

PARADIGMA DALAM PEMBELAJARAN  
DI PERGURUAN TINGGI



Oleh : Suyanta

**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Disampaikan dalam Workshop Pelaksanaan PBM dan Evaluasi  
STMIK Kartika Yani, Jum'at 31 Oktober 2014

# PARADIGMA DALAM PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Oleh : Suyanta

## A. Pendahuluan

Kualitas pendidikan saat ini masih menjadi permasalahan mendasar dalam usaha perbaikan mutu sistem pendidikan nasional. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, mencakup semua komponen pendidikan seperti, kurikulum, peningkatan kualitas guru dan dosen, pengadaan buku ajar dan sarana belajar lainnya, pengembangan sistem pembelajaran, penyempurnaan sistem penilaian, penataan organisasi dan manajemen pendidikan. Berbagai masalah lain dalam pelaksanaan pendidikan nasional di antaranya yang menyangkut kebijakan pendidikan, perkembangan anak Indonesia, guru/dosen, relevansi pendidikan, mutu pendidikan, pemerataan, manajemen pendidikan dan pembiayaan pendidikan.

Mutu pendidikan ditentukan oleh berbagai faktor, salah satu di antaranya adalah proses belajar mengajar (PBM). Untuk itu perubahan dalam PBM menjadi sangat penting. Kehidupan di abad XXI memerlukan perubahan paradigma pendidikan tinggi yang bersifat mendasar. Bentuk perubahan-perubahan tersebut adalah: (i) perubahan dari pandangan kehidupan masyarakat lokal ke masyarakat dunia (global), (ii) perubahan dari kohesi sosial menjadi partisipasi demo kratis (utamanya dalam pendidikan dan praktek berkewarganegaraan), dan (iii) perubahan dari pertumbuhan ekonomik ke perkembangan kemanusiaan. UNESCO (1998) menjelaskan bahwa untuk melaksanakan empat perubahan besar di pendidikan tinggi tersebut, dipakai dua basis landasan, berupa empat pilar pendidikan: (i) *learning to know*, (ii) *learning to do* yang bermakna pada penguasaan kompetensi dari pada penguasaan ketrampilan menurut klasifikasi ISCE (*International Standard Classification of Education*) dan ISCO (*International Standard Classification of Occupation*), dematerialisasi pekerjaan dan kemampuan berperan untuk menanggapi bangkitnya sektor layanan jasa, dan bekerja di kegiatan ekonomi informal, (iii) *learning to live together (with others)*, dan (iv) *learning to be*, serta; belajar sepanjang hayat (*learning throughout life*).

Empat pilar pendidikan tersebut sebenarnya merupakan satu kesatuan utuh. Pengelompokan pilar hanya mencirikan pengutamaan substansi materi dan proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa kompetensi sebagai ciri utama dari penguasaan

*learning to do* dari suatu materi pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan elemen kompetensi yang terkandung dalam *learning to know*, *learning to live together*, dan *learning to be* dari materi yang bersangkutan atau materi-materi pembelajaran lainnya. Oleh karenanya, **pemisahan antara materi pembelajaran atas *hard skill* dan *soft skill* dalam satu kurikulum tidak berlaku lagi**. Makna arti *hard skill* dan *soft skill* diakomodasi dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan dimensi proses kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kondisi pembelajaran di program studi/ perguruan tinggi masih cukup beragam. Perguruan tinggi yang telah menjalankan sistem penjaminan mutu dengan baik dari level institusi sampai program studi umumnya telah melaksanakan pembelajaran yang berbasis capaian pembelajaran, namun dari pengalaman Tim Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tinggi melaksanakan pelatihan pengembangan kurikulum di seluruh KOPERTIS di Indonesia dengan permasalahan utama, yaitu:

- a. Kurangnya pemahaman tentang esensi dari kurikulum dalam sistem pendidikan
- b. Kurangnya persiapan dosen di dalam menyiapkan perangkat pembelajaran sebelum melakukan pembelajaran;
- c. Ketidakjelasan rumusan capaian pembelajaran;
- d. Ketidakjelasan strategi dan metode pembelajaran;
- e. Ketidakjelasan apakah pilihan strategi dan metode pembelajaran merupakan pilihan yang tepat untuk memunculkan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan;
- f. Aktivitas asesmen cenderung pada pemberian skor/nilai kepada mahasiswa dari pada memberikan tuntunan untuk membuka potensinya;
- g. Instrumen untuk melakukan asesmen cenderung mencirikan penilaian sumatif dari pada penilaian formatif.

