

PENDEKATAN *STUDENT CENTERED LEARNING* (SCL) DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Oleh :
Dr.Ir Gunawan Budiyo

A. Pendahuluan.

Proses belajar-mengajar di perguruan tinggi yang selama ini menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada dosen (*Teacher Centered Learning* (TCL) lebih banyak memberikan transfer ilmu dan pengetahuan kepada peserta didik.

Proses belajar-mengajar yang lebih menitikberatkan kepada peran dosen (TCL) selama ini dianggap kurang mampu mencetak lulusan yang pandai dan cerdas. Dalam model belajar-mengajar seperti ini peserta didik cenderung pasif dan tidak memiliki cukup inisiatif serta keberanian mengutarakan pemikiran dan pendapatnya, dan lemah dalam melakukan komunikasi serta bekerja dalam tim.

Evaluasi keberhasilan proses pembelajaran menggunakan TCL lebih banyak ditentukan oleh respon peserta didik dalam menjawab permasalahan yang diberikan saat ujian, padahal kegiatan perkuliahan justru lebih banyak membutuhkan pemikiran-pemikiran praktis dan kepedulian peserta didik terhadap permasalahan nyata yang terjadi. Proses pembelajaran semacam ini cenderung membuat peserta didik bersifat pasif menunggu instruksi dari dosen dan sama sekali tidak memiliki inisiatif dan tidak dapat memunculkan kreativitas peserta didik. Peserta didik menjadi lebih terpaku kepada materi yang diberikan dosen dan punya kecenderungan kurang berani (enggan) memberikan idea, pemikiran dan pendapat dari sumber pengetahuan lain. Gejala semacam ini akhirnya akan menciptakan sarjana yang sangat terpaku kepada bahan-bahan keilmuan yang didapatkannya selama proses panjang perkuliahan, dan menjadi kurang memiliki kemampuan mengakses kemajuan-kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi setelah yang bersangkutan menyelesaikan pendidikannya.

Guna mengatasi kemacetan komunikasi keilmuan dan perbaikan suasana pembelajaran diperlukan suatu paradigma baru dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Perubahan paradigma didorong oleh hasil analisis mutakhir yang menunjukkan bahwa sistem yang dianut

Disampaikan dalam Workshop SCL dan Proses Pembelajaran, Divisi Pendidikan LP3M Uniivrsitas Muhammadiyah Yogyakarta, 3 Agustus 2014

selama ini tidak lagi memberi hasil atau keuntungan yang memuaskan ¹⁾. Apalagi dalam laporan Unesco dinyatakan bahwa dalam pengembangan pendidikan seumur hidup harus berlandaskan pada 4 pilar yaitu belajar mengetahui (*learning to know*), belajar berbuat (*learning to do*), belajar hidup bersama (*learning to live together*) dan belajar menjadi seseorang (*learning to be*).

Belajar mengetahui, memadukan antara kesempatan untuk memperoleh pengetahuan umum yang cukup luas dengan kesempatan untuk bekerja pada sejumlah subyek yang lebih kecil secara lebih mendalam. Dalam tahap ini, kesempatan untuk mengembangkan sikap dan cara belajar untuk belajar lebih penting daripada sekadar memperoleh informasi. Peserta didik bukan hanya disiapkan untuk dapat menjawab permasalahan dalam jangka dekat, tetapi untuk mendorong mereka lebih memahami, mengembangkan rasa ingin tahu intelektual, merangsang pikiran kritis serta kemampuan mengambil keputusan secara mandiri, agar dapat menjadi bekal sepanjang hidup. Belajar jenis ini dapat dilakukan melalui kesempatan-kesempatan berdiskusi, melakukan percobaan laboratorium dan lapangan, menghadiri pertemuan ilmiah serta kegiatan ekstrakurikuler atau organisasi ²⁾.

Belajar berbuat, memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk tidak hanya memperoleh ketrampilan kerja, juga memperoleh kompetensi untuk menghadapi berbagai situasi serta kemampuan bekerja dalam tim, berkomunikasi serta menangani dan menyelesaikan masalah dan konflik. Termasuk di dalam pengertian ini adalah kesempatan untuk memperoleh pengalaman dalam bersosialisasi maupun bekerja di luar kurikulum seperti magang kerja, aktivitas pengabdian masyarakat, berorganisasi serta mengikuti pertemuan-pertemuan ilmiah dalam konteks lokal maupun nasional, ataupun dikaitkan dengan program belajar seperti praktek kerja lapangan, kuliah kerja nyata atau melaksanakan penelitian bersama ²⁾.

Belajar hidup bersama, mengembangkan pengertian atas diri orang lain dengan cara mengenali diri sendiri serta menghargai ke-saling-tergantungan, melaksanakan proyek bersama dan belajar mengatasi konflik dengan semangat menghargai nilai perbedaan dan saling mengerti. Kesempatan untuk menjalin hubungan antara dosen dan mahasiswa, dorongan dan penyediaan waktu yang cukup untuk memberi kesempatan bekerja sama dan berpartisipasi dalam kegiatan budaya, olahraga, serta keterlibatan dalam organisasi sosial maupun profesi di luar kampus ²⁾.

Belajar menjadi seseorang, mengembangkan kepribadian dan kemampuan untuk bertindak secara mandiri, kritis, penuh pertimbangan serta bertanggungjawab. Dalam hal ini pendidikan tidak dapat mengabaikan satu aspekpun dari potensi seseorang seperti ingatan, akal sehat, estetika, kemampuan fisik serta ketrampilan berkomunikasi.²⁾

Proses pendidikan yang lebih dikenal dengan proses belajar-mengajar bukan sekadar melaksanakan pewarisan ilmu-pengetahuan dan teknologi. Proses pendidikan jika dipandang sebagai salah satu tahap mempersiapkan bekal bagi kehidupan dapat dipandang sebagai sebuah proses pewarisan nilai berkehidupan dan bermasyarakat, yang didalamnya telah tercakup kepandaian dan kecerdasan dalam berpikir (kognitif), berbuat (psikomotorik) dan bersikap/berprilaku/bernilai (afektif). Hasil akhir dari sebuah proses pendidikan disasarkan untuk mencetak peserta didik yang memiliki cukup dasar ilmu pengetahuan dan ketrampilan (*Hardskill*) dan memiliki kecakapan baik secara interpersonal maupun intrapersonal (*Softskill*).

