



Kampus  
Merdeka  
INDONESIA JAYA

#GreenWasathiyahCampus

#KerenBro

# — PEDOMAN —

## PENETAPAN STRATEGI, METODE & MEDIA PEMBELAJARAN

Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga

# 2023/2024



**Kampus 1**

Jl. Tentara Pelajar No.2 Kota Salatiga,  
Jawa Tengah, Indonesia 50721.  
Telp. (0298) 3432784



**Kampus 2**

Jl. Nakula Sadewa V No. 9 Kota  
Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia  
50722. Telp. (0298) 3432784



**Kampus 3 Terpadu**

Jl. Lingkar Salatiga Km. 2, Pulutan,  
Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah,  
Indonesia 50716. Telp. (0298) 323706



[uinsalatiga.ac.id](http://uinsalatiga.ac.id)

✉ [administrasi@uinsalatiga.ac.id](mailto:administrasi@uinsalatiga.ac.id)



Instagram:  
[uin\\_salatiga](https://www.instagram.com/uin_salatiga)



X Twitter:  
[uin\\_salatiga](https://twitter.com/uin_salatiga)



Youtube:  
[uin\\_salatiga Channel](https://www.youtube.com/uin_salatiga_Channel)



Facebook:  
[Uin\\_Salatiga](https://www.facebook.com/Uin_Salatiga)

**PEDOMAN PENETAPAN STRATEGI, METODE, DAN MEDIA  
PEMBELAJARAN UIN SALATIGA  
2023/2024**





**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SALATIGA**

**KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SALATIGA**

**NOMOR: B-3758a/Un.29/HO.00.07/09/2023**

**TENTANG**

**PEDOMAN PENETAPAN STRATEGI, METODE, DAN MEDIA  
PEMBELAJARAN UIN SALATIGA TAHUN 2023**

**DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA  
REKTOR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SALATIGA**

- Menimbang : a. bahwa untuk penerapan strategi, metode dan media pembelajaran diperlukan Pedoman Penetapan Strategi, Metode dan Media Pembelajaran UIN Salatiga Tahun 2023.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan;  
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 37 Tahun 2009 tentang Dosen;  
6. Peraturan Pemerintah RI Nomor 46 Tahun 2019 tentang Pendidikan Tinggi Keagamaan;  
7. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi RI Nomor 03 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 72 Tahun 2022 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Agama;  
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 79 Tahun 2022 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Salatiga;  
10. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 86 Tahun 2022 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Salatiga;  
11. Keputusan Menteri Agama RI Nomor: 024068/B.II/2022 tentang Pengangkatan Rektor UIN Salatiga;  
12. Keputusan Rektor UIN Salatiga Nomor: 5782/Un.29/FP.00/12/2022 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum UIN Salatiga.

**M E M U T U S K A N**

- Menetapkan : **KEPUTUSAN REKTOR PEDOMAN PENETAPAN STRATEGI, METODE, DAN MEDIA PEMBELAJARAN UIN SALATIGA TAHUN 2023**
- Kesatu : Mengesahkan Pedoman Penetapan Strategi, Metode, dan Media Pembelajaran UIN Salatiga Tahun 2023 sebagaimana tercantum dalam lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan ini;
- Kedua : Dalam perkembangannya pedoman ini dapat direvisi dengan kebutuhan serta kondisi tertentu yang nantinya diputuskan kembali dengan keputusan Rektor.



Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perubahan dan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Salatiga  
Pada tanggal : 04 September 2023  
REKTOR,



Zakiyuddin 



**TIM PENYUSUN  
BUKU PEDOMAN PENDIDIKAN UNIVERSITAS  
PROGRAM SARJANA UIN SALATIGA  
TAHUN AKADEMIK 2023/2024**

<b>Pengarah</b>	<b>Prof. Dr. Zakiyuddin, M.Ag.</b>
<b>Penanggung Jawab</b>	<b>Prof. Dr. Muh. Saerozi, M.Ag.</b>
<b>Ketua</b>	<b>Prof. Dr. Budiyo Sapatro, M.Pd.</b>
<b>Anggota</b>	<b>Dr. Fetria Eka Yudiana, M.Si.</b>
	<b>Dr. Waryunah Irmawati, M. Hum.</b>
	<b>Dr. Ali Geno Berutu, MA.Hk.</b>
	<b>Dr. Erna Risfaula Kusumawati, M.Si.</b>
	<b>Tri Nuri Handayani, S.E.</b>
	<b>Mohamad Wahyu Hidayat, M. Hum.</b>



## **Kata Pengantar**

*Assalamu'alaikum Wr, Wb*

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah, salawat dan salam atas Rasulullah SAW. Atas limpahan Rahmat dari Allah SWT Buku Pedoman Pembelajaran ini dapat dirampungkan setelah melalui beberapa kali pembahasan. Buku ini hakikatnya adalah pedoman yang sifatnya memberikan petunjuk dasar dalam melaksanakan pembelajaran berdasarkan standar mutu di UIN Salatiga tahun akademik 2023/2024. Sebagai pedoman, tentunya Buku pedoman ini diharapkan dapat memberikan petunjuk atau arah baik bagi pengelola maupun tenaga pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran sesuai standar.

Buku Pedoman ini disusun dengan melibatkan sejumlah pihak terkait, serta merujuk pada sejumlah peraturan perundangan yang berlaku, disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta disusun secara sistematis sesuai dengan kebutuhan informasi yang diinginkan oleh pihak berkepentingan. Meskipun demikian, kami mengakui bahwa Buku Pedoman ini tidak luput dari keterbatasan, khususnya hal-hal yang bersifat teknis. Karena itu masukan konstruktif tetap terbuka demi penyempurnaannya. Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang ikut berpartisipasi dalam merumuskan Buku Pedoman ini. Semoga hasil kerja bersama ini memberikan manfaat dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran di UIN Salatiga.

*Wassalamu'alaikum Wr, Wb*

Tim Perumus

## DAFTAR ISI

	Halaman:
HALAMAN JUDUL.....	i
SK TIM PENYUSUN PEDOMAN PENETAPAN STRATEGI, METODE, DAN MEDIA PEMBELAJARAN UIN SALATIGA.....	
DAFTAR ISI .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1    Rasional .....	1
1.2    Tujuan .....	1
1.3    Landasan Yuridis Penetapan strategi, Metode, dan Media Pembelajaran .....	2
1.4    Istilah yang digunakan dalam pedoman .....	2
1.5    Sasaran Panduan .....	3
BAB II PERENCANAAN STRATEGI, METODE, DAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	4
2.1    Melakukan Analisis Pembelajaran .....	5
2.2    Menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) .....	8
2.3    Bentuk Pembelajaran dan Metode Pembelajaran .....	11
2.4    Media Pembelajaran .....	12
BAB III PELAKSANAAN STRATEGI, METODE, DAN MEDIA PEMBELAJARAN .....	14
3.1    Pembelajaran Sebagai Implementasi Rencana Pembelajaran Semester..	14
3.2    Pembelajaran Berpusat pada Mahasiswa .....	14
3.3    Bentuk Strategi dan Metode Pembelajaran .....	15
3.4    Pembelajaran Bauran (blended learning) .....	15
3.5    Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran .....	18
BAB IV PENILAIAN .....	19
4.1    Prinsip Penilaian .....	19
4.2    Teknik dan Instrumen Penilaian .....	19
4.3    Mekanisme dan Prosedur Penilaian Pembelajaran .....	20
4.4    Pelaksanaan Penilaian .....	21
4.5    Pelaporan Penilaian .....	21
4.6    Kelulusan .....	22
BAB V PENUTUP .....	23
REFERENSI .....	24

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Rasional

Pembelajaran, yang diartikan sebagai proses interaksi mahasiswa dengan dosen dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, merupakan pelaksanaan secara nyata kurikulum (*actual curriculum*) yang telah disusun oleh program studi. Pelaksanaan pembelajaran wajib memenuhi standar proses pembelajaran dan standar penilaian pembelajaran sebagaimana ditetapkan dalam Permendikbud No.3 tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SNPT).

Strategi pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Rangkaian kegiatan harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada hakikatnya strategi pembelajaran belum mengarah kepada hal-hal yang bersifat praktis, melainkan masih berupa rencana atau gambaran secara menyeluruh langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam pelaksanaan strategi pembelajaran memerlukan metode yang tepat.

Metode pembelajaran adalah cara penyajian yang dikuasai oleh seorang pendidik/dosen untuk menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik/mahasiswa, baik secara individual ataupun kelompok agar materi pembelajaran dapat dengan mudah dipahami. Metode pembelajaran yang dapat dipilih untuk pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah meliputi: diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. Setiap mata kuliah dapat menggunakan satu atau gabungan dari beberapa metode pembelajaran dan diwadahi dalam suatu bentuk Pembelajaran. Bentuk Pembelajaran dapat berupa: a. kuliah; b. responsi dan tutorial; c. seminar; d. praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja; e. penelitian, perancangan, atau pengembangan; f. pelatihan militer; g. pertukaran pelajar; h. magang; i. wirausaha; dan/atau j. bentuk lain pengabdian kepada masyarakat. Dalam melaksanakan metode pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menarik, pemilihan media pembelajaran secara tepat menjadi hal yang sangat berperan.

