCL:

1. Menitik beratkan pada pembelajaran aktif dari pada pasif;
2. Penekanan pada pembelajaran dan pemahaman yang mendalam;
3. Peningkatan tanggung jawab dan akuntabilitas pebelajar;
4. Peningkatan rasa mandiri/otonomi pada pebelajara;
5. Sebuah interdependensi antara guru dan pelajar;
6. Saling menghormati dalam hubungan dosen dan pebelajar; dan
7. Pendekatan refleksif terhadap proses belajar mengajar oleh dosen dan pebelajar.



# Generation Era: trends and characteristics

Item	Invention	Full Adoption by industry	Lag time	Full adoption by schools	Lag time
Book	1450	1700	250	1850	400
Pencil	1825	1875	50	1925	100
Radio	1910	1940	30	Not yet	100+
TV	1945	1965	20	Not yet	60+
Computer	1985	2000	15	Not yet	25+
M-Phone	1990	2000	10	Not yet	20+

1945 1950 1955 1960 1965 1970 1975 1980 1985 1990 1995 2000 2005 2010 2015 2020 2025 .....



## Baby Boomers

### Era pembangunan

- Lahir pasca-Perang Dunia II di dunia yang semakin optimis dan stabil secara finansial;
- Disaksikan beberapa perubahan sosial yang penting - Gerakan Perempuan, Gerakan Hak Sipil, Gerakan Perdamaian,dll;
- Peningkatan kemakmuran menyebabkan konsumerisme tumbuh;
- Ditandai dg idealism dan kompetitif;

## Generation X

### “Latchkey Kids”

- Lahir ke dunia menyaksikan tren yang kuat terhadap “broken homes” dan ketidakpastian ekonomi;
- Menyukai popularitas dg budaya diskò dan hip-hop, dan era teknologi seperti Radio, TV, TV kabel dan video game;
- Ditandai sebagai individualis dan skeptis terhadap otoritas;

## Generation Y

### Millennial Generation

- Lahir ke dunia ditandai dengan meningkatnya dan konflik antar-masyarakat inter-regional;
- Lahir di era teknologi digital, budaya komunikasi instan melalui email dan pesan teks (SMS);
- Ditandai dg optimisme, *techcomfortable*, *styleconscious*, dan *brand loyal*;

## Generation Z

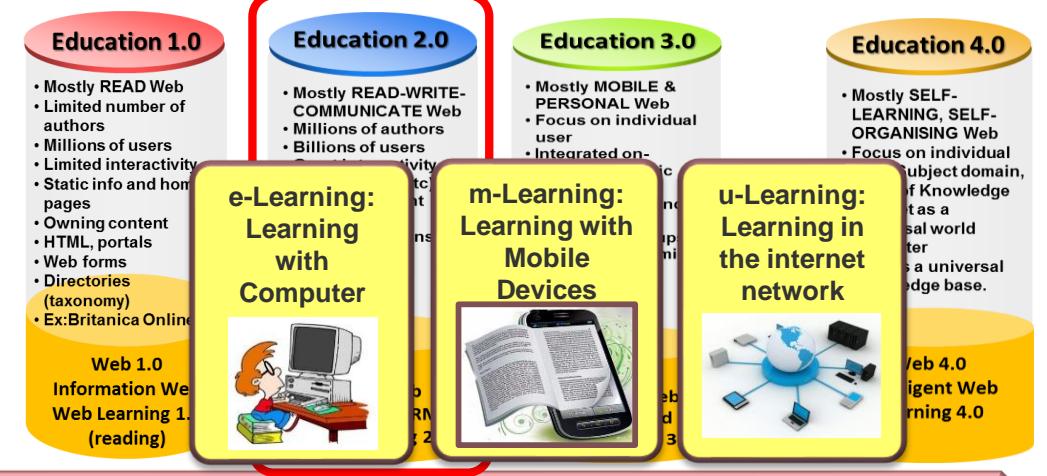
### Digital Natives

- Lahir ke dunia menghadapi tantangan seperti “terorisme” dan masalah lingkungan;
- Era meluasnya penggunaan gadget elektronik dan teknologi digital seperti situs internet dan jejaring social;
- Ditandai sebagai *Tech-Savvy*, terhubung secara global (di dunia maya), fleksibel dan lebih cerdas, dan toleran terhadap beragam budaya;

## Generation Alpha

### Google Kids

- Lahir ke dunia dalam era perlambatan pertumbuhan ekonomi yang meluas;
- Lebih *Tech-Savvy*, lebih cepat mengadopsi teknologi, berpendidikan, dan materialistik daripada generasi sebelumnya;
- Lebih focus pada teknologi;



Sumber: Consumers of Tomorrow, Insights and Observations About Generation Z, November 2011, Grail Research, a division of Integreon; Education 3.0 (2013), James G. Lengel, Teachers College Press, 2013.

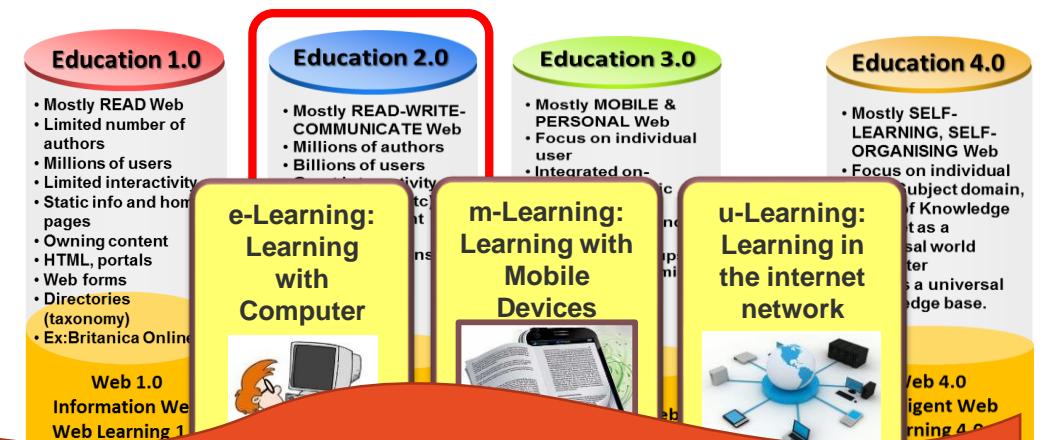
# Generation Era: trends and characteristics

Item	Invention	Full Adoption by industry	Lag time	Full adoption by schools	Lag time
Book	1450	1700	250	1850	400
Pencil	1800			1925	100
Radio				Not yet	100+
TV				Not yet	60+
Computer				Not yet	25+
MP3 Player					

1945

Era perubahan	Karakteristik
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lahir pasca-Perang Dunia yang semakin stabil secara finansial;</li> <li>Disaksikan beberapa perubahan sosial yang penting - Gerakan Perempuan, Gerakan Hak Sipil, Gerakan Perdamaian,dll;</li> <li>Peningkatan kemakmuran menyebabkan konsumerisme tumbuh;</li> <li>Ditandai dg idealism dan kompetitif;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketidakpastian ekonomi;</li> <li>Menyukai popularitas dg budaya diskò dan hip-hop, dan era teknologi seperti Radio, TV, TV kabel dan video game;</li> <li>Ditandai sebagai individualis dan skeptis terhadap otoritas;</li> </ul>

**Jika mahasiswa sulit belajar dengan cara dosen mengajar, mengapa tidak dosen mengajar dengan cara mahasiswa belajar**

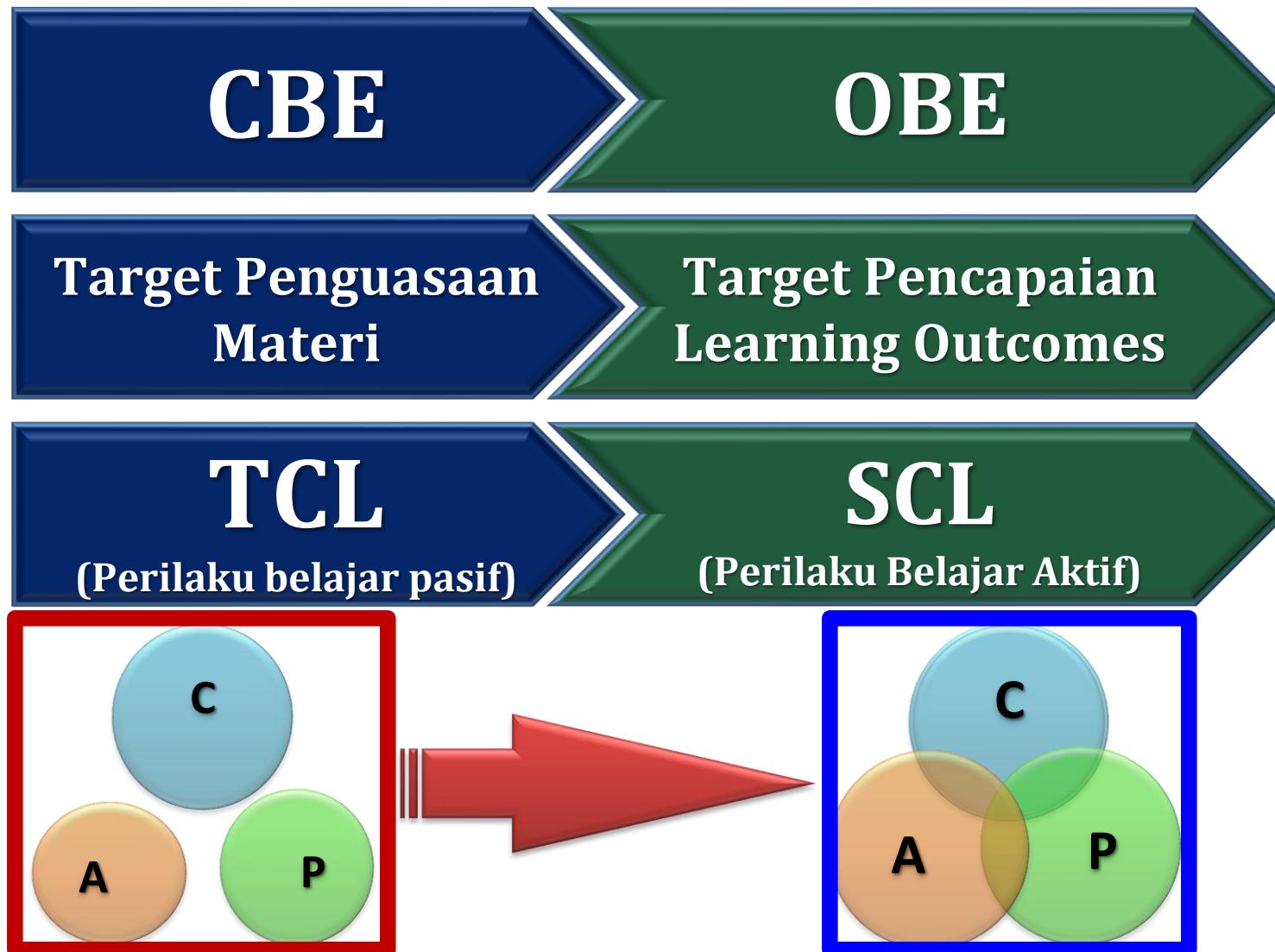


Lahir ke dunia ditandai dengan meningkatnya dan konflik antar-masyarakat inter-regional; Era meluasnya penggunaan gadget elektronik dan teknologi digital seperti situs internet dan jejaring social; Ditandai sebagai Tech-Savvy, terhubung secara global (di dunia maya), fleksibel dan lebih cerdas, dan toleran terhadap beragam budaya;

Lahir ke dunia dalam era perlambatan pertumbuhan ekonomi yang meluas; Lebih Tech-Savvy, lebih cepat mengadopsi teknologi, berpendidikan, dan materialistik daripada generasi sebelumnya; Lebih focus pada teknologi;

Sumber: Consumers of Tomorrow, Insights and Observations About Generation Z, November 2011, Grail Research, a division of Integreon; Education 3.0 (2013), James G. Lengel, Teachers College Press, 2013.

# Paradigm Shift Of Learning



# **Paradigm Shift Of Learning**



# Paradigm Shift Of Learning

Teacher

Motivator &  
Facilitator

Dosen Sibuk Mengajar  
(Persoalan bagaimana  
cara dosen mengajar)

Mahasiswa Sibuk Belajar  
(Persoalan bagaimana cara  
Mhs. Belajar)

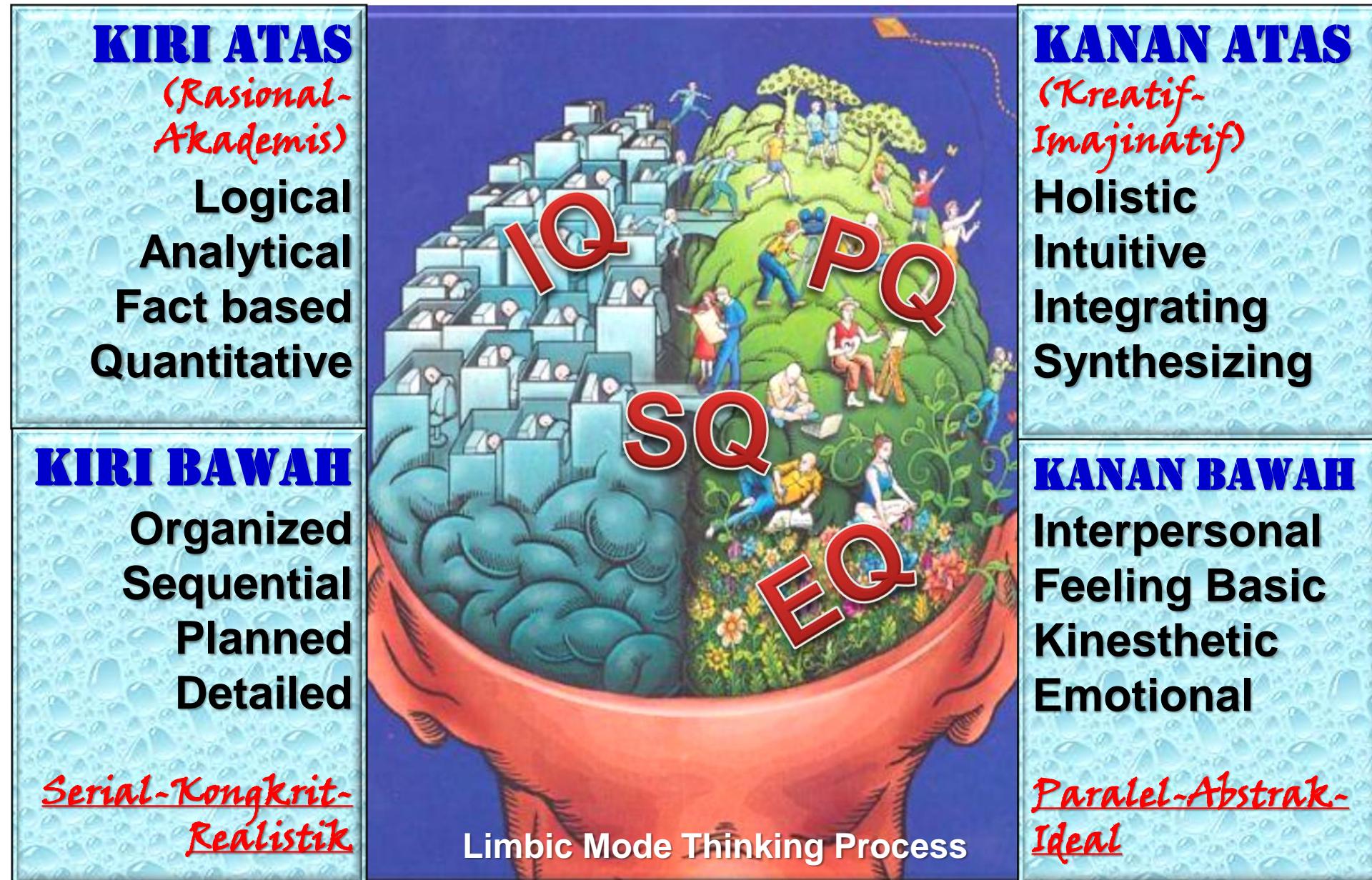
Pengajar : Dosen,  
Pembelajar : MHS.

