



SLEEI
Strengthening Legal Education
in Eastern Indonesia



Working Paper 1

Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Hukum

July 2020

Laurens van Veldhuizen dan Daan Romein



KIT
Royal
Tropical
Institute



Ministerie van Buitenlandse Zaken



nuffic
meet the world



**Universiteit
Leiden**

Colophon

Makalah ini adalah bagian dari lima kertas kerja dari program “Strengthening Legal Education in Eastern Indonesia” yang ditulis sebagai rujukan materi utama untuk pelatihan para dosen (fakultas) hukum di Indonesia Timur. Setiap makalah membahas salah satu tema inti program SLEEI dan menjelaskan permasalahan yang muncul dalam usaha meningkatkan materi mata kuliah hukum yang berhubungan dengan kelima tema SLEEI. Makalah-makalah ini juga berisi berbagai saran praktis tentang bagaimana mengintegrasikan perbaikan-perbaikan tersebut ke dalam berbagai mata kuliah yang sudah ada. Kelima makalah ini menjadi nafas dalam menyusun buku panduan kegiatan program SLEEI dalam memperkuat pendidikan hukum. Makalah ini disusun oleh tenaga ahli dari Indonesia dan Belanda yang tergabung dalam program SLEEI. Semua makalah, informasi program, berbagai kegiatan yang dilakukan dan info terbaru dapat ditemui di website SLEEI [Bahasa](https://sleei.law.ugm.ac.id/)¹ and [English](https://www.universiteitleiden.nl/en/research/research-projects/law/strengthening-legal-education-in-eastern-indonesia)².

Dana dan koordinasi

Program SLEEI didanai oleh [NUFFIC’s Orange Knowledge Programme - ‘Security and Rule of Law in Indonesia’](https://www.nuffic.nl/en/subjects/institutional-collaboration-projects/)³ dan dikoordinasikan oleh Van Vollenhoven Institute of Leiden Law School, Leiden University.

Penerbit

Van Vollenhoven Institute for Law, Governance and Society, Leiden University

Penulis

Laurens van Veldhuizen (Senior advisor Royal Tropical Institute (KIT), Amsterdam) and Daan Romein (Ahli Pendidikan/Team leader Teacher Professional Development in Higher Education, Leiden University)

Cover photograph

Leaves of Eastern Indonesia’s iconic lontar palm. Photo: J. Vel

© 2020 VVI/Authors.

All rights reserved. Without limiting the rights under copyright reserved above, no part of this report may be reproduced, stored in or introduced into a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means (electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise) without the written permission of both the copyright owner and the author(s) of the report.

¹ <https://sleei.law.ugm.ac.id/>

² <https://www.universiteitleiden.nl/en/research/research-projects/law/strengthening-legal-education-in-eastern-indonesia>

³ <https://www.nuffic.nl/en/subjects/institutional-collaboration-projects/>

Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan

Apa itu pembelajaran interaktif?

Banyak materi perkuliahan hukum di Indonesia dirancang menggunakan presentasi Power Point yang panjang dan komprehensif, yang dapat berisi 50 sampai 100 slide. Yang dimaksud dengan pembelajaran interaktif mengacu pada seluruh usaha dari dosen, guru, atau pelatih untuk keluar dari bentuk komunikasi satu arah antara guru dan mahasiswa, serta melibatkan diri dalam suatu bentuk percakapan/dialog dan interaksi dengan para mahasiswa.

Pembelajaran interaktif adalah sebuah bentuk pembelajaran yang dapat memberi kesempatan bagi para mahasiswa untuk dapat terlibat secara aktif daripada sekedar menjadi pelajar yang pasif. Pelajar yang pasif bisa saja membuat catatan dalam sebuah perkuliahan, tetapi seringkali catatan tersebut tidak terstruktur dengan baik dan dosen pun tidak dapat mengetahui apa yang dicatat oleh para mahasiswa tersebut. Ketika mereka belajar untuk menghadapi ujian, mereka hanya membaca ulang catatan mereka dan berusaha menguasai seluruh materi dalam saat-saat terakhir menjelang ujian, dan seringkali hal ini sudah cukup untuk membuat mereka lulus dalam ujian. Akan tetapi, pelajar yang aktif akan dipandu oleh dosennya untuk dapat merefleksikan apa yang telah mereka dengar, menata materi perkuliahan tersebut untuk diri mereka sendiri, bertanya, dan mencoba menghubungkan materi tersebut dengan apa yang mereka ketahui dalam praktik hukum.