Media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Saat ini, penggunaan media yang beragam tidak sekadar sebagai alat bantu pembelajaran semata-mata, tetapi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari program pembelajaran itu sendiri. Pemanfaatan media untuk mendukung aktivitas pembelajaran tidak selalu menggunakan ragam media yang canggih dan mahal. Pemanfaatan media dalam aktivitas pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai oleh peserta didik yang belajar (*audience*).

Pemahaman tentang strategi, metode, dan media pembelajaran yang baik, tentunya akan melahirkan perencanaan dan implementasi pelaksanaan pembelajaran dengan lebih baik pula. Semua ini akan bermuara pada peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik/mahasiswa.

### 1.2 Tujuan

Pedoman ini disusun dengan tujuan sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan acuan standar strategi, metode, dan media pembelajaran yang berlaku di lingkungan Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga.

- 2) Memberikan panduan bagi dosen dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai standar proses pembelajaran dan standar penilaian pembelajaran.
- 3) Meletakkan acuan dasar dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran agar Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) terbangun, dan sesuai kebutuhan kompetensi lulusan/stakeholders.
- 4) Menetapkan acuan baku dalam penggunaan e-learning Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga sebagai sarana pembelajaran.

### **1.3 Landasan Yuridis Penetapan strategi, Metode, dan Media Pembelajaran**

Landasan hukum Penyusunan Pedoman Penetapan strategi, metode, dan media pembelajaran di lingkungan Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga adalah sebagai berikut.

- 1) Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara RI Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara RI Nomor 4301);
- 2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- 3) Undang - Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara RI Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara RI Nomor 5336);
- 4) Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
- 5) Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Tahun 2005 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4496);
- 6) Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
- 7) Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2013 Nomor 71);
- 8) Peraturan Pemerintah Nomor 33 Tahun 2013 tentang Pelaksanaan KKNI dalam Bidang Pendidikan;
- 9) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
- 10) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia nomor 14 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga.
- 11) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia nomor 75 Tahun 2017 tentang Statuta Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga.
- 12) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.

### **1.4 Istilah yang digunakan dalam pedoman**

- 1) Program Studi adalah kesatuan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang memiliki kurikulum dan metode pembelajaran tertentu dalam satu jenis pendidikan akademik, pendidikan profesi, dan/atau pendidikan vokasi.
- 2) Perkuliahan adalah proses interaksi mahasiswa dengan dosen dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
- 3) Mahasiswa adalah peserta didik pada jenjang pendidikan tinggi di Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga

- 4) Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan dan/atau teknologi melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

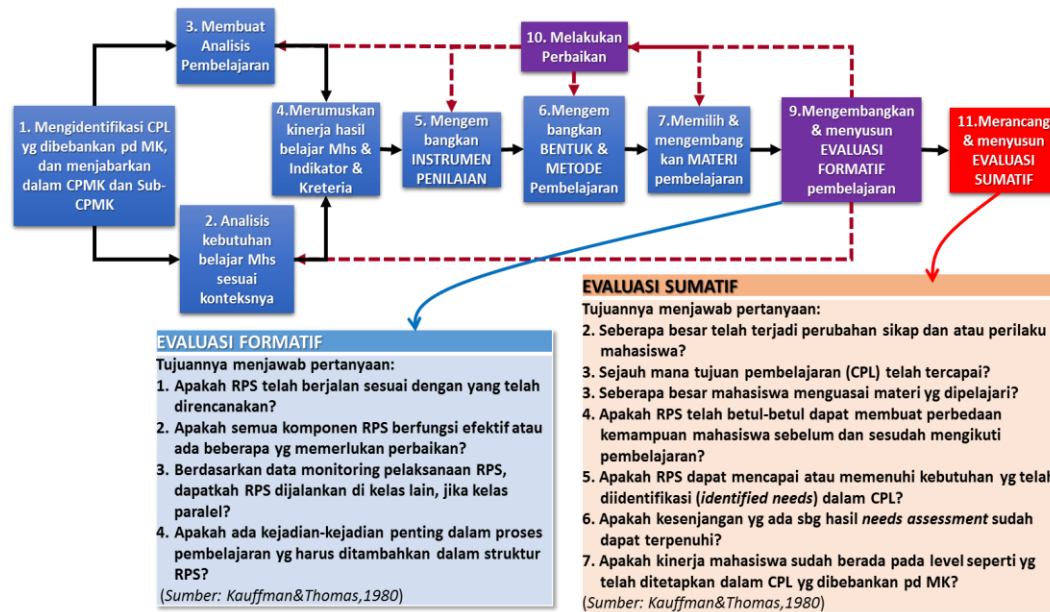
### **1.5 Sasaran Panduan**

Sasaran pedoman penetapan strategi, metode, dan media pembelajaran ini adalah dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga.

## BAB II

### PERENCANAAN STRATEGI, METODE, DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Perancangan pembelajaran secara sistematis perlu dilakukan agar menghasilkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) beserta perangkat pembelajaran yang lainnya, diantaranya instrumen penilaian, rencana tugas, bahan ajar, dll yang dapat dijalankan dalam proses pembelajaran secara efisien dan efektif. Berbagai model perancangan atau desain pembelajaran yang tersedia dalam literatur, diantaranya adalah model ADDIE, Dick & Carey, Jerrold. E. Kemp, ASSURE, dll. Tahapan perancangan pembelajarannya, seperti pada gambar 2.1.



Gambar 2.1. Tahapan Perancangan Pembelajaran

Tahapan perancangan pembelajaran dilakukan secara sistematis, logis dan terstruktur yang ditunjukkan pada gambar 2.1, bertujuan agar terstruktur, efisien, dan efektif dalam pelaksanaan pembelajaran, serta dapat menjamin tercapainya capaian pembelajaran lulusan (CPL). Tahapan perancangan pembelajaran tersebut setidaknya dilakukan dalam tahapan sebagai berikut. (Gagné, 1985)

1. Mengidentifikasi CPL yang dibebankan pada mata kuliah;
2. Merumuskan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) yang bersifat spesifik terhadap mata kuliah berdasarkan CPL yang dibebankan pada MK tersebut;
3. Merumuskan sub-CPMK yang merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan dirumuskan berdasarkan CPMK;
4. Melakukan analisis pembelajaran untuk memberikan gambaran pada mahasiswa tahapan belajar yang akan dijalani;
5. Melakukan analisis kebutuhan belajar untuk mengetahui kebutuhan keluasaan dan kedalaman materi pembelajaran, serta perangkat pembelajaran yang diperlukan;
6. Menentukan indikator pencapaian Sub-CPMK sebagai kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran untuk memenuhi CPL;

7. Menetapkan kriteria penilaian dan mengembangkan instrumen penilaian pembelajaran berdasarkan indikator pencapaian Sub-CPMK;
8. Memilih dan mengembangkan bentuk pembelajaran, metode pembelajaran, dan penugasan mahasiswa sebagai pengalaman belajar;
9. Mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk bahan ajar dan sumber-sumber belajar yang sesuai;
10. Mengembangkan dan melakukan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran terdiri dari pertama, evaluasi formatif yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Kedua, evaluasi sumatif yang bertujuan untuk memutuskan hasil capaian pembelajaran mahasiswa.

Saat menyusun CPMK dan Sub-CPMK yang perlu diperhatikan adalah penggunaan kata kerja tindakan (*action verb*), karena hal tersebut berkaitan dengan level kualifikasi lulusan, pengukuran dan pencapaian CPL. Kata kerja tindakan dalam merumuskan CPMK dan Sub-CPMK dapat menggunakan kata kerja kemampuan (*capability verb*) yang disampaikan oleh (Gagné, 1985) yakni terdiri dari, ketrampilan intelektual (*intellectual skill*); strategi kognitif (*cognitive strategies*); Informasi verbal (*verbal information*); Ketrampilan motorik (*motor skill*); dan sikap (*attitude*).

Kata kerja tindakan juga dapat menggunakan rumusan kawasan kognitif menurut Bloom dan Anderson, terdiri dari kemampuan: mengingat, mengerti, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta (Anderson, L. W. and Krathwohl, D. R., 2001). Kawasan afektif, terdiri dari kemampuan: penerimaan, pemberian respon, pemberian nilai, pengorganisasian dan karakterisasi. Kawasan psikomotor, terdiri dari kemampuan: menirukan gerak, memanipulasi gerak, presisi, artikulasi dan naturalisasi.

Sebelum RPS disusun perlu dibuat analisis pembelajaran. Analisis pembelajaran merupakan susunan Sub-CPMK yang sistematis dan logis. Analisis pembelajaran menggambarkan tahapan-tahapan pencapaian kemampuan akhir mahasiswa yang berkontribusi terhadap pencapaian CPL yang dibebankan pada mata kuliah.

