



UNIMUS

A University for the Excellence



MODUL PELATIHAN

PENERAPAN KEPEMIMPINAN TRANSFORMASIONAL DOSEN Dalam meningkatkan Softskill Mahasiswa Perawat melalui Mekanisme Interaktif Pembelajaran

Penyusun

Dr. Tri Hartiti, SKM, M.Kep.

Kontributor

Ns. Ernawati, S.Kep, M.Kes.

**Fakultas Ilmu Keperawatan dan Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Semarang**

Penyusun:

Dr.Tri Hartiti,SKM,M.Kep

Kontibutor

Ns.Ernawati,S.Kep.M.Kes

Judul:

Modul Pelatihan

**Pelatihan Penerapan Kepemimpinan Transformasional
Dosen Dalam Meningkatkan *Softskill* Mahasiswa Perawat
Melalui Mekanisme Interaktif Pembelajaran**

Institusi:

**Fakultas Ilmu Keperawatan dan Kesehatan - Universitas
Muhammadiyah Semarang**

Tahun : 2017

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI	iii
KATA PENGANTAR	iv
PENDAHULUAN	1
JADWAL PELATIHAN	9
DETAIL PELATIHAN	10
SATUAN ACARA PELAKSANAAN (SAP)	15
Hand out -1.....	30
Hand out Modul 2.....	46

KATA PENGANTAR

Puji syukur, tak henti-hentinya penulis panjatkan ke Hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan penyusunan modul pelatihan penerapan Kepemimpinan Transformasional dosen dalam meningkatkan *softskill* mahasiswa perawat melalui mekanisme interaktif pembelajaran. Modul ini sebagai panduan untuk dosen dalam menerapkan kepemimpinan transformasionalnya kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran terhadap mahasiswa dalam meningkatkan *softskill* mahasiswa perawat guna memperbaiki atau meningkatkan mutu layanan kemahasiswaan perawatan kepada masyarakat sebagai penerima layanan mahasiswa perawatan. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan modul pelatihan penerapan Kepemimpinan Transformasional dosen dalam meningkatkan *softskill* mahasiswa perawat melalui mekanisme interaktif pembelajaran, ini masih banyak kekurangan disana-sini, untuk itulah maka penulis merasa bangga dan bahagia terhadap upaya demi kesempurnaan modul ini, untuk mencapainya maka penulis mengharapkan masukan dan saran yang membangun dari berbagai pihak terutama dari Senior dan sejawat kemahasiswaan perawatan demi profesionalisme kemahasiswaan perawatan di Indonesia. Dalam hal ini, saya menghaturkan

terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara fisik, psikologis, materi dan spiritual. Semoga jasa baik, bimbingan dan dukungan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Amien

Semarang Juli 2017

Penulis

PELATIHAN PENERAPAN KEPEMIMPINAN TRANSFORMASIONAL DOSEN

Dalam meningkatkan *Softskill* mahasiswa Mahasiswa perawat Melalui Mekanisme Interaktif Pembelajaran

A. Latar Belakang

Perawat professional adalah perawat yang memiliki kompetensi yang menyeluruh meliputi penguasaan dalam ilmu pengetahuan, kemampuan praktik (psikomotor), maupun kemampuan afektif. Kemampuan kognitif (*learning to know*) dan psikomotor (*learning to do*) merupakan kemampuan *hardskill*, sedangkan kemampuan afektif merupakan *learning to be and learning to live together* merupakan kemampuan *softskill*. Perawat yang memiliki kemampuan *softskill* yang baik berarti pula perawat memiliki kepribadian yang tidak cacat emosionalnya seperti kesalahan/kekurang telitian dalam pekerjaan, keterlambatan dalam menyelesaikan pekerjaan, semangat kerja yang buruk, bekerja secara asal-asalan dan kesal hati. Sebaliknya sumber daya manusia keperawatan yang berkualitas adalah perawat yang memiliki kegairahan dalam bekerja, kreatif, proaktif, mempunyai kehangatan dan mudah tersenyum (Robbin & Judge (2013)).

Perawat yang memiliki kemampuan *softskill* adalah perawat yang mempunyai *interpersonal skill* yaitu keterampilan seorang perawat dalam berhubungan dengan orang lain, dan *intra personal skill* yaitu keterampilan seorang perawat dalam mengatur dirinya sendiri atau mampu mengembangkan unjuk kerja secara maksimal. *Soft skill* sendiri dapat dikembangkan dan ditumbuhkan melalui berbagai cara, dan faktor yang dapat membentuk *soft skill* diantaranya pelatihan, tantangan yang didapat, lingkungan, dan pendidikan (Elfindri, 2009)

Menurut Balke (2006), pengelolaan manajemen kelas merupakan peran dan tanggung jawab dari dosen, termasuk penerapan kompetensi inti dari perawat yang sangat dominan seperti *soft skill*. Proses manajerial yang baik sangat diperlukan, agar perawat dapat memberikan pelayanan yang berkualitas, sehingga dapat mewujudkan kepuasan kepada penerima pelayanan. Dosen perawatan diharapkan mempunyai kompetensi sebagai pemimpin yang memiliki tugas dan tanggung jawab terhadap pelaksanaan manajemen di kelas/laborat maupun klinik. Kompetensi inti dari *soft skill* yang diharapkan adalah kemampuan terhadap pemahaman budaya (0,56), kecerdasan emosional (0,44), pengelolaan terhadap kecerdasan berpolitik (0,28),

hubungan perawat dokter/profesional lain (0,28), dan kerjasama dengan tim yang beragam (0,28), kemampuan bernegosiasi dan pengelolaan terhadap konflik (0,16), dan dukungan terhadap kebutuhan profesional (0,80).

Dapat peneliti simpulkan dari beberapa penemuan empiris yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu, bahwa *soft skill* perawat merupakan kemampuan yang sangat penting dan harus dimiliki oleh perawat sebagai pemberi jasa layanan kepada pasien sebagai *customer*. Studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan didapatkan kriteria *Soft skill* perawat yang mereka butuhkan antara lain yaitu kemampuan beradaptasi, kemampuan berkomunikasi, kemampuan bekerjasama tim, kemampuan memecahkan masalah, percaya diri, disiplin dan ketelitian. Menurut pengamatan para pemimpin keperawatan masih ada perawat yang kemampuan *softskillnya* belum memenuhi kriteria seperti yang diharapkan oleh pasien, sehingga pencapaian kepuasan pasien yang dicapai oleh unit perawatan menurut mereka berkisar antara 60-75% saja.

Soft skill adalah keterampilan kecakapan hidup baik untuk diri sendiri, berkelompok atau bermasyarakat (Elfindri, 2009) yaitu berupa keterampilan dalam berhubungan dengan

orang lain (*interpersonal skill*) maupun keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri (*intrapersonal skill*) agar mampu mengembangkan produktifitas kerja secara maksimal. *Soft skill* merupakan suatu keterampilan interpersonal yang dapat diperbaiki dengan mekanisme kepemimpinan yang baik. Mekanisme kepemimpinan yang baik menurut peneliti dan didukung dari penemuan empiris peneliti lain adalah kepemimpinan transformasional. Kepemimpinan transformasional dengan karakteristik kharismatik, pengaruh idealis, motivasi inspirasi, stimulasi intelektual serta konsiderasi individu dapat diterapkan oleh kepala ruang sebagai atasan langsung dari perawat pelaksana. Untuk memudahkan penerapan kepemimpinan transformasional ini harus disesuaikan dengan kondisi perawat, serta manajemen perawatan yang ada di Indonesia, sehingga peneliti memadukan karakteristik kepemimpinan transformasional kedalam kemampuan *soft skill* perawat pelaksana dalam kegiatan sehari-hari (*activity daily living*), sesuai peran dan fungsinya.

Kepemimpinan adalah suatu kegiatan mempengaruhi orang lain agar orang tersebut mau bekerjasama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kepemimpinan juga sering dikenal sebagai kemampuan untuk memperoleh konsensus

anggota organisasi untuk melakukan tugas manajemen agar tujuan organisasi tercapai, sebagian besar definisi kepemimpinan mencerminkan asumsi bahwa kepemimpinan berkaitan dengan proses yang disengaja dari seseorang untuk menekankan pengaruhnya yang kuat terhadap orang lain untuk membimbing, membuat struktur, dan memfasilitasi aktifitas dalam hubungan berorganisasi atau kelompok (Purwanto, 2007).

B. Tujuan

1. Tujuan instruksional umum

Tujuan instruksional umum dalam pelatihan adalah dosen sebagai pemimpin kelas, laborat, klinik mampu mengembangkan berbagai metode pembelajaran kelas sebagai wujud dalam menerapkan kepemimpinan transformasional dalam rangka meningkatkan *soft skill* mahasiswa.

2. Tujuan instruksional khusus

a. Kemampuan kognitif

- 1) Memahami konsep dasar metode pembelajaran kelas sebagai wujud penerapan kepemimpinan transformasional
- 2) Memahami konsep *soft skill*

b. Kemampuan afektif

- 1) Memiliki keyakinan adanya manfaat dari pengembangan metode pembelajaran bagi dosen
- 2) Memiliki keyakinan adanya manfaat soft skill mahasiswa perawat bagi profesi keperawatan

c. Kemampuan psikomotor

- 1) Dosen sebagai pemimpin kelas, laboratorium, klinik mampu membuat perencanaan materi bahan ajar dalam rangka meningkatkan soft skill perawat
- 2) Dosen sebagai pemimpin kelas, laboratorium, klinik mampu membuat perencanaan metode pembelajaran dalam rangka meningkatkan soft skill perawat
- 3) Dosen sebagai pemimpin kelas, laboratorium, klinik mampu membuat perencanaan evaluasi pembelajaran dalam rangka meningkatkan *soft skill* perawat

C. Materi Kegiatan

Pelatihan pengembangan metode pembelajaran sebagai wujud penerapan kepemimpinan transformasional dosen disusun dalam bentuk modul pelatihan yang terdiri dari dua modul.

1. Pengembangan metode pembelajaran
2. *Soft skill* perawat

D. Peserta

Peserta adalah dosen, perawat dalam *home base* program studi Ners FIKKES UNIMUS yang berjumlah 29 peserta.

E. Metode Pelatihan

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini mengutamakan *eksperiensial learning* dengan ceramah, simulasi, brain storming, diskusi disesuaikan dengan sasaran dan materi. Pelatihan ini menggunakan metode yang mengacu pada model pembelajaran berdasarkan pengalaman yaitu proses pembelajaran yang terjadi ketika subjek melakukan suatu aktivitas, kemudian memperhatikan, menganalisis aktivitas yang dilakukannya secara kritis, lalu mencari pemahaman dari analisis tersebut dan menjadikan pemahaman tersebut dalam penyelesaian masalah dan perilaku mendatang

F. Pelatih

Pemilihan pelatih dan pendamping adalah orang-orang yang menguasai teknik pengembangan metode pembelajaran dan dinamika kelompok untuk mengungkapkan perilaku manajemen memiliki kemampuan observasi dan kemampuan komunikasi yang baik, menarik dan berwibawa dengan pendidikan yang memadai serta memiliki kepribadian yang

menarik, dan memiliki selera humor baik serta menguasai masalah teknis pelatihan termasuk masalah keselamatan.

G. Alokasi Waktu

Waktu secara keseluruhan untuk menyelenggarakan pelatihan adalah 8 jam yang dilakukan dalam sehari.