Sistem pendidikan kita saat ini dibangun dengan mengacu pada tujuan dari para pendidik, bukan peserta didik. Tujuan, materi dan metode pendidikan ditetapkan berdasarkan pada apa yang diinginkan dan dianggap perlu diketahui dan dipelajari oleh peserta didik secara seragam, tanpa memperdulikan keanekaragaman kebutuhan, minat, kemampuan serta gaya belajar tiap peserta didik.²⁾ Oleh karena itu harus ada paradigma baru dalam proses pembelajaran yang lebih berpusat kepada aktivitas dan kreativitas mahasiswa. *Student Centered Learning* (SCL) merupakan metode pembelajaran yang dipercaya dapat memunculkan sikap sikap mampu menerima, menanggapi dan menghargai pendapat orang lain, mampu mengelola pribadi dan pemikirannya sehingga memunculkan karakter yang mampu berpikir analitis dan logis, dapat bekerja mandiri maupun dalam tim serta mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. Atas dasar hal inilah, diperlukan suatu model pembelajaran yang lebih dapat menyatukan ranah kognitif, psikomotorik dan afektif. Model pembelajaran yang berpusat kepada aktivitas peserta didik diharapkan dapat lebih memotivasi peserta didik untuk tidak “sekadar mendapatkan nilai bagus”, tetapi dapat memberikan bekal kepada peserta didik untuk berkehidupan dan bermasyarakat. Kunci perubahan tersebut terdapat pada pemikiran bahwa mahasiswa secara aktif membentuk pengetahuannya sendiri, yang dikenal dengan pemikiran konstruktivisme³⁾.

Prinsip dasar SCL adalah menempatkan mahasiswa sebagai pusat kegiatan belajar. Pergerakan konsep tersebut didukung pula oleh penelitian mengenai bagaimana kerja otak manusia yang menyebutkan bahwa mahasiswa belajar secara lebih baik dengan cara mengalami

langsung dan mengontrol proses belajar tersebut. Menurut Hall (2006), SCL merupakan metode yang dapat membuat mahasiswa menemukan gaya belajarnya sendiri, memahami motivasi dan menguasai ketrampilan belajar yang paling sesuai bagi mereka. Hal inilah yang akan sangat berharga dan bermanfaat sepanjang hidup mereka. Melaksanakan pendekatan SCL berarti dosen perlu membantu mahasiswa untuk menentukan tujuan yang dapat dicapai, mendorong mahasiswa untuk dapat menilai hasil belajarnya sendiri, membantu mereka untuk bekerja sama dalam kelompok, dan memastikan agar mereka mengetahui bagaimana memanfaatkan semua sumber belajar yang tersedia. Pembelajaran lebih merupakan bentuk pengembangan diri secara keseluruhan dibandingkan kemajuan linier yang dicapai guru dengan cara pujian dan sanksi. Kesalahan dilihat sebagai bagian konstruktif dari proses belajar dan tidak perlu dilihat sebagai hal yang memalukan ³⁾.

Dalam pendekatan SCL, dosen bukan lagi menjadi pusat proses pembelajaran, tapi dosen merupakan pihak yang aktif sebagai motivator, fasilitator dan pemonitor sehingga mahasiswa (kelompok mahasiswa) dapat membangun pengetahuannya terhadap suatu pokok bahasan. Pengetahuan bukan lagi ditransfer dalam konsep yang sudah jadi dan bersifat final. tetapi pengetahuan dibangun secara unik dan individual dengan berbagai cara melalui pemanfaatan piranti fasilitas, sumber belajar (*resources*), pengalaman yang bersifat kontekstual ⁵⁾. Menurut O'Neil dan McMahon (2005) dalam pendekatan SCL dosen memiliki tanggungjawab penuh atas kegiatan belajar, terutama keterlibatan aktif dan partisipasi mahasiswa. Hubungan antar mahasiswa adalah setara, yang tercermin dalam bentuk kerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu tugas belajar. Dosen lebih berperan sebagai fasilitator yang mendorong perkembangan mahasiswa, dan bukan merupakan satu-satunya sumber belajar. Keaktifan mahasiswa telah dilibatkan sejak awal dalam bentuk desain belajar yang memperhitungkan pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman belajar mahasiswa yang telah didapatkan sebelumnya. Dari pengalaman praktek yang ada, diharapkan setelah mengalami pembelajaran dengan pendekatan SCL, mahasiswa akan melihat dirinya secara berbeda, dalam arti lebih memahami manfaat belajar, lebih dapat merapkan pengetahuan dan ketrampilan yang dipelajari dan lebih percaya diri ³⁾.

Terdapat beberapa perbedaan variabel instruksional antara TCL dan SCL sebagaimana disampaikan Hirumi (2009) sebagaimana tabel berikut ini ³⁾ :

