Universitas
Pembangunan Jaya

SPT-I/03
STANDAR PENDIDIKAN
STANDAR PROSES PEMBELAJARAN

No.	Issue
SPT-I/03	R1
Tanggal Perumusan	**Tanggal Pengesahan**
16 September 2017	1 Desember 2017

	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
Perumusan	Prof. Emirhadi Suganda	Wakil Rektor Bidang Akademik	
Pengendalian	Rini Pramono, M.Si	Ka. LPMU	
Pengesahan	Leenawaty Limantara, Ph.D	Rektor	

Lembaga Penjaminan Mutu Universitas
Jl Cendrawasih Raya Blok B7/P Bintaro Jaya, Kel. Sawah Baru, Kec. Ciputat Lama
Tangerang Selatan 15413

I. Visi dan Misi UPJ

Visi UPJ

Menjadi universitas yang unggul dalam memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dan membentuk Manusia Jaya sebagai pembelajar seumur hidup, yang bermartabat, berwawasan luas, berdaya saing tinggi, peduli lingkungan dan pelopor kesejahteraan.

Misi UPJ

1. Melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi secara profesional dan taat asas.
2. Menyelenggarakan pendidikan berkualitas.
3. Membangun budaya riset menuju tercapainya UPJ sebagai universitas riset.
4. Berperan aktif dalam kegiatan Kompetensi Lulusan yang berdaya guna.
5. Membentuk Manusia Jaya sebagai pembelajar seumur hidup yang berperilaku luhur dan berdaya saing tinggi, melalui penerapan Nilai-Nilai Jaya dan pola ilmiah pokok UPJ.

II. Rasional Standar Proses Pembelajaran

Standar Proses Pembelajaran adalah acuan proses pembelajaran yang merupakan kriteria minimal pelaksanaan proses pembelajaran pada semua Program Studi Sarjana di Universitas Pembangunan Jaya untuk memperoleh Capaian Pembelajaran lulusan. Proses pembelajaran yang diselenggarakan harus sesuai dengan kompetensi yang tertuang dalam kurikulum setiap Program Studi. Sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar. Interaksi tersebut terjadi antara mahasiswa dengan dosen. Dalam interaksi yang berpusat pada mahasiswa (*Student Centered Learning*) tersebut terjadi perubahan yang dialami mahasiswa dalam empat ranah yang disebut dengan ranah kognitif, yaitu kemampuan berkenaan dengan pengetahuan, pikiran, ranah afektif, yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi yang berbeda berdasarkan penalaran, ranah psikomotorik, yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani dan ranah kooperatif yaitu kemampuan untuk bekerja sama.

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran kepada mahasiswa, termasuk menentukan strategi pembelajaran dalam kelas sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien, maka diperlukan sebuah standar sebagai pedomannya. Untuk itu maka disusunlah Standar Proses Pembelajaran yang juga digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan penilaian pembelajaran kepada mahasiswa.

Tujuan Standar Proses Pembelajaran:

1. Sebagai acuan utama tata kelola pendidikan yang mencakup karakteristik, proses pembelajaran, perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, beban belajar mahasiswa dan evaluasi.
2. Sebagai bentuk pertanggung jawaban UPJ kepada masyarakat dalam mengelola kegiatan pendidikan yang bermutu, bertanggung jawab, transparan dan akuntabel.

III. Pihak yang bertanggung jawab untuk mencapai Standar Proses Pembelajaran

Pihak-pihak di bawah ini bertanggung jawab sesuai dengan tugas, wewenang dan *job dimension* yang terkait dengan kegiatan proses pembelajaran:

1. Rektor
2. Wakil Rektor Bidang Akademik
3. Dekan Fakultas
4. Kepala Program Studi
5. Kepala Biro Pendidikan
6. Dosen
7. Mahasiswa
8. Tenaga Kependidikan

IV. Definisi Istilah

1. Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) adalah kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor.