H. Waktu Pelatihan

Hari, tanggal : Jum'at, 30 Agustus 2017

Waktu : 08.00-16.00

Tempat : ruang Klas 112 NRC UNIMUS

Fasilitas pelatihan : 1. Modul pelatihan
2. *Lunch dan coffe break*

JADWAL PELATIHAN

PENERAPAN KEPEMIMPINAN TRANSFORMASIONAL DOSEN

Dalam meningkatkan *Softskill* mahasiswa Mahasiswa perawat

MELALUI MEKANISME INTERAKTIF PEMBELAJARAN

No.	Waktu	Topik	Kegiatan
1.	08.00-08.30	Pembukaan	1. Perkenalan tim 2. Penjelasan tujuan pelatihan 3. Diskusi peraturan pelatihan
2.	08.30-09.00	<i>Ice break</i>	1. Jajak pengetahuan 2. Pre test
3.	09.00-09.15	Coffe break	
4.	09.15-10.00	Materi I	Soft skill Perawat
5.	10.00-11.00	Materi II	Pengembangan metode Pembelajaran
6.	11.00-12.00	Materi III	Menyusun Materi Ajar
7.	12.00-13.00	ISOMA	
8.	13.00-14.00	Materi IV	Menyusun Metode Ajar
9.	14.00-15.00	Materi V	Menyusun Evaluasi belajar
10.	15.00-15.45	Review	1. Terminasi dan review 2. Post test
11.	15.45-16.00	Penutup	Doa dan penutup

DETAIL PELATIHAN

PENERAPAN KEPEMIMPINAN TRANSFORMASIONAL DOSEN

Dalam meningkatkan *Softskill* mahasiswa Mahasiswa perawat

MELALUI MEKANISME INTERAKTIF PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Tujuan	Deskripsi	Perlengkapan	PIC
1.	Pembukaan			Ruangan, sound system, neme tag	Pelatih dan pendamping pelatih
2.	<i>Ice break</i> , tujuan dan kontrak belajar	<p>Menjalin hubungan yang baik antara peneliti, pelatih dan peserta</p> <p>Membangun sikap saling percaya antara peserta, pelatih dan peneliti</p> <p>Membangun suasana pelatihan yang akrab dan nyaman</p> <p>Memotivasi peserta agar mengikuti</p>	<p>Pada sesi ini memperkenalkan seluruh tim (pelatih, pendamping dan tim teknis) dan masing-masing trainee. Kemudian menjelaskan aturan pelatihan dan tujuan dilaksanakannya</p>		Pelatih dan pendamping

No	Kegiatan	Tujuan	Deskripsi	Perlengkapan	PIC
		pelatihan sampai selesai dan bersungguh-sungguh Menjelaskan tujuan pelatihan, yaitu penerapan kepemimpinan transformasional dosen dalam meningkatkan <i>softskill</i> mahasiswa perawat melalui mekanisme interaktif pembelajaran	pelatihan. Aturan pelatihan adalah peserta diharapkan terbuka pikiran dan hati, partisipatif/terlibat dan aktif, alat komunikasi di silent.		
3.	Coffe break			<i>Coffe break, snack</i>	Tim
4.	<i>Softskill</i> perawat	Peserta memahami dan bersikap positif tentang <i>softskill</i> perawat dari pengertian, criteria, cara membangunnya,	Problem base learning, penulisan lembar kerja dan feed back	Laptop, LCD, slide presentasi , lembar kerja	Pelatih dan pendamping pelatih

No	Kegiatan	Tujuan	Deskripsi	Perlengkapan	PIC
		cara menularkannya maupun factor yang mempengaruhinya			
5.	Kepemimpinan transformasional dosen	<p>Peserta memahami dan bersikap positif mengenai kepemimpinan transformasional dosen dalam mempersiapkan kelas, laborat maupun klinik dan dapat menanamkan ciri kepemimpinan kedalam kesehariannya sebagai dosen antara lain:</p> <p>Mempunyai visi misi terhadap pencapaian kemampuan interpersonal dan intrapersonal bagi</p>	<p>Problem base learning, penulisan lembar kerja dan feed back</p>	<p>Laptop, LCD, slide presentasi , lembar kerja</p>	<p>Pelatih dan pendamping pelatih</p>

No	Kegiatan	Tujuan	Deskripsi	Perlengkapan	PIC
		mahasiswa.			
6.	Menyusun materi ajar berbasis <i>soft skill</i>	Menghasilkan materi interaktif pembelajaran yang dapat memotivasi mahasiswa sehingga dapat mencapai kemampuan intrapersonal dan interpersonal sebagai perawat.	Problem base learning, penulisan lembar kerja dan feed back	Laptop, LCD, slide presentasi , lembar kerja	Pelatih dan pendamping pelatih
7.	Menyusun metode pembelajaran berbasis <i>soft skill</i>	<p>Menghasilkan metode pembelajaran yang dapat mempengaruhi mahasiswa perawat untuk mencontoh dan melaksanakan tindakan yang telah diterapkan oleh dosen.</p> <p>Menghasilkan satu kegiatan yang dapat</p>	Problem base learning, penulisan lembar kerja dan feed back	Laptop, LCD, slide presentasi , lembar kerja	Pelatih dan pendamping pelatih

No	Kegiatan	Tujuan	Deskripsi	Perlengkapan	PIC
		menstimulasi kemampuan intelektual mahasiswa.			
8.	Menyusun evaluasi pembelajaran berbasis <i>soft skill</i>	Menghasilkan rencana strategis yang dapat menghantarkan mahasiswa mencapai profesionalitas perawat	Problem base learning, penulisan lembar kerja dan feed back	Laptop, LCD, slide presentasi, lembar kerja	Pelatih dan pendamping pelatih
9.	Review	<p>)Melakukan review terhadap seluruh rangkaian pelatihan</p> <p>)Mengevaluasi seluruh kegiatan pelatihan</p> <p>)Mengevaluasi reaksi dan pengetahuan</p>	Problem base learning, penulisan lembar kerja dan feed back	Laptop, LCD, slide presentasi, lembar kerja	Pelatih dan pendamping pelatih
10.	Penutup				Pelatih dan pendamping pelatih

SATUAN ACARA PELAKSANAAN (SAP)

Nama kegiatan : Pelatihan Penerapan Kepemimpinan
Transformasional Dosen Dalam
Meningkatkan Softskill Mahasiswa Mahasiswa
Perawat Melalui Mekanisme Interaktif
Pembelajaran

Waktu : 1 (08.30-09.00)

Tempat : Ruang 112 NRC UNIMUS

Peserta : 29 peserta

Sesi ke-1

A. Tujuan : menjalin hubungan baik antara peneliti, pelatih dan peserta

B. Topik : ice break

C. Metode : - reflektive learning

- Problem base learning
- Feed back
- Penulisan lembar kerja

D. Proses pelaksanaan

Fase kegiatan	Proses pembelajaran	Aktivitas peserta
Pembukaan	Menjelaskan kepada peserta sesi kegiatan yang akan dilakukan	↳ Mendengarkan penjelasan ↳ Memberi tanggapan
Materi	Kegiatan pembelajaran dengan topic: ↳ Pre tes ↳ Membuat komitmen proses pelatihan	↳ Peserta pelatihan berpartisipasi aktif terhadap pembelajaran
Penutup	Memberikan feed back dan reinforcement kepada peserta	Terbentuk komitmen pelatihan

E. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan feed back atas komitmen yang telah disepakati dalam pelatihan serta implementasinya dari hasil pelatihan. Dengan mengisikan lembar kerja yang telah diberikan.

SATUAN ACARA PELAKSANAAN (SAP)

Nama kegiatan : Pelatihan Penerapan Kepemimpinan Transformasional Dosen Dalam Meningkatkan Softskill Mahasiswa Mahasiswa Perawat Melalui Mekanisme Interaktif Pembelajaran

Waktu : 2 (09.15-10.00)

Tempat : Ruang 112 NRC UNIMUS

Peserta : 29 peserta

Sesi ke-2

A. Tujuan : Peserta mampu memahami dan mengukur *softskill* mahasiswa perawat

B. Topik : *Softskill* perawat

C. Metode : - reflektive learning

- Problem base learning
- Feed back
- Penulisan lembar kerja

D. Proses pelaksanaan

Fase kegiatan	Proses pembelajaran	Aktivitas peserta
Pembukaan	Menjelaskan kepada peserta sesi kegiatan yang akan dilakukan) Mendengarkan penjelasan) Memberi tanggapan
Materi	Kegiatan pembelajaran dengan baik) Konsep <i>softskill</i> perawat) Pentingnya <i>softskill</i> dalam profesi keperawatan) Peserta pelatihan berpartisipasi aktif terhadap pembelajaran) Peserta melakukan dialog konstruktif
Penutup	Memberikan feed back dan reinforcement kepada peserta	Terbentuk komitmen pelatihan

E. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan feed back atas komitmen yang telah disepakati dalam pelatihan serta implementasinya dari hasil pelatihan. Dengan mengisikan lembar kerja yang telah diberikan.

SATUAN ACARA PELAKSANAAN (SAP)

Nama kegiatan : Pelatihan Penerapan Kepemimpinan Transformasional Dosen Dalam Meningkatkan Softskill Mahasiswa Mahasiswa Perawat Melalui Mekanisme Interaktif Pembelajaran

Waktu : 3 (10.00-11.00)

Tempat : Ruang 112 NRC UNIMUS

Peserta : 29 peserta

Sesi ke-3

A. Tujuan : Peserta mampu memiliki dan bersikap transformasional dalam memimpin

kelas, laboratorium maupun klinik

B. Topik : Model Pembelajaran interaktif dosen

C. Metode : - Reflektive learning

- Problem base learning
- Feed back
- Penulisan lembar kerja

D. Proses pelaksanaan

Fase kegiatan	Proses pembelajaran	Aktivitas peserta
Pembukaan	Menjelaskan kepada peserta sesi kegiatan yang akan dilakukan) Mendengarkan penjelasan) Memberi tanggapan
Materi	Kegiatan pembelajaran dengan baik) Konsep Model Pembelajaran interaktif dosen) Unsur-unsur Model Pembelajaran interaktif dosen) Pentingnya Model Pembelajaran interaktif dosen) Peserta pelatihan berpartisipasi aktif terhadap pembelajaran
Penutup	Memberikan feed back dan reinforcement kepada peserta	Terbentuk komitmen pelatihan

E. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan feed back atas komitmen yang telah disepakati dalam pelatihan serta implementasinya dari hasil pelatihan. Dengan mengisikan lembar kerja yang telah diberikan.

SATUAN ACARA PELAKSANAAN (SAP)

Nama kegiatan : Pelatihan Penerapan Kepemimpinan
 Transformasional Dosen Dalam
 Meningkatkan Softskill Mahasiswa Mahasiswa
 Perawat Melalui Mekanisme Interaktif
 Pembelajaran

Waktu : 4 (11.00-12.00)

Tempat : ruang 112 NRC UNIMUS

Peserta : 29 peserta

Sesi ke-4

A. Tujuan : Peserta mampu menyusun materi ajar berbasis *softskill*

B. Topik : Menyusun materi ajar berbasis *softskill*

C. Metode : - Reflektive learning

- Problem base learning
- Feed back
- Penulisan lembar kerja

D. Proses pelaksanaan

Fase kegiatan	Proses pembelajaran	Aktivitas peserta
Pembukaan	Menjelaskan kepada peserta sesi kegiatan yang akan dilakukan) Mendengarkan penjelasan) Memberi tanggapan
Materi	Kegiatan menyusun materi ajar berbasis <i>softskill</i>) Membuat materi ajar yang memotivasi munculnya kemampuan interpersonal) Membuat Materi ajar yang memotivasi munculnya kemampuan intrapersonal) Peserta pelatihan berpartisipasi aktif terhadap pembelajaran) Peserta pelatihan yang sangat fokus, relevan dan membangun dalam lembar kerja yang telah disediakan.
Penutup	Memberikan feed back dan reinforcement kepada peserta	Terbentuk komitmen pelatihan

E. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan feed back atas komitmen yang telah disepakati dalam pelatihan serta

implementasinya dari hasil pelatihan. Dengan mengisi lembar kerja yang telah diberikan.