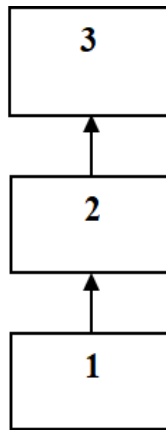
## **2.1 Melakukan Analisis Pembelajaran**

Analisis pembelajaran dilakukan dengan dasar pemikiran bahwa pembelajaran dalam sebuah mata kuliah terjadi dengan tahapan-tahapan belajar untuk pencapaian kemampuan mahasiswa yang terukur, sistematis dan terencana. Analisis pembelajaran dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan akhir pada tiap tahapan belajar (Sub-CPMK) sebagai penjabaran dari CPMK.

Ada empat macam struktur penyusunan Sub-CPMK yang menyatakan tahapan pembelajaran pada mata kuliah, yakni: struktur hierarkis (*heirarchical*), struktur prosedural (*procedural*), struktur pengelompokan (*cluster*) dan struktur kombinasi (*combination*) (Dick, Carey, & Carey, 2014; Gagne, Briggs, & Wager, 1992).

### **Struktur Hierarkikal**

Struktur perilaku yang hierarkikal adalah kedudukan dua perilaku yang menunjukkan bahwa salah satu perilaku hanya dapat dilakukan bila telah dikuasai perilaku yang lain. Tingkatan tersebut biasanya menggambarkan tingkat kesulitan dalam mempelajarinya atau mencapainya. Atau dengan kata lain ada syarat yang harus dilalui untuk dapat mempelajari sesuatu. Misalnya untuk mempelajari kompetensi ke dua terlebih dahulu harus menguasai kompetensi pertama. Berikut contoh struktur hierarkikal dapat dilihat pada gambar 2.2

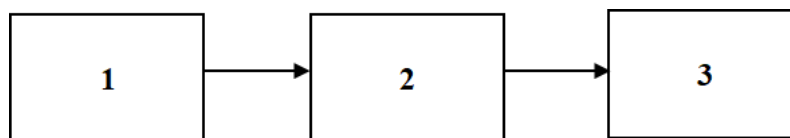


Gambar 2.2 Struktur Hierarkikal

Contoh tersebut dapat diteruskan dengan menambah kotak di bawah atau di atas kedua kotak yang telah ada. Untuk menunjukkan struktur hierarkikal, kotak tambahan itu harus menunjukkan perilaku yang menjadi prasyaratnya (bila di bawah) atau perilaku yang lebih tinggi tingkatannya (bila di atas). Untuk menunjukkan struktur perilaku hierarkikal yang berbeda dengan struktur yang lain, kedua kotak dalam setiap contoh tadi disusun atas-bawah dan dihubungkan dengan garis vertikal.

### Struktur Prosedural

Struktur perilaku yang kedua adalah struktur prosedural. Struktur perilaku prosedural adalah kedudukan beberapa perilaku yang menunjukkan satu seri urutan penampilan perilaku, tetapi tidak ada yang menjadi perilaku prasyarat untuk yang lain. Walaupun kedua perilaku khusus itu harus dilakukan berurutan untuk dapat melakukan suatu perilaku umum, tetapi setiap perilaku itu dapat dipelajari secara terpisah. Keterkaitan yang tersusun secara prosedural atau menggambarkan suatu urutan-urutan yang sudah baku atau proses suatu kegiatan tertentu. Berikut ini contoh perilaku yang terstruktur secara prosedural.



Gambar 2.3 Struktur Prosedural

Ketiga perilaku khusus tersebut harus dilakukan secara berurutan untuk dapat melakukan perilaku dengan baik. Tetapi setiap perilaku khusus itu dapat dipelajari secara terpisah. Tidak ada perilaku khusus yang menjadi prasyarat untuk mempelajari perilaku khusus yang lain.

Perilaku-perilaku yang tersusun secara prosedural dilukiskan kotak-kotak yang berderet ke samping dan dihubungkan dengan garis horisontal. Dengan demikian bila perilaku-perilaku tersebut dilukiskan dalam suatu bagan, akan mudah dibedakan dari perilaku-perilaku yang tersusun secara hierarkikal yang tampak dihubungkan dengan garis vertikal.

Ada beberapa hal yang perlu catat dari penggunaan struktur prosedural sebagai berikut.

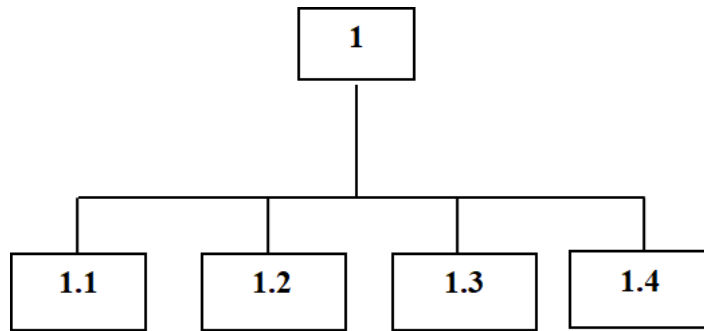
1. Peserta didik harus menguasai standar kompetensi tersebut secara berurutan.



2. Masing-masing standar kompetensi dapat diajarkan secara terpisah.
3. Hasil dari setiap langkah merupakan masukan untuk langkah berikutnya.

### **Struktur Pengelompokan**

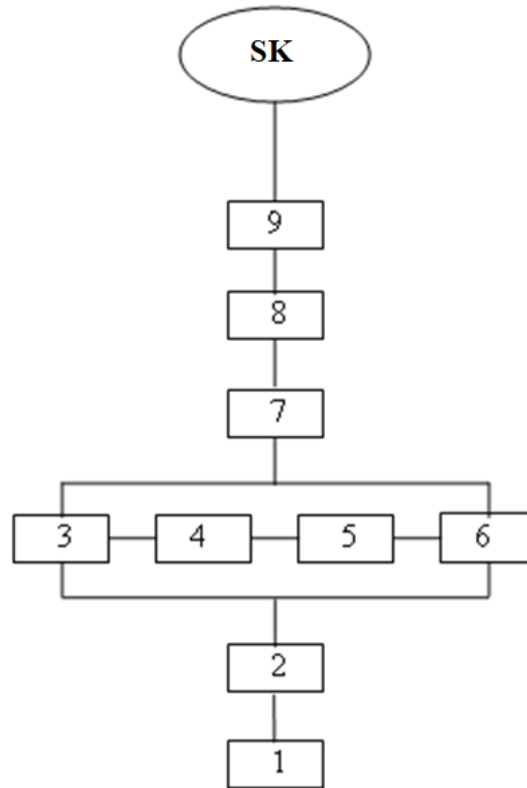
Struktur perilaku yang ketiga adalah struktur pengelompokan. Disamping perilaku-perilaku khusus yang dapat diurut sebagai hierarkikal dan prosedural, terdapat perilaku-perilaku khusus yang tidak mempunyai ketergantungan antara satu dan yang lain, walaupun semuanya berhubungan. Dalam keadaan seperti itu, garis penghubung antara perilaku khusus yang satu dan yang lain tidak diperlukan. Pada gambar 2.4, contoh perilaku yang terstruktur secara pengelompokan.



Gambar 2.4 Struktur Pengelompokan

### **Struktur Kombinasi**

Struktur kombinasi merupakan kombinasi antara struktur hierarkikal, prosedural dan pengelompokan. Sebagian dari perilaku khusus yang terdapat di dalam ruang lingkup perilaku umum itu mempersyaratkan perilaku khusus yang lain. Untuk satu mata pelajaran biasanya merupakan keterkaitan secara kombinasi, seperti pada gambar 2.5.



Gambar 2.5 Struktur Kombinasi

Gambar 2.5 adalah bentuk keterkaitan secara kombinasi antara hierarki dan prosedural. Kompetensi 1 dan 2 bersifat hierarkikal; 3, 4, 5, dan 6 bersifat prosedural; 7 s.d 9 hierarkikal; sedangkan 1 s.d 9 adalah kombinasi antara hierarkikal dan prosedural.

## 2.2 Menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

### 1) Prinsip penyusunan RPS:

- a) RPS atau istilah lain adalah dokumen program pembelajaran yang dirancang untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan sesuai CPL yang telah ditetapkan, sehingga harus dapat dijalankan oleh mahasiswa pada setiap tahapan belajar pada mata kuliah terkait.
- b) RPS atau istilah lain dititik beratkan pada bagaimana memandu mahasiswa untuk belajar agar memiliki kemampuan sesuai dengan CPL lulusan yang dibebankan pada mata kuliah, bukan pada kepentingan kegiatan dosen mengajar.
- c) Pembelajaran yang dirancang dalam RPS adalah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centered learning* disingkat SCL)
- d) RPS atau istilah lain, wajib ditinjau dan disesuaikan secara berkala sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

### 2) Unsur-unsur RPS

RPS atau istilah lain menurut Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Pasal 12 Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015) paling sedikit memuat:

- a) nama program studi, nama dan kode mata kuliah, semester, sks, nama dosen

- pengampu;
- b) capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah;
- c) kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan;
- d) bahan kajian yang terkait dengan kemampuan yang akan dicapai;
- e) metode pembelajaran;
- f) waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran;
- g) pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester;
- h) kriteria, indikator, dan bobot penilaian; dan
- i) daftar referensi yang digunakan.