Tabel 1. Perbandingan antara TCL dan SCL. ³⁾

Variabel instuksional	<i>Teacher centered learning</i>	<i>Student centered learning</i>
Hasil belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Informasi verbal secara spesifik mengacu bidang ilmu tertentu. - Tingkat ketrampilan berpikir rendah (mengingat, mengenali, menjelaskan) - Menghafalkan suatu fakta, rumus atau besaran yang abstrak dan terpisah-pisah atau terkotak-kotak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Informasi dan pengetahuan interdisipliner. - Tingkat ketrampilan berpikir tinggi (<i>problem solving</i>) - Ketrampilan memproses informasi (mengakses, mengorganisasikan, menginterpretasikan, mengkomunikasikan informasi).
Tujuan belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menentukan tujuan instruksional berdasarkan pengalaman, praktek yang telah dilakukan, ataupun standar yang telah ditentukan kurikulum yang berlaku 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa bekerja bersama guru untuk memilih tujuan belajar berdasarkan permasalahan yang dihadapi, hal-hal yang telah dipelajari dan dikuasai siswa sebelumnya, ketertarikan dan pengalaman sebelumnya.
Strategi belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Strategi belajar ditentukan oleh guru - Didesain untuk kemajuan seluruh kelompok dan berbasis pada kemampuan rata-rata. - Informasi, terutama di atur dan diberikan oleh guru, seperti kuliah, ditambah bahan bacaan wajib dan tugas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bekerja sama dengan siswa untuk menentukan strategi belajar. - Didesain untuk memenuhi kecepatan dan kebutuhan belajar mandiri setiap siswa. - Siswa diberikan akses langsung ke berbagai sumber informasi seperti buku, database online, dan sumber masyarakat..
Pengukuran dan penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Pengukuran dilakukan untuk mengelompokkan siswa. - Tes/ujian sebagai ukuran keberhasilan siswa menguasai informasi tertentu. - Guru menentukan kriteria keberhasilan siswa. - Siswa berusaha mengetahui apa keinginan guru. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengukuran merupakan bagian integral dari proses belajar. - Pengukuran berbasis kinerja siswa yang digunakan untuk menilai kemampuan siswa mengaplikasikan pengetahuannya. - Siswa bersama guru bekerja sama menentukan kriteria keberhasilan. - Siswa mengembangkan ketrampilan menilai diri sendiri dan rekan lain atas keberhasilan belajar.
Peran guru	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengatur dan mempresentasikan informasi kepada siswa. - Guru berperan sebagai penjaga ilmu pengetahuan dan mengontrol pilihan siswa atas bahan belajar. - Guru memimpin proses belajar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyediakan berbagai cara untuk mengakses informasi. - Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk mendapatkan dan memproses informasi. - Guru memfasilitasi proses belajar.

Peran siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengharapkan guru untuk mengajar mereka sehingga dapat lulus ujian. - Siswa berperan pasif sebagai penerima informasi. - Siswa merekonstruksi pengetahuan dan informasi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa bertanggungjawab atas proses belajar. - Siswa berperan aktif dalam mencari pengetahuan. - Siswa meng-konstruksi pengetahuan dan makna.
Lingkungan belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa duduk belajar dalam format kelas. - Informasi dipresentasikan melalui kuliah, buku dan media lain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa belajar di suatu tempat dengan akses penuh kepada sumber belajar. - Siswa lebih banyak bekerja secara mandiri dan pada waktu tertentu bekerjasama dalam kelompok kecil.

Pendekatan SCL dalam proses pembelajaran merupakan revolusi metode belajar yang banyak menuntut terjadinya perubahan kultur belajar-mengajar. Perubahan kultur yang dituntut SCL terletak pada sikap dan perilaku guru/dosen, murid dan lingkungan (media) belajar yang berproses saling kait mengait menentukan keberhasilan belajar. Oleh karena itu SCL bukan sekadar transfer keilmuan dan pengetahuan, tetapi merupakan proses untuk membangun pengetahuan. Pengetahuan dibangun secara unik dan bersifat individual dengan berbagai macam cara melalui berbagai variasi piranti, sumber belajar serta pengalaman-pengalaman nyata yang berhubungan dengan proses. Dalam hal ini, seluruh proses dikontrol, dikendalikan dan dimediasi oleh guru/dosen ⁵⁾. Pembelajaran merupakan sebuah proses yang aktif-reflektif, sehingga diakhir proses terdapat hubungan yang jelas antara apa yang telah diketahui dan dipahami siswa dan apa yang bisa diperbuat siswa sebagai hasil dari pengalaman pembelajaran mereka ⁴⁾.

SCL merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai peserta didik (subyek) yang aktif dan mandiri, dengan kondisi psikologis sebagai *adult learner*, bertanggungjawab sepenuhnya atas pembelajarannya, serta mampu belajar *beyond the classroom*. Kelak, para alumni diharapkan memiliki dan menghayati karakteristik *life-long learner* yang menguasai *hardskills*, *softskills* dan *life-skills* yang saling mendukung ¹⁾.

Pembedaan berdasar titik-beratan (fokus) antara *teacher centered learning* (TCL) dan *student centered learning* (SCL) disajikan dalam tabel berikut ¹⁾ :

Tabel 2. Fokus antara TCL dan SCL

No	TCL berfokus pada :	SCL berfokus pada :
1	Transfer pengetahuan berdasar fakta	Penyelesaian problem berdasar fakta
2	Sepenuhnya bergantung pada usaha individual	Bergantung pada usaha pribadi dan kerjasama tim
3	Target akhir (Lulus tes/ujian)	Proses pembelajaran
4	Mendapat nilai/skor	Perbaikan berkelanjutan
5	Pengetahuan tunggal	Pengetahuan interdisiplin
6	Menerima pengetahuan/informasi	Berinteraksi dan memproses informasi
7	Penmanfaatan teknologi minimal	Pemanfaatan teknologi terintegrasi dalam proses pembelajaran.

Paradigma baru dalam proses belajar-mengajar yang memisahkan secara tegas posisi dosen/guru dan siswa kemudian berubah menjadi proses pembelajaran dengan kesetaraan antara dosen/guru dan siswa dalam kegiatan belajar secara bersama.

B. Model Pembelajaran SCL

Model pembelajaran yang berpusat pada aktivitas mahasiswa setidaknya terdapat tiga hal yang penting, yaitu bentuk kegiatan pembelajaran, ciri pembelajaran dan kemampuan yang diperoleh mahasiswa.

1. Bentuk kegiatan pembelajaran.

Uraian tentang bentuk kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

- Small Group Discussion .

Membentuk kelompok terdiri 5-10 mahasiswa untuk mendiskusikan kajian dari dosen kajian dari dosen atau yang diperoleh mahasiswa sendiri, sehingga dapat digunakan untuk mencapai kompetensi yang ditentukan.

- Simulasi.

Membangun suatu kegiatan/situasi yang mirip dengan kejadian sesungguhnya, bisa berupa bermain peran, model komputasi atau berbagai bentuk simulasi nyata lain.

- Discovery Learning.

Model pembelajaran dengan memanfaatkan sumber informasi atau penyajian pengetahuan yang dibutuhkan, baik yang disediakan (*self access*) maupun hasil pencarian mahasiswa untuk membangun pengetahuan tertentu.

- Self-directed Learning.

Mahasiswa diminta untuk menyusun perencanaan belajar lengkap dengan pelaksanaannya dan penilaiannya terhadap pengalaman belajar yang telah dijalani, dosen bertindak sebagai fasilitator.