SATUAN ACARA PELAKSANAAN (SAP)

Nama kegiatan: Pelatihan Penerapan Kepemimpinan Transformasional Dosen Dalam Meningkatkan *Softskill* Mahasiswa Mahasiswa Perawat Melalui Mekanisme Interaktif Pembelajaran

Waktu : 5 (13.00-14.00)

Tempat : ruang 112NRC UNIMUS

Peserta : 29 peserta

Sesi ke-5

A. Tujuan : Peserta mampu menyusun metode ajar berbasis *softskill*

B. Topik : Metode ajar berbasis *softskill*

C. Metode : - Reflektive learning

- Problem base learning
- Feed back
- Penulisan lembar kerja

D. Proses pelaksanaan

Fase kegiatan	Proses pembelajaran	Aktivitas peserta
Pembukaan	Menjelaskan kepada peserta sesi kegiatan yang akan dilakukan	<ul style="list-style-type: none">) Mendengarkan penjelasan) Memberi tanggapan
Materi	<p>Kegiatan menyusun metode ajar berbasis <i>softskill</i></p> <ul style="list-style-type: none">) Menyusun metode ajar yang dapat mempengaruhi mahasiswa perawat untuk mencontoh dan melaksanakan tindakan yang telah diterapkan oleh dosen) Menghasilkan satu kegiatan yang dapat menstimulasi kemampuan intelektual mahasiswa.) 	<ul style="list-style-type: none">) Peserta pelatihan berpartisipasi aktif terhadap pembelajaran) Peserta memahami masalah yang muncul terkait dengan pelaksanaan soft skill) Peserta mencari alternative pemecahan masalah dan membuat rencana tindakan dalam lembar kerja
Penutup	Memberikan feed back dan reinforcement kepada peserta	Terbentuk komitmen pelatihan

E. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan feed back atas komitmen yang telah disepakati dalam pelatihan serta implementasinya dari hasil pelatihan. Dengan mengisi lembar kerja yang telah diberikan.

SATUAN ACARA PELAKSANAAN (SAP)

Nama kegiatan: Pelatihan Penerapan Kepemimpinan
Transformasional Dosen Dalam Meningkatkan
Softskill Mahasiswa Mahasiswa Perawat
Melalui Mekanisme Interaktif Pembelajaran

Waktu : 6 (14.00-15.00)

Tempat : ruang 112 NRC UNIMUS

Peserta : 29 peserta

Sesi ke-6

A. Tujuan : Peserta mampu menyusun evaluasi pembelajaran berbasis *softskill*

B. Topik : Evaluasi pembelajaran berbasis *softskill*

C. Metode : - Reflektive learning

- Problem base learning
- Feed back
- Penulisan lembar kerja

D. Proses pelaksanaan

Fase kegiatan	Proses pembelajaran	Aktivitas peserta
Pembukaan	Menjelaskan kepada peserta sesi kegiatan yang akan dilakukan	<ul style="list-style-type: none">) Mendengarkan penjelasan) Memberi tanggapan
Materi	<p>Kegiatan menyusun evaluasi pembelajaran berbasis <i>softskill</i></p> <ul style="list-style-type: none">) Menyusun rencana strategis yang dapat menghantarkan mahasiswa mencapai profesionalitas perawat) Menghasilkan satu kegiatan yang dapat menstimulasi mahasiswa.mencapai aktualissi diri 	<ul style="list-style-type: none">) Peserta pelatihan berpartisipasi aktif terhadap pembelajaran) Peserta memahami masalah yang muncul terkait dengan pelaksanaan soft skill) Peserta mencari alternative pemecahan masalah dan membuat rencana tindakan dalam lembar kerja
Penutup	Memberikan feed back dan reinforcement kepada peserta	Terbentuk komitmen pelatihan

E. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan feed back atas komitmen yang telah disepakati dalam pelatihan serta implementasinya dari hasil pelatihan. Dengan mengisi lembar kerja yang telah diberikan.

Hand out -1

Soft skill Perawat

A. DISKRIPSI TOPIK

Topik ini membahas tentang konsep soft skill perawat yang terdiri dari pengertian *soft skill*, tahapan pengembangan *soft skill*, struktur pengembangan *soft skill*, cara menularkan *soft skill*

B. TUJUAN PEMBELAJARAN UMUM

Setelah pembelajaran topik ini peserta pelatihan diharapkan mampu memahami konsep *soft skill* perawat.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN KHUSUS

1. Peserta pelatihan mampu menjelaskan pengertian dari *soft skill* perawat
2. Peserta pelatihan mampu menjelaskan tahapan pengembangan *soft skill* perawat
3. Peserta pelatihan mampu menjelaskan struktur pengembangan *soft skill* perawat
4. Peserta pelatihan mampu menjelaskan cara menularkan *soft skill* pada perawat

D. POKOK BAHASAN

1. Pengertian dari *soft skill* perawat
2. Tahapan pengembangan *soft skill* perawat
3. Struktur pengembangan *soft skill* perawat
4. Cara menularkan *soft skill* perawat

E. MATERI

1. Pengertian dari *soft skill* perawat

Soft skill adalah keterampilan kecakapan hidup baik untuk diri sendiri, berkelompok atau bermasyarakat (Elfindri, 2009) yaitu berupa keterampilan dalam berhubungan dengan orang lain (*interpersonal skill*) maupun keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri (*intrapersonal skill*) agar mampu mengembangkan produktifitas kerja secara maksimal.

Soft skill merupakan kemampuan interpersonal yang harus dimiliki untuk mendukung kemampuan teknis dalam bidang atau profesi tertentu, kemampuan interpersonal ini bermanfaat bagi tercapainya kemampuan teknis individu dalam menjalankan suatu profesi. (Jatmiko, 2007).

Soft skill dapat diartikan sebagai bangunan karakter dari seseorang. Karakter adalah kekuatan untuk

bertahan dimasa-masa yang menyulitkan. Jika karakter sudah teruji dan solid maka karakter ini dikatakan baik. Karakter yang baik diketahui melalui respon yang benar ketika seseorang mengalami tekanan, tantangan, dan kesulitan. Karakter yang berkualitas adalah sebuah respon yang sudah teruji berkali-kali dan telah membuahkan hasil kemenangan.(Ismail, 2007).

Soft skill atau bangunan karakter ini berbeda dengan kepribadian dan temperamen.kepribadian adalah respon seseorang atau disebut dengan etika yang ditunjukkan seseorang ketika berada ditengah-tengah orang banyak, seperti cara berpakaian, berjabat tangan, dan berjalan. Temperamen merupakan sifat dasar yang dipengaruhi oleh kode genetika seperti orang tua, kakek nenek dan kekek nenek buyut dari seseorang. *Soft skill* atau bangunan karakter ini adalah respon seseorang ketika sedang ditinggikan atau sedang berada diatas, seperti putus asa, sombong, atau lupa diri, tanggung jawab. Bentuk respon itulah yang disebut *soft skill* atau bangunan karakter. (Cristian, 2008)

Soft skill atau Karakter terbentuk paling sedikit 5 hal yaitu : temperamen dasar seseorang seperti dominant ini tentunya dapat dilihat juga dari jenis kelamin, intim, stabil, cermat; keyakinan seseorang seperti apa yang dipercayai, paradigma ; pendidikan yaitu apa yang diketahui seseorang, wawasan seseorang; motivasi hidup seseorang yang dirasakan dan semangat hidup ; perjalanan yang telah dialami oleh seseorang, masa lalu seseorang, pola asuh, dan lingkungan

Soft skill atau Karakter dapat membawa keberhasilan yaitu empati (mengasihi sesama seperti mengasihi diri sendiri), tahan uji (tetap tabah dan mengambil hikmah kehidupan, dengan cara bersyukur dalam keadaan apapun), dan beriman (percaya bahwa Tuhan terlibat dalam kehidupan seseorang). Untuk mengembangkan *soft skill* atau karakter, diperlukan *Character Coach* atau *Character Mentoring*. Seseorang tidak dapat menumbuh kembangkan *soft skill* sendiri, oleh karena itu memerlukan orang lain sebagai pembina, coach, mentor yang dapat mengarahkan dan memberitahukan kelemahan-kelemahan karakter seseorang.

Seseorang sanggup menjalani kehidupan sampai akhir dengan baik karena memiliki 8 mentor selama hidupnya, sehingga untuk membina karakter yang baik seseorang perlu mencari dan menemukan sendiri bangunan karakter atau *soft skill*, dimulai dari seorang mentor kemudian ke mentor yang lain sehingga *soft skill* atau bangunan karakter ini akan tumbuh dan berkembang dengan baik. Untuk membentuk bangunan karakter atau *soft skill* mahasiswa perawat sebagai tenaga kesehatan yang baik suatu lembaga atau institusi keperawatan harus mempunyai lembaga pengembangan Sumber Daya Manusia, lembaga kajian pengalaman dan tenaga mahasiswa keperawatan dimana keprofesioanalannya dapat memberikan arahan, motivasi dan contoh serta membentuk perilaku yang mencerminkan karakter sebagai mahasiswa perawat yang baik seperti ramah, sabar, empati, murah senyum, rapi, tanggung jawab kedisiplinannya, komunikasi, kerjasama, etikanya, dan jiwa kepemimpinannya.

2. Atribut *Soft skill* yang diharapkan adalah
 - a. Strategi manajemen pengendalian diri positif (dengan kemampuan cepat beradaptasi

- b. Hubungan interpersonal positif dengan memiliki kemampuan berkomunikasi yang adekuat
 - c. Kemampuan manajemen dalam bekerjasama dengan tim
 - d. Pengambilan keputusan adekuat
 - e. Percaya diri
 - f. Disiplin
 - g. Teliti
3. Faktor yang mempengaruhi *Soft skill* mahasiswa perawat menurut Elfindri 2009

a. Pendidikan Formal

Pendidikan formal yang dilalui oleh seseorang sangat mempengaruhi bagi terbentuknya *soft skill*, Semakin baik pendidikan yang diterima semakin kompleks *soft skill* yang dapat dipelajarinya, demikian pula sebaliknya. Agar *soft skill* dapat terbentuk, maka bisa dipelajari dari berbagai jenis pelatihan maupun paket pendidikan yang direncanakan. Termasuk didalamnya adalah proses belajar dengan contoh atau role model yang bisa dilihat dan ditiru. Pendidikan formal yang dilalui oleh seseorang dalam kurun waktu tertentu, dapat memperkuat paparan yang diterima secara terus-menerus.

b. Lingkungan

Lingkungan sangat mempengaruhi perubahan perilaku bagi seseorang, lingkungan juga sangat mempengaruhi proses pembelajaran bagi seseorang. Demikian juga dengan faktor yang mempengaruhi *soft skill* yang dapat dipengaruhi oleh lingkungan, tentunya lingkungan kondusif yang dapat menyebabkan munculnya berbagai bentuk *soft skill* . Jika seseorang berada pada lingkungan yang baik, maka akan mendorong dan membawanya untuk berperilaku baik demikian pula sebaliknya.

c. Kesulitan yang didapat

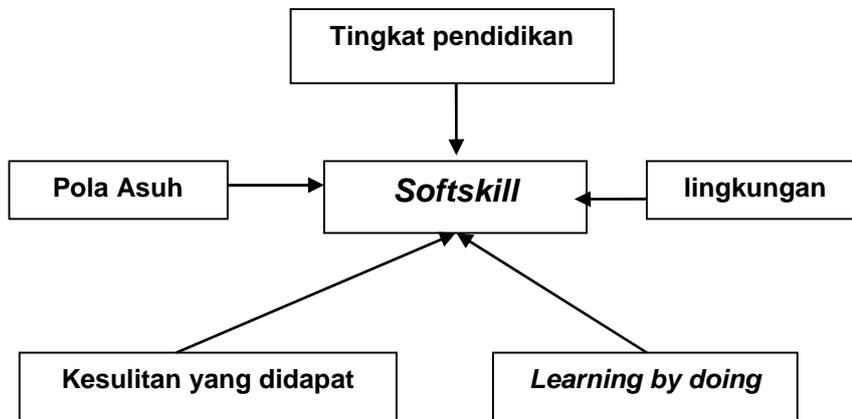
Rintangan maupun kesulitan yang dilalui dapat menghasilkan kematangan bagi seseorang. Semakin berat rintangan yang dihadapi semakin matang dalam menghadapi berbagai masalah. Rintangan dilihat sebagai hal yang positif, apakah berupa rintangan alam, maupun pekerjaan yang begitu kompleks. Semakin banyak rintangan yang dapat dilalui oleh seseorang maka semakin banyak pula *soft skill* yang diperolehnya, karena rintangan

membuat seseorang lebih bisa berfikir kritis sehingga membentuk *soft skill* seseorang.

d. *Learning by doing* yaitu belajar sendiri

Belajar sendiri merupakan proses alami yang selalu dilakukan oleh seseorang. Didalam proses belajar sendiri memerlukan fasilitas dan arahan dari orang lain sebagai fasilitator, sampai seseorang tersebut menemukan kunci-kunci belajar yang dicarinya. Setelah kunci-kunci belajar diperoleh secara baik, maka seseorang tersebut akan mendapatkan suatu pemaknaan yang dicarinya. Dengan kata lain kunci-kunci belajar memudahkan seseorang untuk menggali sampai memperoleh perolehan suatu pemaknaan. Terkait dengan pencapaian *soft skill* mahasiswa perawat proses belajar sendiri yang dilakukan oleh mahasiswa perawat tentunya memerlukan kepala ruang sebagai fasilitator, oleh karena kepala ruang merupakan atasan langsung yang mempunyai tanggung jawab terhadap keberadaan mahasiswa perawat sebagai bawahannya.