Dosen & MHS. =  
Pembelajar

TRADITIONAL  
Assessment  
(Titik ukur)

ALTERNATIVE  
Assessment  
(Proses)

# Pembelajaran



Model Roger Walcott Sperry (Nobel 1981)

# Kemampuan Kreativitas



**Kemampuan kreativitas seseorang 2/3 diperoleh melalui pendidikan, 1/3 sisanya berasal dari genetik.**

**Kemampuan intellijensia seseorang 1/3 dari pendidikan, 2/3 sisanya dari genetik.**

**Kemampuan kreativitas diperoleh melalui:**

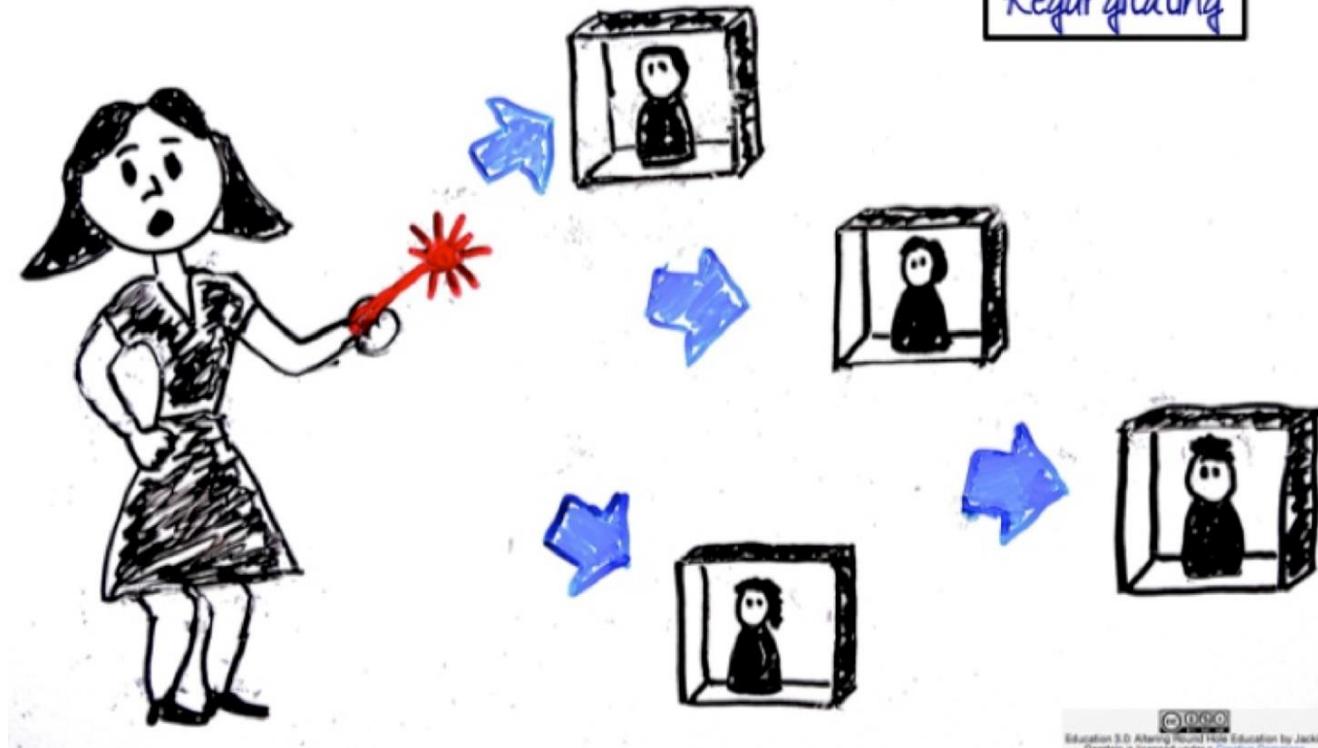
- ❖ **Observing [mengamati]**
- ❖ **Questioning [menanya]**
- ❖ **Associating [menalar]**
- ❖ **Experimenting [mencoba]**
- ❖ **Networking [Membentuk jejaring]**

# 21<sup>st</sup> Century Skills

Ways of Thinking	Ways of working	Tools for working	Living in the world
<ul style="list-style-type: none"><li>• Creativity and innovation;</li><li>• Critical thinking, Problem solving, Decision making;</li><li>• Learning to learn, metacognition (knowledge about cognitive processes)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Communication</li><li>• Collaboration (teamwork)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Information literacy;</li><li>• Information and communication technology (ICT) literacy;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Citizenship – local &amp; global</li><li>• Life and career</li><li>• Personal and social responsibility – including cultural awareness and competence</li></ul>

# Education 1.0

Education 1.0:  
Learners as receptacles of knowledge



CC BY  
Education 3.0: Altering Round Hole Education by Jackie Gerstein is licensed under a Creative Commons

## 3Rs –

- ✓ **Receiving** by listening to the teacher;
- ✓ **Responding** by taking notes, studying text, and doing worksheets; and
- ✓ **Regurgitating** by taking the same assessments as all other students in the cohort;

# Education 2.0

## Education 2.0: Creativity 2.0

Learners as communicating, connecting, collaborating

& co-creating



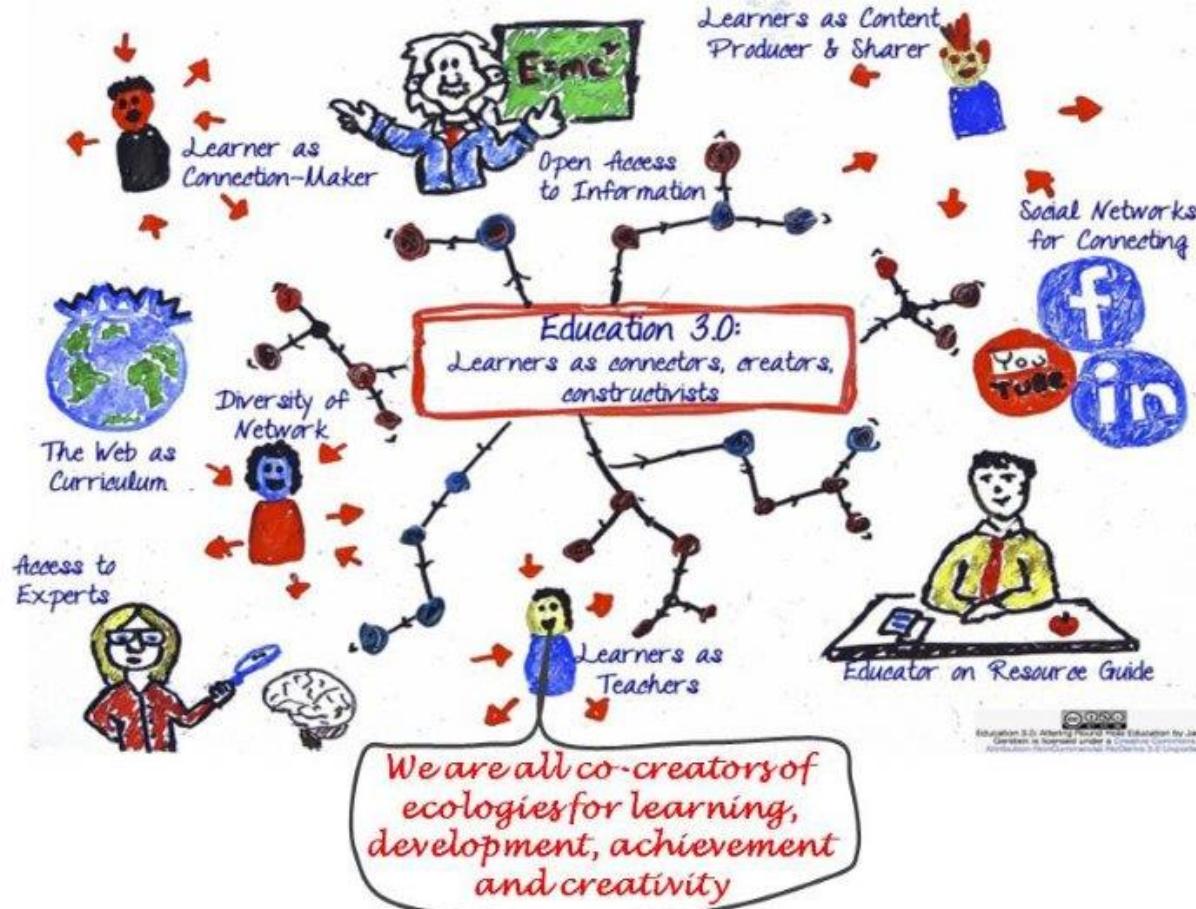
Education 2.0: Altering Round Hole Education by Jackie Gorden is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported

## 4Cs -

- ✓ **Communicating**, includes more interaction between the teacher and student; student to student; and student to content and expert;
- ✓ **Contributing**, contributing to the learning community;
- ✓ **Collaborating**, The teacher-to-student and student-to-student relationships are considered as part of the learning process;
- ✓ **Creativity**, through using project-based and inquiry learning, cooperative learning, global learning projects, Skype in the classroom, and shared wikis, blogs and other social networking in the classroom

# Education 3.0

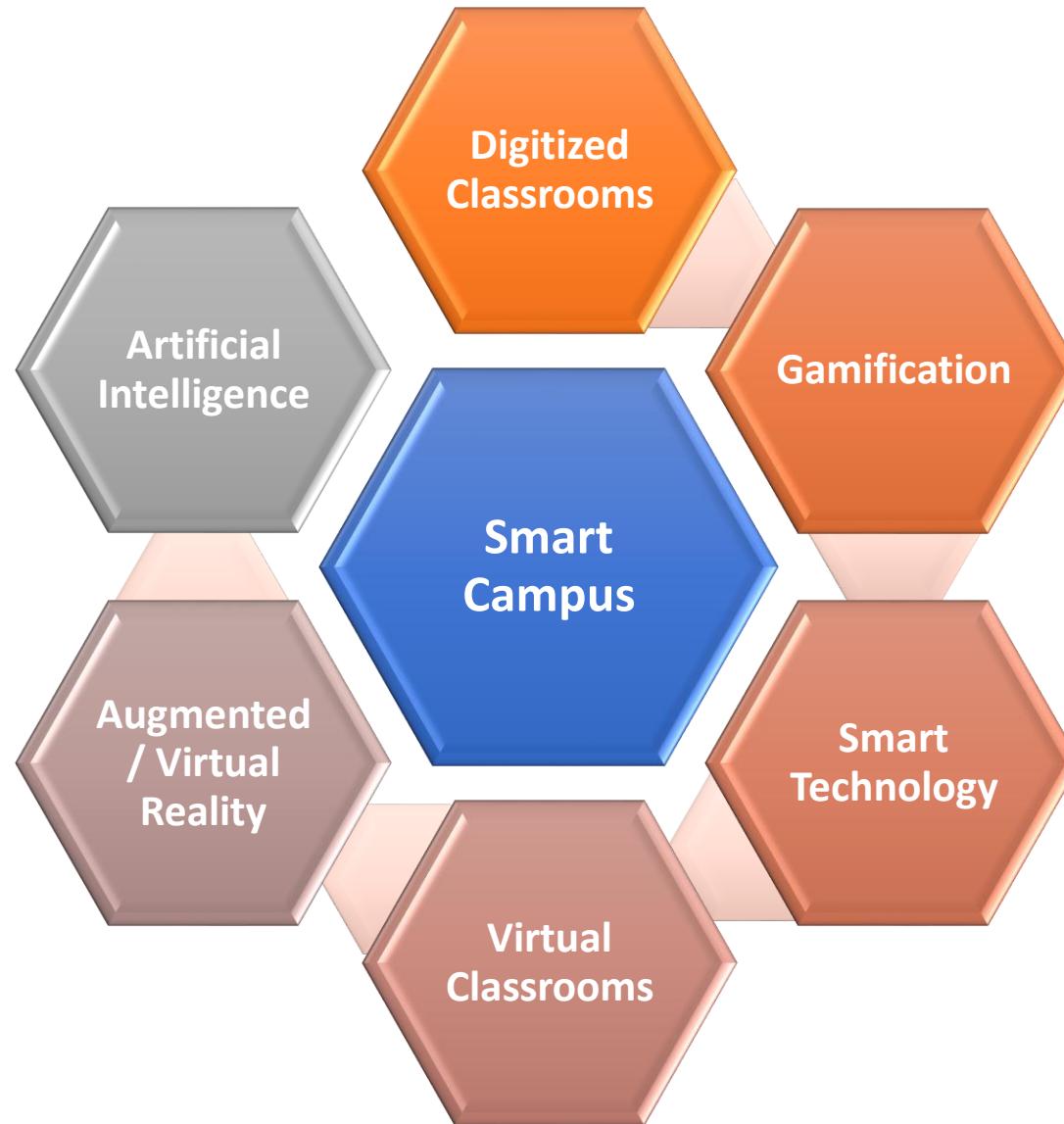
## Education 3.0: Creativity 3.0



4Cs –

- ✓ Connectors,
- ✓ Creators,
- ✓ Constructivists,
- ✓ Creativity,

# Education 4.0



# The Smart Campus

Personalized learning with adaptive eTextbooks

Video recorders for lecture capture

International Collaboration and social exchange

Student devices & eTextbooks

- Notebooks
- Tablets
- Smartphones

File and program storage, local or cloud-based

- Demographics, academics, behavior, interests
- LMS, CMS, SIS
- Educational programs and applications
- Video files: lectures and recorded lab experiments