### 3) Isian bagian-bagian dari RPS:

#### a) Nama program studi

Sesuai dengan yang tercantum dalam ijin pembukaan/ pendirian/operasional program studi yang dikeluarkan oleh Kementerian.

#### b) Nama dan kode, semester, sks mata kuliah/modul

Harus sesuai dengan rancangan kurikulum yang ditetapkan.

#### c) Nama dosen pengampu

Dapat diisi lebih dari satu orang bila pembelajaran dilakukan oleh suatu tim pengampu (*team teaching*), atau kelas paralel.

#### d) Capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah (CPMK)

CPL yang tertulis dalam RPS merupakan sejumlah capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah terkait, terdiri dari sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus, dan pengetahuan. Rumusan capaian pembelajaran lulusan yang telah dirumuskan dalam dokumen kurikulum dapat dibebankan kepada beberapa mata kuliah, sehingga CPL yang dibebankan kepada suatu mata kuliah merupakan bagian dari usaha untuk memberi kemampuan yang mengarah pada pemenuhan CPL program studi. Beberapa butir CPL yang dibebankan pada MK dapat direformulasi kembali dengan makna yang sama dan lebih spesifik terhadap MK dapat dinyatakan sebagai capaian pembelajaran Mata Kuliah (CPMK).

#### e) Kemampuan akhir yang direncanakan di setiap tahapan pembelajaran (Sub-CPMK)

Merupakan kemampuan tiap tahap pembelajaran (Sub-CPMK atau istilah lainnya yang setara) dijabarkan dari capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK atau istilah lainnya yang setara). Rumusan CPMK merupakan jabaran CPL yang dibebankan pada mata kuliah terkait.

#### f) Bahan Kajian atau Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan rincian dari sebuah bahan kajian atau beberapa bahan kajian yang dimiliki oleh mata kuliah terkait. Bahan kajian dapat berasal dari berbagai cabang/ ranting/bagian dari bidang keilmuan atau bidang keahlian yang dikembangkan oleh program studi.

Materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk buku ajar, modul ajar, diktat, petunjuk praktikum, modul tutorial, buku referensi, monograf, dan bentuk-bentuk sumber belajar lain yang setara. Materi pembelajaran yang disusun berdasarkan satu bahan kajian dari satu bidang

keilmuan/keahlian maka materi pembelajaran lebih fokus pada pendalaman bidang keilmuan tersebut. Sedangkan materi pembelajaran yang disusun dari beberapa bahan kajian dari beberapa bidang keilmuan/keahlian dengan tujuan mahasiswa dapat mempelajari secara terintergrasi keterkaitan beberapa bidang keilmuan atau bidang keahlian tersebut.

**g) Bentuk Pembelajaran dan Metode Pembelajaran**

Pemilihan bentuk dan metode pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa kemampuan yang diharapkan telah ditetapkan dalam suatu tahap pembelajaran sesuai dengan CPL. **Bentuk pembelajaran** berupa: kuliah, responsi, tutorial, seminar atau yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara. Sedangkan **metode pembelajaran** berupa: diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.

Pada bentuk pembelajaran terikat ketentuan estimasi waktu belajar mahasiswa yang kemudian dinyatakan dengan bobot sks. Satu sks setara dengan waktu belajar 170 menit. Berikut adalah tabel bentuk pembelajaran dan estimasi waktu belajar sesuai dengan pasal 17 SN-Dikti.

Tabel 2.1 Bentuk Pembelajaran dan Estimasi Waktu

Pengertian 1 sks dalam Bentuk Pembelajaran			Jam
a	Kuliah, Responsi, Tutorial		
a	Tatap Muka	Penugasan Terstruktur	Belajara Mandiri
	50 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester
			2,83
b	Seminar atau bentuk pembelajaran lain yang sejenis		
b	Tatap muka	Belajar mandiri	
	100 menit/minggu/semester	70 menit/minggu/semester	
			2,83
c			
c	Praktikum, Praktek Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Perancangan atau Pengembangan, Pengabdian Kepada Masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lainnya yang setara.		
	170 menit/minggu/semester		2,83

**h) Waktu**

Waktu merupakan takaran beban belajar mahasiswa yang diperlukan sesuai dengan CPL yang hendak dicapai. Waktu selanjutnya dikonversi dalam satuan sks, dimana 1 sks setara dengan 170 menit per minggu per semester. Sedangkan 1 semester terdiri dari 16 minggu termasuk ujian tengah semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS).

Penetapan lama waktu di setiap tahap pembelajaran didasarkan pada perkiraan bahwa

dalam jangka waktu yang disediakan rata-rata mahasiswa dapat mencapai kemampuan yang telah ditetapkan melalui pengalaman belajar yang dirancang pada tahap pembelajaran tersebut.

**i) Pengalaman belajar mahasiswa dalam bentuk tugas**

Pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester, adalah bentuk kegiatan belajar mahasiswa yang dinyatakan dalam tugas-tugas agar mahasiswa mampu mencapai kemampuan yang diharapkan di setiap tahapan pembelajaran. Proses ini termasuk di dalamnya kegiatan penilaian proses dan penilaian hasil belajar mahasiswa.

**j) Kriteria, indikator, dan bobot penilaian**

Penilaian mencakup prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi. Kriteria menunjuk pada standar keberhasilan mahasiswa dalam sebuah tahapan pembelajaran, sedangkan indikator merupakan unsur-unsur yang menunjukkan kualitas kinerja mahasiswa. Bobot penilaian merupakan ukuran dalam persen (%) yang menunjukkan persentase penilaian keberhasilan satu tahap belajar terhadap nilai keberhasilan keseluruhan dalam mata kuliah.

**k) Daftar referensi**

Berisi buku atau bentuk lainnya yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran mata kuliah

### **2.3 Bentuk Pembelajaran dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa atau *student centered learning* (SCL). Pembelajaran dengan pendekatan atau paradigma tersebut dilaksanakan dalam ragam bentuk pembelajaran, metode pembelajaran, dan penugasan mahasiswa untuk memperoleh pengalaman belajar sesuai dengan CPL yang dibebankan pada mata kuliah dalam kegiatan belajar kurikuler.

Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu meliputi diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. Saat ini perguruan tinggi dihadapkan pada era industri 4.0 dimana metode pembelajaran yang digunakan diharapkan merupakan kombinasi pembelajaran konvensional berbasis kelas dan pembelajaran daring (*online*) yang menggunakan teknologi informasi, yang dikenal dengan pembelajaran bauran (*blended learning*) atau (*hybrid learning*). Penggunaan pembelajaran bauran sangat sesuai dengan gaya belajar generasi millennia dan generasi-z, dan memberikan kesempatan pada mahasiswa memanfaatkan penggunaan teknologi informasi untuk melakukan penelusuran informasi yang berbasis big data. Penggunaan pembelajaran bauran bagi mahasiswa akan memperkuat literasi digital dan literasi teknologi, tentu hal ini sangat sesuai dengan tuntutan kemampuan di era industri 4.0.

Metode pembelajaran dapat didefinisikan sebagai cara untuk melaksanakan tahapan-tahapan belajar yang direncanakan secara sistematis melalui strategi belajar tertentu untuk mencapai capaian pembelajaran mahasiswa (*a way in achieving learning outcomes*). Metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.

Bentuk dan metode pembelajaran dipilih secara efektif agar sesuai dengan karakteristik mata kuliah untuk mencapai kemampuan tertentu yang ditetapkan dalam matakuliah dalam rangkaian pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. Contoh pemilihan bentuk, metode, dan penugasan pembelajaran ditunjukkan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Contoh pemilihan, bentuk, metode, dan penugasan pembelajaran

No	Bentuk Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Penugasan
1	Tatap muka	1) studi kasus; 2) diskusi kelompok;	<i>Problem-solving</i>
2	Pratikum dan Praktik	pembelajaran berbasis proyek	Membuat proyek tertentu
3	Praktik lapangan	1) pembelajaran berbasis masalah; 2) masalah; 3) pembelajaran kolaboratif; 4) diskusi kelompok;	Membuat portfolio penyelesaian masalah

## 2.4 Media Pembelajaran

Media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Saat ini, penggunaan media yang beragam tidak hanya sekedar sebagai alat bantu pembelajaran semata-mata, tetapi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari program pembelajaran itu sendiri. Pemanfaatan media untuk mendukung aktivitas pembelajaran tidak selalu menggunakan ragam media yang canggih dan mahal. Pemanfaatan media dalam aktivitas pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai oleh peserta didik yang belajar (*audience*).