- Cooperative Learning.

Metode belajar berkelompok yang dirancang dan dimonitor dosen untuk memecahkan suatu masalah/kasus atau menjalankan tugas tertentu.

- Collaborative Learning.

Pembelajaran yang menitikberatkan pada kerjasama antar mahasiswa berdasarkan kesepakatan yang dibangun sendiri oleh anggota kelompok.

- Contextual Instruction.

Pembelajaran yang selalu menjembatani teori dan praktek, atau bahan kajian dan situasi nyata sehari-hari. Selain membahas konsep, mahasiswa juga diterjunkan dalam dunia nyata.

- Project Based Learning.

Pembelajaran sistematis dalam mempelajari pengetahuan dan ketrampilan melalui proses pencarian terstruktur terhadap permasalahan nyata yang berupa proyek-proyek tertentu dalam bentuk tugas dan hasil belajar yang telah dirancang sebelumnya.

- Problem Based Learning.

Pembelajaran yang dimulai dari kasus atau permasalahan yang terjadi. Proses pencarian dan penetapan solusi merupakan sebuah proses akademik yang selalu dimonitor. Aspek belajar yang akan dipelajari disusun dalam permasalahan/kasus yang akan diselesaikan.

2. Ciri pembelajaran.

SCL memiliki ciri proses pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 3. Ciri pembelajaran dari sudut kegiatan mahasiswa dan dosen.

Metode Pembelajaran	Dilakukan Mahasiswa	Dilakukan Dosen
SmallGroup Discussion	<ul style="list-style-type: none"> - membentuk kelompok (5-10) - Dan memilih bahan diskusi - mepresentasikan paper dan mendiskusikan di kelas 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat rancangan bahan diskusi dan aturan diskusi. - Menjadi mderator dan sekaligus mengulas pada setiap akhir sesi diskusi mahasiswa.
Simulasi	<ul style="list-style-type: none"> - mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan kepadanya. - mempraktekan/mencoba berbagai model komputer yang telah disiapkan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang situasi/kegiatan yang mirip dengan yang sesungguhnya, bisa berupa bermain peran, model komputer, atau berbagai latihan simulasi. - Membahas kinerja mahasiswa.
Discovery Learning	mencari, mengupulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan.	<ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan data, atau petunjuk (metode) untuk menelusuri suatu pengetahuan yang harus dipelajari oleh mahasiswa. - Memeriksa dan memberi ulasan terhadap hasil belajar mandiri mahasiswa.
Self-directed Learning	merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan dan menilai pengalaman belajarnya sendiri	Sebagai fasilitator
Cooperative Learning	Membahas da menyimpulkan masalah atau tugas yang diberikan dosen secara berkelompok.	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang dan memonitor proses belajar dan hasil relajar kelompok mahasiswa. - Menyiapkan masalah atau kasus atau bentuk tugas lain untuk diselesaikan mahasiswa secara berkelompok.
Collaborative Learning	<ul style="list-style-type: none"> - Bekerjasama dengan anggota kelompok dalam mengerjakan tugas 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang tugas. - Sebagai fasilitator dan motivator

	- Membuat rancangan proses dan bentuk penilaian berdasar kesepakatan kelompok.	
Contextul Instruction	- Membahas konsep atau teori yang berkaitan dengan situasi nyata. - Melakukan studi lapangan untuk mempelajari kesesuaian teori.	- Menyelesaikan bahan kajian yang bersifat teori dan mengaitkannya dengan situasi empirik dalam kehidupan sehari-hari, kerja profesional atau manajeerial. - Menyusun tugas untuk studi mahasiswa terjun ke lapangan.
Project Based Learning	- Mengerjakan tugas (proyek) yang telah dirancang sistematis. - Menunjukkan kinerja dan bertanggungjawabkan hasil kerjanya dalam forum.	- Merancang tugas (proyek) yang sistematis agar mahasiswa belajar pengetahuan dan ketrampilan melalui proses pencarian. - Merumuskan dan melakukan proses pembimbingan dan asesmen.
Problem Based Learning	Belajar dengan mencari informasi dan memanfaatkannya untuk menyelesaikan masalah yang dirancang dosen	- Merancang tugas untuk mencapai kompetensi tertentu. - Membuat petunjuk atau metode untuk mahasiswa untuk mencari penyelesaian masalah yang dipilih oleh mahasiswa sendiri atau yang ditentukan.

-3. Kemampuan yang diperoleh mahasiswa.

Proses pembelajaran menggunakan pendekatan SCL diharapkan dapat meningkatkan sekaligus hardskill dan softskill. Dengan demikian pembelajaran bukan saja merupakan proses transfer ilmu pengetahuan dan teknologi, karena disamping *practical skill*, mahasiswa juga dapat meningkatkan performa kepribadian sebagaimana tabel berikut :

Tabel 4. Kemamuan yang diperoleh mahasiswa.

Metode Pembelajaran	Dilakukan Mahasiswa	Diperoleh mahasiswa
SmallGroup Discussion	<ul style="list-style-type: none"> - membentuk kelompok (5-10). - memilih bahan diskusi - mempresentasikan karya tulis dan Mendiskusikan dalam kelas. 	komunikasi, kerjasama, sintesa hasil, saling menghargai, inisiatif, kepemimpinan.
Simulasi	<ul style="list-style-type: none"> - mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan. - mempraktekkan/mencoba berbagai model komputasi yang telah disiapkan 	Sikap patuh, disiplin, ketelitian dan kreatif/inovatif.
Discovery Learning	mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan.	Gigih, kreatif, berani dan komunikatif
Self-directed Learning	merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan dan menilai pengalaman belajarnya sendiri	Mandiri, percaya diri, kreatif, tekun, tanggungjawab, disiplin konsisten dan memiliki daya juang.
Cooperative Learning	membahas dan menyimpulkan masalah atau tugas yang diberikan dosen secara berkelompok.	Kerjasama, komunikatif, toleransi, bertanggungjawab, kepemimpinan kejujuran dan memiliki daya juang.
Collaborative Learning	<ul style="list-style-type: none"> - bekerjasama dengan anggota kelompok dalam mengerjakan tugas - membuat rancangan proses dan bentuk penilaian berdasar kesepakatan kelompok. 	Kerjasama, komunikatif, kreatif
Contextul Instruction	<ul style="list-style-type: none"> - membahas konsep atau teori yang berkaitan dengan situasi nyata. - melakukan studi lapangan untuk mempelajari kesesuaian teori. 	Berinisiatif, analitis/sintetis, gigih, apresiatif.
Project Based Learning	<ul style="list-style-type: none"> - mengerjakan tugas (proyek) yang telah dirancang sistematis. - menunjukkan kinerja dan mempertanggungjawabkan hasil kerjanya dalam forum. 	Inovatif, inisiatif, kreatif, disiplin, gigih, komunikatif, kerjasama, pengelolaan sikap.
Problem Based Learning	belajar dengan mencari informasi dan memanfaatkannya untuk menyelesaikan masalah yang dirancang dosen	Berpikir kritis, analitis, kreatif, gigih dan berani mengambil keputusan dengan dasar rasional.