Hal di atas dapat mengindikasikan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran yang baik, masih ada beberapa dosen yang kurang pemahamannya atau dosen kurang peduli terhadap capaian pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, serta cara penilaian yang tepat. Ada anggapan bahwa dengan tatap muka sekali dalam satu minggu telah melakukan pembelajaran sesuai dengan tuntutan aturan yang ada. Hal ini dikarenakan pemahaman ukuran pembelajaran yang baik adalah jumlah tatap muka di kelas.

## **B. Model Model Pembelajaran di PT**

Perubahan pendekatan dalam pembelajaran dari TCL menjadi SCL adalah perubahan paradigma, yaitu perubahan dalam cara memandang beberapa hal dalam pembelajaran,

yakni; a) **pengetahuan** , dari pengetahuan yang dipandang sebagai sesuatu yang sudah jadi yang tinggal ditransfer dari dosen ke mahasiswa, menjadi pengetahuan dipandang sebagai hasil konstruksi atau hasil transformasi oleh pembelajar, b) **belajar**, belajar adalah menerima pengetahuan (pasif-reseptif) menjadi belajar adalah mencari dan mengkonstruksi pengetahuan, aktif dan spesifik caranya, c) **pembelajaran**, dosen menyampaikan pengetahuan atau mengajar (ceramah dan kuliah) menjadi dosen berpartisipasi bersama mahasiswa membentuk pengetahuan. Dengan paradigma ini maka tiga prinsip yang harus ada dalam pembelajaran SCL adalah (a) memandang pengetahuan sebagai satu hal yang belum lengkap, (b) memandang proses belajar sebagai proses untuk merekonstruksi dan mencari pengetahuan yang akan dipelajari; serta (c) memandang proses pembelajaran bukan sebagai proses pengajaran (teaching) yang dapat dilakukan secara klasikal, dan bukan merupakan suatu proses untuk menjalankan sebuah instruksi baku yang telah dirancang. Proses pembelajaran adalah proses dimana dosen menyediakan berbagai macam strategi dan metode pembelajaran dan paham akan pendekatan pembelajaran mahasiswa untuk dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Perbedaan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada dosen (TCL) dan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (SCL) dapat dirinci pada tabel di bawah ini. Dengan Pendekatan yang berubah ini maka model pelaksanaan pembelajaran juga berubah. Beberapa contoh model pembelajaran yang dikembangkan di perguruan tinggi antara lain akan diuraikan berikut ini.

### **1. Small Group Discussion**

Diskusi adalah salah satu elemen belajar secara aktif dan merupakan bagian dari banyak model pembelajaran SCL yang lain, seperti CL, CbL, PBL, dan lain-lain. Mahasiswa peserta kuliah diminta membuat kelompok kecil (5 sampai 10 orang) untuk mendiskusikan bahan yang diberikan oleh dosen atau bahan yang diperoleh sendiri oleh anggota kelompok tersebut. Dengan aktivitas kelompok kecil, mahasiswa akan belajar: (a) Menjadi pendengar yang baik; (b) Bekerjasama untuk tugas bersama; (c) Memberikan dan menerima umpan balik yang konstruktif; (d) Menghormati perbedaan pendapat; (e) Mendukung pendapat dengan bukti; dan (f) Menghargai sudut pandang yang bervariasi (gender, budaya, dan lain-lain). Adapun aktivitas diskusi kelompok kecil dapat berupa: (a) Membangkitkan ide; (b) Menyimpulkan poin penting; (c) Mengakses tingkat *skill* dan pengetahuan; (d) Mengkaji kembali topik di kelas sebelumnya; (e) Menelaah latihan, *quiz*, tugas menulis; (f) Memproses *outcome* pembelajaran pada akhir kelas; (g) Memberi komentar tentang jalannya kelas; (h) Membandingkan teori, isu, dan interpretasi ; (i) Menyelesaikan masalah; dan (j) *brainstroming*.

