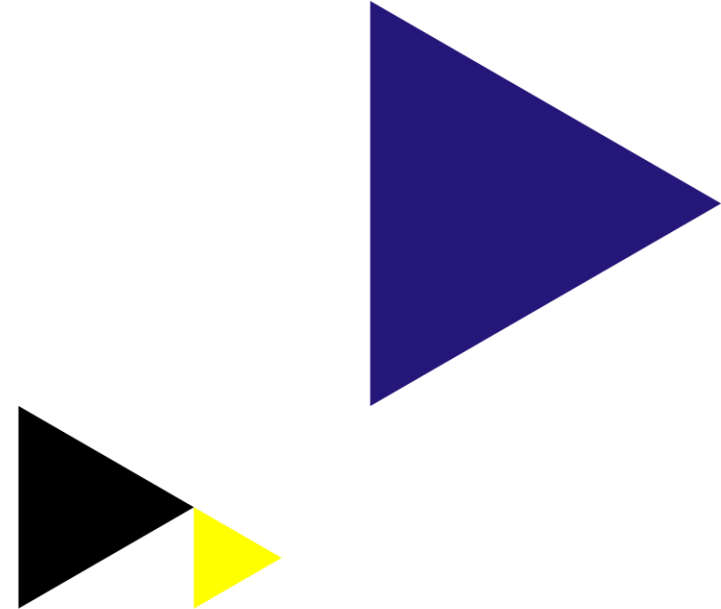


Lingkungan Pembelajaran Campuran

Klip pengetahuan 1 dalam seri lebih lanjut
tentang bagaimana meningkatkan pendidikan
kewirausahaan



LMSINDO – Link and Match SMK in Indonesia





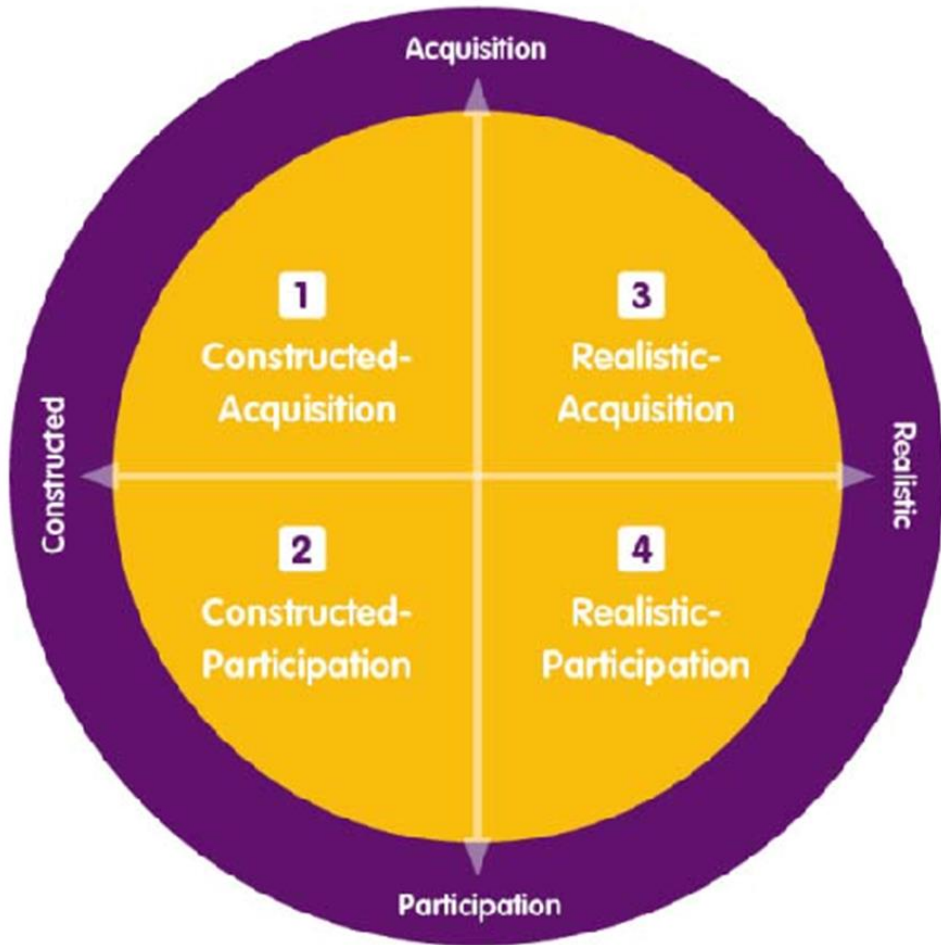
Lingkungan Pembelajaran Campuran

- Apakah itu lingkungan pembelajaran campuran?
- Contoh
- Manfaat dan persyaratan
- Penugasan