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555

2. Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN DIKTI) adalah satuan standar yang meliputi Standar Nasional Pendidikan, ditambah dengan Standar Nasional Penelitian dan Standar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat.
3. Standar Nasional Pendidikan adalah standar yang disusun oleh Diknas yang telah memenuhi tingkat kualitas yang baik dan umumnya dapat dicapai secara realistis dalam periode yang telah ditentukan.
4. Standar Proses Pembelajaran adalah kriteria minimal tentang pelaksanaan pembelajaran pada Program Studi untuk memperoleh Capaian Pembelajaran lulusan.
5. Universitas adalah perguruan tinggi yang terdiri dari sejumlah fakultas dan program studi yang menyelenggarakan pendidikan akademik dan atau profesional dalam sejumlah disiplin ilmu tertentu.
6. Fakultas adalah organ universitas yang merupakan himpunan sumber daya pendukung, yang dapat dikelompokkan menurut program studi yang menyelenggarakan dan mengelola pendidikan akademik, vokasi, atau profesi dalam satu rumpun disiplin ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau seni.
7. Program Studi adalah organ universitas yang melakukan koordinasi pengelolaan sumber daya dan penjaminan mutu atas penyelenggaraan akademik, dalam satu disiplin dan/atau rumpun ilmu tertentu.
8. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi maupun bahan kajian dan pelajaran serta cara penyampaian dan penilaiannya yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar di Perguruan Tinggi.
9. Struktur Kurikulum adalah pola dan susunan mata kuliah yang harus ditempuh oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
10. Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuan yang berdasarkan pendidikan dan keahliannya diangkat dengan tugas utama melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi.
11. Tenaga Kependidikan adalah tenaga penunjang akademik yang berdasarkan pendidikan dan keahliannya diberi tugas sebagai pelaksana kegiatan administrasi, teknisi, laboran, pustakawan atau pelaksana lainnya yang diperukan.
12. Mahasiswa adalah peserta didik pada jenjang pendidikan tinggi yang terdaftar dan memenuhi persyaratan akademik serta administratif untuk mengikuti proses pendidikan di universitas.

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555

13. *Student Centered Learning* (SCL) adalah metode pembelajaran yang berpusat kepada mahasiswa, yaitu mahasiswa menjadi pelaku aktif dalam kegiatan belajar.
14. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar.
15. Berpusat pada mahasiswa adalah Capaian Pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan.
16. Interaktif adalah Capaian Pembelajaran lulusan yang diraih dengan mengutamakan proses interaksi dua arah antara mahasiswa dan dosen.
17. Holistik adalah proses pembelajaran yang mendorong terbentuknya pola pikir yang komprehensif dan luas dengan menginternalisasi keunggulan dan kearifan lokal maupun nasional.
18. Integratif adalah proses pembelajaran yang terintegrasi untuk memenuhi Capaian Pembelajaran lulusan secara keseluruhan dalam satu kesatuan program melalui pendekatan antar disiplin dan multi disiplin.
19. Saintifik adalah proses pembelajaran yang mengutamakan pendekatan ilmiah sehingga tercipta lingkungan akademik yang berdasarkan sistem nilai, normal, dan kaidah ilmu pengetahuan serta menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan kebangsaan.
20. Kontekstual adalah proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tuntutan kemampuan menyelesaikan masalah dalam ranah keahliannya.
21. Tematik adalah proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik keilmuan Program Studi dan dikaitkan dengan permasalahan nyata melalui pendekatan transdisiplin.
22. Efektif adalah Capaian Pembelajaran lulusan yang diraih secara berhasil guna dengan mementingkan internalisasi materi secara baik dan benar dalam kurun waktu yang optimum.
23. Kolaboratif adalah proses pembelajaran bersama yang melibatkan interaksi antar individu pembelajar untuk menghasilkan kapitalisasi sikap, pengetahuan dan keterampilan.
24. Afektif adalah proses pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak.

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555

V. Pernyataan Isi Standar dan Indikator Pencapaian Proses Pembelajaran

No	Isi Standar	Indikator Pencapaian
1	**Karakteristik Proses Pembelajaran** a. Karakteristik proses pembelajaran **harus** bersifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif dan berpusat pada mahasiswa. b. Proses pembelajaran **harus** bersifat afektif.	a.1. Setiap mata kuliah menggunakan metode/proses pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) yang bersifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif sesuai dengan sifat mata kuliahnya. a.1. Metode pembelajaran dinyatakan secara jelas dalam RPS dan dilaksanakan sesuai dengan rencana. b. Terdapat penilaian terhadap aspek sikap dalam proses penilaian.
2	**Perencanaan Proses Pembelajaran** a. Proses pembelajaran **harus** disusun dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS). b. RPS **harus** dikembangkan oleh dosen secara mandiri maupun dalam suatu kelompok keahlian. c. RPS **harus** memuat informasi yang lengkap mengenai mata kuliah. d. RPS harus ditinjau dan disesuaikan secara berkala dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.	a. Tersedia RPS untuk setiap mata kuliah, mencakup aspek pendidikan kognitif, psikomotorik, afektif, kooperatif dalam pencapaian visi UPJ. b. RPS disusun oleh dosen secara mandiri atau bersama dalam kelompok keahlian. c. RPS memuat: Nama program studi, nama dan kode mata kuliah, semester, sks, nama dosen pengampu, capaian pembelajaran lulusan, kemampuan akhir pada tiap tahap pembelajaran, bahan kajian yang terkait, metode pembelajaran, waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan, deskripsi tugas yang harus dikerjakan mahasiswa, kriteria, indikator dan bobot penilaian, daftar referensi buku ajar yang digunakan. d. Terlaksananya peninjauan RPS minimal 1 (satu) kali setiap akhir Tahun Akademik guna penyesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
3	**Pelaksanaan Proses Pembelajaran** a. Proses pembelajaran **harus** berlangsung dalam bentuk interaksi antara dosen, mahasiswa dan sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu. b. Proses pembelajaran **harus** dilakukan sesuai dengan RPS. c. Proses pembelajaran yang terkait dengan Penelitian dan Pengabdian	a. Terjadi proses tatap muka mahasiswa dengan dosen minimal 14 kali dalam 1 (satu) semester untuk 1 (satu) mata kuliah. b. Adanya monitoring dan evaluasi kesesuaian pelaksanaan proses pembelajaran dengan RPS yang disusun.