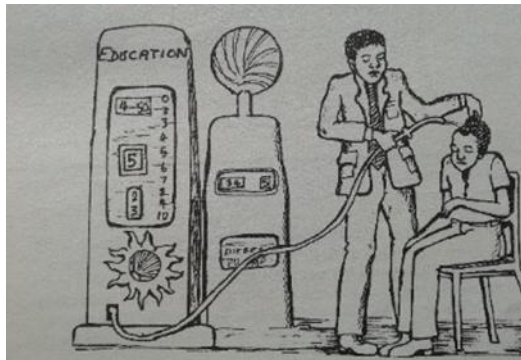
Presentasi memiliki peran yang cukup penting dalam proses pendidikan di universitas jika dilaksanakan dengan baik, dengan cara tidak terlalu panjang dan menggunakan pendukung visual seperti *Power Point*. Pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dari "perkuliahan" ketika interaksi dilakukan sejalan dengan materi presentasi, serta untuk melengkapi perkuliahan dengan bentuk pengajaran lain yang dapat meningkatkan pemahaman dari para mahasiswa.

Pembelajaran interaktif hanya dapat berjalan dengan baik apabila rancangan dasar, perencanaan dan penilaian dari sebuah perkuliahan dilakukan dengan baik. Materi ini juga akan merangkum beberapa panduan dasar untuk dapat membuat sebuah rancangan perkuliahan yang matang.

Kebutuhan akan interaksi dalam pendidikan bagi orang dewasa supaya efektif

Mahasiswa hukum di tingkat universitas bukanlah anak-anak lagi. Salah satu motivasi terbesar yang mendasari pentingnya pengajaran yang lebih interaktif didasarkan pada **pemahaman**

akan bagaimana orang dewasa belajar. Gambar di bawah ini menunjukkan bagaimana orang dewasa **tidak belajar** tetapi bagaimana seringkali pendidikan formal dilakukan.⁴



Sebaliknya, bukti-bukti menunjukkan bahwa orang dewasa akan belajar dengan sangat baik ketika beberapa syarat berikut terpenuhi:⁵

Orang dewasa belajar dengan sangat baik apabila pembelajarannya:

Dilakukan secara otonom dan diarahkan sesuai keinginan diri sendiri

Diarahkan pada sebuah tujuan yang jelas

Relevan dan dapat diterapkan

Memperhitungkan pengalaman para mahasiswa

Sesuai dengan gaya belajar para mahasiswa

Sebagai seorang pengajar, anda dapat melakukan:

Melibatkan para mahasiswa dalam proses pembelajaran; apa yang ingin mereka capai dengan mengikuti kelas tersebut?

Menunjukkan gambaran besar dari sebuah pembelajaran sedari awal, apa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta hasil yang diharapkan oleh para mahasiswa

Menggunakan contoh kasus dan permasalahan yang praktis, serta menggunakan situasi pembelajaran yang nyata dialami dalam kehidupan sehari-hari

Menyadari bahwa para mahasiswa memiliki pengalaman terkait topik tersebut, memikirkan pengalaman apa yang mungkin dimiliki oleh mahasiswa; menghubungkan pengalaman tersebut dengan perkuliahan

Mengajar dengan menggunakan berbagai metode

⁴ Hope et al, 1984.

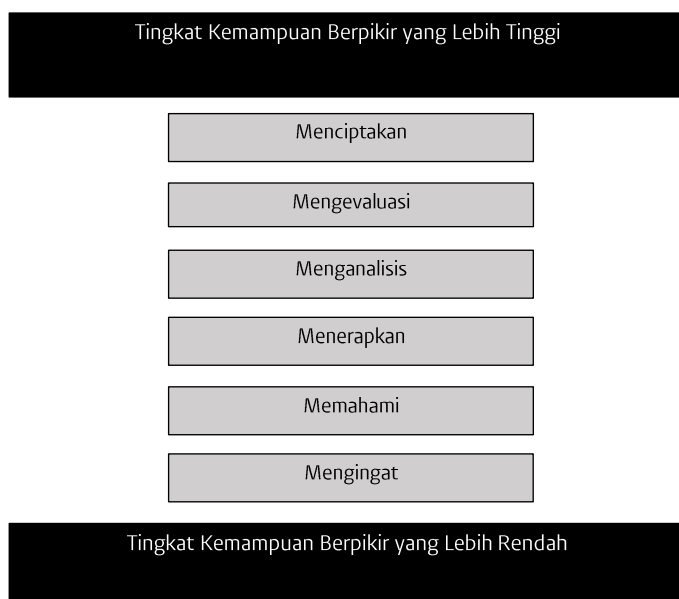
⁵ Diadaptasi dari Shorlin, tanpa tanggal