Gambar 2. Teori Pembentukan *Soft skill*



Modifikasi Elfindri 2009

4. Tahapan pengembangan *soft skill* mahasiswa perawat dapat dilakukan oleh dosen sebagai pemimpin kelas, laborat maupun klinik melalui teknik kepemimpinannya dengan tahapan berikut :
 - a. Profil mahasiswa perawat yang diinginkan seperti : mahasiswa perawat yang trampil melakukan asuhan keperawatan, mahasiswa perawat yang penuh perhatian dan *caring*, mahasiswa perawat yang memiliki keinginan untuk menolong, serta mahasiswa perawat yang dapat mengambil keputusan dengan tepat

b. Kompetensi mahasiswa perawat

Kompetensi mahasiswa perawat yang diharapkan dalam memberikan asuhan keperawatan atau sebagai *care provider* adalah Kejujuran, Tanggung jawab, Berlaku adil, Kemampuan bekerja sama, Kemampuan beradaptasi, Kemampuan berkomunikasi, Toleran, Hormat terhadap sesama, Kemampuan mengambil keputusan, Kemampuan memecahkan masalah, dan lain sebagainya

c. Visi misi institusi Pendidikan dan dosen

Visi misi institusi pendidikan dan dosen harus mencakup kompetensi mahasiswa perawat yang nantinya bekerja sebagai *care provider* seperti yang diharapkan, dituangkan dalam semua pernyataan

d. Mengembangkan aturan akademik dan norma sosial suasana akademik

Aturan akademik yang ditetapkan oleh pimpinan institusi pendidikan harus berisikan norma- norma yang harus dipegang teguh oleh mahasiswa perawat, aturan yang jelas baik lisan maupun tertulis, kode etik mahasiswa perawat

- e. Berbagai aktivitas akademik seperti kurikuler dan non kurikuler

Berbagai aktivitas akademik maupun aktivitas non akademik yang dapat dikembangkan seperti outbond, family day, kegiatan mingguan senam , mengkomunikasikan setiap tujuan setiap aktivitas, melakukan kegiatan monitoring melalui aktivitas non akademik

- f. Evaluasi *soft skill* :

Menentukan alat untuk mengevaluasi perkembangan *soft skill*, maupun menentukan alat penilaian, serta alat ukur, maupun indikator pencapaian, dalam setiap kegiatan akademik mahasiswa perawat baik didalam kelas, laborat maupun klinik

5. Struktur pengembangan *soft skill* mahasiswa perawat

- a. Penetapan Profil Mahasiswa perawat :

Brand Image Institusi pendidikan terkait pemberian pelayanan kepada mahasiswa perawat yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan oleh seluruh civitas akademika terutama dosen sebagai pengelola kelas, laborat dan klinik perlu dituangkan dan dicontohkan dengan jelas (role model)

- b. Penetapan Kompetensi Mahasiswa perawat :
- Menetapkan Atribut *soft skills* yang diharapkan seperti Kejujuran, Tanggung jawab, Berlaku adil, Kemampuan bekerja sama, Kemampuan beradaptasi, Kemampuan berkomunikasi, Toleran, Hormat terhadap sesama, Kemampuan mengambil keputusan, Kemampuan memecahkan masalah
- c. Program Pengembangan :
- Dosen Membuat dan menetapkan Master Plan/Blue Print sebagai panduan dengan perencanaan yang secara kontinyu dan berkelanjutan dalam setiap awal pembelajaran
- d. Distribusi Program :
- Program didistribusikan dalam visi-misi – kode etik - penilaian kerja – sistim imbalan, serta kegiatan non kerja: quotes, dan norma sosial
- e. Pelaksanaan Kegiatan :
- Pelaksanaan kegiatan pengembangan *soft skill* mahasiswa perawat dapat dilakukan melalui beberapa cara seperti pembimbingan, pendampingan, (*coach and Counseling*) oleh dosen sebagai pimpinan kelas, yang secara langsung dan terus menerus berinteraksi dengan mahasiswa ataupun dengan peningkatan kepedulian yang

diasah terus menerus oleh pimpinan maupun oleh peer groupnya

f. Evaluasi Kegiatan Pengembangan *Soft Skills* :

Evaluasi Kegiatan : berorientasi outcome (Balance scorecard, KPI, Performance Appraisal)

5. Cara menularkan *soft skill* mahasiswa perawat

a. Role model :

dilakukan oleh seseorang yang dapat dijadikan role model, dalam hal ini adalah dosen yang dapat mencontohkan kepada bawahan dengan menerapkan kepemimpinan yang baik sehingga dapat dijadikan role model terutama dalam hal

1. Kedisiplinan (datang tepat waktu),
2. Menumbuhkan jiwa Inisiatif (pungut sampah),
3. Melakukan edifikasi (dengan teman),
4. Kepemimpinan (memberikan pengaruh), seperti kepemimpinan transformasional
5. Bertutur dan santun (budaya sms)

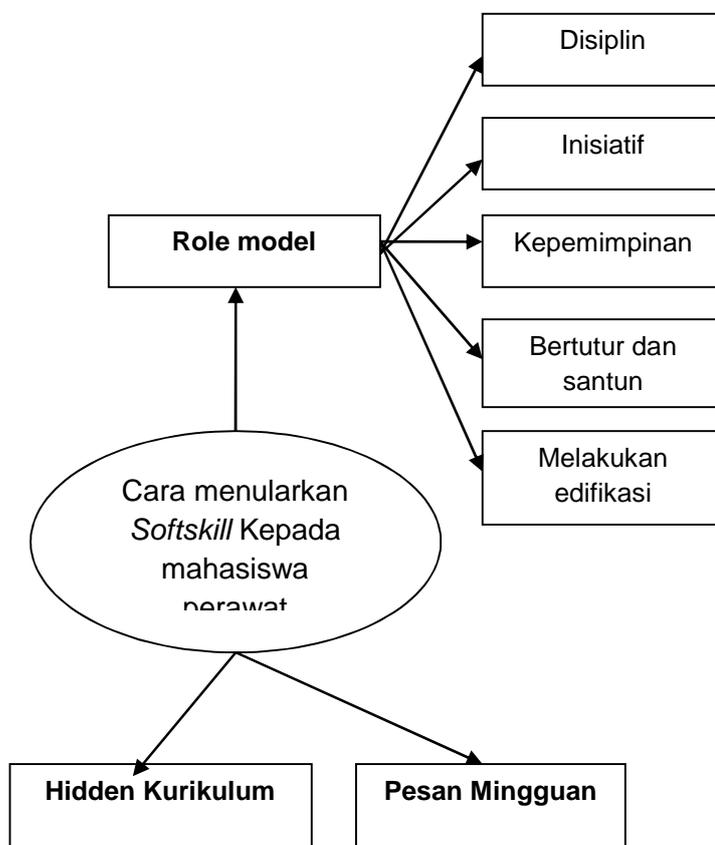
b. Pesan Mingguan

Merupakan pesan moral, yang dapat diakses maupun dibaca yang berlaku secara periodik dan dapat berganti-ganti misalnya melalui kata-kata bijak, yang dipasang di dinding, melalui radio spot ,

jejaring pesen singkat (SMS), maupun melalui ceritera pencapaian

- c. Hiden kurikulum : Menyelipkan atribut *soft skills* dalam pembelajaran

Gambar 1. Cara menularkan *Soft skill* kepada mahasiswa perawat



Sumber : Silvi 2011

F. EVALUASI

1. Jelaskan kegiatan sehari-hari yang dapat anda berikan kepada mahasiswa perawat dalam meningkatkan kemampuan beradaptasinya
2. Jelaskan kegiatan sehari-hari yang dapat anda berikan kepada mahasiswa perawat dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi
3. Jelaskan kegiatan sehari-hari yang dapat anda berikan kepada mahasiswa perawat dalam meningkatkan kemampuan bekerjasama dengan tim kerjanya
4. Jelaskan kegiatan sehari-hari yang dapat anda berikan kepada mahasiswa perawat dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah
5. Jelaskan kegiatan sehari-hari yang dapat anda berikan kepada mahasiswa perawat dalam meningkatkan rasa percaya dirinya
6. Jelaskan kegiatan sehari-hari yang dapat anda berikan kepada mahasiswa perawat dalam meningkatkan keisiplinanannya
7. Jelaskan kegiatan sehari-hari yang dapat anda berikan kepada mahasiswa perawat dalam meningkatkan ketelitiannya

G. SUMBER PUSTAKA

1. Amer B (2009), *Soft Skills At Works Teknologi for carrer success*, Course Technology Cengage Learning
2. Amer B (2011), *New Perspective Portfolio Project Soft Skills*
3. Elfindri 2009, *Soft skill* Panduan bagi Bidan dan Mahasiswa perawat, Badous Media
4. Kumar S.E, Sreehari, dkk (2011), *Communication skills and Softskills* Dorling Kindersley India Pvt Ltd
5. Silvi 2011 *Materi pelatihan Pengembangan Soft skill mahasiswa perawat* di RSI Sultan Agung Semarang

Hand out Modul 2.

Mekanisme Interaktif Pembelajaran

A. DISKRIPSI TOPIK

Topik ini membahas tentang konsep Mekanisme Interaktif Pembelajaran sebagai wujud nyata penerapan kepemimpinan transformasional Dosen yang terdiri dari pengertian, tujuan dan manfaat serta mekanisme pengembangan kepemimpinan transformasional dosen yang mengelola pembelajaran kelas, laboratorium maupun klinik.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN UMUM

Setelah pembelajaran topik ini peserta pelatihan diharapkan mampu memahami tentang konsep Mekanisme Interaktif Pembelajaran sebagai wujud nyata penerapan kepemimpinan Transformasional sebagai dosen yang mengelola pembelajaran kelas, laboratorium maupun klinik.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN KHUSUS

1. Peserta pelatihan mampu menjelaskan pengertian dari Mekanisme Interaktif Pembelajaran sebagai wujud nyata penerapan kepemimpinan Transformasional dosen

2. Peserta pelatihan mampu menjelaskan macam macam mekanisme Interaktif Pembelajaran sebagai wujud nyata penerapan pengembangan kepemimpinan transformasional dosen yang mengelola pembelajaran kelas, laboratorium maupun klinik.