Pandangan tradisional tentang belajar dan bekerja



Perspektif baru

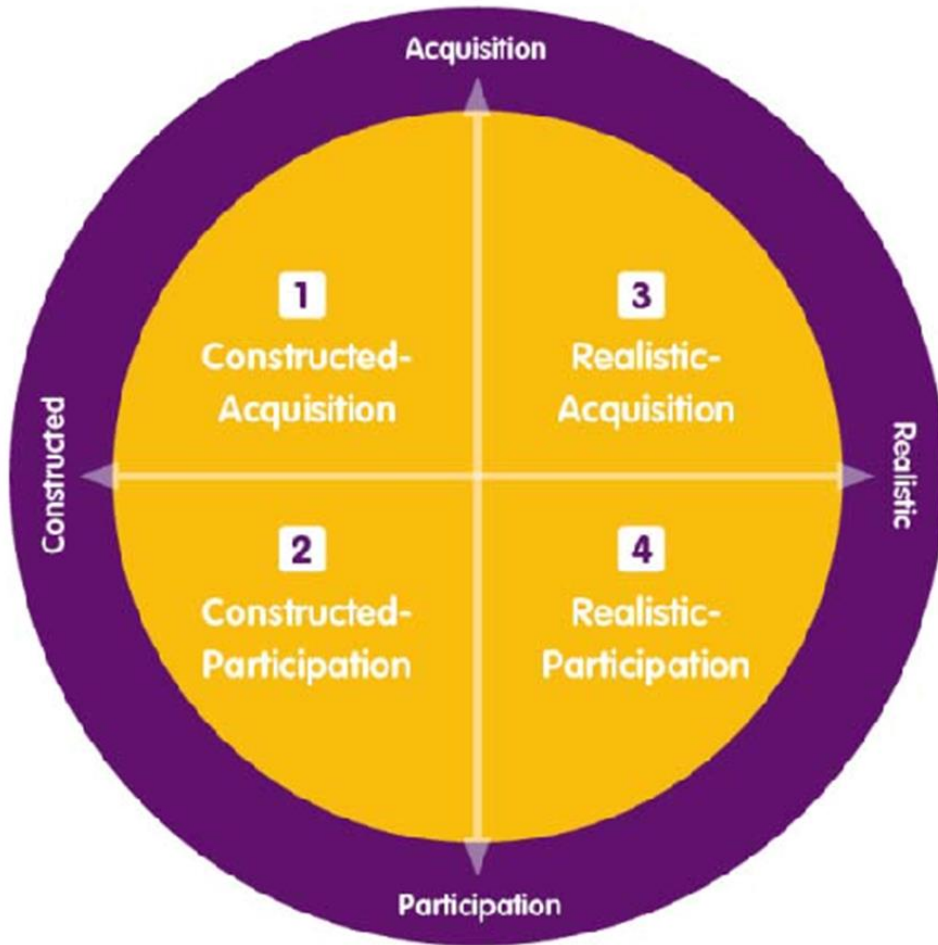


Klarifikasi dimensi

- Akuisisi: untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan
- Partisipasi: di tempat kerja, di pertanian
- Realistis: dalam kehidupan nyata, seperti saat magang
- Yang dibangun: simulasi dunia nyata