Memilih dan menentukan media memerlukan kriteria tertentu sesuai dengan ragam pengetahuan dari *Pokok Materi* yang akan dijelaskan. Dengan mengacu pada ragam pengetahuan menurut (Reigeluth, 2013) dan raga media menurut (Sharon. E. Smaldino, dkk, 2011), kriteria pemilihan dan penentuan media dapat digambarkan sebagai berikut:

Ragam Pengetahuan	Ragam Media					
	Teks	Audio	Visual	Video	Animasi	Simulasi
Fakta	V	V	VV	VVV	-	-
Konsep	V	V	VV	VVV	VVV	-
Prinsip	V	V	VV	VVV	VVV	VVV
Prosedur	V	V	VV	VVV	VVV	VVV

Contoh:

1. Untuk menjelaskan konsep tentang mamalia, dapat disajikan dengan teks atau audio (V), tapi akan lebih mudah dipahami jika disajikan dengan menggunakan visual (VV) dan akan lebih baik lagi jika disajikan dengan video (VVV).
2. Untuk menjelaskan suatu prinsip seperti hukum Newton 2, dapat disajikan dengan teks atau

audio, tapi kurang tepat. Orang akan mudah memahami hukum Newton 2 jika disajikan dengan visual. Tapi, akan jauh lebih mudah dipahami jika disajikan dengan video, animasi atau bahkan dengan simulasi.

Namun demikian, seperti dianjurkan oleh (Smaldino, S.E , Lowther, D.L. & Russell, 2008), bahwa dalam memilih dan menentukan media, agar dipertimbangkan beberapa hal lain, diantaranya ketersediaan waktu, dana, dan tenaga.

Contoh:

**Prinsip**

Untuk menjelaskan suatu prinsip, katakanlah, hukum Archimedes, akan lebih tepat menggunakan simulasi. Namun mengingat keterbatasan waktu, biaya dan tenaga, maka dipilih video atau animasi sebagai pilihan kedua. Namun, jika waktu, tenaga dan biaya juga terbatas untuk membuat video atau animasi, maka pilihan ketiga jatuh pada visual berupa ilustrasi dan lain sebagainya.

Pertimbangan terakhir dalam memilih dan menentukan media/aset digital yang relevan adalah dengan mengembangkan sendiri (*by design*) atau dengan memanfaatkan yang telah ada (*by utilization*). Dua pilihan ini, dapat menjadi pertimbangan yang sangat berguna.

**Konsep**

Untuk menjelaskan tentang suatu konsep pembelahan sel (mitosis atau meiosis), sebagai contoh, media/aset digital yang tepat adalah animasi. Karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, animasi tentang pembelahan sel tersebut tidak mungkin dikembangkan sendiri. Oleh karena itu, pilihan yang diambil adalah dengan memanfaatkan animasi tentang meiosis dan mitosis yang telah ada di internet. Dalam hal ini, kita berperan sebagai kurator media/asset digital. Untuk hal ini pula, agar memperhatikan hak atas kekayaan intelektual.

Contoh media berdasarkan kategori seperti tersebut di atas adalah sebagai berikut:

No.	Media Digital	Contoh
1.	Teks	Link artikel, sepggal tulisan/bacaan (pdf, doc, xls), instruksi penjelasan sendiri.
2.	Audio	Rekaman suara (mp3, mp4), audiocast, dll.
3.	Visual	Slide presentasi, infografis, ilustrasi, komik, diagram, tabel, grafik, sketsa, dll.
4.	Video	Rekaman video, videografis (MP4, flv, mov, dll)
5.	Animasi	Animasi video, animasi dalam bentuk swf, html, dll.
6.	Simulasi	Simulator, games, <i>augmented reality</i> , <i>virtual reality</i>



## BAB III

### PELAKSANAAN STRATEGI, METODE, DAN MEDIA PEMBELAJARAN

#### 3.1 Pembelajaran Sebagai Implementasi Rencana Pembelajaran Semester

Proses pembelajaran di Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga merupakan implementasi dari Rencana Pembelajaran Semester yang ada pada Rancangan Pembelajaran dan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Fakultas dan jurusan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien.

Proses internalisasi kemampuan yang dibangun pada kurikulum dalam proses pembelajaran dengan kombinasi berbagai metode pembelajaran selain dilakukan melalui kegiatan kurikuler, dapat pula melalui kegiatan kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Proses pembelajaran melalui kegiatan kurikuler wajib dilakukan secara sistematis dan terstruktur melalui berbagai mata kuliah dan dengan beban belajar yang terukur. Selain itu, proses pembelajaran melalui kegiatan kurikuler wajib menggunakan metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik mata kuliah untuk mencapai kemampuan tertentu yang ditetapkan dalam mata kuliah dalam rangkaian pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. Metode pembelajaran yang dapat dipilih untuk pelaksanaan pembelajaran mata kuliah antara lain: diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. Setiap mata kuliah dapat menggunakan satu atau gabungan dari beberapa model pembelajaran dan diwadahi dalam suatu bentuk pembelajaran. Dosen, sebagai pendidik menyediakan berbagai macam strategi dan metode pembelajaran dan paham akan pendekatan pembelajaran mahasiswanya untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki mahasiswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendidik wajib memberikan keteladanan.

#### 3.2 Pembelajaran Berpusat pada Mahasiswa

Pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh SN-Dikti adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa atau *student centered learning* (SCL). Pembelajaran dengan pendekatan atau paradigma tersebut dilaksanakan dalam ragam bentuk pembelajaran, metode pembelajaran, dan penugasan mahasiswa untuk memperoleh pengalaman belajar sesuai dengan CPL yang dibebankan pada mata kuliah–mata kuliah dalam kegiatan belajar kurikuler.

Sesuai SN-Dikti yang telah disebutkan dalam bab II, ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Saat ini perguruan tinggi dihadapkan pada era industri 4.0 dimana metode pembelajaran yang digunakan diharapkan merupakan kombinasi pembelajaran konvensional berbasis kelas dan pembelajaran daring (*online*) yang menggunakan teknologi informasi, yang dikenal dengan pembelajaran bauran (*blended learning*) atau (*hybrid learning*). Penggunaan pembelajaran bauran sangat sesuai dengan gaya belajar generasi millennial dan generasi-z, dan memberikan kesempatan pada mahasiswa memanfaatkan penggunaan teknologi informasi untuk melakukan penelusuran informasi yang berbasis big data. Penggunaan

pembelajaran bauran bagi mahasiswa akan memperkuat literasi digital dan literasi teknologi, tentu hal ini sangat sesuai dengan tuntutan kemampuan di era industri 4.0.

### **3.3 Bentuk Strategi dan Metode Pembelajaran**

Bentuk pembelajaran yang diselenggarakan di Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga sesuai dengan SN-Dikti yang diatur pada pasal (17). Pemilihan bentuk pembelajaran dalam aktivitas belajar mahasiswa pada mata kuliah dapat digunakan untuk mengestimasi waktu belajar, yang selanjutnya dapat digunakan untuk menghitung bobot sks mata kuliah. Pemilihan bentuk, metode, dan penugasan pembelajaran ditunjukkan pada Tabel 2.2 Bab II.

Pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan penerapan metode pembelajaran SCL didukung dengan media belajar yang tepat sesuai jenis pengetahuan dan kemampuan serta bahan kajian yang harus dikuasai mahasiswa. Pada pelaksanaan pembelajaran, dosen berperan sebagai fasilitator dan motivator dengan menyediakan beberapa strategi belajar yang memungkinkan mahasiswa (bersama dosen) memilih, menemukan dan menyusun pengetahuan serta cara mengembangkan ketrampilannya (*method of inquiry and discovery*). Dengan paradigma ini proses pembelajaran (*learning process*) lebih tepat dilakukan dengan model pembelajaran berpusat pada mahasiswa atau *Student Centered Learning (SCL)*.

Pada proses pembelajaran SCL, belajar diartikan sebagai kegiatan mencari dan mengonstruksi pengetahuan secara aktif dan spesifik. Pengetahuan tidak ditransfer ke mahasiswa melainkan sebagai hasil konstruksi atau hasil transformasi oleh pembelajar. Dosen tidak menyampaikan pengetahuan atau mengajar (ceramah dan kuliah), melainkan dosen berpartisipasi bersama mahasiswa membentuk pengetahuan. Capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan.