Dilakukan secara aktif	Membuat berbagai cara untuk memberi kesempatan refleksi dan melakukan interaksi
Memberi feedback ke mahasiswa	Memberi masukan pada waktu yang tepat, baik positif dan negatif
Dilakukan dengan penuh rasa menghargai	Sopan, mempelajari nama mahasiswa, menunjukkan penghargaan dalam setiap kontribusi mahasiswa

Memberikan pendidikan yang sebisa mungkin sejalan dengan panduan di atas tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi dosen dan mahasiswa. Sedangkan pembelajaran satu arah saja memberi tingkat retensi yang sangat rendah.

Pembelajaran interaktif dan kompetensi profesional dari Sarjana Hukum

Pembelajaran interaktif dilakukan juga untuk memenuhi kebutuhan dalam menyiapkan mahasiswa dalam menghadapi berbagai tantangan di dunia profesi hukum. Hanya dengan mendengarkan dosen, membuat catatan, dan membaca ulang catatan tersebut untuk ujian dapat mengantarkan mahasiswa untuk lulus ujian tetapi sama sekali tidak menyiapkan mereka untuk memenuhi tuntutan profesi di bidang hukum. Mahasiswa harus dapat secara langsung menerapkan gagasan-gagasan yang disampaikan di kelas. Secara umum, hukum adalah sebuah disiplin ilmu yang aktif, di mana lulusannya harus dapat berpikir kreatif dan mencari solusi bahkan dalam situasi yang sangat sulit sekalipun. Penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa perlu mengembangkan tingkat kemampuan berpikir yang paling tinggi sebagaimana ditunjukkan dalam diagram berikut (Bryson, 2013).



Kemampuan untuk dapat berpikir kritis dan analitis adalah kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh lulusan fakultas hukum untuk dapat melakukan praktik hukum di mana pun mereka bekerja. Bentuk pembelajaran interaktif memainkan peranan yang penting dalam membangun kompetensi tersebut, bahkan dalam situasi perkuliahan berbasis kelas besar sekalipun. Sebaliknya, pendekatan pasif dalam pembelajaran justru bertentangan dengan realitas dunia hukum yang sudah menunggu para mahasiswa.

Metode praktis untuk pembelajaran interaktif

Ada banyak cara untuk membangun interaksi dengan mahasiswa dan memacu cara berpikir kritis dan memproses permasalahan yang dibahas. Beberapa metode dan alat-alat yang paling praktis dan efektif dalam perkuliahan yang lebih besar dan untuk memacu refleksi dan cara berpikir kritis mahasiswa hukum antara lain:

- *Membangun interaksi selama presentasi.* Ada banyak cara untuk melakukan hal ini dengan baik (Lampiran 1 memberikan daftar 37 cara berinteraksi di dalam perkuliahan berdasarkan *USF Academy for Teaching & Learning Excellence*, tanpa tanggal). Interaksi akan sangat terfasilitasi apabila presentasi itu sendiri dibuat dengan baik, dengan menggunakan presentasi *Power Point (PPT)* yang efektif (Lampiran 2).
- *Curah pendapat (Brainstorming) dan berdengung (Buzzing)* adalah sebuah metode untuk menggerakkan dan mengatur gagasan, pandangan, atau pengalaman mahasiswa dalam suatu topik tertentu dengan cepat. Yang dimaksudkan dengan “berdengung” adalah beberapa menit di mana mahasiswa berdiskusi dengan 1 atau 2 temannya sesuai dengan topik yang diberikan oleh dosen. Terdapat beberapa metode cepat untuk mengumpulkan tanggapan mahasiswa dan untuk tanggapan yang lebih terstruktur akan membutuhkan waktu yang lebih lama (Lampiran 3).
- *Studi Kasus.* Sebuah bentuk pengajaran yang sangat penting untuk pendidikan hukum yang tidak hanya memberi ruang bagi mahasiswa untuk terlibat aktif dan berinteraksi tetapi juga memacu analisis kritis. Sebuah studi kasus dapat berupa deskripsi dalam beberapa kalimat dari sebuah contoh umum atau berupa 1-3 halaman uraian yang menjelaskan situasi yang lebih rumit dari sebuah contoh. Mahasiswa dapat diminta untuk menganalisis kasus tersebut secara individu ataupun berkelompok untuk menanggapi satu atau lebih pertanyaan yang sudah disusun. Lampiran 4 memberikan panduan dan literatur lebih banyak yang dapat digunakan dalam menyiapkan dan melaksanakan studi kasus.
- *Bermain peran dan peradilan semu:* Sebuah kasus dalam situasi tertentu, masalah atau dilema dapat dipelajari dan dianalisis dengan cara membuat sebuah permainan peran yang di mana mahasiswa diminta mengambil peran sebagai salah satu pihak yang terlibat dan berperan serta membuat pilihan dalam pengambilan posisi tersebut. Peradilan semu adalah bentuk yang lebih dikembangkan lagi di mana permainan peran disituasikan dalam sebuah ruang peradilan. Diskusi setelah permainan peran selesai atas apa yang dilakukan oleh para pihak dan pilihan-pilihan yang dibuat akan menjadi bagian yang penting dari proses tersebut. Lampiran 6 memberikan panduan dalam menyiapkan dan melaksanakan studi kasus peradilan semu.
- *Penugasan dalam kelompok:* Kelompok kecil mahasiswa (3-6) dibentuk untuk bersama-sama mengerjakan sebuah penugasan atau menjawab satu paket pertanyaan yang harus dikerjakan dengan menggunakan materi dari perkuliahan tersebut. Kerja kelompok yang

sesungguhnya dapat dilakukan di ruang perkuliahan, contohnya dengan mahasiswa berkelompok dengan temannya yang duduk berdekatan, atau di luar jam perkuliahan. Penugasan dapat berupa menyusun pendapat terhadap sebuah isu yang disampaikan oleh dosen di kelas sampai ke penugasan yang lebih rumit yang membutuhkan penggunaan unsur-unsur dalam materi pembelajaran.

- *Interaksi berbasis TIK menggunakan telepon genggam, atau komputer laptop.* Dengan menggunakan salah satu aplikasi yang ada, dosen dapat meminta mahasiswa untuk menjawab pertanyaan melalui telepon genggam atau komputer laptop yang dapat diproses seketika itu juga dan semuanya dapat melihat. Cara ini dapat digunakan untuk menanyakan pertanyaan singkat, akan tetapi ketertarikan mahasiswa akan meningkat apabila dibuat dalam format kuis bagi kelompok-kelompok kecil atau permainan lainnya. Interaksi tersebut memerlukan konektivitas jaringan di ruang perkuliahan yang baik, dan dibutuhkan mahasiswa dengan telepon genggam pintar dan kemampuan untuk menggunakan aplikasi kuis yang cukup, serta dosen yang menguasai aplikasi TIK. Lihatlah Lampiran 7 dengan daftar aplikasi yang bisa digunakan dan panduannya.

Semua interaksi yang efektif bermula dari menyusun pertanyaan yang baik untuk mahasiswa. Pentingnya menyiapkan hal tersebut dengan baik tidak dapat dilebih-lebihkan. Lampiran 5 memberi panduan dan contoh untuk menyusun pertanyaan yang baik yang akan memacu interaksi. Agar pertanyaan dapat menjadi efektif, pertanyaan tersebut harus jelas (hindari penggunaan kata-kata dan konsep yang tidak lazim), memancing, dan menantang. Sebagai contoh, sebuah pertanyaan seperti "apakah semuanya sudah jelas?" adalah membingungkan, tidak memacu pola pikir aktif dari mahasiswa. Penyusunan pertanyaan yang lebih baik adalah "bagaimana anda dapat mengaplikasikan aturan ini dalam kasus yang diberikan?"