Bentuk kegiatan pembelajaran, ciri pembelajaran dan kemampuan yang diperoleh mahasiswa merupakan tiga hal yang membedakan SCL dengan TCL. Kemitraan antara dosen-

mahasiswa diharapkan dapat memancing terjadinya komunikasi dua arah yang sistematis, terkontrol dan terukur. Proses pembelajaran bukan lagi kegiatan yang membosankan yang terpaku pada aturan pemberlakuan SKS (satuan kredit semester) dan satuan acara perkuliahan (SAP) serta cenderung bersifat instruksional. Pendekatan SCL diharapkan bisa menciptakan suasana belajar baik dalam kelas maupun luar kelas yang lebih variatif dan interaktif karena mahasiswa selalu dilibatkan dalam setiap tahapan proses.

C. Penutup.

SCL sebagai paradigma baru membutuhkan perubahan total konstruksi kegiatan belajar-mengajar dalam hal metode, transaksi akademik, hubungan dosen-mahasiswa, perubahan sumber belajar dan yang terpenting adalah perubahan sikap dosen dan mahasiswa.

Dalam menerapkan konsep SCL, peserta didik diharapkan sebagai peserta aktif dan mandiri dalam proses belajarnya, yang bertanggungjawab dan berinisiatif untuk mengenali kebutuhan belajarnya, menemukan sumber-sumber informasi untuk dapat menjawab kebutuhannya, membangun serta mempresentasikan pengetahuannya berdasarkan kebutuhan serta sumber-sumber yang diketemukannya. Sebagai ganti proses transfer ilmu pengetahuan, peserta didik lebih diarahkan untuk belajar ketrampilan *learn how to learn* seperti *problem solving*, berpikir kritis dan reflektif serta ketrampilan bekerja dalam tim ²⁾.

BACAAN

1. Harsono. Kearifan dalam Transformasi Pembelajaran : dari Teacher-centered ke Student-centered Learning.. www.imparametric.com. Diunduh Maret 2010.
2. Aris Pongtuluran dan Arlinah,I.R. Student Centered Learning. The Urgency and Possibilities. www.petra.ac.id. Diunduh Maret 2010.
3. Endang Nugraheni. 2007. Student Centered Learning dan Implikasinya terhadap Proses Pembelajaran. Universitas Terbuka.
4. Scott,L.M. and Fortune,C.J. 2009. An Investigation of Assessment Practices in Built Environment Education- The View of Senior Academics. Dublin Institute of Technology. Ireland.
5. TAP.1999. On the Road to Student Centered Learning. Vol. 1,Number 2.
6. Prinsip Pembelajaran SCL. Materi Workshop Kurikulum Beerbasis Kompetensi. Dirjen Dikt

RANCANGAN PEMBELAJARAN BERMUATAN SOFTSKILL

Nama matakuliah : TATA GUNA DAN EVALUASI LAHAN
Prodi : Agroteknologi

SKS : 4
Fak : Pertanian

Kompetensi Matakuliah :

Hardskill :

Mahasiswa memiliki kemampuan mengelola dan meng-evaluasi sumberdaya lahan sesuai dengan prinsip kelestarian alam dan lingkungan.

Soft skills:

Mahasiswa memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap proses pengelolaan sumberdaya lahan dan rehabilitasi lahan terdegradasi serta mampu bersikap sebagai insan akademis yang memiliki bekal iman dan kecukupan ketakwaan.

Matriks Pembelajaran :

Minggu	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi/Pokok Bahasan	Strategi Pembelajaran	Latihan yang dilakukan	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot
1	Memahami kompetensi dan target akhir MK serta metode pembelajaran yang diberikan.	Rancangan pembelajaran dan tata cara belajar	Kuliah dan kontrak belajar			
2-3	<p>HARDSKILL :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu memberikan argumentasi posisi sumberdaya lahan dalam kelestarian biosfer <p>SOFTSKILL :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mahasiswa memiliki kepedulian terhadap pentingnya sumberdaya lahan sbg aset bagi keberlangsungan kehidupan di muka bumi. - Mahasiswa berani bersikap dan berpendapat sebagai ujud keberhasilan implementasi perintah Allah dalam menjaga kelestarian di muka bumi 	<p>Ekosistem dan agroekosistem Biosfer Land Formation Land System</p> <p>Ar-Rum 41 Al-Qashash 83 Al-Baqarah 205 An-Naziat: 30-33 Thaha :105-107</p>	<p>Ceramah/Kuliah Small Group Discussion</p> <p>Case study/ presentation</p>	<p>HARDSKILL :</p> <p>Mempresentasikan proses pembentukan lahan dan deskripsi komponen lahan</p> <p>SOFTSKILL :</p> <p>Mendiskusikan kasus yang diberikan dan kandungan Al-Qur'an tentang konservasi sumberdaya alam</p>	<p>HARDSKILL :Ketepatan dan kreativitas penyampaian idea/ pemikiran/permasalahan.</p> <p>SOFTSKILL: Strategi komunikasi Keberanian bersikap</p>	10%