### **3.4 Pembelajaran Bauran (blended learning)**

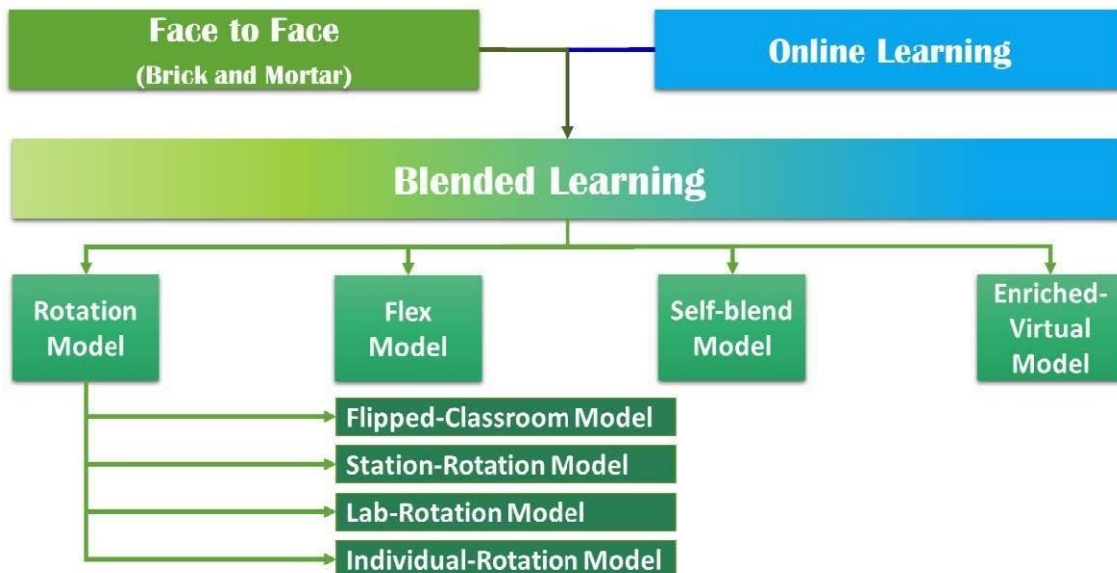
Pembelajaran bauran (*blended learning*) adalah salah satu metode pembelajaran yang memadukan secara harmonis antara keunggulan-keunggulan pembelajaran tatap muka (*offline*) dengan keunggulan-keunggulan pembelajaran daring (*online*) dalam rangka mencapai capaian pembelajaran lulusan (tim KPT Kemenristek Dikti, 2018). Dalam pembelajaran bauran mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar saat didampingi dosen di kelas ataupun di luar kelas, namun juga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas secara mandiri. Saat belajar di kelas bersama dosen, mahasiswa mendapatkan materi pembelajaran dan pengalaman belajar, praktik baik, contoh, dan motivasi langsung dari dosen. Sedangkan pada saat belajar secara daring mahasiswa akan dapat mengendalikan sendiri waktu belajarnya, dapat belajar di mana saja, dan tidak terikat dengan metode pengajaran dosen. Materi belajar lebih kaya, dapat berupa buku-buku elektronik atau artikel-artikel elektronik, video pembelajaran dari internet, *virtual reality*, serta mahasiswa dapat memperolehnya dengan menggunakan gawai dan aplikasi-aplikasi yang ada dalam genggamannya dengan mudah.

Pembelajaran bauran terjadi jika materi pembelajaran 30%-79% dapat diperoleh dan dipelajari mahasiswa melalui daring. Selanjutnya klasifikasi pembelajaran bauran ditinjau dari akses mahasiswa terhadap materi pembelajaran tersaji pada Tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Klasifikasi pembelajaran bauran (blended learning)**

Prosentase materi belajar dari akses daring	Metode pembelajaran	Penjelasan
0%	Tatap muka	Materi pembelajaran diperoleh di kelas, dan pengajaran secara lisan.
1% - 29%	Web	Pada dasarnya pembelajaran masih terjadi secara tatap muka di kelas, namun dosen sudah memulai memfasilitasi mahasiswa dengan meletakkan RPS, tugas-tugas, dan materi pembelajaran di web atau sistem manajemen kuliah (LMS).
30% - 79%	Bauran	Pembelajaran terjadi secara bauran baik secara daring maupun tatap muka. Dosen melaksanakan pembelajaran secara daring baik pada waktu yang sama, waktu yang berbeda. Kuliah dosen, materi, tugas-tugas, contoh-contoh, dan ilustrasi dapat diakses oleh mahasiswa setiap saat secara daring. Dosen dapat melaksanakan kuliah menggunakan LMS-Moodle, Webex, Skype, Hangouts, FB, Edmodo, dll.
≥ 80%	daring	Pembelajaran sepenuhnya terjadi secara daring, sudah tidak terjadi lagi tatap muka. Semua materi pembelajaran, contoh-contoh, dan tugas-tugas dilakukan secara daring.

Pembelajaran bauran dalam pelaksanaannya baik dalam perspektif dosen maupun mahasiswa memiliki beberapa model praktik baik. Taxonomy model pembelajaran bauran tersebut dapat disajikan pada Gambar 3.1 (Staker & Horn, 2012).



**Gambar 3.1 Taxonomy *Blended Learning***

Empat model *blended learning*:

- (a) **Rotation Model**, model dimana mahasiswa beraktivitas belajar dari satu tempat pusat belajar ke pusat belajar lainnya sesuai dengan jadwal atau RPS yang telah ditetapkan oleh dosennya. Mahasiswa belajar dalam siklus aktivitas belajar, misalnya mengikuti kuliah di kelas, diskusi kelompok kecil, belajar daring, termasuk mengerjakan tugas bersama secara kolaboratif, lalu kembali lagi belajar di kelas bersama dosen.
- (b) **Flex Model**, model dimana rencana pembelajaran dan materi pembelajaran telah dirancang secara daring dan diletakkan di fasilitas eLearning. Aktivitas belajar mahasiswa terutama dilakukan secara daring. Dosen akan memberikan dukungan belajar tatap muka di kelas secara fleksibel, saat memang diperlukan oleh mahasiswa.
- (c) **Self-blend Model**, model dimana mahasiswa secara mandiri berinisiatif mengambil kelas daring baik di kampus maupun di luar kampus. Kelas daring yang diikuti oleh mahasiswa tersebut untuk melengkapi kelas tatap muka di kampus. Mahasiswa menggabungkan sendiri kegiatan belajar daring dan kegiatan belajar tatap muka di kelas.
- (d) **Enriched Virtual Model**, model dimana mahasiswa satu kelas belajar bersama-sama di kelas dan di lain waktu belajar jarak jauh dengan sajian materi pembelajaran dan tatap muka dengan dosen secara daring. Pembelajaran daring dapat menggunakan beberapa macam perangkat video conference, Webex, LMS, dll. Model ini biasanya dilakukan oleh mahasiswa yang tidak punya waktu cukup banyak untuk belajar di kelas, karena dia bekerja atau dapat digunakan untuk kuliah pengganti dan kuliah tambahan.

Sedangkan *Rotation Model* memiliki beberapa model sbb.:

- 1) **Flipped-Classroom Model**, model ini adalah merupakan salah satu model rotasi dari pembelajaran bauran. Mahasiswa belajar dan mengerjakan tugas-tugas sesuai dengan rencana pembelajaran yang diberikan oleh dosen secara daring di luar kelas. Kemudian saat berikutnya mahasiswa belajar tatap muka di kelas, mahasiswa melakukan klarifikasi- klarifikasi dengan kelompok belajarnya apa yang telah dipelajari secara daring, dan juga mendiskusikannya dengan dosen. Tujuan model *flipped-classroom* ini untuk mengaktifkan kegiatan belajar mahasiswa di luar kelas, mahasiswa akan didorong untuk belajar menguasai konsep dan teori-teori materi baru di luar kelas dengan memanfaatkan waktu 2x60 menit penugasan terstruktur dan belajar mandiri setiap satu sks nya. Belajar di luar kelas dilakukan oleh mahasiswa dengan memanfaatkan teknologi informasi, misalnya menggunakan *learning management system* (LSM) Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) yg dapat di akses pada <http://spada.ristekdikti.go.id>. SPADA adalah *platform* pembelajaran daring yang disediakan oleh Kemen-ristekDikti. Belajar di luar kelas juga dapat menggunakan video pembelajaran, buku elektronika, dan sumber-sumber belajar elektronika lainnya yang dapat diperoleh mahasiswa dari internet. Pada tahap selanjutnya mahasiswa akan belajar di dalam kelas mendemonstrasikan hasil belajar dari tahap sebelumnya, berdiskusi, melakukan refleksi, presentasi, mengklarifikasi, dan pendalaman dengan dosen dan teman belajar dengan memanfaatkan waktu 50 menit per satu sks. Model *flipped classroom* ini dapat dilakukan untuk tiap tahapan belajar yang memerlukan waktu satu minggu, dua minggu, atau lebih sesuai dengan tingkat kesulitan pencapaian kemampuan akhir (Sub-CPMK).
- 2) **Station-Rotation Model**, model ini adalah merupakan salah satu model rotasi dari pembelajaran bauran, mahasiswa belajar sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah dibuat; belajar di kelas, diskusi kelompok, mengerjakan tugas, belajar secara daring, kemudian belajar di kelas kembali. Mahasiswa belajar dalam kelompok kecil, maupun dalam kelompok satu kelas. Dosen memberikan pendampingan saat belajar di kelas.