Dasar penyusunan perkuliahan dan penilaian

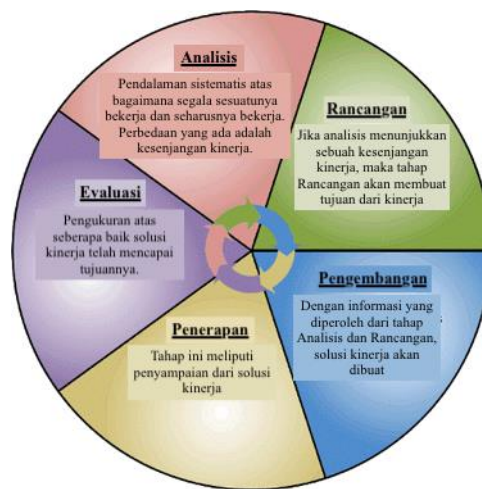
Sebagaimana sudah dijelaskan, untuk dapat menghubungkan antara metode dan alat-alat pembelajaran interaktif dalam perkuliahan dengan efektif, dosen perlu memiliki dasar penyusunan perkuliahan dan penilaian yang sistematis.

Pertimbangan pertama dan yang utama adalah pentingnya *Peruntukan yang Konstruktif* (*Constructive alignment*) (Biggs & Tang 2011). Ide utamanya adalah tujuan pembelajaran dari perkuliahan, metode dan materi perkuliahan serta mekanisme penilaian bagi mahasiswa harus saling berkesesuaian, memiliki harmoni dan berkesinambungan seperti berikut ini:



Hal ini mengantarkan pada pertanyaan mengenai rancangan perkuliahan seperti: Apakah tujuan pembelajaran sudah dengan jelas disusun, juga bagi mahasiswa? Apakah metode pengajaran yang digunakan adalah yang terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran? Apakah cara dan bentuk penilaian bagi mahasiswa sudah sesuai untuk menilai tujuan pembelajaran tersebut?

Kedua, *dasar-dasar rancangan perkuliahan* perlu dipertimbangkan. Sebuah rancangan yang baik menggunakan sebuah proses sirkular yang mengikuti Analisis (*Analysis*), Rancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Penerapan (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluate*), yang disebut juga dengan *pendekatan ADPPE (ADDIE)*. (Strickland, 2006)



Bagian analisis sering dilupakan dan berakibat pada rancangan perkuliahan yang kurang baik. Analisis seharusnya meliputi analisis terhadap kesenjangan kinerja mahasiswa: apa yang perlu mereka ketahui dan apa yang sekarang mereka ketahui. Apakah kita perlu untuk mengkaji ulang asumsi kita atas apa yang mahasiswa ketahui? Mencari informasi lebih banyak atas apa yang mereka ketahui? Dan apakah hubungan antara satu perkuliahan dengan yang lainnya dalam kurikulum? Perkuliahan tidak seharusnya dipandang sebagai kelompok-kelompok terpisah. Dosen perlu menunjukkan atau membuat hubungan dengan perkuliahan yang lainnya.

Yang ketiga, sebuah rancangan perkuliahan yang baik dimulai dengan menyusun *tujuan-tujuan pembelajaran (Learning outcomes)*. Tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang dibuat secara rinci dan terukur (SMART), atas apa yang mahasiswa akan ketahui dan/atau dapat dilakukan sebagai hasil dari telah diselesaikannya perkuliahan dengan baik. Tujuan pembelajaran yang baik harus berkaitan dengan tingkah laku/tindakan mahasiswa di akhir perkuliahan dan hanya menggunakan satu kata kerja dan satu tingkat kognitif saja. Tujuan pembelajaran tersebut tidak boleh hanya mengulang atau mencontoh isi materi perkuliahan saja dan harus menghindari penggunaan kata-kata kerja berikut:

Kata-kata kurang baik yang perlu dihindari untuk digunakan sebagai tujuan pembelajaran kognitif!

tahu belajar menambah	sangat tahu berpikir kritis memperluas horison	mengerti mendekati menangkap pentingnya [...]	menghargai meningkatkan	menjadi berkembang
-----------------------------	--	---	----------------------------	-----------------------

Biasanya, satu perkuliahan memiliki 5-7 tujuan pembelajaran.