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555

No	Isi Standar	Indikator Pencapaian
	kepada Masyarakat **harus** mengacu pada Standar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat. d. Proses pembelajaran **harus** dilakukan secara sistematis dan terstruktur serta terintegrasi melalui berbagai mata kuliah dengan beban belajar yang terukur. e. Proses pembelajaran **harus** menggunakan metode pembelajaran yang efektif sesuai karakteristik mata kuliah berupa kuliah, responsi/*tutorial*, seminar dan praktek/praktikum/simulasi. f. Bentuk pembelajaran **harus** ditambah Penelitian, perancangan atau pengembangan serta Pengabdian kepada Masyarakat yang merupakan kegiatan mahasiswa di bawah bimbingan dosen dalam rangka pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, pengalaman otentik, serta peningkatan kesejahteraan masyarakat dan daya saing bangsa.	c. Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan dalam proses pembelajaran sesuai dengan Pedoman Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPJ yang berlaku. d. Tersedianya kurikulum yang terstruktur, sistematis dengan menyebutkan nama mata kuliah dan beban sks yang harus ditempuh. e. Metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan Capaian Pembelajaran. f. Adanya keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan oleh dosen dan/atau secara mandiri/kelompok di bawah bimbingan dosen.
4	**Beban Belajar Mahasiswa** a. Beban belajar mahasiswa **harus** dinyatakan dalam besaran sks (satuan kredit semester). b. Satu tahun akademik terdiri dari 2 (dua) semester, yang masing-masing terdiri dari 16 minggu termasuk UTS dan UAS. c. Masa dan beban belajar pendidikan sarjana paling lama 7 (tujuh) tahun dengan jumlah minimal 144 sks. d. 1 (satu) sks proses pembelajaran berupa kuliah, responsi atau *tutorial*. e. Proses pembelajaran dapat berupa seminar atau bentuk lain yang sejenis. f. Beban belajar bagi mahasiswa berprestasi akademik tinggi (nilai IPS > 3.00) setelah 2 (dua) semester dapat mengambil maksimal 24 sks per semester pada semester berikutnya. g. Universitas dapat mengadakan semester antara/semester pendek.	a. Beban setiap mata kuliah dinyatakan dalam besaran sks. b. 1 (satu) tahun akademik terdiri dari 2 (dua) semester (semester gasal dan semester genap) yang masing-masing terdiri dari 16 minggu (termasuk UTS dan UAS). c. Masa studi mahasiswa paling lama adalah 7 (tujuh) tahun dengan beban minimal 144 sks. d. 1 (satu) sks proses kuliah **harus** terdiri atas 50 menit tatap muka, 60 menit penugasan dan 60 menit kegiatan mandiri. e. 1 (satu) sks proses pembelajaran berupa seminar atau sejenis adalah 100 menit tatap muka dan 70 menit kegiatan mandiri. f. 1 (satu) sks proses praktikum/studio/bengkel/lapangan/penelitian/pengmas **harus** terdiri dari 170 menit kegiatan dengan maksimal beban sks mahasiswa adalah 24 sks per semester. g. Pelaksanaan semester antara jika ada, dilakukan dengan waktu minimal 8 minggu dan beban belajar mahasiswa 9