D. POKOK BAHASAN

1. Pengertian dari Mekanisme Interaktif Pembelajaran sebagai wujud nyata penerapan Kepemimpinan Transformasional dosen yang mengelola pembelajaran kelas, laboratorium maupun klinik.
2. Macam macam Mekanisme Interaktif Pembelajaran sebagai wujud nyata penerapan pengembangan kepemimpinan Transformasional dosen yang mengelola pembelajaran kelas, laboratorium maupun klinik.

E. MATERI

1. Pengertian Mekanisme Interaktif Pembelajaran
Adalah berbagai penerapan pembelajaran kelas, laboratorium maupun klinik oleh dosen dalam mengelola kelas, dengan menggunakan beberapa macam metode *student center learning* yang bertujuan meningkatkan kompetensi mahasiswa

dalam kognitifnya, psikomotor, maupun sikap Kemampuan kognitif (*learning to know*) dan psikomotor (*learning to do*) merupakan kemampuan *hardskill*, sedangkan kemampuan afektif merupakan *learning to be and learning to live together* merupakan kemampuan *softskill*

2. Macam macam Mekanisme Interaktif Pembelajaran
Ada beberapa macam mekanisme interaktif pembelajaran yaitu :
 - a. Student Centered Learning
 - 1) Self directed Learning
 - 2) Collaborative Learning
 - 3) Cooperative Learning
 - 4) Problem Based Learning
 - 5) Contextual teaching and learnig
 - b. Team Based Learning

3. Mekanisme Interaktif Pembelajaran

1. *Self-Directed Learning (SDL)*

Self-directed learning (SDL) adalah cara pembelajaran dimana peserta didik mengambil inisiatif dan tanggung jawab tentang pembelajaran. Dalam SDL peserta didik sendiri yang menentukan bahan ajar, mengelola dan menilai proses pembelajaran dan hasilnya. SDL dapat dilaksanakan

kapan saja dan dimana saja, memakai cara pembelajaran yang bebas dipilih sendiri.

SDL juga dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran dimana peserta didik secara individual mengambil inisiatif tanpa atau dengan bantuan orang lain, untuk mendiagnosis kebutuhan belajarnya, memformulasi tujuan pembelajarannya, mengidentifikasi sumber belajarnya, menentukan dan melaksanakan strategi pembelajaran dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Apakah suatu cara pembelajaran masuk dalam kategori SDL, tidak bergantung pada bahan ajar atau cara pembelajaran yang dipakai. Sifat SDL dari suatu pembelajaran bergantung pada siapa yang mengatur atau menentukan: bahan apa yang harus dipelajari, siapa yang harus mempelajarinya, cara pembelajaran dan sumber belajar yang akan dipakai, dan bagaimana hasil pembelajaran akan dievaluasi. Bila hal di atas ditentukan oleh peserta didik maka proses pembelajaran tersebut masuk dalam *Self Directed Learning*. Walaupun demikian SDL dapat juga dilaksanakan dalam bentuk kerjasama antara pengajar dan peserta didik; pembelajaran seperti ini

masih dapat dikategorikan sebagai SDL apabila pengajar hanya membantu dalam proses pembelajaran tetapi tidak memberikan materi atau bahan ajar.

Tujuan

Tujuan dari pembelajaran dengan caa SDL ialah untuk pengembangan tanggung jawab dan kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran dan dalam menentukan materi pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan.

Di samping itu, tujuan SDL ialah untuk mendapatkan keterampilan baru, pengetahuan baru dan sikap baru yang akan meningkatkan unjuk kerja dari pembelajar. SDL juga dapat dipakai untuk peningkatan kepribadian, meningkatkan kesehatan, menikmati kesenian atau untuk meningkatkan kemampuan intelektual.

Manfaat

Cara pembelajaran dengan metode SDL akan menghasilkan kompetensi yang lebih baik, dan karena peserta didik sendiri yang menentukan kompetensi yang diinginkan maka kompetensi yang

diperoleh juga lebih berguna bagi peserta didik. SDL meliputi aktivitas yang menantang individu dan mengembangkan kualitas pribadi yang dapat dipakai untuk secara sukses menghadapi tantangan tersebut.

Sifat

Kemandirian (*self-direction*) merupakan konsep organisasi untuk pendidikan tinggi; dengan demikian kemandirian berkaitan erat dengan politik pendidikan. SDL memiliki komitmen demokratis terhadap perubahan posisi dan peran para peserta didik. Mereka memegang control yang lebih besar terhadap dirinya sendiri dalam hal konseptualisasi, perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi belajar serta penetapan cara-cara pemanfaatan sumber belajar guna proses belajar lebih lanjut.

SDL tidak bergantung pada subyek ataupun metoda instruksional. SDL bergantung pada siapa yang belajar (peserta didik), mencakup siapa yang memutuskan tentang apa yang akan dipelajari, siapa yang harus mempelajari sesuatu hal, metoda dan sumber apa saja yang akan dipergunakan, dan

bagaimana cara mengukur keberhasilan upaya belajar yang telah dilaksanakan.

Cara pembelajaran SDL memberikan otonomi yang seluas-luasnya pada pembelajar. Pembelajaran dengan cara SDL dapat dilaksanakan dimana saja, kapan saja dan dapat memakai sumber belajar yang ditentukan sendiri oleh pembelajar.

Syarat/Asas Pembelajaran SDL

Ada beberapa syarat atau asas yang harus dipenuhi untuk dapat melaksanakan program SDL, mencakup hal-hal sebagai berikut:

- a. Asas pertama adalah bahwa program SDL harus sama dan sebangun dengan cara pembelajaran yang disukai oleh peserta didik. Artinya program SDL harus memakai cara pembelajaran yang sesuai dengan cara pembelajaran alamiah dari peserta didik yaitu cara yang menyebabkan peserta didik belajar dengan cara yang paling baik.
- b. Asas kedua ialah bahwa program harus disesuaikan dengan kematangan atau kedewasaan dari pembelajar. Pembelajaran harus

mempertimbangkan perkembangan kemampuan refleksi, watak dan kemampuan pembelajar.

- c. Asas ketiga ialah bahwa program SDL selain meliputi studi akademik juga harus menyentuh aspek pribadi, sosial dan pengalaman teknis dari peserta didik. Ranah sosial ialah kemampuan peserta didik untuk dapat berhubungan dengan orang lain, dapat belajar dari sejawat dan dapat bekerja sama dengan sejawat.
- d. Asas keempat ialah bahwa pembelajaran dalam program SDL harus memanfaatkan seluruh potensi peserta didik termasuk panca-indera, emosi/perasaan dan kemampuan intelektual.
- e. Asas kelima ialah bahwa aktivitas SDL harus dilaksanakan di lokasi/lingkungan yang sesuai. Jadi aktivitas SDL dapat dilaksanakan dalam kelas yang sudah disesuaikan untuk SDL, tetapi dapat juga dilaksanakan di luar kelas. Bahkan peserta didik dapat belajar lebih baik di lokasi dimana aktivitas yang akan dipelajari berlangsung; dengan demikian para peserta didik dapat bertemu dengan dan melihat langsung pekerja yang sedang beraktivitas dan melihat langsung

cara pelaksanaan aktivitas. Kita belajar lebih baik dalam *real world situations*.

Selain asas tersebut di atas, peserta didik harus mengetahui kompetensi yang akan dicapai, mampu melaksanakan *self-assessment* dan mampu melakukan refleksi diri, sadar akan keterbatasan dan dapat berpikir kritis.

Bentuk Kegiatan/Strategi

Setiap peserta didik harus mempunyai *logbook* yang dipakai untuk mengatur pembelajarannya. Peserta didik mempelajari dan mengetahui berbagai tugas, hak, kewajiban mereka serta berbagai pengetahuan dasar yang perlu dimilikinya.

institusi memberi peluang kepada peserta didik untuk melakukan pengaturan belajar mandiri (*self-regulated learning*) yang meliputi: membuat rencana pembelajaran, monitoring setiap kegiatan belajar dan melakukan evaluasi belajar secara tertulis dalam *logbook*.

Institusi membantu pembelajar dengan cara:

- Mengembangkan motivasi belajar, sikap kritis dan keingintahuan, kemandirian pembelajar,

meningkatkan kreativitas, keterampilan belajar, dan pengenalan sumber-sumber belajar

- Menyediakan pusat informasi dan fasilitas sumber belajar
- Secara berkala membuat kontrak belajar
- Menyediakan standar penilaian sumatif yang sah dan *reliable*

Evaluasi Hasil Belajar

Untuk mengukur keberhasilan seorang peserta didik dalam melaksanakan SDL perlu adanya standar penilaian sumatif yang sah dan *reliable*. Nilai untuk hasil pembelajaran peserta didik ditentukan setelah mengevaluasi:

- a. Portofolio pembelajaran
- b. Kontrak belajar
- c. *Logbook* yang dibuat oleh peserta didik

Nilai akhir ditentukan oleh presentase ketercapaian kontrak belajar, kesesuaian hasil pembelajaran dengan portofolio dan hasil kegiatan pembelajaran seperti tercantum dalam *logbook*. Nilai bias ditentukan oleh ketercapaian kompetensi yang direncanakan pada awal proses SDL.

2. Collaborative Learning

Collaborative Learning pada dasarnya merupakan pembelajaran yang berdasarkan pengalaman peserta didik sebelumnya (*prior knowledge*) dan dilakukan secara berkelompok. Oleh karena dilakukan secara berkelompok, maka nuansa individual tidak terlihat secara nyata. *Sharing* gagasan dan pengetahuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bersama merupakan hakekat *collaborative learning*.

Mutu pembelajaran terletak pada interaksi yang maksimal antarpeserta didik di dalam kelompoknya. Interaksi tersebut diwujudkan dengan cara bertukar pikiran, berdebat atau berdiskusi sehingga memperluas wawasan/wacana peserta didik. *Collaborative learning* dilakukan dalam kelompok, seperti halnya pada pembelajaran kooperatif dan kompetitif, tetapi tidak diarahkan untuk berkompetisi dan tidak diarahkan hanya pada satu kesepakatan tertentu.

Collaborative learning adalah metode belajar yang menitikberatkan pada kerjasama antar peserta didik yang didasarkan pada consensus yang dibangun sendiri oleh anggota kelompok.

Tujuan

- a. Memperluas perspektif/wacana peserta didik
- b. Mengelola perbedaan dan konflik karena proses berpikir divergen, membangun kerjasama, toleransi, belajar menghargai pendapat orang lain, dan belajar mengemukakan pendapat

Manfaat

- a. Mengembangkan daya nalar berdasarkan pengetahuan/pengalaman yang dimiliki dan *sharing* pengetahuan/pengalaman dari teman kelompoknya
- b. Memupuk rasa tanggung rasa, empati, simpati, dan menghargai pendapat orang lain
- c. Kesiediaan berbagi pengetahuan/pengalaman dengan orang lain bermanfaat untuk menambah pengetahuan secara kolektif
- d. Melalui proses *sharing*, peserta didik juga mendapatkan tambahan pengetahuan untuk dirinya sendiri

Sifat

- a. Berbagi pengetahuan/pengalaman (*argument*) di antara tenaga pendidik dan peserta didik, serta antar peserta didik

- b. Berbagi otoritas di antara tenaga pendidik dan peserta didik
- c. Tenaga pendidik sebagai fasilitator dan mediator
- d. Wawasan peserta didik diperkaya dengan cara berdiskusi secara bebas dan saling menghargai pendapat orang lain
- e. Meningkatkan mutu berpikir secara kritis: analisis, sintesis dan evaluative
- f. Seluruh anggota kelompok harus saling membutuhkan secara positif
- g. Hasil pembelajaran bersifat divergen

Syarat

- a. Pengelompokkan peserta didik secara heterogen, misalnya: pengetahuan, kemampuan analisis, perbedaan etnis
- b. Tugas dan struktur pembelajaran harus dijelaskan secara rinci
- c. Peserta didik sudah mempunyai pengalaman belajar
- d. Diberikan akses untuk berkontribusi/untuk secara adil
- e. Masing-masing peserta didik memberikan kontribusi pendapatnya
- f. Peserta didik mampu menjelaskan alasan tentang pendapatnya