Tantangan dalam menerapkan pembelajaran interaktif dan bagaimana mengatasinya

Dalam penerapannya, banyak tantangan untuk menerapkan interaksi mahasiswa yang aktif dalam pengajaran di tingkat universitas (*USF Academy for Teaching & Learning Excellence*. Tanpa tanggal b.). Hal ini dapat berkaitan dengan konteks pengajaran dalam kelompok besar, kapasitas dosen dan pembatasan yang diterapkan oleh kurikulum universitas. Se jauh menyangkut konteks pengajaran, tidak dikenalnya banyak orang di dalam kelompok-kelompok mahasiswa yang besar dapat membatasi interaksi; posisi kursi statis yang dapat menghalangi mahasiswa untuk membentuk kelompok dan berdiskusi; mengawasi sejumlah besar mahasiswa juga terlalu sulit sehingga mahasiswa bisa saja tidak mengikuti arahan yang diberikan. Dalam tingkat institusi, jumlah materi yang perlu disampaikan dapat menjadi terlampaui banyak sehingga tidak ada waktu untuk interaksi mahasiswa yang konstruktif; ujian akhir semester juga sering tidak mencakup penilaian terhadap mahasiswa yang bekerja secara berkelompok-kelompok, sehingga menurunkan ketertarikan mereka.

Dengan sedikit kreativitas, banyak dari tantangan-tantangan tersebut dapat diatasi, dan seringkali oleh dosen sendiri.⁶ Sebagai contoh: pikirkanlah cara bagi anda dan mahasiswa anda untuk mempelajari nama dengan wajah mereka; membentuk kelompok dengan hanya menghadap ke teman di sebelah mereka; menerima bahwa mahasiswa terkadang memang keluar dari arahan tetapi menunjukkan kepada mereka bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi nilai mereka; menciptakan waktu untuk berinteraksi dengan mengatur materi perkuliahan di kelas hanya pada pokok inti saja dan bagian-bagian yang lain diserahkan pada mahasiswa untuk belajar di luar kelas; berdiskusi dengan rekan dosen lain untuk menemukan pemahaman sehingga keterlibatan mahasiswa dalam sesi interaktif dapat menjadi bagian dari penilaian-akhir semester.

Ketentuan-ketentuan akhir bagi dosen universitas

SLEEI bertujuan agar dosen yang mengajar perkuliahan hukum di tingkat universitas dapat meningkatkan penggunaan metode pembelajaran interaktif dan menerapkannya dengan baik. Untuk itu dosen-dosen:

⁶ Interactive Teaching in Large Lectures: Challenges and solutions: dari USF| Academy for Teaching & Learning Excellence.

- Perlu memahami dan menerima pentingnya berbagai bentuk pembelajaran interaktif sebagai sebuah cara untuk meningkatkan kualitas/efektivitas pengajarannya;
- Mengetahui atau memiliki akses ke metode pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan dan sesuai dengan kapasitas masing-masing dosen;
- Memiliki kemampuan untuk mengembangkan, menyesuaikan, dan menggunakan metode-metode tersebut dengan baik;
- Mengembangkan kepercayaan diri untuk menggunakan metode pembelajaran interaktif; dan
- Secara umum dapat merancang dan merencanakan perkuliahan menggunakan dasar-dasar rancangan perkuliahan; sehingga
- Dapat membuat perubahan dalam tujuan pembelajaran dan prosedur penilaian mahasiswa sesuai dengan peningkatan penggunaan metode pembelajaran interaktif.

Pelatihan bagi dosen dalam pembelajaran interaktif

Dalam pelatihan bagi dosen untuk meningkatkan penggunaan pembelajaran interaktif, strategi utama dan yang paling meyakinkan adalah pelatih sendiri menerapkannya dalam proses pelatihan itu. Mengajar mahasiswa di kelas tidak sepenuhnya sama dengan melatih dosen-dosen dalam sebuah workshop, akan tetapi banyak prinsip-prinsip utama dan metode-metode dapat diterapkan dalam kedua konteks tersebut. Apabila anda menerapkan apa yang anda sampaikan dan dosen-dosen menikmati prosesnya, hal ini bisa menjadi sebuah motivasi besar bagi mereka untuk juga mencobanya di kelas mereka masing-masing.