- 3) **Lab-Rotation Model**, model ini adalah merupakan salah satu model rotasi dari pembelajaran bauran, mahasiswa belajar sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah dibuat oleh dosennya. Dalam rotasi belajarnya, diantaranya belajar yang utama adalah di laboratorium komputer, di sini mahasiswa belajar secara daring. Mempelajari materi yang telah disiapkan oleh dosen, ataupun mempelajari materi-materi pengayaan yang dapat diakses dari internet. Lalu mahasiswa dapat menambah pemahaman dengan mengikuti kuliah-kuliah materi terkait di kelas-kelas tatap muka dengan dosen.
- 4) **Individual-Rotation Model**, model ini pengertiannya sama dengan model *Station-Rotation*, namun mahasiswa belajar secara individu.

### **3.5 Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran**

Proses pembelajaran di Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga diatur dalam beberapa prosedur dengan tujuan agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan akuntabel. Artinya efektif dalam transfer ilmu menuju capaian pembelajaran. Akuntabel dari sisi manajemen pembelajaran (kehadiran dosen, kehadiran mahasiswa, kesesuaian jadwal dan lain-lain).

Pelaksanaan pembelajaran melibatkan SDM (Dosen, mahasiswa, tenaga kependidikan, pimpinan), Bahan Kajian (buku referensi, buku ajar, modul, dll.), Sarana/Prasarana (ruang kelas, laboratorium, LCD viewer, hotspot, sistem informasi, e-learning, dll.), Peraturan (Pedoman Kurikulum, SOP, Kalender Akademik, Jadwal Kuliah, dll).

Siklus proses pembelajaran dilaksanakan secara periodik setiap semester, dimana dalam satu semester disediakan waktu pelaksanaan perkuliahan sebanyak 14-16 minggu. Waktu tersebut digunakan untuk perkuliahan tatap muka, praktikum, dan ujian (UTS/UAS).

## BAB IV

### PENILAIAN

Penilaian pembelajaran/perkuliahan, merupakan kriteria mengenai mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian capaian hasil belajar mahasiswa dan penilaian terhadap proses pembelajaran. Penilaian hasil pembelajaran atau penilaian substantif dilakukan untuk mengetahui ketercapaian kompetensi atau capaian pembelajaran yang dibangun oleh mahasiswa. Sementara, penilaian proses pembelajaran atau penilaian manajerial untuk mengetahui efektifitas proses pembelajaran yang telah diselenggarakan. Dalam melakukan penilaian hasil capaian pembelajaran yang diterapkan di Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga, digunakan model penilaian sumatif, sementara untuk penilaian proses pembelajaran digunakan model formatif. Penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa harus mencakup:

- a. prinsip penilaian,
- b. teknik dan instrumen penilaian,
- c. mekanisme dan prosedur penilaian,
- d. pelaksanaan penilaian,
- e. pelaporan penilaian, dan
- f. kelulusan mahasiswa.

Standar penilaian tersebut perlu dipenuhi dan dimuat dalam rancangan pembelajaran secara jelas sehingga kemampuan yang terinternalisasi dalam proses pembelajaran baik melalui kegiatan kurikuler, dan kokurikuler, dapat divalidasi secara objektif.

#### 4.1 Prinsip Penilaian

Prinsip penilaian mencakup prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi. *Prinsip edukatif* merupakan penilaian yang memotivasi mahasiswa agar mampu memperbaiki perencanaan dan cara belajar dan meraih capaian pembelajaran lulusan. *Prinsip otentik* merupakan penilaian yang berorientasi pada proses belajar yang berkesinambungan dan hasil belajar yang mencerminkan kemampuan mahasiswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. *Prinsip objektif* merupakan penilaian yang didasarkan pada standar yang disepakati antara dosen dan mahasiswa serta bebas dari pengaruh subjektivitas penilai dan yang dinilai. *Prinsip akuntabel* merupakan penilaian yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan kriteria yang jelas, disepakati pada awal kuliah, dan dipahami oleh mahasiswa. *Prinsip transparan* merupakan penilaian yang prosedur dan hasil penilaiannya dapat diakses oleh semua pemangku kepentingan.

#### 4.2 Teknik dan Instrumen Penilaian

Teknik penilaian terdiri atas observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan, atau angket. Sementara, instrumen penilaian terdiri atas penilaian proses dalam bentuk rubrik dan/atau penilaian hasil dalam bentuk portofolio atau karya lainnya. Penilaian sikap dapat menggunakan teknik penilaian observasi. Penilaian penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus dilakukan dengan memilih satu atau kombinasi dari berbagai teknik dan instrumen penilaian. Hasil akhir penilaian merupakan integrasi antara berbagai teknik dan instrumen penilaian yang digunakan.

Hasil perkuliahan dinyatakan dalam kemampuan yang mencakup unsur kompetensi yang mencakup ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan tata nilai), dan keterampilan (psikomotor).

Dalam pembelajaran berpusat mahasiswa atau SCL, metode penilaian yang diusulkan dan dianggap tepat yaitu asesmen kinerja (*authentic assessment* atau *performance assessment*), yaitu asesmen yang terdiri atas tiga aktivitas dasar, yakni; (1) dosen memberi tugas; (2) mahasiswa menunjukkan kinerjanya; dan (3) penilaian berdasarkan indikator tertentu dengan instrumen yang disebut rubrik. Rubrik merupakan panduan asesmen yang menggambarkan kriteria yang digunakan dosen dalam menilai dan memberi tingkatan ketercapaian hasil belajar atau kerja mahasiswa. Rubrik memuat daftar karakteristik unjuk kerja yang diharapkan terwujud dalam proses dan hasil kerja mahasiswa, dan dijadikan panduan untuk mengevaluasi setiap karakteristik tersebut. Teknik dan instrumen penilaian disajikan pada tabel 4.1

**Table 4.1 Teknik Penilaian dan Instrumen Penilaian**

No	Metode dan Teknik Penilaian	Pengertian	Instrumen
1	Non tes: Observasi	Teknik penilaian untuk mengumpulkan informasi tentang kegiatan belajar mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan oleh dosen dapat digunakan oleh dosen sendiri atau oleh mahasiswa untuk saling mengamati	Lembar pengamatan
2	Tes: Partisipasi	Teknik penilaian untuk mengukur keterlibatan atau peran yang dilakukan mahasiswa terhadap suatu kegiatan /aktivitas	Daftar cek
3	Tes: tertulis	Tes yang diberikan kepada testee yang harus dijawabnya secara tertulis pada lembar jawaban	Lembar tes
4	Tes lisan	Bentuk tes formal yang dilaksanakan secara lisan atau tidak tertulis baik perintah maupun jawabannya	Lembar tes
5	Tes non formal	Menilai berkas dokumen mahasiswa	Portofolio

#### 4.3 Mekanisme dan Prosedur Penilaian Pembelajaran

Dosen/Tim dosen menyusun perencanaan penilaian yang berupa tahap, teknik, instrumen, kriteria, indikator, dan bobot penilaian, dituangkan dalam RPS, serta disampaikan dan disepakati pada saat kontrak Kuliah. Perencanaan penilaian yang dilakukan mencakup elemen capaian pembelajaran sikap, pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus. Penilaian sikap dilakukan dengan teknik penilaian observasi, sedangkan penilaian pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus dilakukan dengan memilih satu atau kombinasi dari teknik penilaian partisipasi, tugas, tes tertulis, dan/atau tes lisan. Bobot penilaian tugas mengacu pada buku pedoman studi Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga disesuaikan dengan karakteristik matakuliah, sedangkan untuk teknik yang lain, dapat ditentukan sesuai kemampuan yang akan dibangun.

#### 4.4 Pelaksanaan Penilaian

Proses penilaian hasil belajar dilakukan dengan memeriksa, mengkaji, memberi arahan dan masukan kepada mahasiswa menggunakan suatu instrumen penilaian sebagai tolok ukur ketercapaian kemampuan atau capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran yang akan dinilai merupakan internasialisasi dan akumulasi ilmu pengetahuan, pengetahuan, pengetahuan praktis, keterampilan, afeksi, dan kompetensi yang dicapai melalui proses perkuliahan.