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555

No	Isi Standar	Indikator Pencapaian
		sks, memenuhi Capaian Pembelajaran dengan tatap muka paling sedikit 16 kali termasuk UTS dan UAS.
5	Setiap mahasiswa harus mendapatkan bimbingan akademik selama menjalankan proses pembelajaran.	a. Setiap mahasiswa memiliki dosen Pembimbing Akademik (PA). b. Jumlah maksimal mahasiswa bimbingan setiap dosen adalah 20 orang mahasiswa setiap semester. c. Jumlah pertemuan Pembimbingan Akademik minimal 4 (empat) kali setiap semester. d. Pembimbingan dilakukan mengikuti Buku Pedoman Pembimbingan Akademik dan terdokumentasi/tercatat dalam Buku Pembimbingan Akademik (*logbook*).
6	Setiap mahasiswa harus mendapatkan bimbingan dalam penyusunan Skripsi/Tugas Akhir (TA).	a. Jumlah maksimal mahasiswa bimbingan Skripsi/Tugas Akhir (TA) setiap dosen adalah 10 (sepuluh) orang mahasiswa per semester. b. Jumlah pertemuan pembimbingan Skripsi/Tugas Akhir (TA) minimal 8 (delapan) kali per semester. c. Pembimbingan dilakukan mengikuti Pedoman Pembimbingan Skripsi/Tugas Akhir (TA) Program Studi yang berlaku. d. Persyaratan seminar Skripsi/Tugas Akhir (TA) sesuai dengan Pedoman Skripsi/Tugas Akhir (TA) masing-masing Program Studi.

VI. Strategi Pelaksanaan Standar Proses Pembelajaran

Dalam metode pembelajaran *Student Centerd Learning (*SCL) yang digunakan oleh UPJ, mahasiswa harus didorong untuk memiliki motivasi dalam diri mereka sendiri dan berupaya keras mencapai Capaian Pembelajaran yang diinginkan. Hal ini sangat diperlukan, karena perkembangan IPTEK dan seni yang sangat pesat dengan berbagai kemudahan untuk mengaksesnya. Hal ini memerlukan proses pembelajaran yang lebih fleksibel dan adanya kebutuhan untuk mengakomodasi partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran.

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555

Dalam paradigma pembelajaran yang baru, pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentuk dari orang yang belajar. Oleh karena itu belajar sendiri adalah sebuah proses mencari dan membentuk/mengkonstruksi pengetahuan yang bersifat aktif dan spesifik. Tidak lagi sama dengan paradigma belajar yang lama, yaitu dosen yang memberikan pengetahuan dan mahasiswa bersifat pasif dalam menerima pengetahuan. Konsekuensi dari paradigma baru ini adalah dosen hanyalah sebagai fasilitator dan motivator dengan menyediakan beberapa strategi belajar yang memungkinkan mahasiswa (bersama dosen) memilih, menemukan dan menyusun pengetahuan serta cara mengembangkan keterampilannya. Dengan paradigma inilah proses pembelajaran dilakukan.

Gambar 1. Ilustrasi Sistem Pembelajaran *Student Centered Learning (SCL)*

Metode pembelajaran SCL sesuai unsurnya dapat dirincikan sebagai berikut: Dosen berperan sebagai fasilitator dan motivator, sementara mahasiswa harus menunjukkan kinerja yang bersifat kreatif yang mengintegrasikan kemampuan kognitif, psikomotorik, afeksi, kooperatif secara utuh. Proses interaksinya menitik beratkan pada "*Methods of inquiry dan discovery*", sumber belajarnya bersifat multidimensi, lingkungan belajar harus terancang dan kontekstual.

Metode pembelajaran *Student Centered Learning (SCL)* dapat dijelaskan sebagai berikut:

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555

Tabel 1 Metode Pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL)

No.	Student-Centered Learning (SCL)
1.	Mahasiswa secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari, tidak lagi sebatas menerima transfer pengetahuan dari dosen.
2.	Mahasiswa secara aktif terlibat di dalam mengelola pengetahuan.
3.	Mahasiswa tidak sekedar menguasai materi tetapi juga mengembangkan materi tersebut ke dalam pembelajaran seumur hidup (*lifelong learning*).
4.	Mahasiswa belajar dengan memanfaatkan banyak media (*multimedia*).
5.	Dosen bukan lagi pemberi informasi utama, tetapi berfungsi sebagai fasilitator dan bersama-sama mahasiswa melakukan evaluasi pembelajaran.
6.	Proses dan evaluasi pembelajaran dilakukan dengan cara saling berkesinambungan dan terintegrasi.
7.	Proses pembelajaran ditekankan pada pengembangan ilmu pengetahuan.
8.	Mahasiswa mengembangkan ilmu pengetahuan dengan cara pendekatan interdisipliner.
9.	Dosen harus mampu mengembangkan suasana belajar yang bersifat kolaboratif, suportif dan kooperatif.
10.	Mahasiswa dan dosen belajar bersama di dalam mengembangkan pengetahuan, konsep dan keterampilan.
11.	Mahasiswa tidak hanya belajar dari perkuliahan, tapi dapat menggunakan berbagai cara, sumber dan kegiatan.
12.	Penekanan adalah pada pencapaian kompetensi, bukan pada tuntasnya materi.
13.	Penekanan pada *Problem Based Learning* dan *skill competency*.