Saran-saran lebih lanjut dalam melatih dosen-dosen dalam pembelajaran interaktif meliputi:

- Tunjukkan dan bahas kartun mengenai persepsi umum terhadap pendidikan bagi orang dewasa dari paper ini : Bertanyalah pada para peserta tentang apa yang ditunjukkan oleh kartun itu, dan apa yang mereka lihat di dalamnya? Apakah mereka berpikir bahwa ini adalah sebuah gambaran yang baik dari sebuah pendidikan bagi orang dewasa yang efektif? Jika tidak, mengapa? Apa implikasinya bagi mengajar mahasiswa?
- Dalam membahas unsur-unsur pembelajaran interaktif: Mintalah dan ulaslah hal-hal yang saat ini diterapkan oleh para peserta, - bagaimana mereka melakukan hal itu sekarang. Bagikanlah pengetahuan dari materi ini dan mintalah para peserta untuk merefleksikan tentang apakah dan bagaimana mereka dapat meningkatkan hal-hal yang saat ini mereka terapkan.
- Menciptakan kesimpatan bagi para dosen untuk melatih diri keinteraktifan tersebut dalam latihan itu sendiri. Latihan itu merupakan sebuah lingkungan yang nyaman untuk mencoba mempraktekkan pembelajaran, misalnya dalam bentuk latihan "*praktek pendidikan*". Berdiskusilah pada akhir tiap kegiatan "praktek" itu apa yang sudah berjalan dengan baik dan apa yang belum. Lampiran 8 menyediakan sebuah formulir dengan pertanyaan-pertanyaan untuk membantu mengamati latihan praktek tersebut.

- Simpulkanlah latihan pembelajaran interaktif dengan meminta para dosen untuk melakukan sebuah rencana tindak lanjut: Apakah mereka tertarik untuk mencoba metode dan alat-alat pembelajaran interaktif yang baru? Yang manakah? Apakah mereka memerlukan dukungan lebih lanjut mengenai hal tersebut?

Saran-saran untuk menjadi pelatih yang lebih efektif terdapat di Lampiran 9 yang telah merangkum keterampilan utama dan peranan dari seorang pelatih pembelajaran interaktif.

Referensi

Biggs & Tang, 2011:

https://www.heacademy.ac.uk/sites/default/files/resources/id477_aligning_teaching_for_constructing_learning.pdf

Bryson, J.C. 2013. Engaging adult learners: Philosophy, Principles and Practices.

<http://northernnc.on.ca/leid/docs/engagingadultlearners.pdf>.

Hope, A. Timmel S. and Hodzi C. (1984), Training for Transformation: a handbook for community workers. Mambo Press, Gweru, Zimbabwe.

Shorlin S (undated). Principles of Adult Learning: Summary. Based on Collins, J. (2004). Education techniques for lifelong learning: principles of adult learning. Radiographics, 24(5), 1483-9.

Strickland, A.W. 2006. ADDIE. Available at: <http://ed.isu.edu/addie/index.html>

USF Academy for Teaching & Learning Excellence. Undated. Interactive Techniques, Instructor Action: Lecture.

USF Academy for Teaching & Learning Excellence. Undated b. Interactive Teaching in Large Lectures: Challenges and solutions

Bacaan lebih lanjut

Butcher, C., Davies, C. and Highton, M. 2006. Designing learning: From module outline to effective teaching. Routledge, Oxon, UK.

Leise L.D. 2018. The teaching of Philosophy of Law and the Case-Method: Some considerations on its challenges in Latin America. Revista de Estudos Constitucionais, Hermenêutica e Teoria do Direito (RECHTD) 10(2): 109-115, maio-agosto 2018

Oprea C.L. 2014. Interactive and creative learning of the adults. Procedia - Social and Behavioral Sciences 142 (2014) 493 – 498.

Smith, M. K. (2001, 2010). David A. Kolb on experiential learning: The encyclopedia of pedagogy and informal education. [<https://infed.org/mobi/david-a-kolb-on-experiential-learning/>. Retrieved: 4 May 2020.

Daftar lampiran dan materi pendukung

(Tersedia dalam *SURFDrive/content/interactive teaching/materials* bagi peserta SLEEI)

1. Daftar teknik interaksi untuk digunakan sebagai bagian dari perkuliahan
2. Bagaimana cara membuat *PowerPoint* yang efektif dan menarik
3. Rangkuman panduan untuk menggunakan dan memfasilitasi "dengungan"
4. Bagaimana cara untuk mengembangkan dan menulis studi kasus yang efektif
5. Cara-cara terbaik untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan yang dapat memicu untuk pembelajaran interaktif
6. Peradilan semu dan kegunaannya dalam pendidikan hukum
7. Membangun interaksi menggunakan TIK yang berdasarkan *web*: Perangkat lunak dan contohnya
8. Formulir pengamatan dalam pelatihan atau latihan pendidikan
9. Rangkuman kemampuan-kemampuan pelatih pembelajaran interaktif