4-8	<p>HARDSKILL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai macam bentuk sediaan lahan dan fungsi lahan dalam konteks produksi tanaman serta sebab-sebab munculnya lahan marginal dan kekritisan lahan <p>SOFTSKILL :</p> <p>Mahasiswa memiliki keberanian berpendapat dalam menilai dan mengevaluasi kasus kesalahan kebijakan pengelolaan sumberdaya lahan</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Sistem darat dan laut -Lahan produktif -Proses disfungsi komponen produktivitas lahan dan marginalisasi lahan -Kesalahan pola pemanfaatan lahan -Pola kerusakan lahan 	<p>Ceramah/kuliah Small Group Discussion</p> <p>Discovery Learning</p>	<p>HARDSKILL :</p> <p>Mempresentasikan hasil temuan lapangan</p> <p>SOFTSKILL :</p> <p>Mendiskusikan hasil temuan lapangan</p>	<p>HARDSKILL :</p> <p>-Ketepatan menyampaikan gagasan dan temuan</p> <p>SOFTSKILL:</p> <p>-Strategi komunikasi (lisan/visual)</p>	25%
9-11	<p>HARDSKILL :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu melakukan praktek pendekatan dan pengukuran beberapa komponen kerusakan akibat praktek penggunaan lahan <p>SOFTSKILL :</p> <p>Mahasiswa mampu mengkomunikasikan temuan dan bekerja dalam tim untuk merumuskan masalah kerusakan lahan</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Informasi komponen sumberdaya lahan. - Klasifikasi lahan -Kemampuan lahan. -Kesesuaian lahan <p>Praktek lapangan</p>	<p>Ceramah/kuliah Small Group Discussion</p> <p>Case Study/ Presentation</p>	<p>HARDSKILL :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Melaksanakan praktek lapangan.. -Mempresentasikan hasil praktek lapangan <p>SOFTSKILL:</p> <p>Mendiskusikan hasil praktek lapangan</p>	<p>HARDSKILL:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ketepatan pendekatan masalah -Ketepatan perumusan masalah <p>SOFTSKILL :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Strategi komunikasi -Kualitas kerjasama dalam tim 	15%
12-13	<p>HARDSKILL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menjelaskan kerangka dasar dan manfaat evaluasi lahan -Mahasiswa mampu menyusun model evaluasi sumberdaya lahan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi lahan secara langsung.. -Two stage Approach -Paralel Approach 	<p>Ceramah Case Study Presentation</p>	<p>Membuat kertas kerja dan rencana evaluasi sumberdaya lahan</p>	<ul style="list-style-type: none"> -ketepatan penyusunan kerangka dan model 	15%

14	<p>HARDSKILL - Mahasiswa mampu melaksanakan pekerjaan dan mempraktekkan salah satu metode evaluasi sumberdaya lahan atas kasus yang diberikan</p> <p>SOFSKILL: Mahasiswa mampu mengkomunikasikan hasil pekerjaannya dan mengkolaborasikan dengan hasil temuan lain, serta memiliki keberanian menyampaikan rekomendasi penyelesaian masalah</p>	Kasus pragmatis pemanfaatan lahan di beberapa lokasi	Ceramah Problem based learning Presentaion	<p>HARSKILL : Mem-visualisasikan informasi kelas kesesuaian lahan secara spatial</p> <p>SOFSKILL: Mendiskusikan draft dan final spatial</p>	<p>HARDSKILL: -ketepatan pendekatan masalah dan penyusunan model</p> <p>SOFTSKILL: Cara dan ketepatan dalam berkomunikasi.</p>	20%
15	Uji Kompetensi	Semua proses	Ujian tulis/project		-ketepatan merespon	15%

FORMAT TUGAS DAN KRITERIA PENILAIAN FORMAT RANCANGAN TUGAS

Nama Mata Kuliah	: Tataguna dan Evaluasi lahan	sks	: 2
Program Studi	: Agroteknologi	Pertemuan ke	: 2-3
Fakultas	: Pertanian	Bobot nilai	: 10%

A. TUJUAN TUGAS:

Mahasiswa mampu mendeskripsikan secara rasional posisi sumberdaya lahan dalam tatatan kelestarian biosfer

B. URAIAN TUGAS:

a. Obyek Garapan :

Proses pembentukan lahan dan sistem lahan dalam ekosistem darat.

b. Batasan yang harus dikerjakan:

Menjelaskan keterkaitan antara lahan, ekosistem darat dan lingkungan

c. Metode/Cara Pengerjaan (acuan cara pengerjaan):

Membuat ragaan visual keterkaitan antara lahan, ekosistem darat dan lingkungan serta membuat presentasi elektronik berdasarkan hand-out dan pustaka elektronik.

d. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan:

Materi presentase dibuat menggunakan program MS-Power Point maksimum 5 halaman, bersifat komperhensif, Informatif dan komunikatif.

C. KRITERIA PENILAIAN

-Hardskill :

GRADING SCHEME

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	>80	Materi presentasi disajikan secara runtut dan informatif, berhasil mengemukakan keterkaitan antara satu masalah dengan masalah lain, tepat dalam menangkap dan merespon pertanyaan.
B	65-80	Materi presentasi disajikan secara runtut dan informatif, berhasil mengemukakan keterkaitan antara satu masalah dengan masalah lain, gagal dalam menangkap dan merespon pertanyaan.
C	50-64	Materi presentasi disajikan secara runtut dan informatif, tidak berhasil mengemukakan keterkaitan antara satu masalah dengan masalah lain, gagal dalam menangkap dan merespon pertanyaan.
D	35-49	Materi presentasi disajikan secara tidak runtut dan membosankan, tidak berhasil mengemukakan keterkaitan antara satu masalah dengan masalah lain, tidak ada kesesuaian dalam menangkap dan merespon pertanyaan.
E	<35	Materi presentasi disajikan secara asal, monoton (dibaca tanpa ekspresi), dan gagal dalam melaksanakan diskusi.

-softskill :

GRADING SCHEME

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	>80	Media yang dipilih membuat informasi lebih menarik tanpa mengurangi makna yang disampaikan.
B	65-80	Media yang dipilih dapat memudahkan penyampaian informasi.
C	50-64	Media yang dipilih sudah tepat namun kurang berhasil dalam penggunaannya.
D	35-49	Media yang dipilih kurang tepat dan menghambat penyampaian informasi.
E	<35	Tidak menggunakan media dalam berkomunikasi.