Perspektif baru



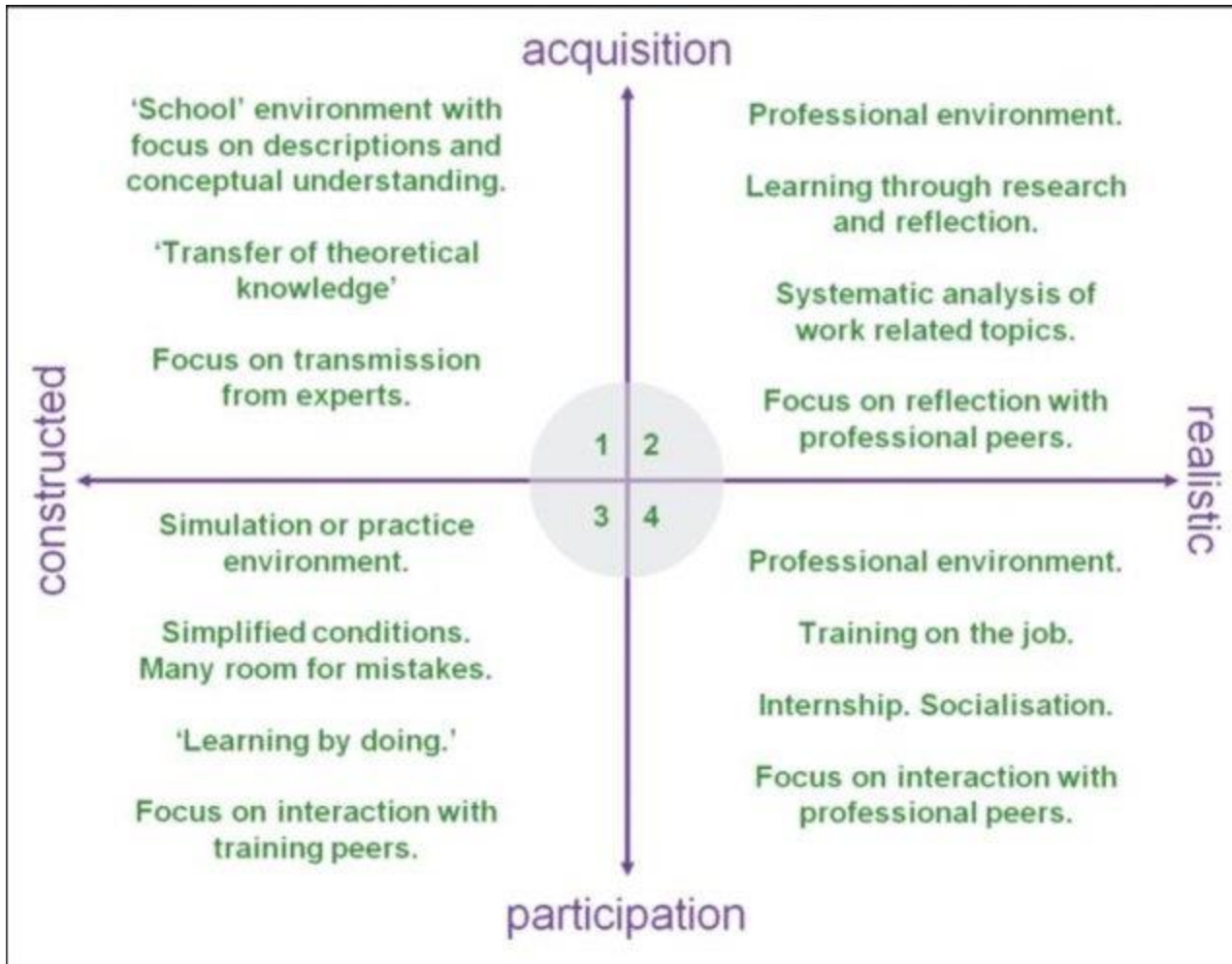
Contoh partisipasi yang dibangun (2)



Contoh akuisisi realistis (3)

Saat memperkenalkan kewirausahaan, mulailah modul dengan kunjungan ke perusahaan yang ada;

Ketika berbicara tentang perilaku kewirausahaan, undang seorang pengusaha dan biarkan siswa mewawancarai orang ini tentang apa yang membuatnya menjadi seorang pengusaha.



Manfaat dari lingkungan pembelajaran campuran

- Rancangan lingkungan pembelajaran campuran merupakan sarana untuk memperkuat kolaborasi antara pendidikan, sektor pertanian dan pemerintah;
- Kegiatan belajar-mengajar, termasuk penugasan, menjadi lebih bermakna bagi siswa (dan itu mengarah pada lebih banyak motivasi);
- Siswa menjadi lebih siap untuk kehidupan kerja;
- Partisipasi yang lebih aktif di pihak siswa.