- g. Peserta didik mau mendengarkan dan memberi komentar atas pendapat temannya
- h. Hasil diskusi merupakan “daftar pendapat atau gagasan” yang diterima seluruh anggota kelompok
- i. Proses pembelajaran harus didukung suasana saling pengertian

Prinsip *Collaborative Learning*

- a. Pembelajaran merupakan proses aktif. Peserta didik mengasimilasi informasi dan menghubungkannya dengan pengetahuan baru melalui kerangka acuan pengetahuan sebelumnya
- b. Pembelajaran memerlukan suatu tantangan yang akan membuka wawasan para peserta didik untuk secara aktif berinteraksi dengan temannya
- c. Peserta didik akan mendapatkan keuntungan lebih jika mereka saling berbagi pandangan yang berbeda dengan temannya
- d. Melalui proses saling bertukar informasi ini, peserta didik mencipta kerangka pemikiran dan pemaknaan terhadap hal yang dipelajari
- e. Peserta didik ditantang baik secara sosial maupun emosional dalam menghadapi perbedaan perspektif dan mempertahankan ide-idenya

- f. Peserta didik belajar menciptakan keunikan kerangka konseptual masing-masing
- g. Peserta didik saling bertukar pendapat, saling menanyakan kerangka acuan masing-masing, dan secara aktif terlibat dalam pembelajaran
- h. Ditinjau dari sisi filosofis, collaborative learning lebih menekankan pada suasana saling berbagi pengalaman dan pendapat, bukan kompetisi di antara peserta didik
- i. Secara teknis, collaborative learning merupakan metode instruksional dimana para peserta didik bekerjasama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para peserta didik secara bersama-sama bertanggung jawab sepenuhnya atas proses pembelajaran yang dilaksanakan

Prosedur Kegiatan Pembelajaran Kolaboratif

- a. Tenaga pendidik menjelaskan topic yang akan dipelajari
- b. Tenaga pendidik membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang
- c. Tenaga pendidik membagikan lembar kasus yang terkait dengan topic yang dipelajari
- d. Tenaga pendidik meminta masing-masing peserta didik membaca kasus/scenario yang telah dibagikan dan

mengerjakan tugas yang terkait dengan persepsi dan solusi terhadap kasus

- e. Tenaga pendidik meminta para peserta didik mendiskusikan hasil pekerjaannya dalam kelompok kecil masing-masing
- f. Tenaga pendidik meminta masing-masing kelompok kecil mendiskusikan kesepakatan kelompok
- g. Tenaga pendidik meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan meminta kelompok lain untuk memberikan tanggapannya

Bentuk Collaborative Learning

Berdasarkan Barkley, et al. (2005), bentuk *collaborative learning* terdapat lima teknik yakni diskusi, timbal balik, pemecahan masalah, organisasi informasi dan penulisan.

- a. Teknik diskusi dapat dilakukan dengan *think-pair-share*, *round robin*, *buzz grup*, *talking chips*, dan *critical debate*
- b. Teknik timbal balik (*reciprocal teaching*) dilakukan dengan beberapa pilihan, yakni *note-talking pairs*, *learning cell*, *fishbowl*, *role play*, *jigsaw*, dan *test-taking teams*

- c. Teknik kolaboratif selanjutnya adalah teknik pemecahan masalah yang dapat dilakukan dengan *think-aloud pair problem solving* (TAPPS), *send-a-problem*, *case study*, *structured problem solving*, *analytic teams* dan *group investigation*
- d. Teknik dalam kategori organisasi informasi (*graphic information organizers*): *affinity grouping*, *group grid*, *team matrix*, *sequence chains* dan *word webs*
- e. Teknik penulisan yang dapat dilaksanakan dengan *dialogue journals*, *round table*, *dyadic essays*, *peer editing*, *collaborative writing*, *team anthologies* dan paper seminar

Evaluasi Hasil Belajar

Metode penilaian yang sering digunakan adalah observasi. Instrument yang sering dipakai dalam observasi adalah *rating scale*. Alat ukur ini digunakan untuk menentukan derajat atau peringkat dari orang, baik dalam dibandingkan dengan suatu kriteria tertentu ataupun dibandingkan dengan anggota kelompok yang lain.

Rating scale berisikan seperangkat pernyataan tentang karakteristik atau kualitas dari sesuatu yang akan diukur peserta pasangannya yang berbentuk semacam cara

menilai yang menunjukkan peringkat karakter atau kualitas yang dimiliki oleh sesuatu yang diukur tersebut.

Ada 4 tipe *rating scale*, yaitu:

a. *Numerical rating scale*

Dalam *numerical rating scale* diperlukan pernyataan karakteristik yang akan diukur dan diikuti dengan angka yang menunjukkan kualitas keberadaannya itu.

b. *Descriptive graphic rating scale*

Hamper sama dengan *numerical rating scale*. Perbedaannya hanya pada pemberian nilainya. Pada *descriptive graphic rating scale*, penggambaran tingkah laku yang digunakan tanda tertentu dalam suatu kontinum baris.

c. *Ranking methods rating scale*

d. *Paired comparisons rating scale*

Tipe ini dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan atau tugas seorang peserta didik dengan peserta didik yang lain

3. Cooperative Learning

Cooperative learning merupakan suatu aktivitas pembelajaran dengan penekanan pada pemberdayaan

peserta didik untuk saling belajar melalui pembentukan kelompok-kelompok sehingga mereka dapat bekerja sama dalam memaksimalkan proses pembelajaran diri sendiri ataupun peserta didik lainnya secara lebih efektif.

Cooperative learning merupakan model pembelajaran yang mengutamakan metode interaktif dan bukan proses pembelajaran satu arah. Untuk membentuk kondisi tersebut peserta didik didorong atau dimotivasi untuk bekerja dalam kelompok, baik melalui kegiatan di dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran ini menekankan terjadinya proses kooperasi dan kolaborasi diantara sesama peserta didik dan bukan terjadinya persaingan antar peserta didik.

Tujuan

Cooperative learning mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kepercayaan diri
- b. Memperbaiki kemampuan berfikir secara global
- c. Meningkatkan hubungan antarkelompok
- d. Meningkatkan gairah belajar

Manfaat

Manfaat yang diperoleh dalam pembelajaran *cooperative learning* adalah:

- a. Peningkatan rasa percaya diri
- b. Peningkatan rasa menghargai keberadaan orang lain
- c. Peningkatan rasa untuk saling memberikan dan menerima pengetahuan diantara peserta
- d. Peningkatan kesadaran perlunya kemampuan dalam bekerjasama (*Team work*)

Sifat

Beberapa sifat atau karakter dalam pembelajaran *cooperative learning* antara lain adalah:

- a. Berbagi pengetahuan diantara dosen dan peserta didik
- b. Berbagi tanggung jawab antara dosen dan peserta didik
- c. Dosen sebagai mediator
- d. Kelompok peserta didik yang heterogen

Syarat

Persyaratan yang harus dipenuhi untuk mewnciptakan pembelajaran *cooperative learning* adalah:

- a. Kelompok yang heterogen
- b. Kemampuan kolaboratif
- c. Kelompok yang otonom
- d. Interaksi yang simultan
- e. Partisipasi yang sejajar
- f. Akuntabilitas yang individual

- g. Ketergantungan yang positif
- h. Kerjasama yang menguntungkan

Prinsip

Prinsip dalam pembelajaran *cooperative learning* adalah bahwa peserta didik akan saling belajar dan memberikan pengetahuannya kepada sesama peserta didik. Dalam hal ini akan terbentuk kondisi sebagai berikut:

- a. Terjadi komunikasi antar peserta didik
- b. Tanggung jawab terhadap hak dan kewajibannya
- c. Saling menghargai antarpeserta didik
- d. Setiap peserta mempunyai peran yang sama dalam menyelesaikan masalah

Prosedur

Agar pembelajaran *cooperative learning* dapat berlangsung dengan baik, maka perlu dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Fasilitator memberikan permasalahan yang harus diselesaikan
- b. Fasilitator membentuk kelompok kecil (3-5 orang)
- c. Fasilitator memberikan waktu kepada peserta didik untuk melakukan diskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang ada

- d. Peserta didik merangkum hasil diskusi sebagai hasil kesepakatan kelompok
- e. Fasilitator memberikan refleksi terhadap proses dan hasil diskusi

Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dapat diciptakan untuk menggambarkan pembelajaran *cooperative learning* adalah dengan melontarkan suatu permasalahan/tugas kepada peserta didik dengan sebuah instruksi yang jelas. Dalam kegiatan ini peserta didik berusaha menyelesaikan sebuah permasalahan atau tugas yang diberikan oleh fasilitator dalam kelompoknya dengan mematuhi aturan main yang ditentukan oleh fasilitator. Adapun aturan mainnya adalah bahwa setiap peserta didik harus memberikan kontribusinya dalam penyelesaian masalah/tugas dengan waktu yang telah ditetapkan.

Contoh kegiatan yang dapat dikerjakan dengan pembelajaran *cooperative learning* adalah sebagai berikut: “Pembuatan basis gigi tiruan lepasan dari akrilik resin”, yang meliputi tahapan sebagai berikut:

- a. Penentuan perbandingan bubuk dan cairan resin akrilik yang tepat
- b. Penyiapan cetakan rahang dengan benar

- c. Penentuan konsistensi adonan akrilik resin yang tepat
- d. Pelaksanaan “packing” dengan benar
- e. Pengerjaan polimerisasi dengan benar

Setiap tahapan akan dilakukan oleh kelompok yang berbeda. Sebelum pelaksanaan tahapan tersebut di atas, peserta didik wajib mendiskusikan pemahaman tahapan tersebut di atas.

Evaluasi

Evaluasi dalam pembelajaran *cooperative learning* adalah mencakup evaluasi kelompok maupun individu peserta didik, antara lain proses diskusi, pelaksanaan/penyelesaian tugas, dan hasil akhir (luaran). Aspek evaluasi yang dapat dilakukan antara lain adalah:

- a. Kepemimpinan
- b. Kemampuan komunikasi
- c. Penguasaan materi
- d. Keterampilan

4. Problem-Based Learning (PBL)

Problem-Based Learning (PBL) adalah suatu metoda pembelajaran dimana peserta didik sejak awal dihadapkan pada suatu masalah, kemudian diikuti oleh

proses pencarian informasi yang bersifat *student-centered*. Baik *content* maupun proses pembelajaran sangat ditekankan dalam PBL. Selama 30 tahun terakhir muncul banyak varian PBL namun demikian elemen pokok PBL tidak mengalami perubahan.

Pada umumnya PBL dipahami sebagai suatu strategi instruksional dimana mahasiswa mengidentifikasi pokok persoalan (*issues*) yang dimunculkan oleh masalah yang spesifik. Pokok persoalan tersebut membantu dan mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman tentang berbagai konsep yang mendasari masalah tadi serta prinsip pengetahuan lainnya yang relevan. Focus bahasan berupa masalah (biasanya tertulis) yang meliputi "*phenomena that need explanation*". Kegiatan untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru melalui pembahasan masalah tadi dikenal sebagai "*problem first learning*"

Tujuan

PBL mengembangkan berbagai aspek dalam proses pembelajaran, mencakup:

- a. *Knowledge*-materi dasar dan komunitas selalu dalam konteks
- b. *Skills-hara-soft-life skills*-berpikir ilmiah

- c. *Critical appraisal*, terampil dalam mencari informasi, terampil dalam belajar secara aktif & mandiri, dan belajar sepanjang hayat
- d. *Attitudes*-nilai kerjasama, etika, keterampilan antarpersonal, menghargai nilai psikososial

Manfaat

Peserta didik akan memiliki kecakapan dan sikap tertentu yang positif, antara lain:

Kerjasama dalam kelompok, kerjasama antar peserta didik diluar diskusi kelompok, memimpin kelompok, mendengarkan pendapat kawan, mencatat hal-hal yang didiskusikan, menghargai pendapat/pandangan kawan, bersikap kritis terhadap literature, belajar secara mandiri, mampu menggunakan sumber belajar secara efektif, dan keterampilan presentasi. Secara keseluruhan, kecakapan dan sikap tadi merupakan modal utama dalam pembentukan *life long learner*.