Proses pembelajaran melalui kegiatan kurikuler wajib dilakukan secara sistematis dan terstruktur, serta terintegrasi melalui berbagai mata kuliah dengan beban belajar yang terukur dan menggunakan metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik mata kuliah. Metode pembelajaran yang dapat dipilih untuk pelaksanaan pembelajaran mata kuliah antara lain:

1. *Diskusi Kelompok Kecil / Small Group Discussion*

Diskusi merupakan salah satu elemen belajar aktif dan merupakan bagian dari banyak model pembelajaran SCL lainnya. Dalam metode pembelajaran ini, mahasiswa diminta untuk membuat kelompok kecil (5-10 orang) untuk mendiskusikan materi yang diberikan oleh dosen. Untuk lebih melibatkan mahasiswa, dosen juga bisa hanya memberikan petunjuk materi seperti apa yang harus dibahas, dan mahasiswa dapat mencari dan menentukan sendiri materi diskusinya.

Diskusi dalam kelompok kecil seperti ini, mahasiswa akan belajar mengenai: menjadi pendengar yang baik, bekerjasama untuk menyelesaikan tugas bersama,

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555

memberikan dan menerima umpan balik yang konstruktif, menghormati perbedaan pendapat, mendukung pendapat dengan bukti, menghargai sudut pandang yang bervariasi (*gender*, budaya, dll).

Diskusi tidak selalu untuk mencari jawaban atas suatu permasalah yang diberikan. Namun, aktivitas diskusi kelompok kecil ini dapat berupa: membangkitkan dan membuat ide-ide baru, menyimpulkan poin penting, mengakses tingkat *skill* dan pengetahuan, mengkaji kembali topik di kelas sebelumnya, menelaah latihan *quiz,* tugas menulis dan lainnya, membandingkan teori, isu dan interpretasi, menyelesaikan masalah dan *brainstorming.*

a. Simulasi/Demonstrasi

Metode pembelajaran simulasi/demonstrasi adalah metode yang membawa situasi yang mirip dengan sesungguhnya ke dalam kelas. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan membawa studi-studi kasus yang terjadi misalnya di sebuah perusahaan. Kegiatan simulasi ini dapat berbentuk permainan peran (*role playing*), dimana setiap mahasiswa diberikan peranan yang berbeda dalam studi kasus yang disimulasikan. Untuk beberapa bidang studi, simulasi juga dapat berupa model komputer.

Model dalam simulasi ini merupakan sesuatu yang mewakili atau menggambarkan sesuatu yang dicontoh. Model adalah contoh sederhana dari sebuah sistem. Sebuah model dikembangkan dengan tujuan untuk studi tingkah laku sistem melalui analisis rinci komponen dan proses utama yang menyusun sistem dan interaksinya satu dengan yang lain.

Kegiatan simulasi dapat menstimulasi dan mengubah cara pandang mahasiswa, karena dalam kegiatan ini mahasiswa dapat: mempraktekkan kemampuan umum, seperti komunikasi verbal dan non verbal, mempraktekkan kemampuan kerja tim, mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah, menggunakan kemampuan sintesis dan mengembangkan kemampuan empati.

b. Discovery Learning (DL)

Metode *Discovery Learning* adalah metode belajar yang difokuskan pada pemanfaatkan informasi yang tersedia, baik yang diberikan oleh dosen maupun yang dicari sendiri oleh mahasiswa, untuk membangun pengetahuan dengan cara belajar mandiri.

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555

c. *Self-Directed Learning* (SDL)

Metode SDL ini adalah proses belajar yang dilakukan atas inisiatif individu mahasiswa sendiri. Dalam hal ini, perencanaan, pelaksanaan dan penilaian terhadap pengalaman belajar yang telah dijalani, dilakukan semuanya oleh mahasiswa yang bersangkutan. Dosen dalam metode ini hanya bertindak sebagai fasilitator yang memberi arahan, bimbingan dan konfirmasi terhadap kemajuan belajar yang telah dilakukan mahasiswa tersebut.

Metode pembelajaran ini bermanfaat untuk menyadarkan dan memberdayakan mahasiswa, bahwa belajar adalah tanggung jawab mereka sendiri. Dengan kata lain, mahasiswa didorong untuk bertanggungjawab terhadap semua pikiran dan tindakan yang dilakukannya.

Metode ini sangat melatih mahasiswa untuk menjadi pribadi yang dewasa dan mandiri, karena metode ini memiliki prinsip bahwa pengalaman merupakan sumber belajar yang sangat bermanfaat, kesiapan belajar merupakan tahap awal menjadi pembelajar mandiri dan orang dewasa lebih tertarik belajar dari permasalahan dari pada isi mata kuliah.

