

## **BAB III**

### **METODE PERBAIKAN DAN STRATEGI PELAKSANAAN**

#### **3.1. Metode Perbaikan**

Metode pembelajaran yang tadinya hanya berdasarkan (Lecture Centered Learning) atau berpusat pada dosen saja (melalui metode ceramah), maka melalui kegiatan ini metode pembelajaran yang digunakan adalah metode unit teaching. Unit teaching merupakan metode pembelajaran yang berorientasi pada mahasiswa (Student-Centered Learning), salah satu cara yang digunakan adalah dengan *simulasi dan role playing* di mana pembelajaran ini mempunyai karakteristik antara lain sebagai berikut :

- 1) Memotivasi mahasiswa berperan aktif dengan memberi kesempatan mahasiswa untuk belajar mandiri, memecahkan masalah sehingga dapat mengembangkan dan meningkatkan kreatifitas mahasiswa
- 2) Memilih topik-topik yang aplikatif dan dominan untuk dikuasai mahasiswa melalui simulasi (metode di mana mahasiswa beraktivitas seperti di dunia nyata dengan menggunakan fasilitas atau mediator yang disediakan dosen).
- 3) Menitikberatkan penguasaan bahan ajar secara tuntas sehingga menuntut kegiatan belajar individual dan kelompok secara bervariasi
- 4) Mendayagunakan tenaga dosen sebagai suatu tim pendidikan yang bertanggungjawab membimbing mahasiswa untuk menguasai dan menerapkan ilmu ekonomi.

#### **3.2. Strategi Pelaksanaan**

Persiapan yang dilakukan untuk menerapkan metode pembelajaran aktif adalah :

##### **A. Persiapan Pengajaran (Perencanaan Kelas)**

- 1) Merancang metoda pembelajaran
- 2) Pembuatan Bahan Ajar
- 3) Pembuatan satuan acara perkuliahan
- 4) Mendiskusikan materi perkuliahan dengan tim .

## B. Manajemen Kelas

Agar proses pembelajaran dapat terselenggara dengan baik, maka dilakukan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Pengajar menjelaskan tentang tujuan dan hasil yang diharapkan dari perkuliahan Metode Penelitian
- 2) Membagikan Satuan Acara Perkuliahan dan hand out kepada mahasiswa dan menjelaskan tentang komposisi penilaian (tertuang dalam kontrak perkuliahan)
- 3) Membuat kesepakatan-kesepakatan tentang :
  - a. Toleransi mengenai batas waktu terlambat masuk, baik untuk mahasiswa maupun dosen.
  - b. Penunjukan mahasiswa untuk mengelola kelas dan tugas-tugas
  - c. *Reward dan punishment*. Reward akan diberikan kepada mahasiswa yang aktif di kelas. Selain itu mahasiswa yang melanggar aturan, tidak mengumpulkan tugas akan diberikan sanksi seperti dilarang masuk bagi yang terlambat dari batas waktu yang ditolerir dan pengurangan point untuk tugas yang tidak dikumpul.
  - d. Dosen menyediakan waktu bagi mahasiswa yang ingin bertanya tentang materi-materi yang belum jelas dan hal-hal lain yang berkaitan dengan tugas, termasuk menyediakan waktu di luar jam kuliah.

C. Evaluasi kinerja pembelajaran melalui evaluasi proses pembelajaran terdiri dari: partisipasi (10%), tugas pembuatan proposal (20%), ujian mid semester (25%), dan ujian akhir semester (45%). Nilai kelulusan ditentukan dengan komposisi sebagai berikut :

Nilai akhir	Huruf Mutu
$\geq 80$	A
70-79	B
60-69	C
50-59	D
<50	E

Dengan demikian strategi Pembelajaran yang dilaksanakan adalah dengan aktif, kreatif dan inovatif, di mana pengajar mulai menyampaikan materi perkuliahan dengan berbagai strategi

yang memungkinkan terwujudnya iklim belajar yang aktif, kreatif dan inovatif. Dalam pengaplikasiannya menyesuaikan dengan topik yang dibahas.

Metode perkuliahan yang digunakan adalah kombinasi dari beberapa metode guna mencapai hasil yang maksimal. Metode-metode tersebut adalah:

- 1) Direct instruction untuk memperkenalkan dan memaparkan konsep-konsep baru dalam materi/topik pembelajaran, dan diberikan contoh-contoh yang bervariasi dan sesuai dengan kondisi saat ini, agar menarik minat mahasiswa dan menyenangkan peserta didik, dengan media LCD dan white board, tanya jawab dan tugas terstruktur
- 2) Praktek perilaku konsumen dan perilaku produsen dalam aktivitas ekonomi melalui simulasi dan role playing yaitu :
  - a. :memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berpartisipasi pada sebuah bentuk penyederhanaan masalah sosial, sehingga membantu mahasiswa melihat konsep-konsep ekonomi yang abstrak dan menggiring pada kegiatan aplikatif pada dunia nyata. Dalam hal ini peran mahasiswa dalam simulasi dan role playing adalah pekerjaan yang memang ada di dalam keadaan sebenarnya. Misal berperan sebagai pembeli, penjual, produsen (role playing metode mengajar yang mana siswa harus berperilaku sebagai peran tertentu seperti dalam skenario pembelajaran yang menekankan keterampilan ber-*acting*).
  - b. Selanjutnya adalah *defriefing* (proses merangkum dengan cara tanya jawab untuk menjawab (proses merangkum dengan cara tanya jawab untuk memperdalam pemahaman). Di sinilah proses simulasi dipetik manfaatnya. Mulai dengan merangkum peristiwa-peristiwa yang dialami/diperankan dalam simulasi, Upaya merangkum itu bisa dengan pertanyaan atau penjelasan, membimbing siswa untuk meringkaskan kejadian-kejadian penting yang sedang diajarkan, lalu diskusi tentang kesulitan atau pendapat-pendapat, bandingkan dan hubungkan dengan keadaan nyata .

- c. Kemudian terakhir tarik benang merah ilustrasi dalam simulasi dengan konsep-konsep ekonomi

Metode yang ditekankan adalah metode konstruktivisme. Menurut Pannen,etall.(2001:40) metode ini menyatakan bahwa mahasiswa dan proses belajar-mengajar menjadi fokus utama, sementara dosen hanya sebagai fasilitator, dan atau bersama-sama mahasiswa juga terlibat dalam proses belajar, proses konstruksi pengetahuan. Sesuai dengan prinsip konstruktivisme, seorang dosen berperan sebagai mediator dan fasilitator yang membantu agar proses belajar mengajar mahasiswa berjalan dengan baik seperti yang dijelaskan di atas.

### 3.3. INDIKATOR KINERJA

Keberhasilan pelaksanaan teaching grant untuk mata kuliah Pengantar Ekonomi Mikro :

- a. Peningkatan persentase mahasiswa yang berhasil mencapai nilai yang memuaskan untuk mata kuliah ini dan mata kuliah yang ada kaitannya dengan mata kuliah tersebut, karena adanya peningkatan pemahaman mata kuliah ini melalui metode pembelajaran yang baik.
- b. Adanya output berupa handout mata kuliah yang dapat dijadikan referensi oleh mahasiswa
- c. Meningkatnya kemampuan mahasiswa memahami aktivitas ekonomi disekeliling kehidupan mereka, melalui *game play* kegiatan ekonomi di lapangan.
- d. Tersusunnya SAP dan GBPP dan proses pembelajaran yang efisien dan efektif dengan penggunaan multi media.