Sifat

- a. PBL mengakomodasi dan mendorong terjadinya proses pembelajaran yang kontekstual dan terintegrasi, baik

- dalam hal kurikulum maupun ranah kognitif (cipta), psikomotor (karsa), dan *attitude* (rasa)
- b. Sejak awal para peserta didik dikenalkan dengan permasalahan nyata (kontekstual) yang kelak akan dihadapi pada saat bekerja sebagai tenaga profesional
 - c. PBL mendorong perubahan sikap peserta didik ke arah *active learning, self-directed learning, dan life-long learning*
 - d. Para staf pengajar beralih fungsi, dari posisi sentral (sebagai sumber ilmu utama) menjadi fasilitator dan mitra pembelajaran
 - e. Dengan demikian interaksi kelas dapat terjadi secara optimal
 - f. Institusi pendidikan harus menyiapkan seluruh fasilitas pembelajaran
 - g. Bagi institusi pendidikan: “Jer basuki mawa beya”

Syarat

Syarat-syarat yang berkaitan dengan PBL mencakup:

- a. Penyesuaian kurikulum yang dikemas dalam modul
- b. Adanya tutor yang telah menjalani pelatihan
- c. Proses tutorial
- d. *Blueprint of assessment* yang jelas, mengacu pada proses dan tujuan pembelajaran

- e. Ruang untuk tutorial
- f. Laboratorium keterampilan (bagi program studi yang mengharuskan adanya materi yang terkait dengan profesionalisma atau vokasi)
- g. Perpustakaan yang lengkap, termasuk *electronic library*

Prinsip

A. Akademik

- Dalam hal “kepandaian”: tidak ada perbedaan yang bermakna dalam prestasi akademik antara PBL dan konvensional
- *Long-term recall* lebih baik pada mahasiswa dengan PBL daripada konvensional
- Motivasi internal lebih kuat, sebagai dasar *active learning, self-directed learning, dan life-long learning*
- Lebih memberi bekal untuk beradaptasi, berkreasi, berinovasi dan berkompetisi secara tangguh
- Peserta didik belajar dan mencari informasi ilmiah secara aktif dan mandiri
- Peserta didik belajar untuk memahami makna kemudian membangun makna baru, relevan dengan bidang/profesi yang akan digeluti kelak setelah lulus
- Peserta didik lebih sering menggunakan fasilitas perpustakaan dan sumber belajar lainnya

- Peserta didik lebih happy, tingkat stress lebih rendah, dan bersikap positif terhadap lingkungan belajar, mengembangkan interaksi kelas

B. Staf Pengajar

- Staf pengajar merasa senang dalam hal berinteraksi dengan mahasiswa
- Pendosen Fakultas sebagai penanggung jawab kurikulum sentral merasa lebih dekat dengan para peserta didik
- PBL mendorong staf pengajar untuk belajar bersama-sama dengan peserta didik

Prosedur

Diskusi kelompok kecil (tutorial) merupakan jantung bagi PBL. Kehidupan PBL (aktivitas pembelajaran) bertumpu pada proses tutorial. Di dalam proses tutorial ini para peserta didik bersama-sama dengan tutor melakukan pemahaman dan pencarian pengetahuan yang “tersimpan” di dalam masalah yang tersaji di modul (scenario) melalui langkah-langkah terstruktur guna mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan maupun tujuan belajar yang lebih dari itu.

Aktivitas kelompok kecil merupakan salah satu jenis metoda pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik. Aktivitas ini merupakan pergeseran dari *teacher-centered approach* ke arah *student-centered approach*. Diskusi kelompok kecil dicirikan oleh partisipasi dan interaksi peserta didik. Idealnya diskusi kelompok kecil akan efektif apabila jumlah peserta didik antara 8-10 orang. Apabila jumlah peserta didik lebih besar maka akan ada kecenderungan kelompok terbagi dua atau bahkan lebih. Untuk tutor yang berpengalaman maka dia akan dapat memberi fasilitasi peserta didik dalam jumlah lebih besar dari 10 orang, tetapi bagi tutor yang belum berpengalaman maka dia akan merasa nyaman apabila jumlah peserta didik kurang dari delapan. Sebenarnya, besar-kecilnya jumlah peserta didik dalam kelompok kecil kurang penting artinya bila dibandingkan dengan karakteristik kelompok itu.

Seven Jump:

Step-1: Clarifying unfamiliar terms

- Setiap anggota kelompok mengidentifikasi arti kata-kata asing/tidak jelas artinya/tidak familiar (berdasarkan pemahaman masing-masing individu)

- Kemudian anggota kelompok menjelaskan arti kata-kata tersebut berdasar pengetahuan dasar mereka
- Jika belum jelas atau tidak ada kesepakatan maka kata-kata tadi dapat dijadikan *learning objektif*

Step-2: *Problem definitions*

- Setelah memahami scenario secara keseluruhan (termasuk kata-kata di step-1) maka kelompok merumuskan masalah berdasarkan scenario yang telah dipelajari
- Jika mengalami kesukaran dalam merumuskan masalah maka kelompok dapat mulai dengan mengidentifikasi pertanyaan-pertanyaan yang timbul
- Kelompok membuat daftar pertanyaan kemudian dilanjutkan dengan merumuskan problem

Step-3: *Brain storming*

- Berdasar problem atau pertanyaan yang telah disusun maka kelompok-berdasarkan pengetahuan yang dimiliki masing-masing anggota kelompok-menjelaskan dan mendiskusikan jawaban atau solusi yang bersifat hipotetik, termasuk analisis dan/atau kritik yang lebih dalam dari berbagai sisi.

- Pada tahap ini kelompok sudah mulai menyadari pengetahuan yang sudah dipahami dan yang belum dipahami

Step-4: *Analyzing the problems*

- Membuat peta konsep tentang pengetahuan yang sudah dimiliki atau yang seharusnya dimiliki, dengan cara membuat daftar topik pengetahuan yang berkaitan dengan masalah
- Melakukan penyusunan topik tersebut secara sistematis dalam suatu peta, sehingga menjadi jelas relasi topik satu dengan lainnya dan mudah dipahami dan diingat

Step-5: *Formulating learning issues*

- Berdasar seluruh jalannya diskusi kelompok mencoba merumuskan secara menyeluruh dan detail issues apa yang masih perlu dipelajari, dipahami, dilatihkan atau dikembangkan
- Makin rinci akan makin terarah, dan akan makin membantu dalam memfokuskan belajar
- Perumusan *learning issues* setelah peserta didik menyadari pengetahuan apa saja yang harus dikuasai, pengetahuan apa yang sudah dikuasai sampai saat ini, dan sekaligus pengetahuan apa saja yang belum dikuasai

- Membuat daftar kebutuhan pengetahuan yang perlu dipelajari, dilatihkan dan dikembangkan
- Daftar yang lebih rinci akan lebih mengarahkan belajar walaupun akan lebih sempit ruang lingkungannya
- Setiap anggota hendaknya mempunyai catatan tentang *learning issues* yang akan dipelajari

Step-6: *Self-study*

- Semua anggota kelompok berkewajiban belajar semua learning issues (langkah 5)
- Memanfaatkan semua sumber belajar yang tersedia dan memilih sumber belajar yang efisien yang dapat mendukung pencapaian tujuan belajar
- Membuat ringkasan setiap topik yang dipelajari untuk bahan diskusi pada tutorial ke-2
- Tahap ini memerlukan ketekunan dan ketelitian peserta peserta didik untuk belajar

Step-7: *Reporting*

- Diskusi dilakukan dari satu topik lain secara berurutan dan sistematis
- Setiap anggota kelompok harus memberikan kontribusinya terhadap setiap topik

- Pada akhir diskusi juga membuat konsep map lagi atau merevisi atau memperdalam *concept map* sebelumnya

Bentuk Kegiatan/Strategi

Bentuk kegiatan mencakup:

- a. Tutorial/diskusi kelompok kecil
- b. Kuliah pakar
- c. Pratikum di laboratorium
- d. Pratikum di laboratorium keterampilan
- e. Seminar/diskusi panel (opsional)
- f. Kegiatan mandiri

Strategi PBL: S-P-I-C-E-S

) *S-tudent centered:*

- Mahasiswa bukan lagi anak didik, melainkan peserta didik yang dewasa
- Dosen beralih fungsi sebagai fasilitator
- Sebagai pusat pembelajaran adalah ilmu yang telah dirancang dalam bentuk modul (terpadu&kontekstual)
- Terjadi proses *active learning (mentally not physically)*
- Mahasiswa sebagai *explorer* bukan sebagai *receiver*

) *P-roblem based*

- Pemicu belajar dirancang dalam bentuk problem/masalah/scenario (terdapat di dalam modul)

- Problem dirancang secara terintegrasi (horizontal, vertical, spiral) dan kontekstual
- Peserta didik belajar (diskusi) secara terstruktur/berurutan (*seven jump*)
- *Problem based* berbeda dengan *problem solving*

) *I-ntegrated curriculum*

- Horizontal: materi dari level/semester yang sama tersaji dalam satu modul
- Vertical: materi dari level/semester yang berbeda tersaji dalam satu modul
- Spiral: terjadi pengulangan materi secara proporsional (menyinggung kembali materi sebelumnya, menuju materi di level atasnya)

) *C-ommunity oriented*

- Dalam arti yang luas: kurikulum selalu disesuaikan dengan perubahan dan tuntutan komunitas, sesuai dengan perkembangan zaman dan IPTEK
- Dengan demikian kurikulum bersifat fleksibel, mengacu perkembangan yang terjadi di komunitas, tetapi dengan tujuan yang jelas
- Dalam arti yang lebih sempit: sarjana macam apa yang dibutuhkan oleh komunitas? -*Social accountability*
- Dengan demikian diperlukan *tracer study*

) *E-lective – Early professional exposure*

- Sejak semester I para peserta didik sudah dikenalkan dengan masalah nyata, sesuai dengan profesinya kelak di kemudian hari
- Diikuti dengan latihan keterampilan/studio/laboratorium/tugas lapangan
- Dengan demikian para peserta didik sejak awal benar-benar merasakan dan menghayati kehidupan dan aktivitas sebagai calon intelektual dan professional

5. Contextual Teaching and Learning (CTL)

Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan proses pembelajaran yang holistic dan bertujuan membantu mahasiswa untuk memahami makna materi ajar dengan mengaitkannya terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga mahasiswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya. CTL disebut pendekatan kontekstual karena konsep belajar yang membantu dosen mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata mahasiswa dan mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat.

Menurut Suherman (2009) bahwa Pembelajaran Kontekstual (*contextual teaching and learning*) adalah pembelajaran yang dimulai dengan mengambil (mensimulasikan, menceritakan) kejadian pada dunia nyata, kehidupan sehari-hari, yang dialami mahasiswa kemudian diangkat ke dalam konsep matematika yang dibahas.

Komponen:

Menurut Imran (2009) bahwa Contextual Teaching Learning (CTL) atau Pembelajaran Kontekstual terdiri dari 7 komponen, yaitu:

Kontekstual terdiri dari 7 komponen, yaitu:

1. Konstruktivisme
2. Inquiry
3. Questioning
4. Learning Community
5. Modeling
6. Authentic Assesment
7. Reflection

Menurut Suherman (2009) bahwa pembelajaran kontekstual melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran, yaitu:

1. Konstruktivisme (*constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan filosofis dari CTL, yaitu bahwa ilmu pengetahuan itu pada hakekatnya dibangun tahap demi tahap, sedikit demi sedikit, melalui proses yang tidak selalu mulus (*trial and error*). Ilmu pengetahuan bukanlah seperangkat fakta yang siap diambil dan diingat, tapi harus dikonstruksi melalui pengalaman nyata. Dalam konstruktivisme proses lebih utama daripada hasil.