Untuk mencapai hasil yang maksimal, maka pengakuan, penghargaan dan dukungan terhadap proses yang terjadi perlu diciptakan. Mahasiswa dan dosen harus memiliki semangat yang saling melengkapi dalam melakukan pencarian pengetahuan bersama.

d. *Cooperative Learning* (CL)

Metode CL adalah metode belajar berkelompok yang dirancang oleh dosen untuk memecahkan suatu masalah/kasus atau mengerjakan suatu tugas. Kelompok ini terdiri dari beberapa orang mahasiswa, yang memiliki kemampuan akademik yang beragam.

Metode ini sangat terstruktur, karena pembentukkan kelompok, materi yang dibahas, langkah-langkah diskusi serta produk akhir yang harus dihasilkan, semuanya ditentukan dan dikontrol oleh dosen. Mahasiswa dalam hal ini hanya mengikuti prosedur diskusi yang dirancang oleh dosen.

Pada dasarnya CL merupakan perpaduan antara *teacher-centered* dan *student-centered learning*. Metode ini bermanfaat untuk membantu menumbuhkan dan mengasah: (a) kebiasaan belajar aktif pada diri mahasiswa, (b) rasa tanggung jawab individu dan kelompok mahasiswa, (c) kemampuan dan keterampilan bekerjasama antar mahasiswa dan (d) keterampilan sosial mahasiswa.

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555

e. *Collaborative Learning (CbL)*

Metode ini adalah metode belajar yang menitik beratkan pada kerjasama antar mahasiswa yang didasarkan pada konsensus yang dibangun sendiri oleh anggota kelompok. Masalah/kasus yang diberikan dosen bersifat *open ended*, tapi pembentukkan kelompok yang berdasarkan minat, prosedur kerja kelompok, penentuan waktu dan tempat diskusi sampai dengan bagaimana hasil diskusi kelompok semuanya ditentukan melalui konsensus bersama antar anggota kelompok.

f. *Contextual Instruction (CI)*

CI adalah konsep belajar yang membantu dosen mengkaitkan isi mata kuliah dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari dan memotivasi mahasiswa untuk membuat keterhubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota masyarakat, pelaku kerja profesional atau manajerial, *entrepreneur*, maupun *investor*.

Sebagai contoh, apabila Capaian Pembelajaran yang dituntut mata kuliah adalah mahasiswa dapat menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi proses transaksi jual beli, maka dalam pembelajarannya, selain konsep transaksi ini dibahas dalam kelas, juga diberikan contoh, dan mendiskusikannya. Mahasiswa juga diberi tugas dan kesempatan untuk terjun langsung di pusat-pusat perdagangan untuk mengamati secara langsung proses transaksi jual beli tersebut, atau bahkan terlibat langsung sebagai salah satu pelakunya, sebagai pembeli, misalnya. Pada saat itu, mahasiswa dapat melakukan pengamatan langsung, mengkajinya dengan berbagai teori yang ada, sampai ia dapat menganalis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya proses transaksi jual beli. Hasil keterlibatan, pengamatan dan kajiannya ini selanjutnya dipresentasikan di dalam kelas, untuk dibahas dan menampung saran dan masukan lain dari seluruh anggota kelas.

Pada intinya dengan CI, dosen dan mahasiswa memanfaatkan pengetahuan secara bersama-sama, untuk mencapai capaian pembelajaran yang dituntut oleh mata kuliah, serta memberikan kesempatan pada semua orang yang terlibat dalam pembelajaran untuk belajar satu sama lain.

g. *Project Based Learning (PjBL)*

PjBL adalah metode belajar yang sistematis, yang melibatkan mahasiswa dalam belajar pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencarian/penggalian (*inquiry*)

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555

yang panjang dan terstruktur terhadap pertanyaan yang otentik dan kompleks serta tugas dan produk yang dirancang dengan sangat hati-hati.

h. Problem-Based Learning/Inquiry (PBL/I)

PBL/I adalah belajar dengan memanfaatkan masalah dan mahasiswa harus melakukan pencarian/penggalian informasi (*inquiry*) untuk dapat memecahkan masalah tersebut. Pada umumnya, terdapat 4 (empat) langkah yang perlu dilakukan mahasiswa dalam PBL/I, yaitu: (a) menerima masalah yang relevan dengan salah satu/beberapa kompetensi yang dituntut matakuliah, dari dosennya, (b) melakukan pencarian data dan informasi yang relevan untuk memecahkan masalah, (c) menata data dan mengaitkan data dengan masalah dan (d) menganalis strategi pemecahan masalah PBL/I adalah belajar dengan memanfaatkan masalah dan mahasiswa harus melakukan pencarian/penggalian informasi (*inquiry*) untuk dapat memecahkan masalah tersebut.