Digital classroom white boards and display



Online testing



Sensors on trash receptacles



Robot cleaning



Robotics for STEM and remote presence



Network application analytics to monitor devices and network behavior



Complete coverage with high performance Wi-Fi



Wearables for athletics and attendance tracking



Supplies and inventory tracking by sensor with auto-reorder



Makerspaces with 3D printers and laser trimmers

Internet of Things-based HVAC

Monitor and display of air quality throughout school



Wi-Fi sensors and locks

- Entrances and exits
- Classroom doors

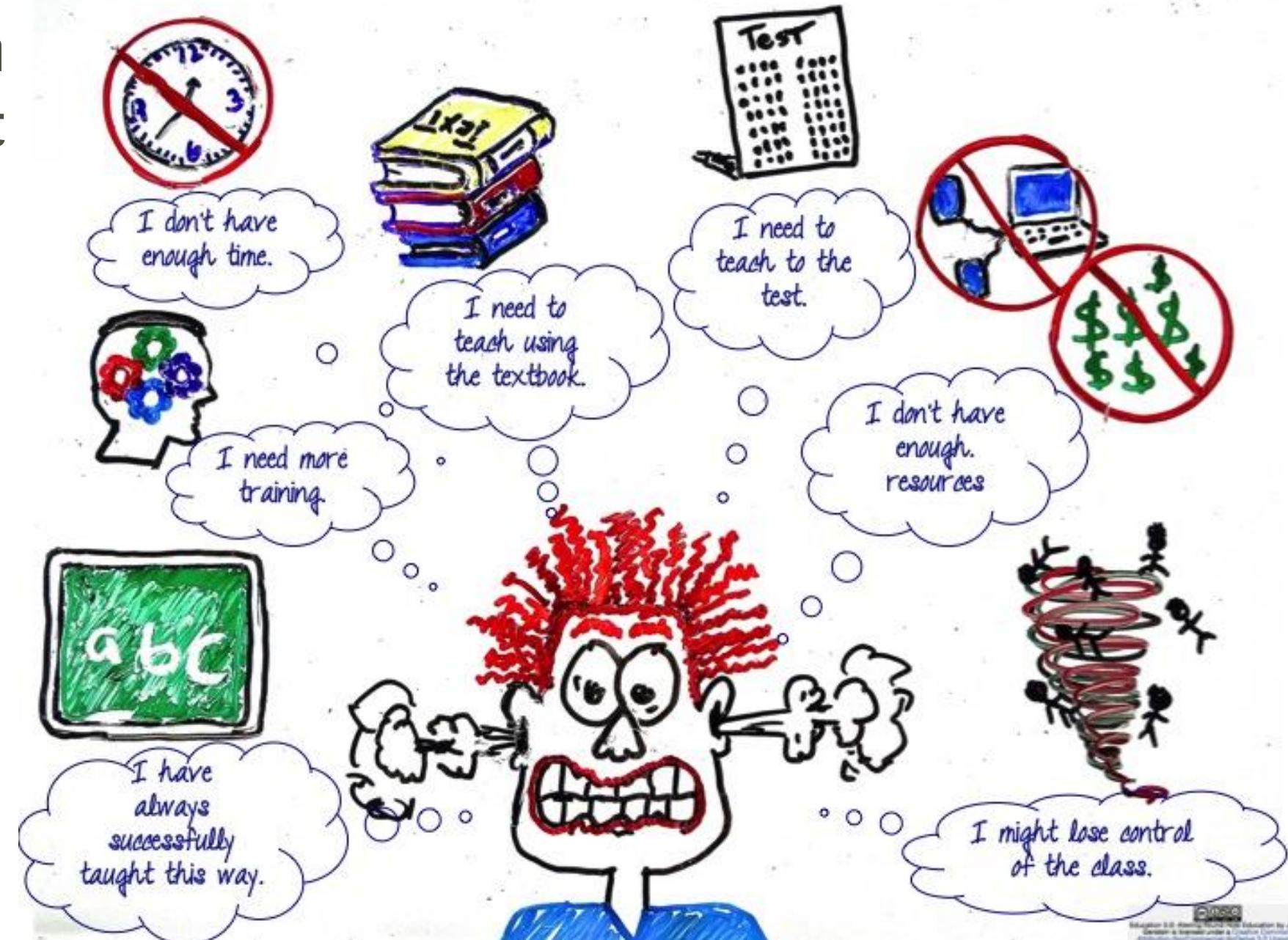


Sensors track buses and verify student passengers



Sensors in parking lot and driveways

# Moving to a growth mindset



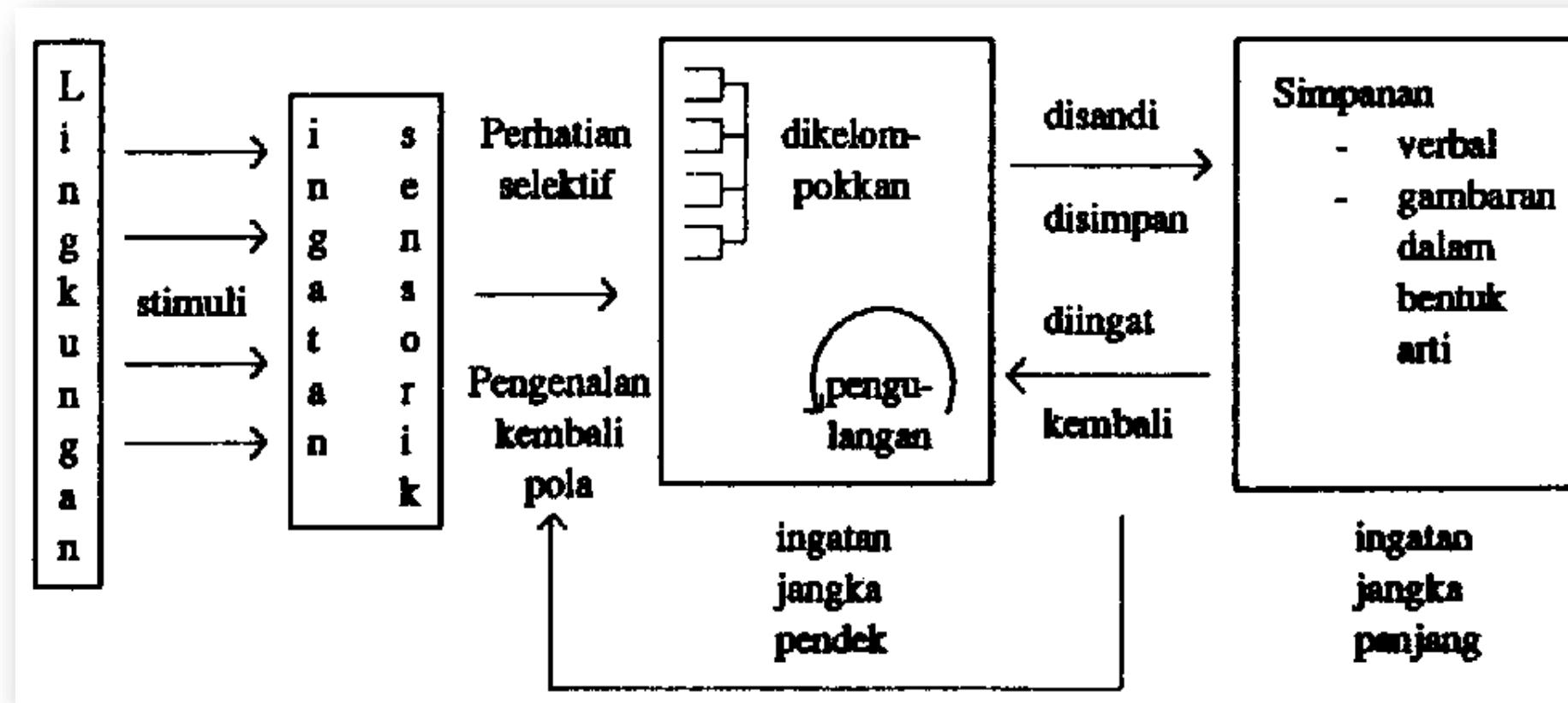
# 9 PERISTIWA PEMBELAJARAN

1. Menimbulkan dan mempertahankan perhatian mahasiswa (**gain attention**);
2. Menyampaikan tujuan perkuliahan (**inform learners of objectives**);
3. Meransang mengingat pelajaran/pengetahuan sebelumnya (**stimulate recall of prior learning**);
4. Menyampaikan materi perkuliahan (**present the content**);
5. Memberikan bimbingan belajar (**provide “learning guidance”**);
6. Memperoleh unjuk kerja mahasiswa (praktek) (**elicit performance**(practice));
7. Memberikan umpan balik (**provide feedback**);
8. Menilai hasil belajar (**assess performance**);
9. Meningkatkan penguatan (retensi) & alih pengetahuan (**enhance retention and transfer to the job**).

# Cone of Edger Dale



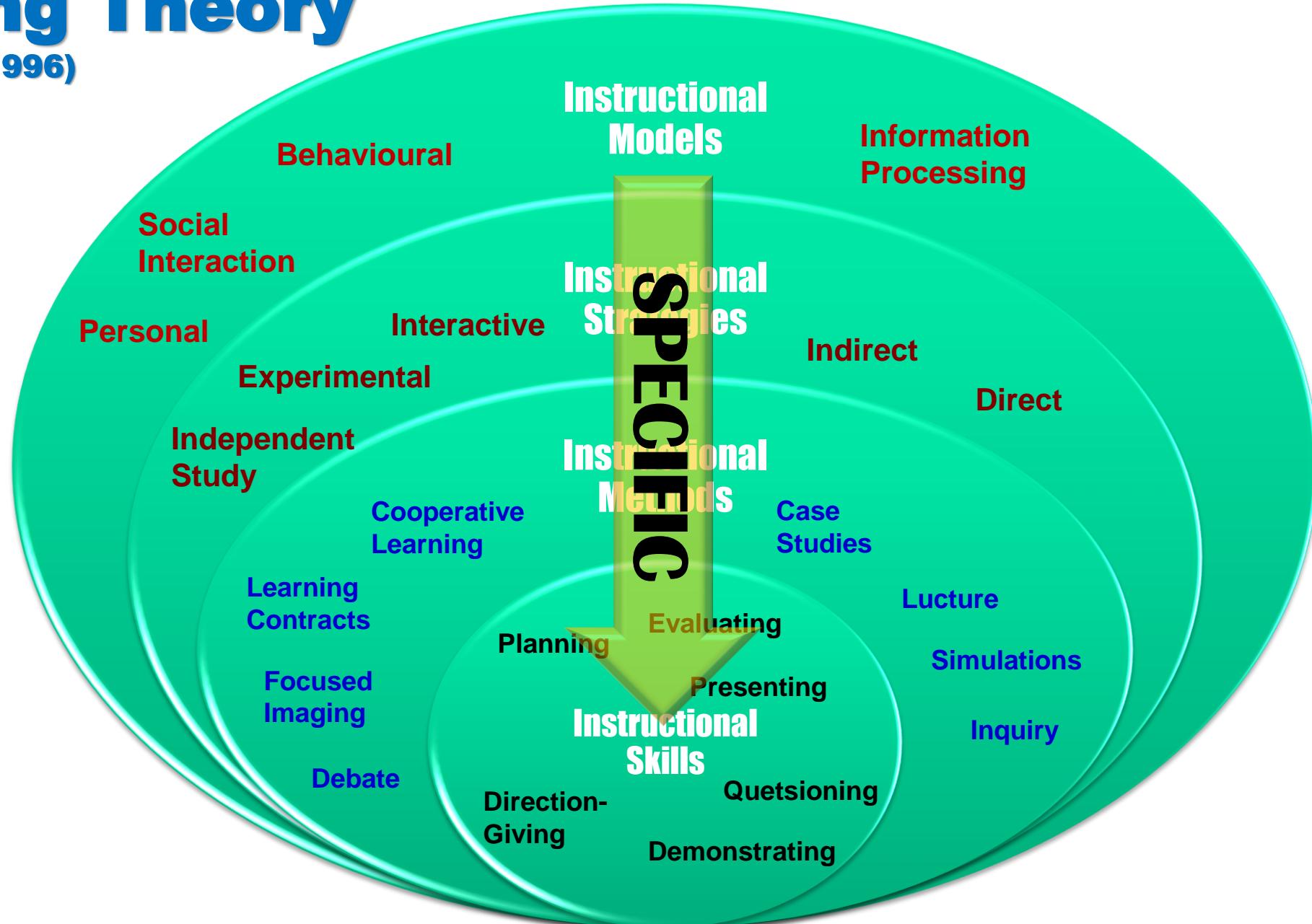
# Model Proses Informasi dalam Ingatan



[ Sumber : M.E. Dubois, G.F. Alverson & R.K. Staley (1979),  
*Educational Psychology and instructional decisions*. Homewood, Ill.:  
The Dorsey Press, hal. 107 ]

# Learning Theory

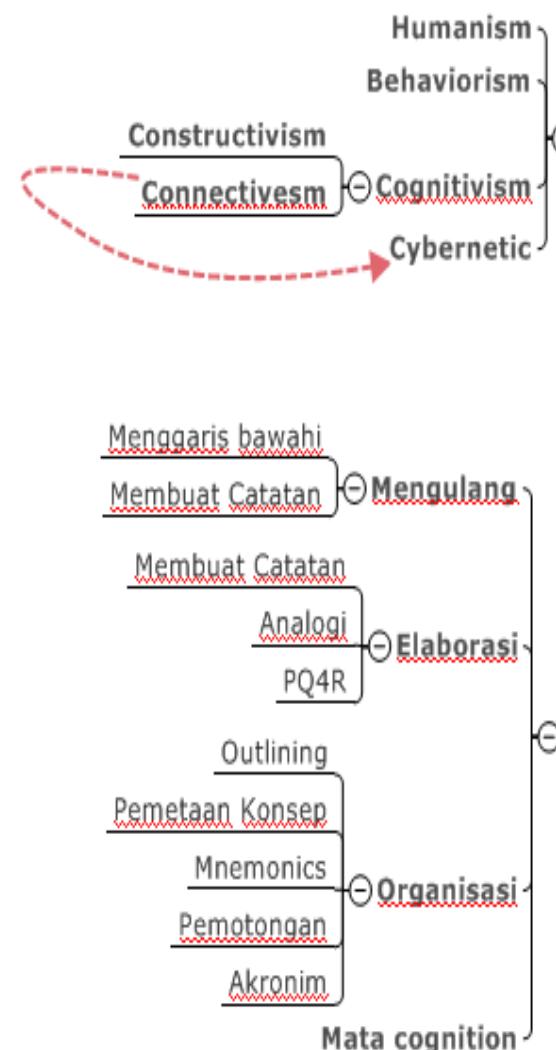
(Joyce & Weil, 1996)



# PENGERTIAN

- A. Model Pembelajaran:** adalah pola pembelajaran yang disusun berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologi, sosiologi, analisis sistem dan teori-teori lain yg mendukung (Joyce & Weil, 1980)
- B. Strategi Pembelajaran:** adalah sebuah perencanaan pembelajaran yang berisi pengaturan perangkat materi dan prosedur pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Kemp,1995;Dick and Carey,1985). (*startegi pembelajaran = a plan of operation achieving something*)
- C. Metoda Pembelajaran:** adalah cara-cara yang digunakan untuk merealisasikan strategi pembelajaran dengan menggunakan seoptimal mungkin sumber-sumber daya pembelajaran termasuk media pembelajaran. (*Metoda Pembelajaran = a way in achieving something*)
- D. Teknik pembelajaran** dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode pembelajaran secara spesifik. Taktik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual.