Ilmu pengetahuan (*science*) adalah suatu sistem berbasis metodologi ilmiah untuk membangun pengetahuan (*knowledge*) melalui hasil-hasil penelitian di dalam suatu bidang pengetahuan (*body of knowledge*). Sementara, pengetahuan (*knowledge*) adalah penguasaan teori dan keterampilan oleh seseorang pada suatu bidang keahlian tertentu atau pemahaman tentang fakta dan informasi yang diperoleh seseorang melalui pengalaman atau pendidikan untuk keperluan tertentu. Adapun pengetahuan praktis (*know-how*) adalah penguasaan teori dan keterampilan oleh seseorang pada suatu bidang keahlian tertentu atau pemahaman tentang metodologi dan keterampilan teknis yang diperoleh seseorang melalui pengalaman atau pendidikan untuk keperluan tertentu. Keterampilan (*skill*) merupakan kemampuan psikomotorik (termasuk *manual dexterity* dan penggunaan metode, bahan, alat dan instrumen) yang dicapai melalui pelatihan yang terukur dilandasi oleh pengetahuan (*knowledge*) atau pemahaman (*know-how*) yang dimiliki seseorang mampu menghasilkan produk atau unjuk kerja yang dapat dinilai secara kualitatif maupun kuantitatif. Afeksi (*affection*) adalah sikap (*attitude*) sensitif seseorang terhadap aspek-aspek di sekitar kehidupannya baik ditumbuhkan oleh karena proses pembelajarannya maupun lingkungan kehidupan keluarga atau masyarakat secara luas. Adapun kompetensi (*competency*) adalah akumulasi kemampuan seseorang dalam melaksanakan suatu deskripsi kerja secara terukur melalui asesmen yang terstruktur, mencakup aspek kemandirian dan tanggung jawab individu pada bidang kerjanya.

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

1. dosen pengampu atau tim dosen pengampu;
2. dosen pengampu atau tim dosen pengampu dengan mengikutsertakan mahasiswa; dan/atau
3. dosen pengampu atau tim dosen pengampu dengan mengikutsertakan pemangku kepentingan yang relevan.

Sedangkan pelaksanaan penilaian untuk program spesialis dua, program doktor, dan program doktor terapan wajib menyertakan tim penilai eksternal dari perguruan tinggi yang berbeda.

#### 4.5 Pelaporan Penilaian

Dalam proses penilaian, dosen/tim dosen wajib melakukan umpan balik hasil penilaian kepada mahasiswa, diantaranya mengembalikan hasil pekerjaan mahasiswa, memberikan komentar hasil pekerjaan mahasiswa secara langsung atau melalui **Media Manajemen Pembelajaran (e-Learning)**, selambat-lambatnya 2 minggu setelah dilakukan penilaian. Setelah penilaian selesai, dosen melaksanakan pelaporan hasil akhir penilaian yang dinyatakan dalam kualifikasi keberhasilan mahasiswa menggunakan pedoman konversi dan batas kelulusan mahasiswa sesuai pada buku pedoman studi Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga. Dosen meng-*upload* nilai ke sistem informasi akademik (SIK/SIK-NG). Pada tahap akhir, dosen/tim dosen melakukan pengadministrasian semua hasil penilaian yang telah dilaksanakan.

#### 4.6 Kelulusan



Bobot penilaian dan pedoman konversinya adalah seperti berikut.

1. Penilaian proses (60%) (Tugas-Tugas = 40%, Sikap dan partisipasi = 20%)
2. Penilaian produk (40%) (UTS = 15% dan UAS = 25%)
3. Acuan Penilaian

#### Kisaran Skala Lima

Konversi		Skala 10	Skala 100
Huruf	Angka	Angka	Angka
A	4,0	8,5-10	85-100
A-	3,75	8,1-8,4	81-84
AB	3,5	7,7-8,0	77-80
B+	3,25	7,3-7,6	73-76
B	3,0	7,0-7,2	70-72
B-	2,75	6,7-6,9	67-69
BC	2,5	6,4-6,6	64-66
C+	2,25	6,2-6,3	62-63
C	2,0	6,0-6,1	60-61
C-	1,75	5,7-5,9	57-59
CD	1,5	5,3-5,6	53-56
D+	1,25	4,9-5,2	49-52
D	1,0	4,5-4,8	45-48
E	0	0,0-4,4	0 - 44

Kelulusan mahasiswa mengacu pada buku pedoman studi yang ditetapkan pada masing-masing Fakultas/Pascasarjana.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Strategi, metode, dan media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari perencanaan dan pelaksanaan perkuliahan. Perencanaan dan pelaksanaan perkuliahan merupakan salah satu kunci keberhasilan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas. Oleh karena itu, dengan disusunnya pedoman penetapan strategi, metode, dan media pembelajaran di Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga ini diharapkan mampu memberikan acuan bagi para dosen dalam penyelenggaraan perkuliahan.

Pedoman ini diharapkan juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari sistem penjaminan mutu bagi seluruh Program Studi yang ada di Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga khususnya. Karena dengan pedoman ini akan dihasilkan dokumen-dokumen bagi penyelenggaraan monitoring dan evaluasi. Selain itu, juga akan dihasilkan dokumen-dokumen akreditasi baik program studi maupun lembaga.

Perkembangan teknologi yang pesat akan mempengaruhi pelaksanaan perkuliahan, hal ini memerlukan kearifan khusus dalam implementasi pedoman ini. Terkait hal ini, dalam kurun waktu tertentu pedoman ini tentunya akan membutuhkan tinjauan ulang, mengingat relevansinya mungkin saja perlu pengkajian ulang. Namun demikian, semoga pedoman ini mampu memberikan makna yang strategis dalam pelaksanaan dan pengembangan pembelajaran di masing-masing program studi, dan di lembaga Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga umumnya.

## REFERENSI

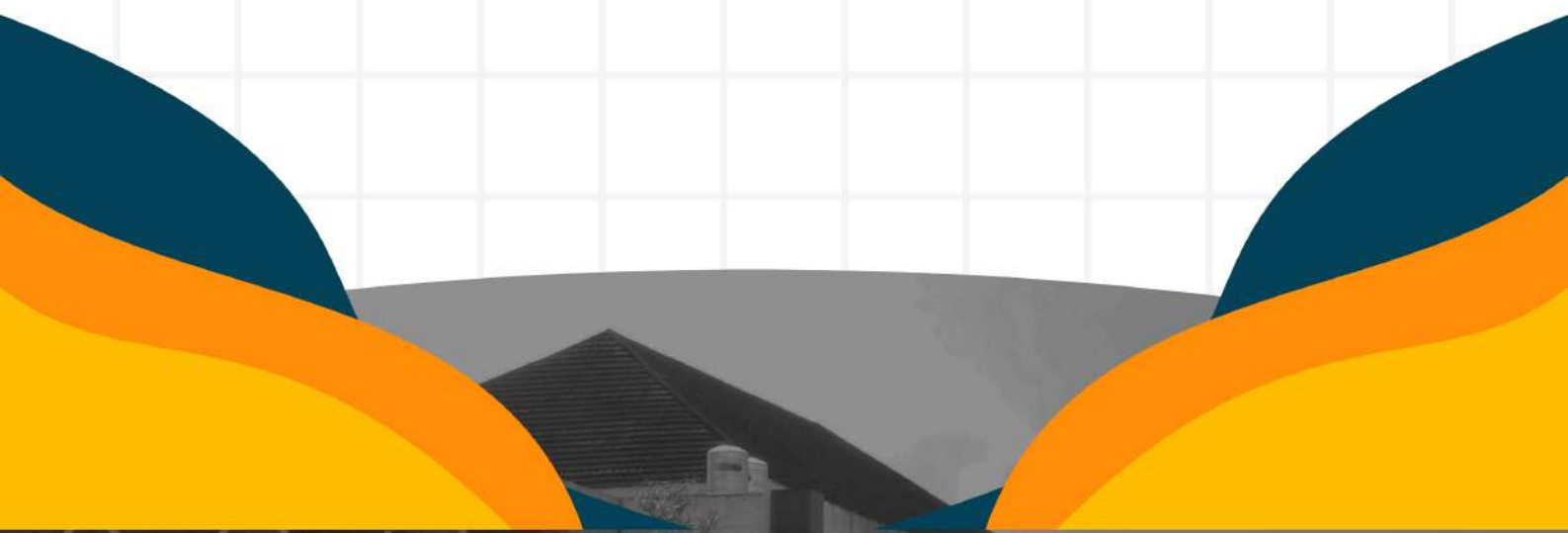
- Anderson, L. W. and Krathwohl, D. R., et al (Eds. . . (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Allyn & Bacon, MA (Pearson Education Group).
- Buku Panduan Penyusunan Kurikulum PT di Era RI 4.0. (2018). Dirjen Belmawa, Kemenristek Dikti.
- Gagné, R. M. (1985). A Theory of Instruction. In *The Conditions of Learning and Theory of Instruction* (pp. 243–258). [https://doi.org/10.1016/S0742-051X\(03\)00059-3](https://doi.org/10.1016/S0742-051X(03)00059-3)
- Permendikbud no 3 tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- Reigeluth, C. M. (2013). Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory. In *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*. <https://doi.org/10.4324/9781410603784>
- Sharon. E. Smaldino, dkk. (2011). Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar,. *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*,.
- Smaldino, S.E , Lowther, D.L. & Russell, J. . (2008). *Instructional Media and Technology for Learning. 9th Edition*. Pearson Education, Inc.

# 2023/2024

Buku Panduan  
Penetapan Strategi, Metode, &  
Media Pembelajaran  
Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga

#Green  
Wasathiyah  
Campus

Kampus  
Merdeka  
INDONESIA JAYA



*"Pendampingan Budaya Mutu Berkelanjutan untuk  
Meningkatkan Daya Saing UIN Salatiga"*