Tabel 2 Rangkuman Model Pembelajaran

No.	Model Belajar	Peran Mahasiswa	Peran Dosen
1.	*Small Group Discussion*	• Membentuk kelompok (5-10 mahasiswa). • Memilih bahan diskusi. • Mempresentasikan *paper* dan mendiskusikan di kelas.	• Membuat rancangan bahan diskusi dan aturan diskusi. • Menjadi moderator dan sekaligus mengulas pada setiap akhir sesi diskusi mahasiswa.
2.	*Simulation*	• Mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan kepadanya. • Atau mempraktekkan/mencoba berbagai model simulasi yang telah disiapkan.	• Merancang situasi/kegiatan (contohnya bermain peran/*role play*, menggunakan model komputer). • Membahas kinerja dan mengulas hasil.
3.	*Discovery Learning*	• Mencari, mengumpulkan dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan sebuah pengetahuan.	• Menyediakan data atau petunjuk (metode) untuk menelusuri suatu pengetahuan yang harus dipelajari oleh mahasiswa. • Memeriksa dan memberi ulasan terhadap hasil belajar mandiri mahasiswa.
4.	*Self-Directed Learning*	• Merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan dan menilai pengalaman belajarnya sendiri.	• Sebagai fasilitator memberi arah, bimbingan dan konfirmasi terhadap kemajuan belajar mahasiswa.
5.	*Cooperative Learning*	• Membahas topik sesuai struktur secara berkelompok dengan penekanan pada keterampilan kerjasama.	• Menyiapkan suatu masalah, kasus atau bentuk tugas untuk diselesaikan oleh mahasiswa secara berkelompok. • Merancang dan memonitor proses dan hasil belajar kelompok mahasiswa.
6.	*Collaborative Learning*	• Bekerjasama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas. • Membuat rancangan proses dan bentuk penilaian berdasarkan konsensus kelompoknya sendiri.	• Merancang tugas yang bersifat *open ended*. • Sebagai fasilitator dan motivator.

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555

No.	Model Belajar	Peran Mahasiswa	Peran Dosen
7.	*Contextual Instruction*	• Mempelajari dan membahas konsep atau teori dengan mengaitkan dengan situasi nyata. • Melakukan studi lapangan/terjun ke dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian teori.	• Menjelaskan bahan kajian yang bersifat teori, dan mengkaitkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari atau kerja profesional, manajerial atau *entrepreneural.* • Menyusun tugas untuk studi mahasiswa terjun ke lapangan.
8.	*Project-Based Learning*	• Mengerjakan tugas berupa proyek/produk yang telah dirancang secara sistematis. • Menggali informasi yang kompleks melalui proses terstruktur yang relatif panjang. • Menunjukkan kinerja dan mempertanggung jawabkan hasil kerjanya dalam forum.	• Merancang tugas atau *project* yang sistematis agar mahasiswa belajar pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencarian/penggalian yang terstruktur dan kompleks. • Merumuskan dan melakukan proses pembimbingan dan *assessment.*
9.	*Problem-Based Learning*	• Mempelajari masalah, melakukan pencarian informasi yang relevan, menata data dan mengaitkannya dengan masalah, kemudian menganalisis strategi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah.	• Merancang tugas untuk mencapai kompetensi tertentu. • Membuat petunjuk (metode) untuk mahasiswa dalam mencari pemecahan masalah.

Metode-metode pembelajaran yang telah dijelaskan di atas dapat berkembang dan dosen pengampu harus mampu untuk terus mengembangkan metode pembelajaran untuk suatu mata kuliah sehingga dapat mencapai Capaian Pembelajaran secara maksimal.

Dalam memilih metode pembelajaran, beberapa hal dapat menjadi bahan pertimbangan, seperti:

- Tujuan Pembelajaran

  Kaitan metode dengan tujuan pembelajaran yaitu didasarkan atas kondisi bahwa metode sebagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga metode apa yang kita gunakan banyak dipengaruhi oleh kondisi tujuan pembelajar itu sendiri. Tujuan pembelajaran di sini menyangkut kemampuan yang harus dimiliki mahasiswa setelah selesai mengikuti kegiatan perkuliahan.

- Bahan Kajian/Materi Pembelajaran

  Bahan belajar yang terdiri dari konsep, prinsip, prosedur dan fakta atau kenyataan yang ada. Dari setiap jenis bahan belajar tersebut memiliki tingkatan kesulitan yang berbeda. Ada metode tertentu yang dapat digunakan untuk membahas seluruh bahan belajar, tapi ada metode lain yang hanya tepat digunakan untuk bahan belajar tertentu pula.