# Learning



## Direct Instruction

### Student Team Achievement Division (STAD)

Tim Ahli (Jigsaw) ⊕ Jigsaw I  
Tim Ahli (Jigsaw) ⊕ Jigsaw II

### Cooperative Learning

Group Investigation  
Think Pair Share (TPS)  
Numbered Head Together (NHT)  
Team Games Tournament (TGT)

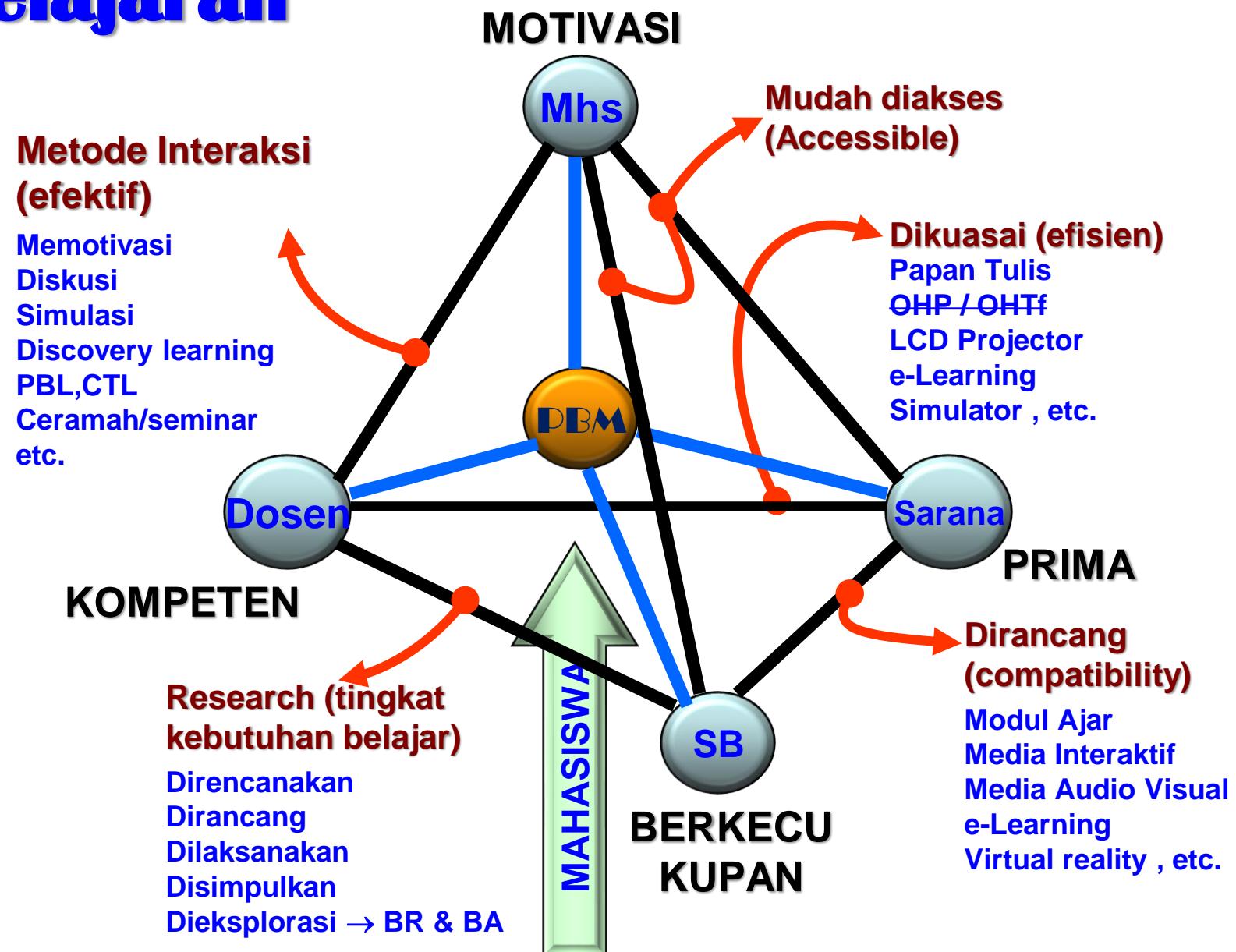
## Problem Base Learning

Know How  
Inquiry  
Questioning  
Learning Community  
Modeling  
Reflection  
Authentic Assessment

## Contextual Teaching & Learning

## Small Group Discussion

# Pilar Pembelajaran

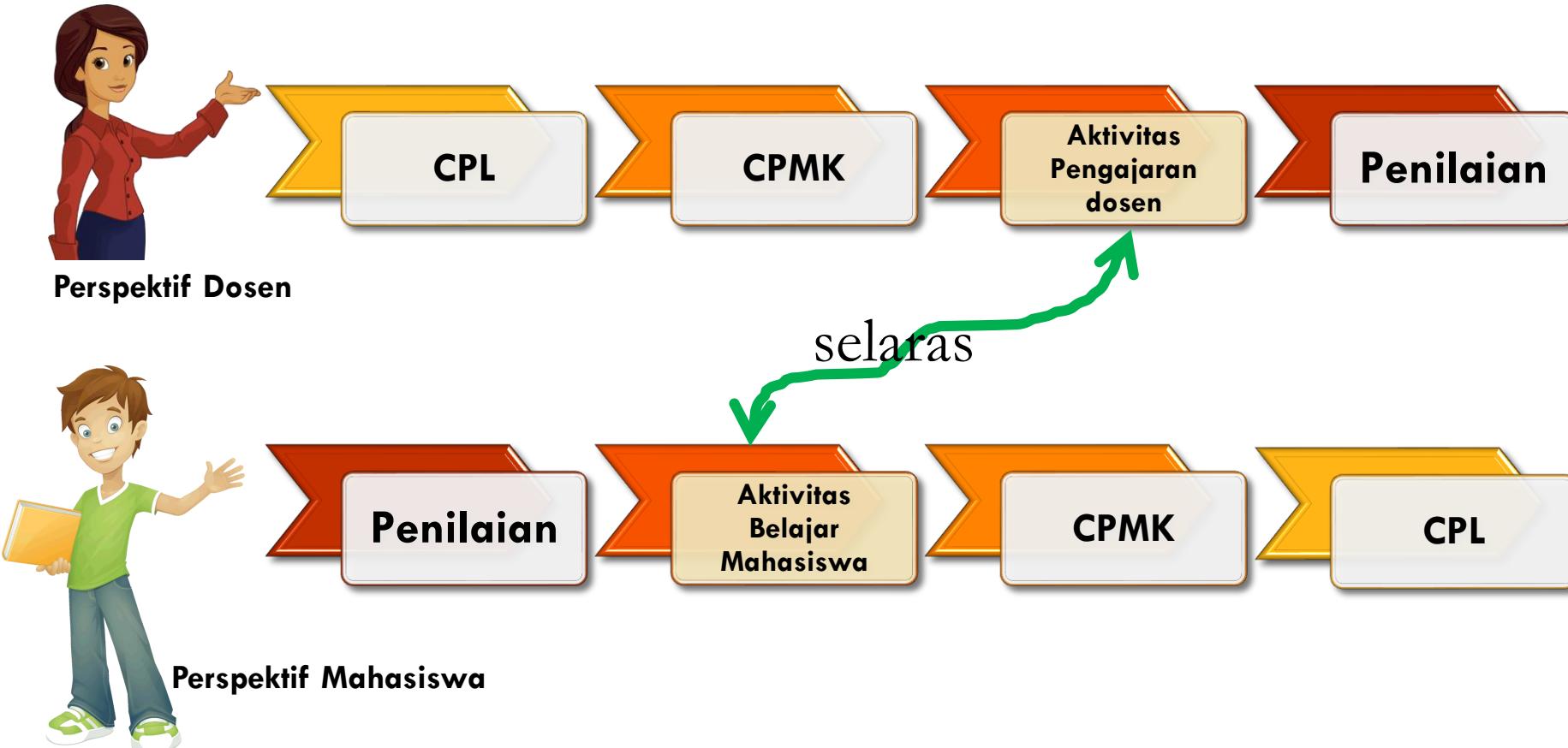


# PROSES PEMBELAJARAN

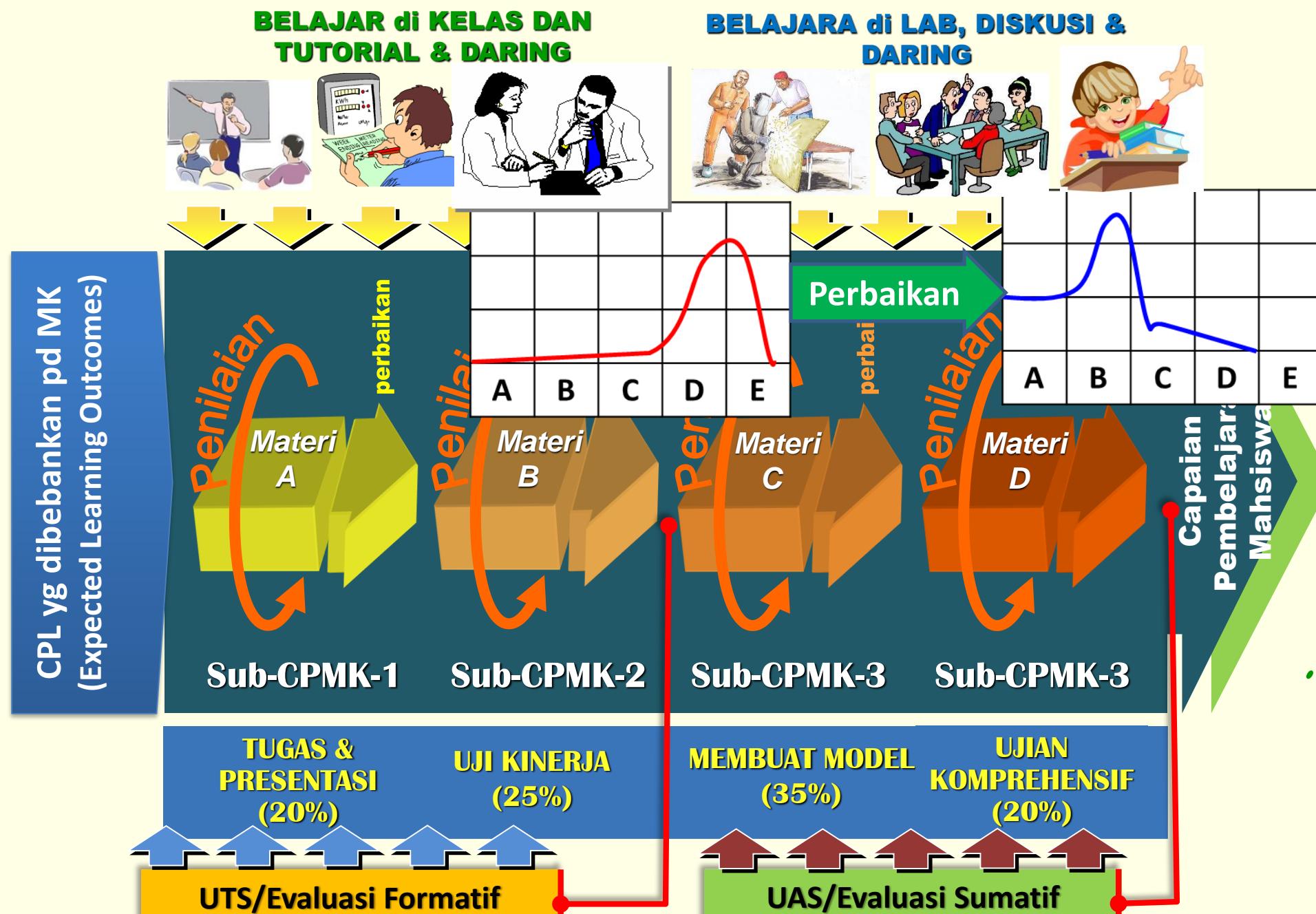


Taylor, 1949; Zais, 1976; Schubert, 1986; Ornstein & Hunkins, 2013)

# Perspektif terhadap pembelajaran

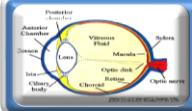


# PROSES PEMBELAJARAN SEMESTER



# Learning & Teaching Style

## Basic Learning Style



Visual



Auditory



Verbal (read/write)



Kinesthetic



Logical



Social



Solitary

## Basic Teaching Style



Expert



Formal Authority



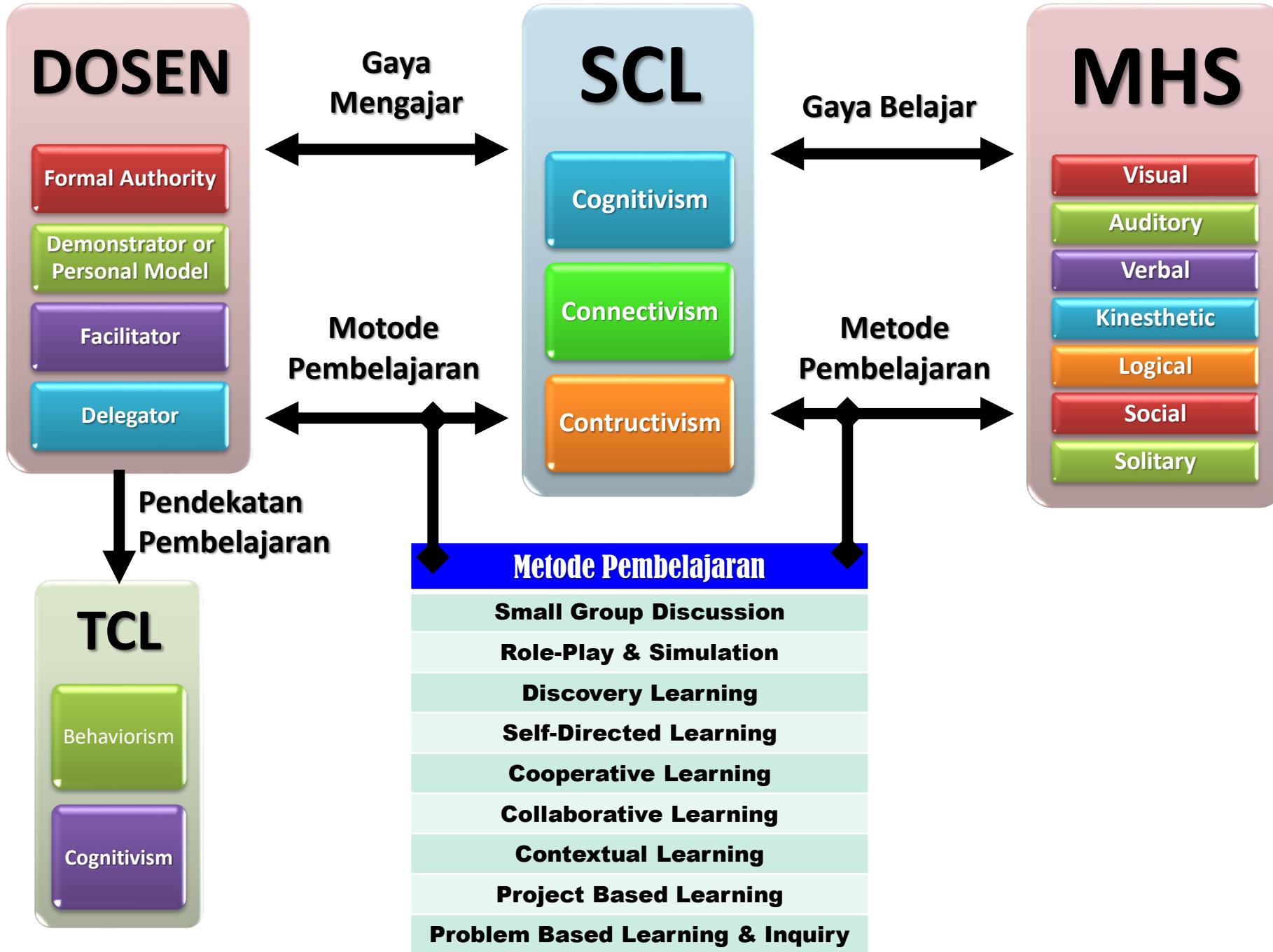
Demonstrator or Personal Model



Facilitator



Delegator



# Pengalaman belajar:



No	Bentuk Pembelajaran
1	<b>Kuliah, Responsi, Tutorial</b>
2	<b>Seminar atau yang setara</b>
3	<b>Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara</b>