GRADING SCHEME

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	>80	Informasi yang disampaikan mampu menggugah kelas.
B	65-80	Informasi yang disampaikan dapat diterima kelas.
C	50-64	Informasi yang disampaikan membuat kelas dapat menangkap inti pesan.
D	35-49	Informasi yang disampaikan kurang dapat menggugah kelas dan inti pesan tidak dapat ditangkap kelas.
E	<35	Informasi yang diberikan tidak dapat menggugah dan membosankan.

GRADING SCHEME

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	>80	Menggunakan beberapa sumber Al-Qur'an untuk meningkatkan relevansi idea penyelesaian masalah
B	65-80	Ayat Al Qur'an yang digunakan relevan dengan permasalahan
C	50-64	Ayat yang dirujuk tidak selalu relevan dengan permasalahan
D	35-49	Ayat yang dirujuk tidak relevan dengan permasalahan.
E	<35	Tidak merujuk kepada satu ayatpun.

LAMPIRAN :

1. Catatan kuliah.

2. Lembar kerja.

3. Bahan bacaan terpilih :

- a. Marsh,W,M. 1991. Landscape Planning, Environmental Applications. John Wiley & Sons.
- b. Santun Sitorus.2004. Evaluasi Sumberdaya Lahan. Tarsito Bandung.

FORMAT RANCANGAN TUGAS

Nama Mata Kuliah	: Tataguna dan Evaluasi Lahan	sks	: 2
Program Studi	: Agroteknologi	Pertemuan ke	: 4-8
Fakultas	: Pertanian	Bobot nilai	: 25%

A. TUJUAN TUGAS:

Mahasiswa mampu mengenal dan menjelaskan berbagai macam dan bentuk lahan.

B. URAIAN TUGAS:

a. Obyek Garapan :

Geomorfologi (bentuk – bentuk permukaan bumi), fisiografi lahan dan lahan marginal.

b. Batasan yang harus dikerjakan:

Menjelaskan bentuk-bentuk permukaan bumi (geomorfologi), fisiografi lahan dan proses kemarginalan lahan.

c. Metode/Cara Pengerjaan (acuan cara pengerjaan):

Membuat makalah presentase keterkaitan geomorfologi ,fisiografi wilayah dan bentukan sistem lahan serta pengaruhnya terhadap kemarginalan lahan berdasarkan buku *Landscape Planning, Environmental Applications* chapter 2 3 dan 4, hand-out dan hasil browsing internet.

d. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan:

Makalah ukuran kuarto, 1,5 spasi, tebal 15-20 halaman dan disajikan di depan kelas.

A. KRITERIA PENILAIAN

-hardskill :

GRADING SCHEME

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	>80	Makalah dibuat secara runtut dan menghubungkan antara judul, latar belakang, permasalahan, pembahasan dan kesimpulan dengan kecukupan sumber/kepuustakaan.
B	60-80	Makalah dibuat secara runtut, gagal dalam menyimpulkan pembahasan, dengan kecukupan sumber/kepuustakaan.
C	40-60	Makalah dibuat secara runtut, terdapat kontradiksi antara judul dan kesimpulan dengan kecukupan sumber/kepuustakaan.
D	<40	Latar belakang dan permasalahan lemah, kesimpulan tidak mengacu judul dan kurang sumber/kepuustakaan.

-softskill :

GRADING SCHEME

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	>80	Media yang dipilih membuat informasi lebih menarik tanpa mengurangi makna yang disampaikan.
B	65-80	Media yang dipilih dapat memudahkan penyampaian informasi.
C	50-64	Media yang dipilih sudah tepat namun kurang berhasil dalam penggunaannya.
D	35-49	Media yang dipilih kurang tepat dan menghambat penyampaian informasi.
E	<35	Tidak menggunakan media dalam berkomunikasi.

GRADING SCHEME

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	>80	Informasi yang disampaikan mampu menggugah kelas.
B	65-80	Informasi yang disampaikan dapat diterima kelas.
C	50-64	Informasi yang disampaikan membuat kelas dapat menangkap inti pesan.
D	35-49	Informasi yang disampaikan kurang dapat menggugah kelas dan inti pesan tidak dapat ditangkap kelas.
E	<35	Informasi yang diberikan tidak dapat menggugah dan membosankan.

LAMPIRAN :

1. Catatan kuliah.
2. Lembar kerja.
3. Bahan bacaan terpilih :
 - a. Santun Sitorus.2004. *Evaluasi Sumberdaya Lahan*. Tarsito Bandung.
 - b. Randolph,J.2003. *Environmental Land Use Planning and Management*. Island Press.

FORMAT RANCANGAN TUGAS

Nama Mata Kuliah	: Tataguna dan Evaluasi Lahan	sks	: 2
Program Studi	: Agroteknologi	Pertemuan ke	: 9-11
Fakultas	: Pertanian	Bobot nilai	: 15%

A. TUJUAN TUGAS:

Mahasiswa mampu menentukan dan melakukan pengukuran komponen kerusakan lahan.

B. URAIAN TUGAS:

a. Obyek Garapan :

Komponen lahan.

b. Batasan yang harus dikerjakan:

Melngukur beberapa komponen lahan terhadap 2 kawasan/sistem lahan yang berbeda.

c. Metode/Cara Pengerjaan (acuan cara pengerjaan):

Melaksanakan pengukuran 15 ciri lahan (menggunakan bor-list) di 2 kawasan dengan sistem lahan berbeda (data primer) dan menggunakan data sekunder lain (yang disediakan) guna meng-intepretasikan data dan membuat deskripsi informasi hasil pengukuran komponen lahan.

d. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan:

Deskripsi lapangan komponen lahan di 2 kawasan dalam bentuk tampilan elektronik menggunakan program MS-Power Point maksimum 5 halaman.