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555

- Sumber Belajar

  Kondisi sumber belajar menyangkut kondisi diri yang mempengaruhi, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Kondisi internal seperti pemahaman terhadap bahan kajian, metode dan kemampuan mengelola kegiatan pembelajaran. Kondisi eksternal adalah kondisi di luar diri sumber belajar yang dapat mempengaruhi pengelolaan kegiatan belajar.

- Peserta Kelas

  Peserta kelas memiliki karakteristik pribadi seperti jenis kelamin, usia, latar belakang, pengalaman dan keadaan psikis maupun fisiknya. Untuk mengatasi keanekaragaman karakteristik peserta kelas, maka sumber belajar perlu menganalisanya dalam penetapan suatu metode, sehingga dalam penerapannya tidak akan mengalami ketimpangan cara berpikir antara peserta kelas. Jika sumber belajar sudah dapat mengantisipasi karakteristik peserta kelas sejak awal, maka iklim belajar akan tercipta secara kondusif.

  UPJ menerima beberapa mahasiswa berkebutuhan khusus. Hal tersebut harus menjadi perhatian dosen pengampu dalam penentuan metode pembelajaran jika ada mahasiswa berkebutuhan khusus sebagai peserta di kelasnya. Pedoman Penanganan Mahasiswa Kebutuhan Khusus telah disiapkan oleh Biro Pendidikan sebagai pedoman dosen dalam menangani mahasiswa tersebut.

Gambar 2. Diagram Unsur Pemilihan Metode Pembelajaran

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555

- Sarana/Fasilitas Belajar

  Merupakan segala macam fasilitas yang dapat menunjang dan melengkapi terselenggaranya kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapan. Sebagai fasilitas atau alat belajar diantaranya seperti alat tulis, ruangan kelas, tempat duduk, buku bacaan, dan alat-alat lainnya yang dibutuhkan untuk terselenggaranya kegiatan belajar. Sedangkan sarana sebagai sumber belajar yaitu sarana tersebut merupakan alat atau orang yang digunakan untuk mempelajari bahan kajian tertentu

Sebuah Mata Kuliah (MK) dapat menggunakan lebih dari 1 (satu) metode pembelajaran. Kemampuan dosen dalam membawakan metode pembelajaran juga sangat mempengaruhi, untuk itu dalam penyusunan RPS perlu diberikan alternatif metode pembelajaran agar dapat disesuaikan dengan kondisi yang ada, baik dari jumlah mahasiswa, kemampuan dosen dan unsur lainnya.

Untuk dapat mencapai Standar Proses Pembelajaran maka dilakukan beberapa hal sebagai berikut:

1. Memastikan setiap RPS mata kuliah disusun oleh dosen pengampu atau kelompok dosen keahlian yang disepakati bersama dan disetujui oleh Kaprodi dan Dekan Fakultas.
2. Memastikan setiap dosen pengampu selalu mengacu kepada RPS yang telah ditetapkan untuk memastikan tercapainya capaian pembelajaran yang ditetapkan.
3. Setiap dosen pengampu mata kuliah menentukan metode pembelajaran secara sistematis dengan merujuk pada perkembangan teori, strategi dan metode pembelajaran.
4. Pelaksanaan proses pembelajaran diarahkan untuk:
    a. Pencapaian kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa dan kebebasan berpikir sehingga mampu merangsang penemuan dan konstruksi pengetahuan mahasiswa.
    b. Penguasaan keterampilan berargumentasi, melakukan inkuiri, meneliti, memprediksi, dan mampu mengkomunikasikan pengetahuannya kepada pihak lain, baik secara lisan maupun tertulis.
    c. Pemahaman perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan masalah.

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555

5. Dilakukan monitoring secara berkala pelaksanaan perkuliahan dan memastikan materi yang diberikan, metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan RPS.

VII. Referensi

1. Permenristekdikti No. 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN DIKTI).
2. Peraturan Presiden Nomor 08 tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
4. UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi.
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa.
7. Statuta Universitas Pembangunan Jaya.
8. Rencana Induk Pengembangan (RIP) Universitas Pembangunan Jaya 2015-2035.

VIII. Catatan Revisi

Revisi ke:	Tanggal Berlaku	Hal yang direvisi	Dasar Revisi
1	1 Desember 2017	Format, kriteria dan indikator.	Pemberlakuan Permenristekdikti No. 44 tahun 2015

Copyright ©2017 Universitas Pembangunan Jaya. *All rights reserved.* | +62 21 7455555