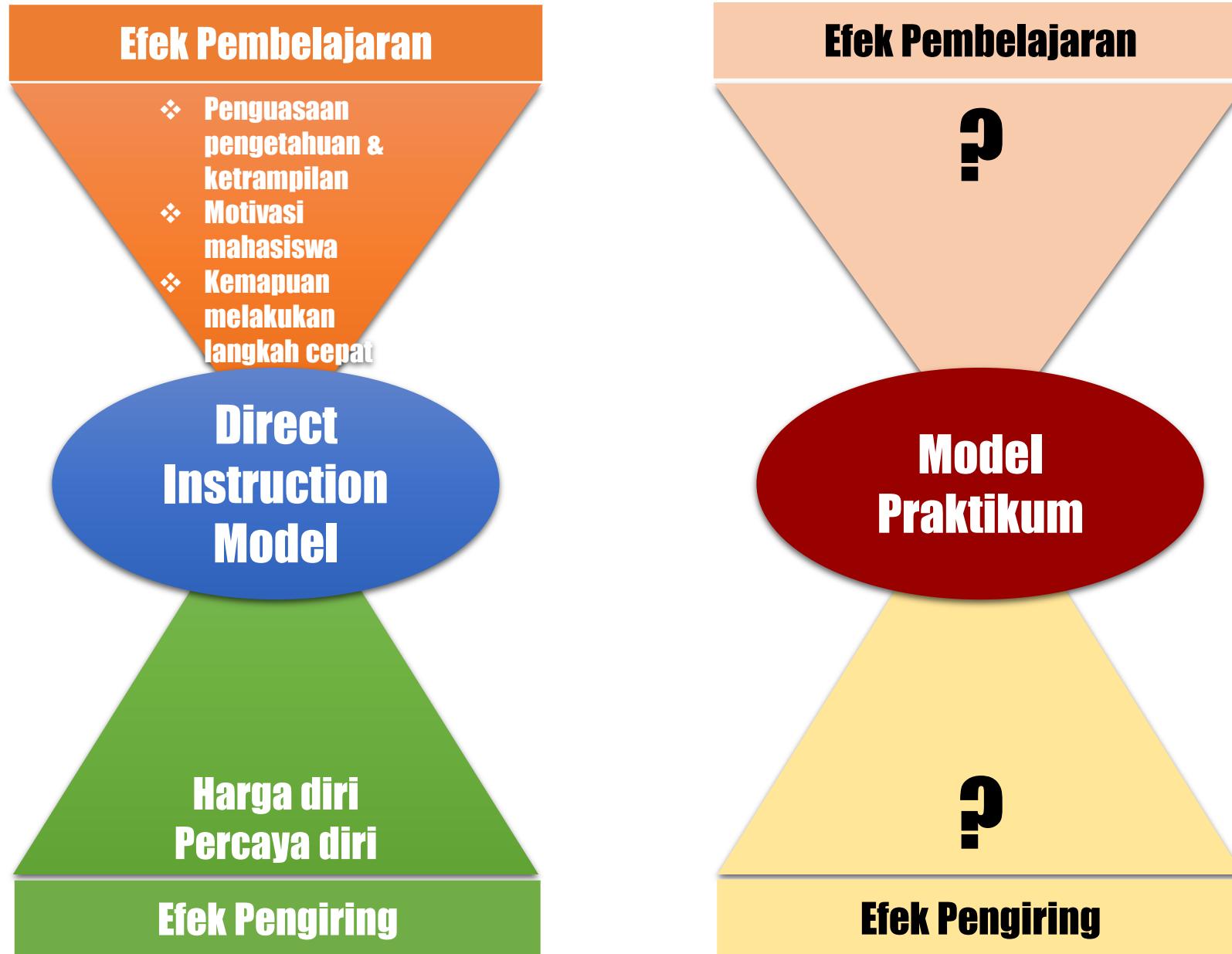


No	Metode Pembelajaran	
1	<b>Small Group Discussion</b>	<b>SGD</b>
2	<b>Role-Play &amp; Simulation</b>	<b>RPS</b>
3	<b>Discovery Learning</b>	<b>DL</b>
4	<b>Self-Directed Learning</b>	<b>SDL</b>
5	<b>Cooperative Learning</b>	<b>CoL</b>
6	<b>Collaborative Learning</b>	<b>CbL</b>
7	<b>Contextual Learning</b>	<b>CtL</b>
8	<b>Project Based Learning</b>	<b>PjBL</b>
9	<b>Problem Based Learning &amp; Inquiry</b>	<b>PBL</b>

# Metode Pembelajaran

No	Metoda Pembelajaran	Orientasi
1	<b>Small Group Discussion</b>	Berbagi pengetahuan dan pengalaman & kemampuan komunikasi.
2	<b>Role-Play &amp; Simulation</b>	Belajar dg bermain peran dan menirukan gerak / model / pola / prosedur.
3	<b>Discovery Learning</b>	Belajar melalui penelusuran, penelitian dan pembuktian/penemuan
4	<b>Self-Directed Learning</b>	Belajar berdasarkan pengalamannya sendiri.
5	<b>Cooperative Learning</b>	Belajar dalam tim dengan tugas yang sama untuk mencapai tujuan bersama.
6	<b>Collaborative Learning</b>	Belajar dalam tim dengan tugas yang berbeda untuk mencapai tujuan bersama.
7	<b>Contextual Learning</b>	<i>"Doing the real thing"</i>
8	<b>Project Based Learning</b>	Belajar berdasarkan target dan perencanaan
9	<b>Problem Based Learning &amp; Inquiry</b>	Belajar berdasarkan pada masalah dengan solusi "open ended", melalui penelusuran dan penyelidikan/penelitian

# Instructional Effects & Nurturant Effects



# **1. Small Group Discussion (SGD)**

**Small Group Discussion (SGD)** adalah metode pembelajaran dimana mahasiswa belajar berbagi ide dan pendapat dalam kelompok kecil antara 4-6 orang, mahasiswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar yang sama.

**Peran Dosen** sebagai pendamping, motivator dan fasilitator bagi kelompok belajar mahasiswa.



# 1. Small Group Discussion (SGD)

Aktivitas Belajar MHS	Kemampuan Yang Diperoleh MHS	Aktivitas Dosen
<ul style="list-style-type: none"><li>•Membentuk kelompok (3-5) mahasiswa,</li><li>•Memilih bahan diskusi,</li><li>•Mempresentasikan paper dan mendiskusikan di kelas,</li><li>•Berdiskusi,</li><li>•Memberi &amp; menerima umpan balik,</li><li>•Berpendapat disertai fakta dan argumentasi yang baik,</li><li>•Mengemukakan ide-ide,</li><li>•Menyimpulkan poin-poin penting dalam diskusi,</li><li>•Menelaah latihan, quis, tugas menulis,</li><li>•Membandingkan tiori, konsep, isu dan interpretasi,</li><li>•Menyelesaikan masalah.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Kerjasama,</li><li>•Komunikasi,</li><li>•Skill Presentasi,</li><li>•Mengemukakan Pendapat,</li><li>•Leadership,</li><li>•Kemampuan analisis,</li><li>•Saling menghargai,</li><li>•Berfikir kritis,</li><li>•Percaya diri,</li><li>•Inisiatif ,</li><li>•Tanggung jawab,</li><li>•Mengambil keputusan,</li><li>•Pemahaman materi lebih cepat.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Membuat rancangan bahan diskusi dan aturan diskusi,</li><li>•Menjadi moderator dan sekaligus mengulas pada setiap akhir sesi diskusi mahasiswa,</li><li>•Memberikan umpan balik bagi mahasiswa,</li><li>•Melakukan evaluasi.</li></ul>



## 2. Role-Play & Simulation Learning (RPL)

**Role-Play & Simulation Learning (RPL)** adalah metode belajar dengan bermain peran sebagai penyampaian materi pembelajaran dengan menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi bagi mahasiswa untuk memberi penilaian terhadap hasil belajarnya.

**Peran Dosen** sebagai pendamping, memberikan contoh terhadap peran tertentu, motivator dan fasilitator bagi mahasiswa.



## 2. Role-Play & Simulation Learning (RPL)

Aktivitas Belajar MHS	Kemampuan Yang Diperoleh MHS	Aktivitas Dosen
<ul style="list-style-type: none"><li>• Mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan.</li><li>• Mempraktekan / mencoba berbagai model yang telah disiapkan(pantom, komputer, prototipe, games, dll),</li><li>• Mempraktekan kemampuan generik (misal komunikasi verbal &amp; non-verbal),</li><li>• Mempraktekan kemampuan khusus (praktikim,dll),</li><li>• Mempraktekan kemampuan dalam tim,</li><li>• Mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah (problem-solving),</li><li>• Mengembangkan kemampuan sintesis,</li><li>• Mengembangkan kemampuan empati.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengalaman &amp; Trampil,</li><li>• Imaginative,</li><li>• Kreative,</li><li>• Empaty ,</li><li>• Apreasitif &amp; Peka thd situasi,</li><li>• Percaya diri,</li><li>• Jujur,</li><li>• Leadership,</li><li>• Ketepan analisis,</li><li>• Menirukan peran,</li><li>• Mandiri,</li><li>• Tanggung jawab,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Merancang situasi / kegiatan yang mirip sesungguhnya, bisa berupa; bermain peran, model, komputer,dll.</li><li>• Mendemonstrasikan suatu peran atau pekerjaan tertentu,</li><li>• Membahas kinerja mahasiswa,</li><li>• Melakukan evaluasi terhadap kinerja belajar mahasiswa.</li></ul>



### 3. Discovery Learning (DL)

**Discovery Learning (DL)** adalah metode belajar dimana mahasiswa tidak mempelajari sesuatu yg tersaji secara final, namun mahasiswa mengorganisir materi belajarnya sendiri, menemukan konsep dan prinsip melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi. Perbedaan nya dengan Inquiry adalah, jika pada discovery masalah dipersiapkan dan direkayasa oleh dosen, sedangkan pada Inquiry masalah bukan dari hasil rekayasa-masalah apa adanya.

(sumber: Bruner, Lefancois)

**Peran Dosen** sebagai pendamping, merancang dan menginisiasi materi awal dapat berupa soal atau kasus, motivator dan fasilitator bagi mahasiswa.



### 3. Discovery Learning (DL)

Aktivitas Belajar MHS	Kemampuan Yang Diperoleh MHS	Aktivitas Dosen
<ul style="list-style-type: none"><li>• Mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan yang sedang dipelajari,</li><li>• Mendiskusikan dalam kelompoknya,</li><li>• Membuat kesimpulan-kesimpulan penting dengan sintesis dan analisis,</li><li>• Membuat tulisan dan slide untuk dipresentasikan,</li><li>• Mempresentasikan secara verbal &amp; non-verbal,</li><li>• Membuat resume dari hasil presentasi dan diskusi,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kemampuan penelusuran &amp; identifikasi masalah,</li><li>• Kreatif,</li><li>• Inovatif,</li><li>• Inisiatif,</li><li>• Kemandirian,</li><li>• Kemampuan sintesis &amp; analisis,</li><li>• Berani &amp; Ulet,</li><li>• Berfikir kritis,</li><li>• Pengamatan,</li><li>• Problem solving,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menyediakan data/ metode untuk menelusuri pengetahuan yang akan dipelajari mahasiswa,</li><li>• Memberikan bimbingan,</li><li>• Memeriksa dan memberi ulasan terhadap hasil belajar mahasiswa,</li><li>• Melakukan evaluasi terhadap hasil belajar.</li></ul>



## 4. Self-Directed Learning (SDL)

**Self-Directed Learning (SDL)** adalah belajar atas inisiatif dan kebutuhannya sendiri dengan objek belajar, perencanaan dan metode belajar yang dipilih sendiri, dengan tujuan untuk peningkatan pengetahuan, keahlian, prestasi, dan pengembangkan diri sendiri. Mahasiswa menyadari kebutuhan belajar, tujuan belajar, membuat strategi belajar, menilai hasil belajar, serta memiliki tanggung jawab sendiri menjadi agen perubahan dalam belajar.

(sumber: Jennings, 1975; Guglielmino, 1977; Gibbons, 2002)

**Peran Dosen** sebagai pendamping, motivator dan fasilitator bagi mahasiswa.



## 4. Self-Directed Learning (SDL)

Aktivitas Belajar MHS	Kemampuan Yang Diperoleh MHS	Aktivitas Dosen
<ul style="list-style-type: none"><li>• Inisiatif belajar dari mahasiswa sendiri,</li><li>• Belajar dalam bentuk kelompok atau individual,</li><li>• Merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan, dan menilai pengalaman belajarnya sendiri,</li><li>• Membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman belajar,</li><li>• Mempresentasikan hasil belajar di kelas atau dihadapan dosen.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mandiri &amp; Percaya diri,</li><li>• Menumbuhkan rasa tanggung jawab,</li><li>• Time management,</li><li>• Evaluasi diri,</li><li>• Kreatif,</li><li>• Inovatif,</li><li>• Pengembangan diri,</li><li>• Menyusun strategy plan,</li><li>• Ketekunan,</li><li>• Disiplin.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memotivasi &amp; Memfasilitasi MHS.,</li><li>• Memberikan arahan, bimbingan &amp; umpanbalik kemajuan belajar mahasiswa,</li><li>• Memberikan pengakuan, penghargaan, atau penguatan terhadap hasil belajar mahasiswa,</li><li>• Melakukan evaluasi terhadap hasil belajar mahasiswa.</li></ul>

## **5. Cooperative Learning (CoL)**

**Cooperative Learning (CoL)** adalah metode pembelajaran dimana mahasiswa belajar dalam interaksi sosial dan saling ketergantungan positif dalam kelompok kecil antara 4-6 orang dalam struktur kelompok yang heterogen, mahasiswa memperoleh kemampuan yang sama.

(Sumber: Slavin, Johnson & Johnson, 2006)

**Peran Dosen** sebagai pendamping, motivator dan fasilitator bagi kelompok belajar mahasiswa.

## 5. Cooperative Learning (CoL)

Aktivitas Belajar MHS	Kemampuan Yang Diperoleh MHS	Aktivitas Dosen
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kelompok Terdiri dari 3-7 Mhs. dari kemampuan yang beragam,</li><li>• Melakukan koordinasi dlm kelompok,</li><li>• Membahas &amp; menyimpulkan masalah / tugas yang diberikan dosen secara berkelompok.</li><li>• Menjalankan tugas pembelajaran yang telah diberikan oleh dosen,</li><li>• Mempresentasikan hasil belajar di kelas atau dihadapan dosen.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kemampuan kerjasama dalam tim,</li><li>• Rasa tanggung jawab dalam tim,</li><li>• Komunikasi,</li><li>• Leadership,</li><li>• Kebersamaan,</li><li>• Toleransi,</li><li>• Saling menghargai,</li><li>• Penyelesaian masalah bersama,</li><li>• Ketrampilan sosial.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Merancang dan memonitor proses belajar mahasiswa.</li><li>• Menyiapkan kasus / masalah untuk diselesaikan mahasiswa secara berkelompok.</li><li>• Menentukan tujuan akhir pembelajaran,</li><li>• Memberikan arahan dan bimbingan,</li><li>• Melakukan evaluasi terhadap kinerja masing-masing Mhs. dalam tim.</li></ul>

## **6. Collaborative Learning (CbL)**

**Collaborative Learning (CbL)** adalah metode pembelajaran dimana mahasiswa belajar dalam interaksi sosial dalam kelompok kecil dalam struktur kelompok yang heterogen, mahasiswa saling bertukar pikiran dan perasaan, bertanggung jawab atas tindakan nya masing, saling menghargai dan memberikan dukungan pada kelompoknya. CbL menekankan pd pembelajaran bermakna, pemecahan masalah, dan pengembangan aspek sosial.