C. KRITERIA PENILAIAN

-hardskill :

GRADING SCHEME

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	>80	Materi presentasi disajikan secara runtut dan informatif, berhasil mengemukakan keterkaitan antara satu masalah dengan masalah lain, tepat dalam menangkap dan merespon pertanyaan.
B	65-80	Materi presentasi disajikan secara runtut dan informatif, berhasil mengemukakan keterkaitan antara satu masalah dengan masalah lain, gagal dalam menangkap dan merespon pertanyaan.
C	50-64	Materi presentasi disajikan secara runtut dan informatif, tidak berhasil mengemukakan keterkaitan antara satu masalah dengan masalah lain, gagal dalam menangkap dan merespon pertanyaan.
D	35-49	Materi presentasi disajikan secara tidak runtut dan membosankan, tidak berhasil mengemukakan keterkaitan antara satu masalah dengan masalah lain, tidak ada kesesuaian dalam menangkap dan merespon pertanyaan.
E	<35	Materi presentasi disajikan secara asal, monoton (dibaca tanpa ekspresi), dan gagal dalam melaksanakan diskusi.

-softskill :

GRADING SCHEME

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	>80	Media yang dipilih membuat informasi lebih menarik tanpa mengurangi makna yang disampaikan.
B	65-80	Media yang dipilih dapat memudahkan penyampaian informasi.
C	50-64	Media yang dipilih sudah tepat namun kurang berhasil dalam penggunaannya.
D	35-49	Media yang dipilih kurang tepat dan menghambat penyampaian informasi.
E	<35	Tidak menggunakan media dalam berkomunikasi.

GRADING SCHEME

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	>80	Informasi yang disampaikan mampu menggugah kelas.
B	65-80	Informasi yang disampaikan dapat diterima kelas.
C	50-64	Informasi yang disampaikan membuat kelas dapat menangkap inti pesan.
D	35-49	Informasi yang disampaikan kurang dapat menggugah kelas dan inti pesan tidak dapat ditangkap kelas.
E	<35	Informasi yang diberikan tidak dapat menggugah dan membosankan.

LAMPIRAN :

4. Catatan kuliah.

5. Lembar kerja.

6. Bahan bacaan terpilih :

a. Santun Sitorus.2004. Evaluasi Sumberdaya Lahan. Tarsito Bandung.

b. Randolph,J.2003. *Environmental Land Use Planning and Management*. Island Press.

c. FAO.1978. *A Framework for Land Evaluation*.FAO Bull.No.22. Rome

FORMAT RANCANGAN TUGAS

Nama Mata Kuliah	: Tataguna dan Evaluasi Lahan	sks	: 2
Program Studi	: Agroteknologi	Pertemuan ke	: 14
Fakultas	: Pertanian	Bobot nilai	: 20%

A. TUJUAN TUGAS:

Mahasiswa mampu melaksanakan pekerjaan evaluasi sumberdaya lahan dan membuat rencana penatagunaan Lahan di suatu kawasan.

B. URAIAN TUGAS:

a. Obyek Garapan :

Penyusunan dokumen evaluasi dan rencana penatagunaan lahan.

b. Batasan yang harus dikerjakan:

Melaksanakan semua pekerjaan tahapan evaluasi dan rencana penatagunaan lahan di suatu kawasan terpilih.

c. Metode/Cara Pengerjaan (acuan cara pengerjaan):

Menyusun inventarisasi informasi lahan, menganalisis dan melakukan klasifikasi kesesuaian lahan dan menterjemahkannya secara spatial serta menyusun rencana penatagunaan lahan dan rekomendasi pelaksanaan pekerjaan.

d. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan:

Dokumen evaluasi lahan dan rencana penatagunaan lahan suatu kawasan, format kuarto maksimal 10 halaman, diketik 1,5 spasi, dilampiri dengan peta lokasi dan peta kesesuaian lahan denan ukuran A3. Diisajikan di depan kelas, setelah mendapat masukan dari kelompok lain, disempurnakan dan diserahkan saat ujian akhir.

C. KRITERIA PENILAIAN

-hardskill :

GRADING SCHEME

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	>80	Laporan disusun berdasarkan konsep yang utuh, cara pendekatan, penalaran, analisis dan model yang diajukan sesuai dengan problem yang ada.
B	65-80	Laporan yang disusun berdasarkan konsep yang utuh, cara pendekatan, penalaran dan analisis sesuai dengan problem yang ada, gagal dalam pemodelan.
C	50-64	Laporan yang disusun berdasarkan konsep utuh, lemah didalam penalaran dan analisis.
D	35-49	Laporan disusun tanpa melihat keselarasan antara cara pendekatan, penalaran, analisis dan pemodelan.
E	<35	Laporan disusun tanpa konsep yang jelas, sekadar memenuhi kewajiban tugas

-softskill :

GRADING SCHEME

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	>80	Media yang dipilih membuat informasi lebih menarik tanpa mengurangi makna yang disampaikan.
B	65-80	Media yang dipilih dapat memudahkan penyampaian informasi.
C	50-64	Media yang dipilih sudah tepat namun kurang berhasil dalam penggunaannya.
D	35-49	Media yang dipilih kurang tepat dan menghambat penyampaian informasi.
E	<35	Tidak menggunakan media dalam berkomunikasi.

GRADING SCHEME

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	>80	Informasi yang disampaikan mampu menggugah kelas.
B	65-80	Informasi yang disampaikan dapat diterima kelas.
C	50-64	Informasi yang disampaikan membuat kelas dapat menangkap inti pesan.
D	35-49	Informasi yang disampaikan kurang dapat menggugah kelas dan inti pesan tidak dapat ditangkap kelas.
E	<35	Informasi yang diberikan tidak dapat menggugah dan membosankan.

LAMPIRAN :

7. Catatan kuliah.

8. Lembar kerja.

9. Bahan bacaan terpilih :

- a. **FAO.1978. *A Framework for Land Evaluation*.FAO Bull.No.22. Rome**
- b. **Marsh,W.M. 1991. *Landscape Planning, Environmental Applications*. John Wiley & sons.**
- c. **Randolph,J.2003. *Environmental Land Use Planning and Management*. Island Press.**
- d. **Santun Sitorus.2004. *Evaluasi Sumberdaya Lahan*.Tarsito.Bandung**
- e. ***Land Use Planning*. (www.itc.nl/~rossiter/teach/le/IntroToLandResourcesEvaluation)**
- f. ***Land Evaluation and Soil Assessment*. (www.agric.wa.gov.au/documents/29935/LESA.8.06.pdf)**