## **2. Simulasi/Demonstrasi**

Simulasi adalah model yang membawa situasi yang mirip dengan sesungguhnya ke dalam kelas. Misalnya untuk mata kuliah aplikasi instrumentasi, mahasiswa diminta membuat perusahaan fiktif yang bergerak di bidang aplikasi instrumentasi, kemudian perusahaan tersebut diminta melakukan hal yang sebagaimana dilakukan oleh perusahaan sesungguhnya dalam memberikan jasa kepada kliennya, misalnya melakukan proses *bidding*, dan sebagainya. Simulasi dapat berbentuk: (a) Permainan peran (*role playing*). Dalam contoh di atas, setiap mahasiswa dapat diberi peran masing-masing, misalnya sebagai direktur, *engineer*, bagian pemasaran dan lain-lain; (b) *Simulation exercises and simulation games*; dan (c) Model komputer. Simulasi dapat mengubah cara pandang (*mindset*) mahasiswa, dengan jalan: (a) Mempraktekkan kemampuan umum (misal komunikasi verbal & nonverbal); (b) Mempraktekkan kemampuan khusus; (c) Mempraktekkan kemampuan tim; (d) Mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah (*problem-solving*); (e) Menggunakan kemampuan sintesis; dan (f) Mengembangkan kemampuan empati.

## **3. Discovery Learning (DL)**

DL adalah metode belajar yang difokuskan pada pemanfaatan informasi yang tersedia, baik yang diberikan dosen maupun yang dicari sendiri oleh mahasiswa, untuk membangun pengetahuan dengan cara belajar mandiri.

## **4. Self-Directed Learning (SDL)**

SDL adalah proses belajar yang dilakukan atas inisiatif individu mahasiswa sendiri. Dalam hal ini, perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian terhadap pengalaman belajar yang telah dijalani, dilakukan semuanya oleh individu yang bersangkutan. Sementara dosen hanya bertindak sebagai fasilitator, yang memberi arahan, bimbingan, dan konfirmasi terhadap kemajuan belajar yang telah dilakukan individu mahasiswa tersebut. Metode belajar ini bermanfaat untuk menyadarkan dan memberdayakan mahasiswa, bahwa belajar adalah tanggungjawab mereka sendiri. Dengan kata lain, individu mahasiswa didorong untuk bertanggungjawab terhadap semua pikiran dan tindakan yang dilakukannya. Metode pembelajaran SDL dapat diterapkan apabila asumsi berikut sudah terpenuhi, yaitu sebagai orang dewasa, kemampuan mahasiswa semestinya bergeser dari orang yang tergantung pada orang lain menjadi individu yang mampu belajar mandiri. Prinsip yang digunakan di dalam SDL adalah: (a) Pengalaman merupakan sumber belajar yang sangat bermanfaat; (b) Kesiapan belajar merupakan tahap awal menjadi pembelajar mandiri; dan (c) Orang dewasa lebih tertarik belajar dari permasalahan daripada dari isi matakuliah Pengakuan,

penghargaan, dan dukungan terhadap proses belajar orang dewasa perlu diciptakan dalam lingkungan belajar. Dalam hal ini, dosen dan mahasiswa harus memiliki semangat yang saling melengkapi dalam melakukan pencarian pengetahuan.

### 5. Cooperative Learning (CL)

CL adalah metode belajar berkelompok yang dirancang oleh dosen untuk memecahkan suatu masalah/kasus atau mengerjakan suatu tugas. Kelompok ini terdiri atas beberapa orang mahasiswa, yang memiliki kemampuan akademik yang beragam. Metode ini sangat terstruktur, karena pembentukan kelompok, materi yang dibahas, langkah-langkah diskusi serta produk akhir yang harus dihasilkan, semuanya ditentukan dan dikontrol oleh dosen. Mahasiswa dalam hal ini hanya mengikuti prosedur diskusi yang dirancang oleh dosen. Pada dasarnya CL seperti ini merupakan perpaduan antara *teacher-centered* dan *student-centered learning*. Metode ini bermanfaat untuk membantu menumbuhkan dan mengasah: (a) kebiasaan belajar aktif pada diri mahasiswa; (b) rasa tanggung jawab individu dan kelompok mahasiswa; (c) kemampuan dan keterampilan bekerjasama antar mahasiswa; dan (d) keterampilan sosial mahasiswa.