(Sumber: Gerlach,1994; Borich, 1996; Tinzmann,dkk.,1990)

**Peran Dosen** sebagai pendamping, motivator dan fasilitator bagi kelompok belajar mahasiswa.

## 6. Collaborative Learning (CBL)

Aktivitas Belajar MHS	Kemampuan Yang Diperoleh MHS	Aktivitas Dosen
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kelompok Terdiri dari 3-7 Mhs. dari kemampuan yang beragam,</li><li>• Membagi peran dalam mengorganisasi pekerjaan tertentu,</li><li>• Melakukan koordinasi dlm kelompok,</li><li>• Membuat rancangan kerja kelompok, penjadwalan, prosedur kerja dan bentuk penilaian berdasarkan konsensus kelompok sendiri.</li><li>• Bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas.</li><li>• Mempresentasikan hasil belajar di kelas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Apresiasi &amp; Penghargaan terhadap pendapat yg berbeda,</li><li>• Share vision,</li><li>• Group decision making,</li><li>• Time management,</li><li>• Percaya diri,</li><li>• Kerelaan Berbagi pengalaman/pengetahuan,</li><li>• Kemampuan komunikasi.</li><li>• Disiplin &amp; bertanggung jawab.</li><li>• Menyamakan persepsi</li><li>• Kemampuan berfikir kritis.</li><li>• Open mindedness</li><li>• Kemampuan bernegoisasi.</li><li>• strategy plan</li><li>• Teamwork ,</li><li>• Kreatif &amp; Inovatif ,</li><li>• Inisiatif.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Merancang tugas yang bersifat open ended.</li><li>• Sebagai fasilitator, motivator dan fasilitator,</li><li>• Melakukan evaluasi terhadap kinerja masing-masing Mhs. dalam tim.</li></ul>

## **7. Contextual Learning (CtL)**

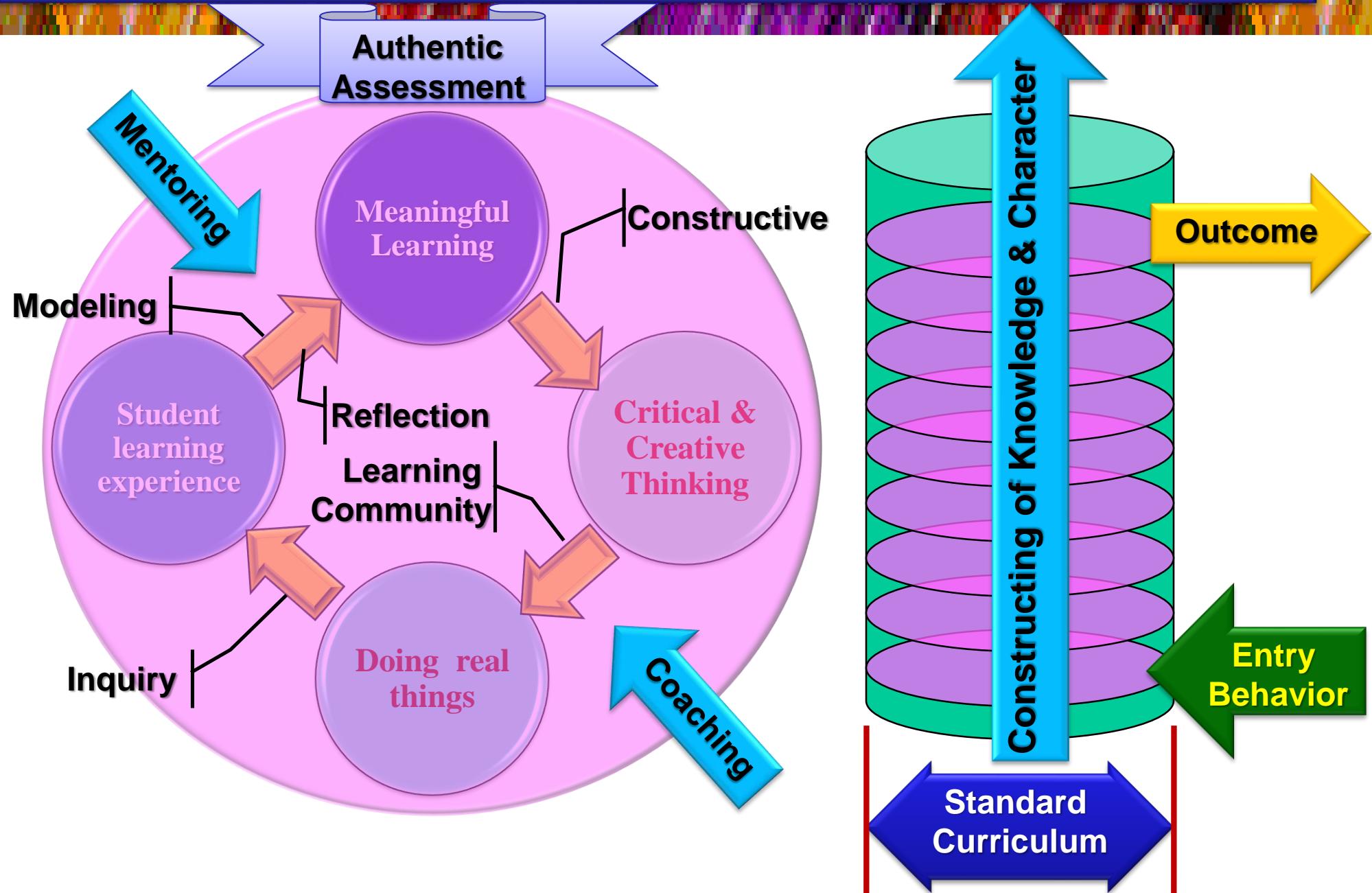
**Contextual Learning (CtL)** adalah metode pembelajaran yang berupaya mengaitkan konsep-konsep atau teori-teori dengan dunia nyata, pembelajaran yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna (Bruffee, 1984; Elaine B. Johnson, 2002)

**Peran Dosen** sebagai pendamping, motivator dan fasilitator bagi mahasiswa.

## 7. Contextual Learning (Ctl)

Aktivitas Belajar MHS	Kemampuan Yang Diperoleh MHS	Aktivitas Dosen
<ul style="list-style-type: none"><li>•Mhs. belajar dalam kelompok kecil atau secara individual,</li><li>•Melakukan studi lapangan / terjun di dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian teori dan kenyataan.</li><li>•Membahas konsep / teori yang berkaitan dengan situasi nyata.</li><li>•Memcarikorelasi antara tiori dan kenyatan,</li><li>•Membuat kesimpulan-kesimpulan tentang kesesuaian antara tiori dan kenyataan,</li><li>•Membuat tulisan dan mempresentasikan dikelas atau dihadapan dosen.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Adptif terhadap dunia nyata,</li><li>•Kepekaan pada kebutuhan lingkungan,</li><li>•berfikir kritis &amp; aktual,</li><li>•Memperoleh pengalaman,</li><li>•Kemampuan aplikasi,</li><li>•Sintesis,</li><li>•responsif,</li><li>•Apresiasi,</li><li>•ber-empaty,</li><li>•Kemampuan analisis,</li><li>•Komunikasi.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Menyusun tugas untuk studi mahasiswa terjun di lapangan.</li><li>•Menjalaskan bahan kajian yang bersifat teori &amp; mengaitkannya dg situasi nyata atau kerja profesional.</li><li>•Menghargai setiap pengalaman/pengetahuan yang dimiliki Mhs.,</li><li>•Mengevaluasi hasil belajar Mhs.</li></ul>

# Contextual Learning (CtL)



# Inquiry

- 1. Observation,**
- 2. Questioning,**
- 3. Hypothesis,**
- 4. Data gathering,**
- 5. Data analysis,**
- 6. Conclusion,**
- 7. Interpretation.**

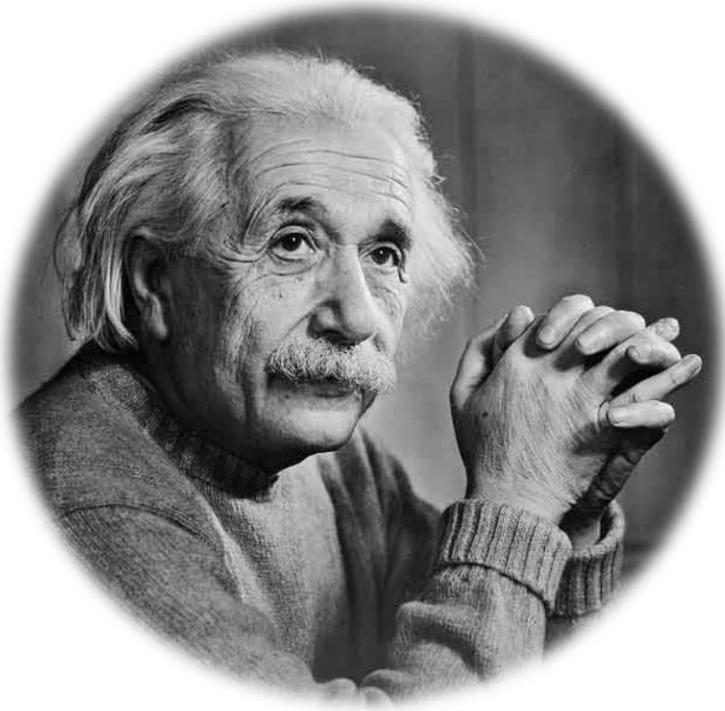


# Modelling

- 1. Heterogen,**
- 2. Equality communication,**
- 3. Sharing knowledge & skills,**
- 4. Networking.**



# Reflection



- 1. Respon thd kejadian,  
pengetahuan,dan  
perubahan yg baru  
diterima,**
- 2. Membuat journal dari  
pengalaman hari ini,**
- 3. Terbuka menerima dan  
memberi hal-hal baru,**
- 4. Memberikan makna baru,  
dari hal-hal lama.**

# **Constructive**

- 1. Mengkonstruksi pengetahuan baru dari pengetahuan lama,**
- 2. Membangun persepsiya sendiri yg unik,**
- 3. Belajar dg cara Asimilasi & Akomodasi,**
- 4. Memberikan makna terhadap pengetahuan & pengalaman yg telah dimiliki.**



# **Learning Community**

- 1. Sharing knowledge & skills,**
- 2. flat communications,**
- 3. Belajar menjadi pendengar yg baik,**
- 4. Belajar menjadi pembicara yg baik,**
- 5. Belajar menjadi penulis yg baik,**
- 6. Networking,**
- 7. Mutual respect.**



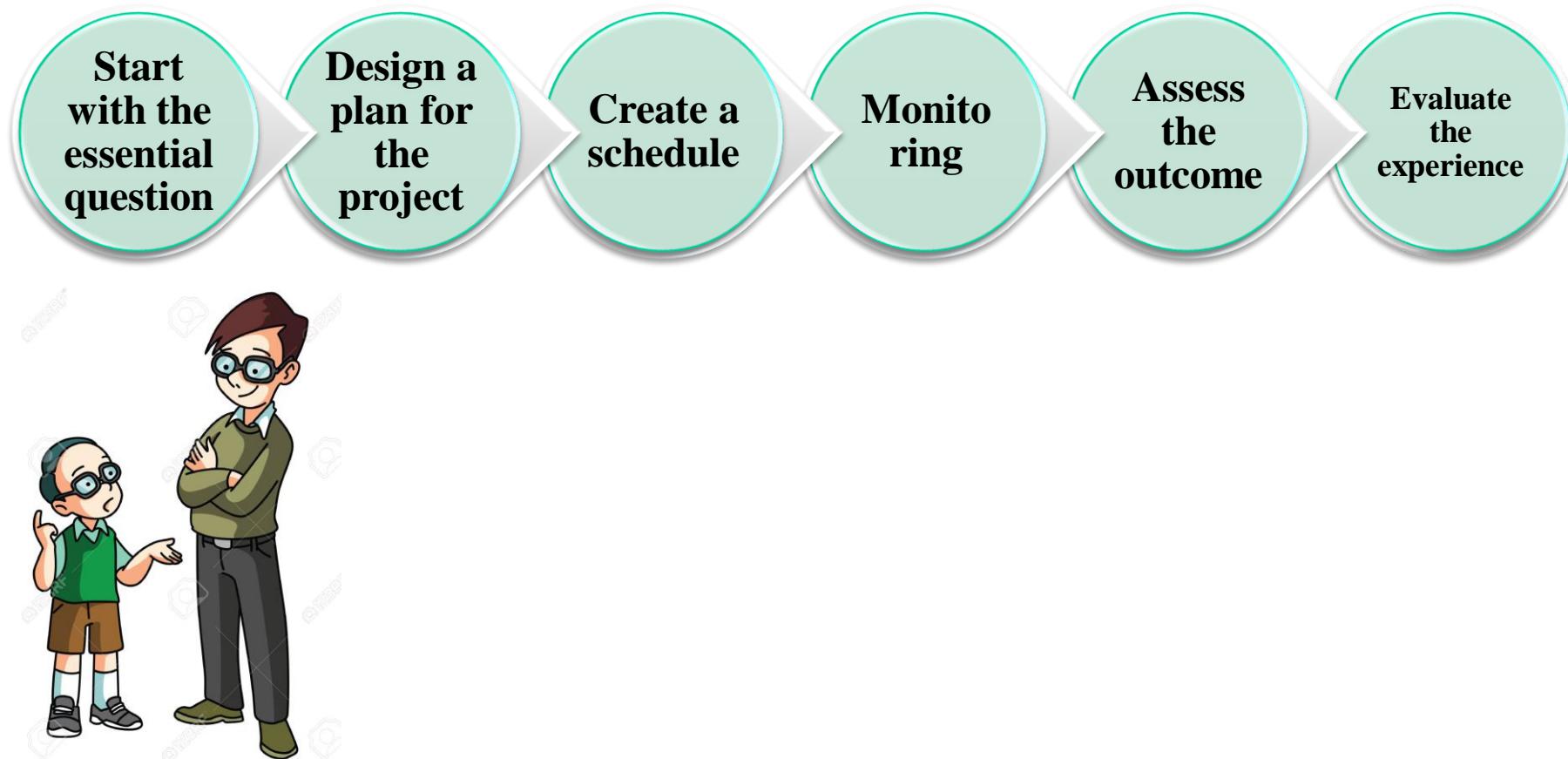
## **8. Project Based Learning (PjBL)**

**Project Based Learning (PjBL)** adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata

**Peran Dosen** sebagai pendamping, motivator dan fasilitator bagi mahasiswa.

# 8. Project Based Learning (PjBL)





## 8. Project Based Learning (PjBL)

Aktivitas Belajar MHS	Kemampuan Yang Diperoleh MHS	Aktivitas Dosen
<ul style="list-style-type: none"><li>• Belajar dalam kelompok kecil (3-5) atau belajar secara individual,</li><li>• Mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara sistimatis.</li><li>• Belajar pengetahuan dan ketrampilan melalui proses pencarian dan penggalian (inquiry),</li><li>• Menunjukan kinerja dan mempertanggung jawabkan hasil kerjanya di forum.</li><li>• Membuat proposal projek yang akan dikerjakan, serta mempresentasikannya di kelas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bertanggung jawab,</li><li>• Terlatih membuat rancangan projek,</li><li>• Bekerja secara sistematis menghasilkan projek yang efisien,</li><li>• Percaya diri,</li><li>• Taat pada assas,</li><li>• Kreatif &amp; Inovatif ,</li><li>• Kemampuan berkomunikasi,</li><li>• Aktualisasi,</li><li>• Kemampuan menjelaskan,</li><li>• Perencanaan &amp; Pengelolaan,</li><li>• Kemampuan untuk memprediksi,</li><li>• Kemampuan menjalankan metoda,</li><li>• Ketepatan.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Merumuskan tugas dan melakukan proses pembimbingan,</li><li>• Sebagai fasilitator, motivator dan fasilitator,</li><li>• Melakukan evaluasi terhadap kinerja Mhs.</li></ul>

## **9. Problem Based Learning & Inquiry (PBL)**

**Problem Based Learning (PBL)** adalah metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai fokus belajar untuk mengembangkan ketrampilan memecahkan masalah, penguasaan materi dan pengaturan diri.