2. Bertanya (*questioning*)

Bertanya adalah cerminan dalam kondisi berpikir. Melalui bertanya jendela ilmu pengetahuan menjadi terbuka, karena dengan bertanya bias melakukan bimbingan, dorongan, evaluasi, atau konfirmasi. Disamping itu dengan bertanya bias mencairkan ketegangan, menambah pengetahuan, mendekatkan hati, menggali informasi, meningkatkan motivasi, dan memfokuskan perhatian

3. Menemukan (*inquiry*)

Menemukan adalah proses yang penting dalam pembelajaran agar retensinya kuat dan munculnya kepuasan tersendiri dalam benak mahasiswa dibandingkan hanya melalui pewarisan. Dengan menemukan kemampuan berpikir mandiri (kognitif

tingkat tinggi, kritis, kreatif, inovatif, dan improvisasi) akan terlatih yang pada kondisi selanjutnya menjadi terbiasa. Inkuiri mempunyai siklus observasi, bertanya, menduga, kolekting, dan konklusi.

4. Masyarakat belajar (*learning community*)

Konsep masyarakat belajar menyarankan agar hasil belajar diperoleh dari hasil kerjasama dengan orang lain, baik melalui perorangan maupun kelompok orang, dari dalam kelas, sekitar kelas, diluar kelas, di lingkungan sekolah, lingkungan rumah, ataupun di luar sana. Dalam pelaksanaan CTL dosen disarankan untuk membentuk kelompok belajar agar mahasiswa membentuk masyarakat belajar untuk saling berbagi, membantu, mendorong, menghargai, atau membantu.

5. Pemodelan (*modelling*)

Pemodelan akan lebih mengefektifkan pelaksanaan CTL untuk ditiru, di adaptasi, atau dimodifikasi. Dengan adanya model untuk dicontoh biasanya konsep akan lebih mudah dipahami atau bahkan bias menimbulkan ide baru. Pemodelan dalam matematika, misalnya mempelajari contoh penyelesaian soal, penggunaan alat peraga, cara menemukan kata kunci dalam suatu bacaan, atau cara membuat skema konsep. Pemodelan

tidak selalu oleh dosen, bias juga oleh mahasiswa atau media lainnya.

6. Refleksi (*reflection*)

Refleksi adalah berpikir kembali tentang materi yang baru dipelajari, merenungkan kembali aktivitas yang telah dilakukan, atau mengevaluasi kembali bagaimana belajar yang telah dilakukan. Refleksi berguna untuk evaluasi diri, koreksi, perbaikan, atau peningkatan diri. Membuat rangkuman, meneliti dan memperbaiki kegagalan, mencari alternative lain cara belajar (*learning how to learn*), dan membuat jurnal pembelajaran adalah contoh kegiatan refleksi.

7. Asesmen otentik (*authentic assessment*)

Asesmen otentik adalah penilaian yang dilakukan secara komprehensif berkenaan dengan seluruh aktivitas pembelajaran, meliputi proses dan produk belajar sehingga seluruh usaha mahasiswa yang telah dilakukannya mendapat penghargaan. Hakekat penilaian yang diwujudkan berupa nilai merupakan penilaian atas usaha mahasiswa yang berkenaan dengan pembelajaran, bukan merupakan hukuman. Penilaian otentik semestinya dilakukan dari berbagai aspek dan metode sehingga objektif. Misalnya

membuat catatan harian melalui observasi untuk menilai aktivitas dan motivasi, wawancara atau angket untuk menilai aspek afektif, portofolio untuk menilai seluruh hasil kerja mahasiswa (artefak), tes untuk menilai tingkat penguasaan mahasiswa terhadap materi bahan ajar.

Menurut Depdiknas bahwa:

1. Konstruktivisme :

- a. Mahasiswa membangun pemahaman mereka sendiri dari pengalaman baru berdasar pada pengetahuan awa
- b. Pembelajaran harus dikemas menjadi proses “mengkonstruksi” bukan menerima pengetahuan

2. Inquiry :

- Proses perpindahan dari pengamatan menjadi pemahaman
- Mahasiswa belajar menggunakan keterampilan berpikir kritis

3. Questioning :

- Kegiatan dosen untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berpikir mahasiswa
- Bagi mahasiswa yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran yang berbasis inquiry

4. Learning community :

- sekelompok orang yang terikat dalam kegiatan belajar
- bekerjasama dengan orang lain lebih baik daripada belajar sendiri
- tukar pengalaman
- berbagi ide

5. Modelling :

- proses penampilan suatu contoh agar orang lain berpikir, bekerja dan belajar
- mengerjakan apa yang dosen inginkan agar mahasiswa mengerjakannya

6. Authentic assessment :

- Mengukur pengetahuan dan keterampilan mahasiswa
- Penilaian produk (kinerja)
- Tugas-tugas yang relevan dan kontekstual

7. Reflection :

- Cara berpikir tentang apa yang telah kita pelajari
- Mencatat apa yang telah dipelajari
- Membuat jurnal, karya seni, diskusi kelompok

6. Team based learning

Team based learning adalah sebuah strategi pedagogic yang menggunakan kelompok mahasiswa bekerja

bersama-sama dalam tim untuk mempelajari bahan mata pelajaran. Sasaran utama *team based learning* adalah menyediakan kesempatan bagi mahasiswa untuk melatih konsep mata pelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Team based learning (TBL) adalah sebuah pembelajaran aktif dan strategi pembelajaran dengan kelompok kecil yang terdiri dari 5-7 mahasiswa dan menyediakan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan konsep melalui tahap aktivitas-aktivitas, meliputi kerja individual (*individual work*), kerja tim (*team work*), dan umpan balik cepat (*immediate feed back*).

A. Karakteristik *Team Based Learning*

1. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas
2. Mahasiswa tidak hanya mendengarkan kuliah secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi kuliah
3. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi kuliah

4. Mahasiswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi
5. Umpan balik yang lebih cepat pada proses pembelajaran

B. Tujuan *Team Based Learning*

Tujuan metode pembelajaran *Team-Based Learning* ialah berusaha untuk memperbaiki metode pembelajaran satu arah yang telah ada saat ini. Mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan berfikir kritis di dalam menanggapi permasalahan dan mengembangkan kemampuan berinteraksi dan bekerjasama yang lebih baik.

C. Manfaat *Team Based Learning*

1. Memfasilitasi proses pembelajaran mahasiswa secara lebih mendalam
2. Dapat mendukung semangat belajar mahasiswa secara sosial dan akademis
3. Meningkatkan keahlian proses bekerjasama dalam kelompok

D. Tahap Pelaksanaan *Team Based Learning*

Terdapat 6 tahap dalam pelaksanaan *Team Based Learning* meliputi:

- a. Tahap 1 (belajar mandiri)

- b. Tahap 2 (pre test individu)
- c. Tahap 3 (pre test kelompok)
- d. Tahap 4 (diskusi kelompok)
- e. Tahap 5 (feedback dari fasilitator)
- f. Tahap 6 (aplikasi konsep)

Petunjuk Pelaksanaan TBL

a. Tahap 1 (Belajar Mandiri) Peran

Fasilitator :

Sebelum perkuliahan kelas dimulai fasilitator menetapkan materi yang akan disampaikan pada mahasiswa dan menugaskan mahasiswa untuk mempelajari Konsep Asuhan Keperawatan Kista Ovarium, *Ca cervik, Ca mammae, Myoma uteri, Endometritis*, Kehamilan dengan DM dan Kehamilan dengan penyakit paru dari berbagai referensi yang telah ditentukan. Adapun Referensi yang harus dipelajari oleh mahasiswa antara lain adalah sebagai berikut :

1. Bobak. 2005. Keperawatan Maternitas. Jakarta : EGC.
2. Herdman T. Heather, (2012), Nanda Internasional, Diagnosis Keperawatan Definisi dan klasifikasi 2012-2014. Jakarta : EGC

Peran Mahasiswa :

Diluar kelas mahasiswa belajar materi untuk persiapan sesi TBL dari referensi atau buku bacaan tersebut.

b. Tahap 2 (*Pretest* untuk kesiapan mahasiswa/*Individual readiness assurance test*)

Peran Fasilitator : Memberikan 10 soal MCQ tentang Konsep asuhan keperawatan pada pasien kista ovarium dan menugaskan kepada mahasiswa untuk mengerjakan soal pretest tersebut dalam waktu 15 menit.

Peran Mahasiswa : di kelas setiap mahasiswa mengerjakan 15 soal MCQ, yang telah diberikan oleh dosen.

c. Tahap 3 (*Pretest* untuk kelompok/*Group readiness assurance test*)

Peran Fasilitator : Membagi mahasiswa dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 6 mahasiswa per kelompok. Dan menugaskan kepada setiap kelompok untuk mengerjakan kembali soal *pretest* yang sama dengan soal *pretest* individu.

Peran Mahasiswa : Di dalam kelompok mahasiswa mengerjakan pertanyaan yang sama persis dengan soal pretest individu. Kelompok berdiskusi dan menjawab pertanyaan.

d. Tahap 4 (Penulisan Kesimpulan dari Kelompok)

Peran Fasilitator : Mendengarkan dan menyimak jawaban yang diberikan oleh mahasiswa dari hasil diskusi kelompok. Kemudian dosen mengklarifikasi jawaban tersebut.

Peran Mahasiswa : Setiap kelompok menyampaikan pendapat dari hasil diskusi kelompok, kemudian mahasiswa mencatat hasil dari diskusi kelompok.

e. Tahap 5 (Pemberian *Feedback*)

Peran Fasilitator : Mengklarifikasi hasil diskusi mahasiswa

Peran Mahasiswa : Mendengarkan, mencatat dan mengembangkan serta memecahkan masalah

f. Tahap 6 (Aplikasi Konsep)

Peran Fasilitator : Memfasilitasi mahasiswa

Peran Mahasiswa : Mahasiswa menerapkan/mengaplikasikan konsep pada klinik/ situasi nyata

4. Evaluasi

- a. Buatlah visi dan misi terhadap pencapaian kemampuan interpersonal dan intrapersonal (*soft skill*) mahasiswa perawat
- b. Buatlah suatu metode pembelajaran dimana anda sebagai pemimpin kelas dapat mempengaruhi mahasiswa

perawat anda mencontoh dan melaksanakan apa yang anda terapkan

- c. Jelaskan satu kegiatan interaktif dimana anda sebagai pemimpin di dalam kelas, laborat ataupun klinik yang dapat memotivasi mahasiswa anda untuk menjadi mahasiswa yang memiliki kemampuan interpersonal dan intra personal (*soft skill*)
- d. Jelaskan satu kegiatan interaktif dimana anda sebagai pemimpin di dalam kelas, laborat ataupun klinik yang dapat menstimulus kemampuan intelektual mahasiswa anda untuk menjadi mahasiswa yang memiliki kemampuan interpersonal dan intra personal (*soft skill*)
- e. Buatlah satu rencana strategis dalam interaksi pembelajaran dengan beberapa metode yang membawa mahasiswa anda untuk menjadi mahasiswa yang professional yang memiliki kemampuan interpersonal dan intra personal (*soft skill*)

D. DAFTAR PUSTAKA

1. Bass B.M. & Avolio B.J. (2002). **Multifactor Leadership Questionare Sampler Set (2nd.ed)**.Redwood City, California : Mind Garden Inc
2. Bass B.M.,& Avolio B.J.,Berson Y.,Jung.D.I, (2003) **Predicting Unit performance byAssesing ransformational**

and Transactional Leadership. Journal of Applied Psychology, 88(2) 207-218

3. Notoatmodjo, 2010 **Ilmu Perilaku Kesehatan**, EGC Jakarta