### 6. Collaborative Learning (CbL)

CbL adalah metode belajar yang menitikberatkan pada kerjasama antar mahasiswa yang didasarkan pada konsensus yang dibangun sendiri oleh anggota kelompok. Masalah/tugas/kasus memang berasal dari dosen dan bersifat *open ended*, tetapi pembentukan kelompok yang didasarkan pada minat, prosedur kerja kelompok, penentuan waktu dan tempat diskusi/kerja kelompok, sampai dengan bagaimana hasil diskusi/kerja kelompok ingin dinilai oleh dosen, semuanya ditentukan melalui konsensus bersama antar anggota kelompok.

### 7. Contextual Instruction (CI)

CI adalah konsep belajar yang membantu dosen mengaitkan isi matakuliah dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari dan memotivasi mahasiswa untuk membuat keterhubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota masyarakat, pelaku kerja profesional atau manajerial, *entrepreneur*, maupun *investor*. Sebagai contoh, apabila kompetensi yang dituntut matakuliah adalah mahasiswa dapat menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi proses transaksi jual beli, maka dalam pembelajarannya, selain konsep transaksi ini dibahas dalam kelas, juga diberikan contoh, dan mendiskusikannya. Mahasiswa juga diberi tugas dan kesempatan untuk terjun langsung di

pusat- pusat perdagangan untuk mengamati secara langsung proses transaksi jual beli tersebut, atau bahkan terlibat langsung sebagai salah satu pelakunya, sebagai pembeli, misalnya. Pada saat itu, mahasiswa dapat melakukan pengamatan langsung, mengkajinya dengan berbagai teori yang ada, sampai ia dapat menganalisis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya proses transaksi jual beli. Hasil keterlibatan, pengamatan dan kajiannya ini selanjutnya dipresentasikan di dalam kelas, untuk dibahas dan menampung saran dan masukan lain dari seluruh anggota kelas. Pada intinya dengan CI, dosen dan mahasiswa memanfaatkan pengetahuan secara bersama-sama, untuk mencapai kompetensi yang dituntut oleh matakuliah, serta memberikan kesempatan pada semua orang yang terlibat dalam pembelajaran untuk belajar satu sama lain.

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

PjBL adalah metode belajar yang sistematis, yang melibatkan mahasiswa dalam belajar pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencarian/penggalian (*inquiry*) yang panjang dan terstruktur terhadap pertanyaan yang otentik dan kompleks serta tugas dan produk yang dirancang dengan sangat hati-hati.

### **9. Problem-Based Learning/Inquiry (PBL/I)**

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

## **C. Pelaksanaan Pembelajaran**

Sebelum melaksanakan pembelajaran setiap dosen wajib menyusun rancangan pembelajaran semester (silabus) dan Rencana Pelaksanaan perkuliahan (RPP) (contoh dapat dilihat pada lampiran). Sesuai ketentuan dalam peraturan pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan maka pelaksanaan pembelajaran di semua jenjang pendidikan diharapkan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi

peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Untuk meningkatkan pembelajaran maka diperlukan usaha-usaha salah satunya adalah adanya umpan balik dari peserta ajar. Umpan balik ini merupakan bagian dari feedback sebagai bahan evaluasi setiap dosen dalam melaksanakan PBM. Dalam makalah ini diberikan contoh instrumen penilaian mahasiswa terhadap dosen selama melaksanakan PBM (lihat lampiran).

#### **D. Kesimpulan**

Usaha meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan kegiatan belajar-mengajar yang baik. Dengan paradigma baru dan perubahan global dunia akhir-akhir ini maka pelaksanaan pembelajaran di perguruan tinggi harus dilakukan dengan pendekatan baru yaitu pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centered*). Untuk itu berbagai metode pembelajaran yang bernuansa *student active learning* merupakan metode yang menjadi pilihan dalam melaksanakan PBM.

## Daftar Pustaka

- Anderson XE "Anderson" \b , L., & Krathwohl, D. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom XE "Bloom" \b 's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. 2001. *The Systematic Design of Instruction* (5 ed.). New York: Longman.
- Heywood, J. 2005. *Engineering Education: Research and Development in Curriculum and Instruction*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. 2009. *Models of Teaching* (8 ed.). New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Kelly, A. V. 2004. *The Curriculum: Theory and Practice* (5 ed.). London: Sage Publications.
- Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2000. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa. Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2002. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi. Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi. Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Marzano XE "Marzano" \b , R. J., & Kendall, J. S. 2007. *The New Taxonomy of Educational Objectives*. California: A Sage Publications Company.
- Slattery, P. (2006). *Curriculum Development in the Postmodern Era* (2 ed.). New York: Routledge.