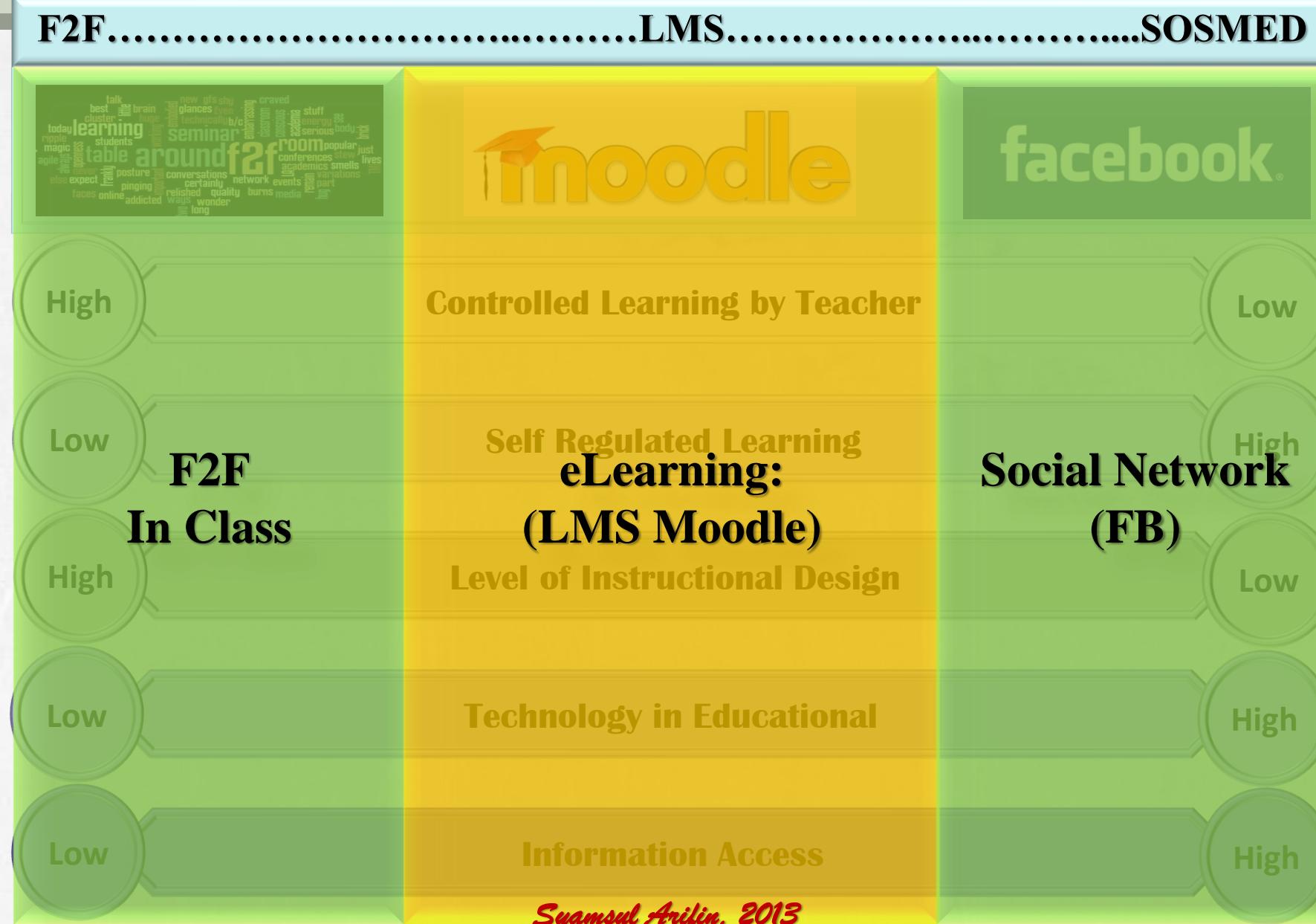
(Sumber: Hmelo-Silver, 2004; Serafino & Cicchelli, 2005)

**Peran Dosen** sebagai pendamping, motivator dan fasilitator bagi mahasiswa dalam belajar menyelaskan masalah-masalah.

## 9. Problem Based Learning & Inquiry (PBL)

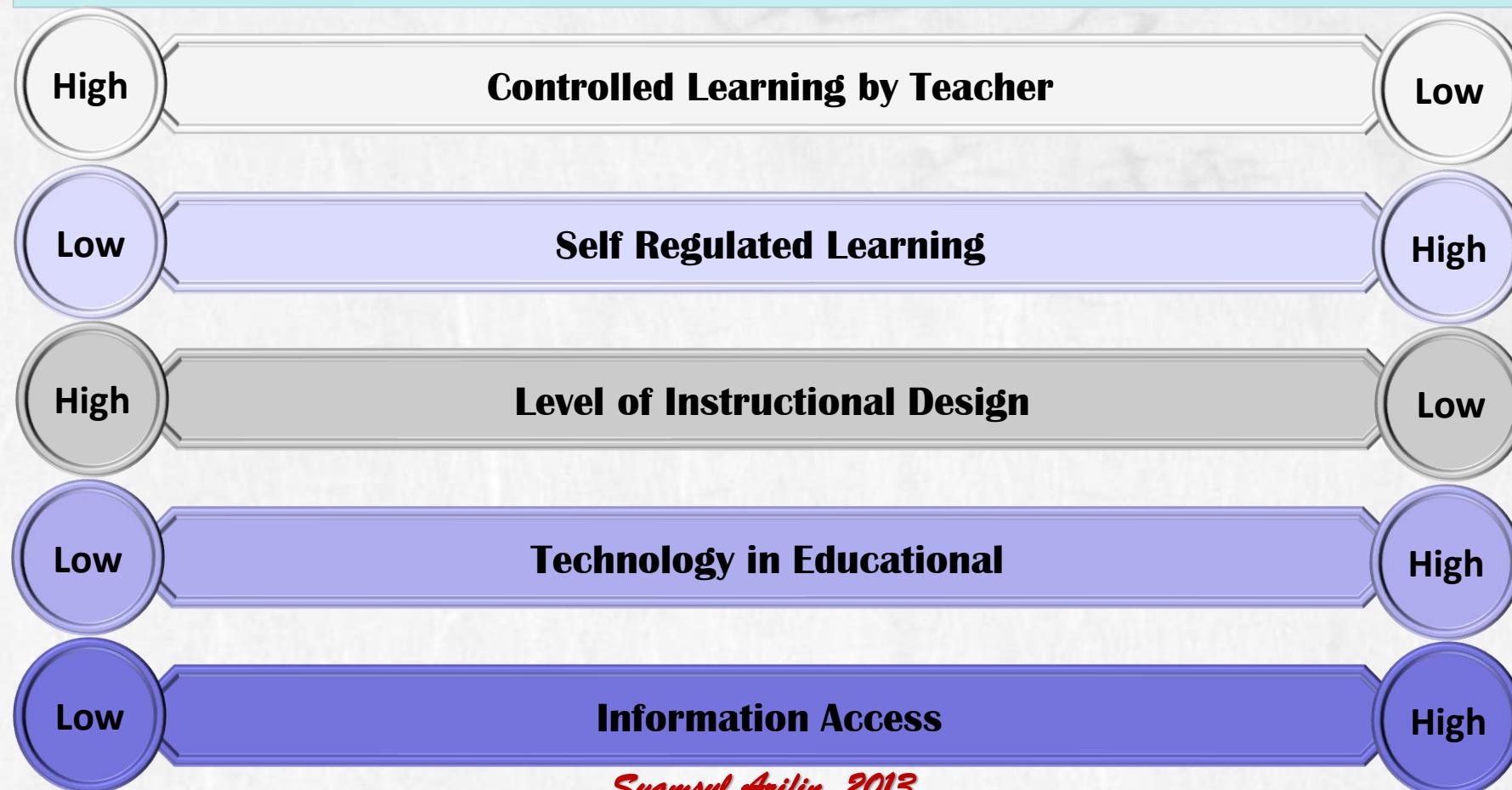
Aktivitas Belajar MHS	Kemampuan Yang Diperoleh MHS	Aktivitas Dosen
<ul style="list-style-type: none"><li>• Belajar dalam kelompok kecil (3-5) atau belajar secara individual,</li><li>• Menerima masalah sesuai dengan kompetensi tujuan pembelajaran,</li><li>• Belajar dengan menggali / mencari informasi (inquiry), serta memanfaatkan informasi tsb untuk memecahkan masalah faktual yang sedang dihadapi.</li><li>• Menganalisis strategi pemecahan masalah.</li><li>• Berdiskusi dalam kelompok,</li><li>• Mempresentasikan di kelas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Terlatih menyelesaikan masalah (<i>problem-solving</i>),</li><li>• Kemampuan mencari informasi baru (<i>inquiry</i>),</li><li>• Kepekaan melihat masalah,</li><li>• Ketajaman analisis &amp; identifikasi varibel masalah,</li><li>• Kemampuan interpretasi,</li><li>• Mengambil keputusan,</li><li>• Berfikir kritis,</li><li>• Prioritas &amp; Selektif,</li><li>• Tanggung jawab,</li><li>• Kreatif,</li><li>• Menggunakan metoda,</li><li>• Kemampuan life long learning,</li><li>• Kemandirian.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Merancang tugas belajar dengan berbagai alternatif metode penyelesaian masalah.</li><li>• Memberikan arahan dan bimbingan dalam proses belajar,</li><li>• Sebagai fasilitator, motivator dan fasilitator,</li><li>• Melakukan evaluasi terhadap kinerja Mhs.</li></ul>

# Paradigm Shift in b-Learning



# Paradigm Shift in b-Learning

F2F.....LMS.....SOSMED

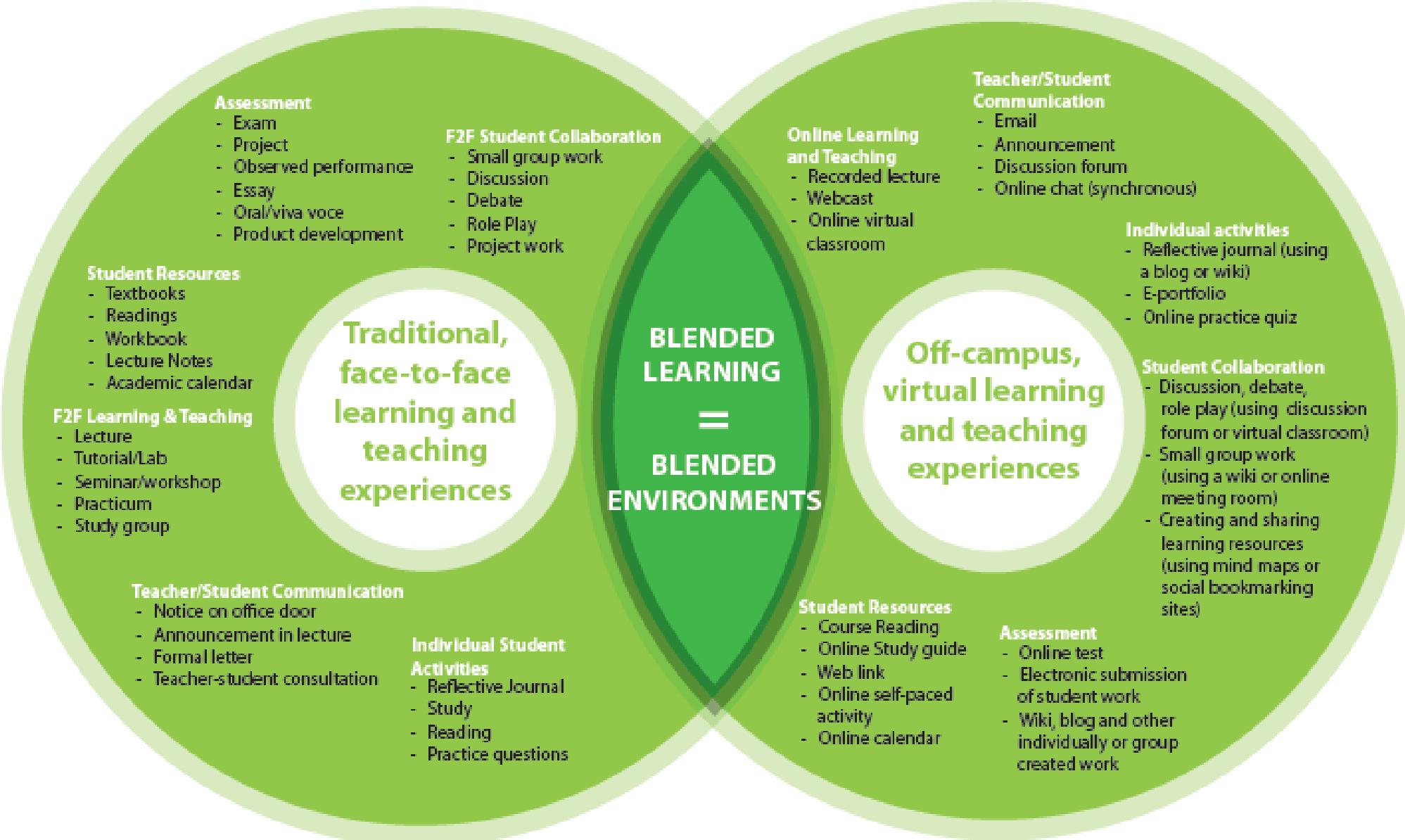


# Blended Learning

## BLENDED LEARNING

F2F Learning (synchronous):	Lab Base (synchronous)	E-Learning		M-Learning	
Synchronous	Asynchronous	Synchronous	Asynchronous	Synchronous	Asynchronous
<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Knowledge Domain:<ul style="list-style-type: none"><li>-Factual</li><li>-Conceptual</li><li>-Procedural</li><li>-Metacognitive</li></ul></li><li>❖ Learning Method:<ul style="list-style-type: none"><li>lecture,</li><li>Discussions,</li><li>Role-model</li></ul></li><li>❖ Authentic Assessment</li><li>❖ Static</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Knowledge Domain:<ul style="list-style-type: none"><li>-Factual</li><li>-Conceptual</li><li>-Procedural</li><li>-Metacognitive</li></ul></li><li>❖ Learning Method:<ul style="list-style-type: none"><li>Collaboration,</li><li>Discussions,</li><li>Project base,</li><li>Problem base,</li><li>Discovery,</li></ul></li><li>❖ Authentic Assessment</li><li>❖ Static</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Knowledge Domain:<ul style="list-style-type: none"><li>-Factual</li><li>-Conceptual</li><li>-Procedural</li><li>-Metacognitive</li></ul></li><li>❖ Learning Method:<ul style="list-style-type: none"><li>Reading,</li><li>Discussions,</li><li>Chatting,</li><li>Vicon, Telecon,</li></ul></li><li>❖ Online Assessment</li><li>❖ Dynamic</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Knowledge Domain:<ul style="list-style-type: none"><li>-Factual</li><li>-Conceptual</li><li>-Procedural</li><li>-Metacognitive</li></ul></li><li>❖ Learning Method:<ul style="list-style-type: none"><li>Reading,</li><li>Discussions,</li><li>Chatting, Skype,</li><li>Facetime,</li></ul></li><li>❖ Online Assessment</li><li>❖ Dynamic</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Knowledge Domain:<ul style="list-style-type: none"><li>-Factual</li><li>-Conceptual</li><li>-Procedural</li><li>-Metacognitive</li></ul></li><li>❖ Learning Method:<ul style="list-style-type: none"><li>Reading,</li><li>Discussions,</li><li>SMS,email,</li></ul></li><li>❖ Online Assessment</li><li>❖ Dynamic</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Knowledge Domain:<ul style="list-style-type: none"><li>-Factual</li><li>-Conceptual</li><li>-Metacognitive</li></ul></li><li>❖ Learning Method:<ul style="list-style-type: none"><li>Reading,</li><li>Discussions,</li></ul></li><li>❖ Dynamic</li></ul>

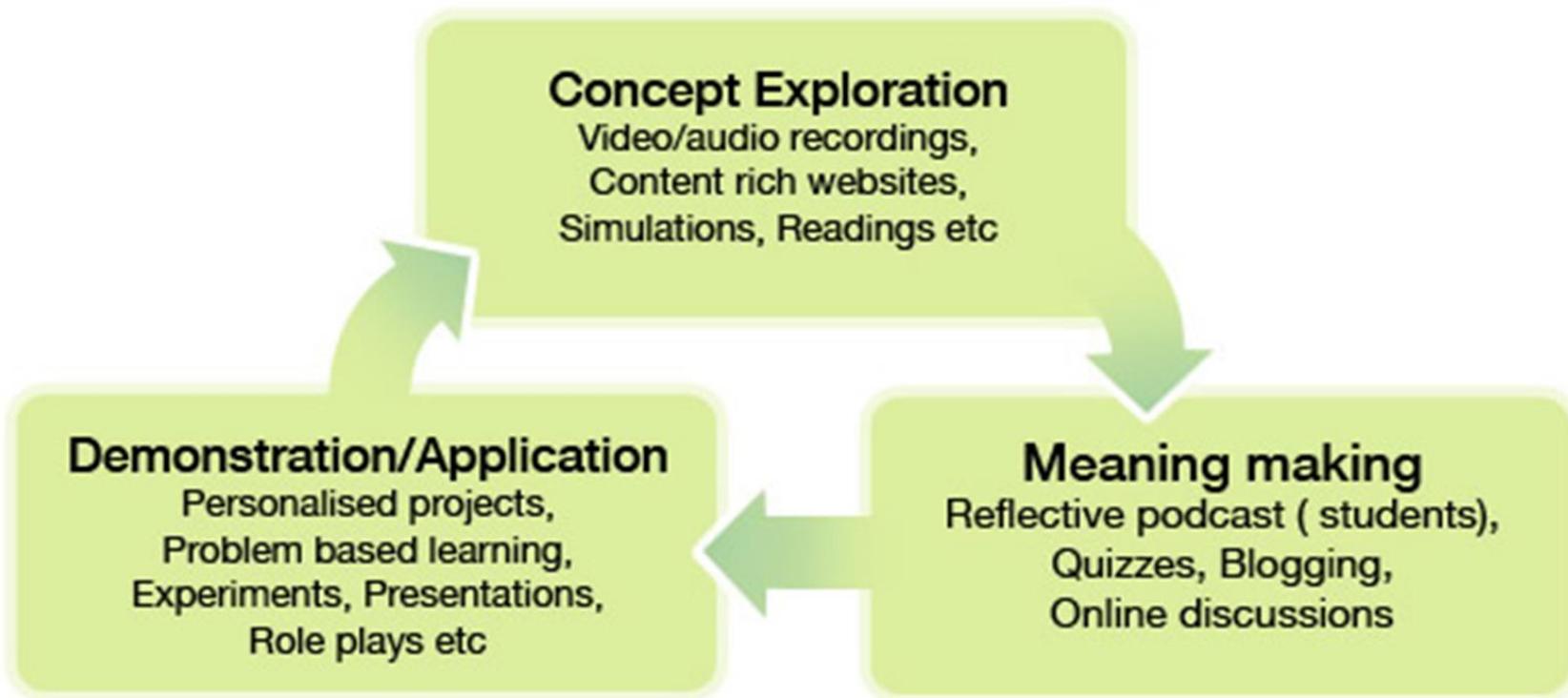
# Blended Learning



# What is the 'Flipped Classroom'?

The flipped classroom describes a reversal of traditional teaching where students gain first exposure to new material outside of class, usually via reading or lecture videos, and then class time is used to do the harder work of assimilating that knowledge through strategies such as problem-solving, discussion or debates.

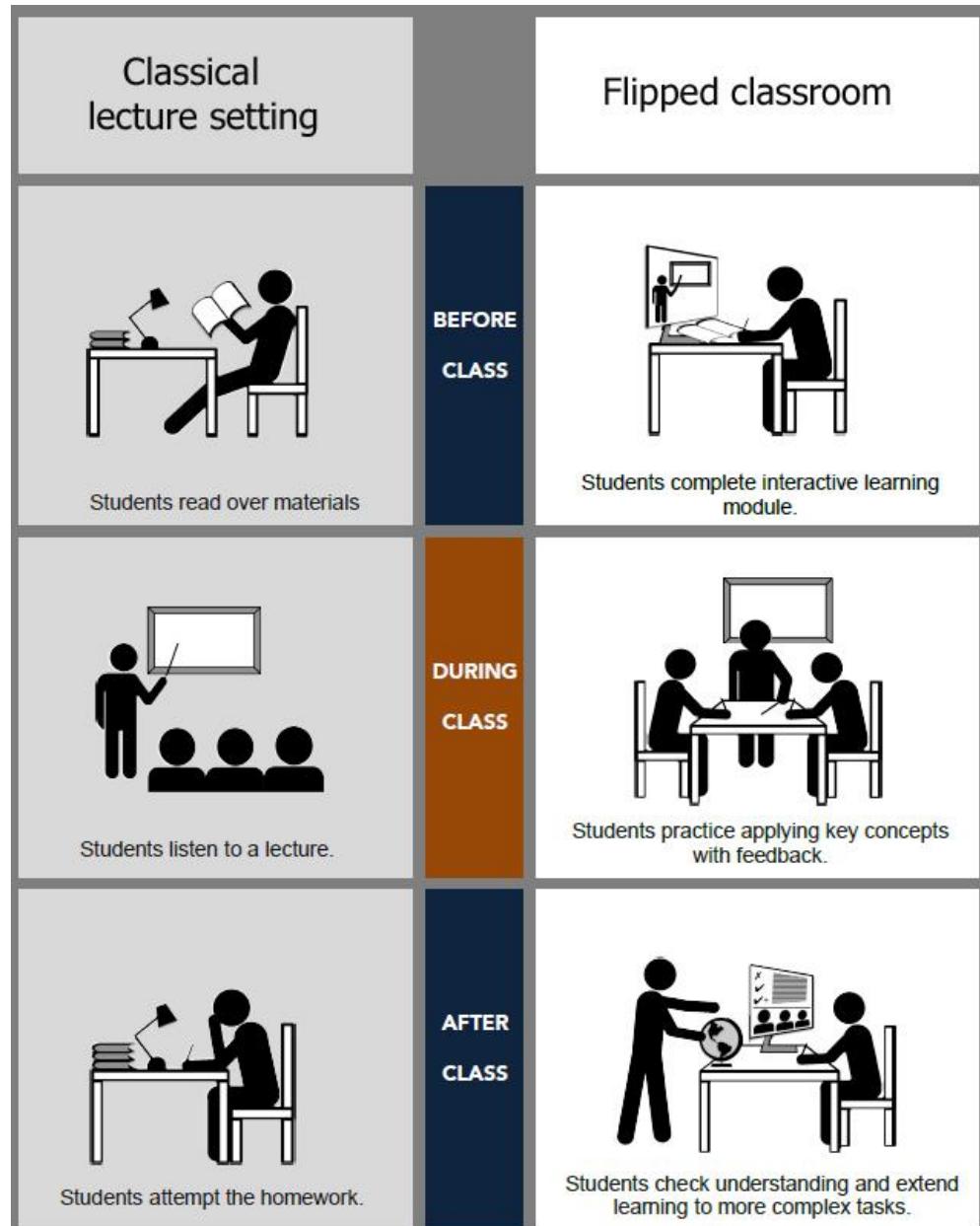
(Vanderbilt University, Center for Teaching).



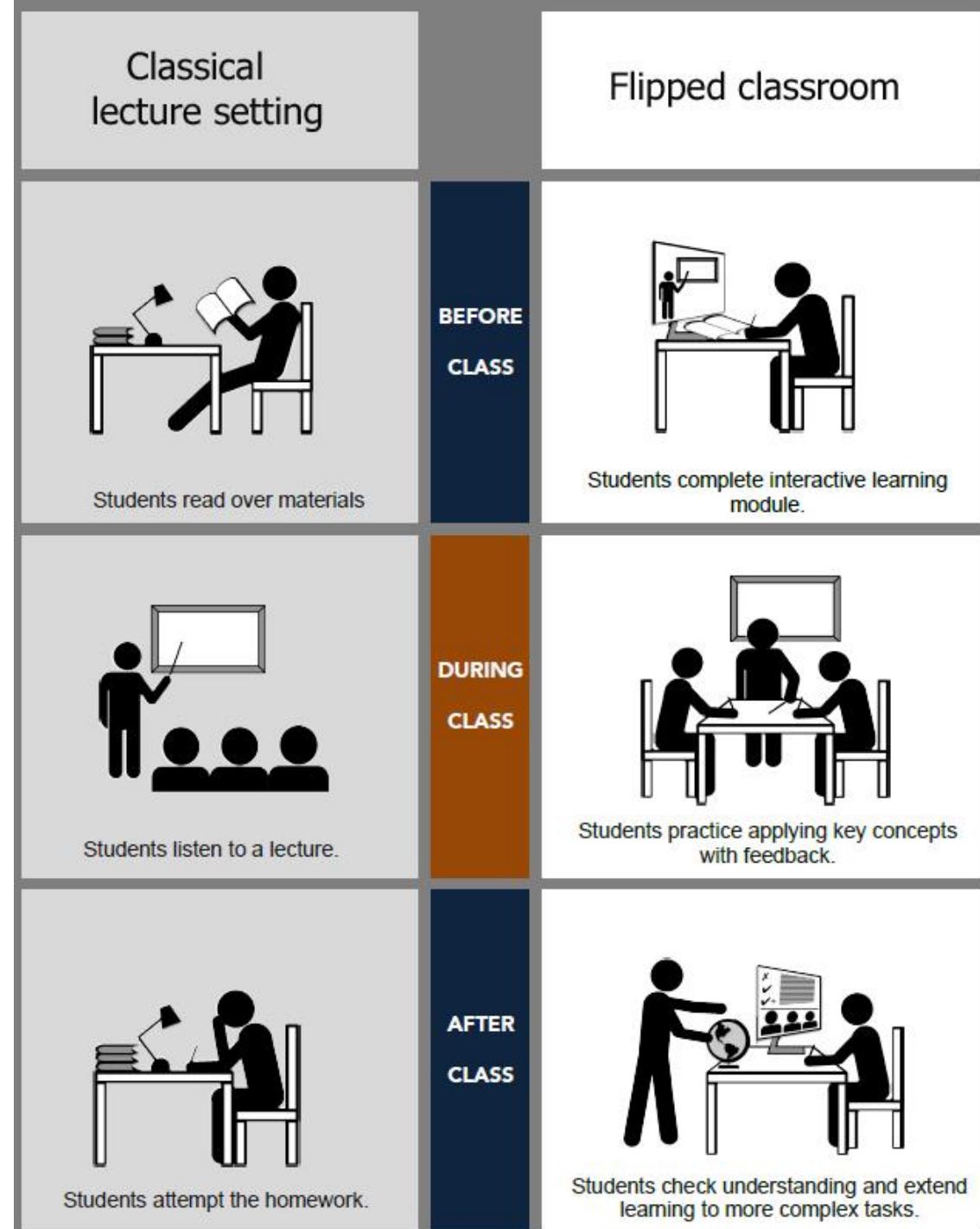
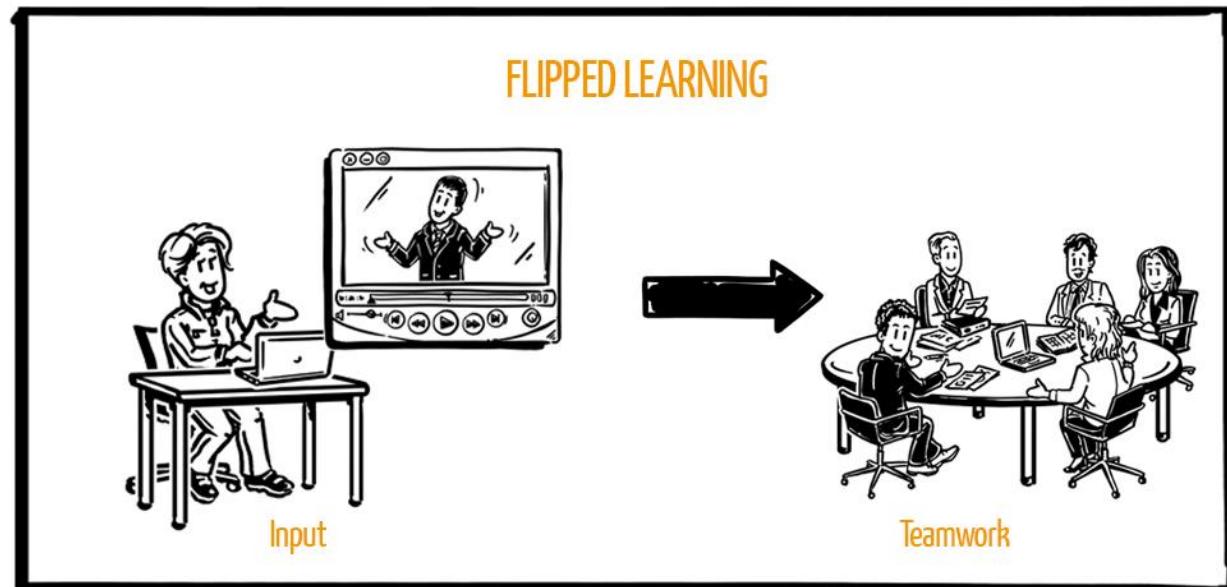
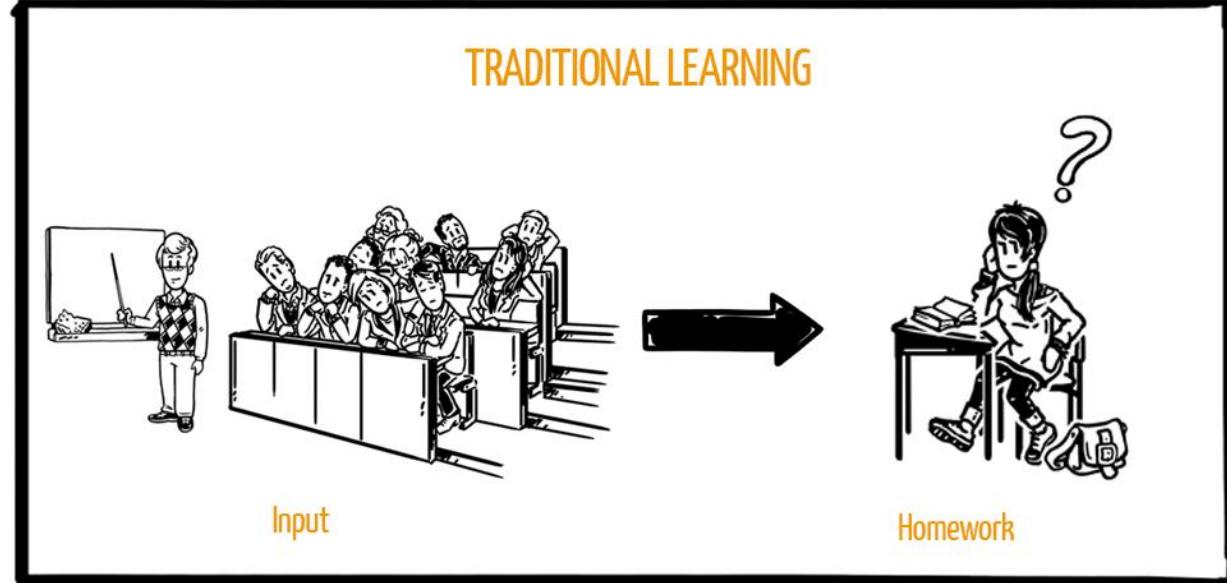
# What is the 'Flipped Classroom'?

**Flipped classroom** is an instructional strategy and a type of blended learning that reverses the traditional learning environment by delivering instructional content, often online, outside of the classroom. It moves activities, including those that may have traditionally been considered homework, into the classroom.

The **flipped classroom** describes a reversal of traditional teaching where students gain first exposure to new material outside of class, usually via reading or lecture videos, and then class time is used to do the harder work of assimilating that knowledge through strategies such as problem-solving, discussion or debates. (Vanderbilt University, Center for Teaching).



# Flipped classroom



# PENDEKATAN PENDIDIKAN KARAKTER



*"Pada awalnya belajar adalah berubah  
dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari  
yang tidak bisa menjadi bisa, .....  
dan, .......*

*Pada saatnya nanti, belajar adalah  
berubah dari apa yang kita tahu dan  
alami, menjadi **wisdom** dan **love**"*



*Terima kasih*

Syamsul Arifin