Apa yang diharapkan dari Anda?

- Kemauan untuk menjangkau sektor pertanian dan berbagai pemangku kepentingan di sektor ini;
- Kreativitas dalam desain lingkungan pembelajaran campuran;
- Keterampilan melatih: bantulah siswa untuk menemukan jawaban, jangan beri mereka jawaban!;
- Mampu menentukan kriteria untuk evaluasi penugasan, tetapi juga memungkinkan berbagai jawaban atau solusi.

Penugasan dan tindak lanjut

- Slide berikutnya berisi penugasan untuk setiap universitas atau sekolah; Anda diminta merancang kegiatan belajar mengajar di kuadran 2 atau 3.
- Saya meminta Anda untuk mengembangkan lebih lanjut penugasan tersebut sebelum akhir bulan Januari (karena Corona, jika mungkin jadwal tidak layak, beri tahu saya jika itu masalahnya)
- Idealnya Anda juga menerapkan tugas itu dalam pelajaran Anda
- Di bulan Januari/Februari, Ibu Rara Dewayanti akan mengadakan zoom meeting untuk semua institusi tempat kami dapat berbagi pengalaman.

Jika Anda memiliki pertanyaan, jangan ragu untuk menghubungi saya:
h.s.van.de.Kuilen@hva.nl
atau via whats app: +31 683855692

Penugasan Polbangtan Bogor (kuadran 3 - akuisisi realistis)

Melakukan bisnis seringkali merupakan proses yang lurus atau linier dan pengusaha terkadang 'mencari dalam kegelapan'. Tujuan dari penugasan ini adalah untuk merangsang kreativitas dan keterampilan memecahkan masalah.

- Kumpulkan setidaknya dua masalah aktual (masalah dalam melakukan bisnis) dari para wirausahawan yang mereka belum ketahui jawabannya.
- Proses masalah tersebut menjadi studi kasus sekitar. 250 kata.
- Biarkan siswa menemukan solusi untuk masalah ini (dalam kelompok)
- Tetapkan setidaknya tiga standar untuk mengevaluasi solusi. Standar ini dapat berhubungan dengan 1) kelayakan; 2) kreativitas (atau inovasi); 3) pengetahuan tentang sektor ini. (standar lain juga dimungkinkan).

Penugasan UNDANA (kuadran 3 - akuisisi realistis)

Tujuan dari tugas ini adalah untuk membawa kewirausahaan kedalam universitas dan memulai dengan beberapa keterampilan jejaring. Tugas ini dapat menjadi pengenalan kewirausahaan

- Kumpulkan (atau biarkan siswa) mengumpulkan kisah bisnis kehidupan nyata dari pengusaha lokal (kecil dan besar, kisah sukses dan kisah kegagalan). Cobalah untuk mengumpulkan setidaknya 4 cerita. Ini dapat dilakukan secara berkelompok, misal dalam kelompok beranggotakan empat orang, biarkan setiap siswa mengumpulkan satu cerita (nyata!). (Juga merupakan opsi untuk mengundang pengusaha ke universitas untuk menceritakan kisah mereka)
- Berdasarkan cerita-cerita ini, biarkan siswa mengidentifikasi faktor-faktor sukses di berbagai tingkatan, seperti keuangan, keterampilan pribadi pengusaha, produk, penjualan, dll.
- Karenanya, biarkan siswa membandingkan temuan mereka dengan apa yang dikatakan tentang kewirausahaan dalam modul dan biarkan mereka merumuskan 2-3 nasihat bagi para pengusaha.

Penugasan SMKPP Kupang (kuadran 2 - partisipasi terbangun)

Tujuan dari tugas ini adalah untuk menjangkau sektor, untuk membekali siswa dengan beberapa keterampilan jejaring, untuk memberi mereka gambaran umum tentang bisnis dan untuk mengevaluasi keterampilan bisnis pribadi mereka (dalam kaitannya dengan apa yang telah mereka lakukan selama hari itu.). Penugasan ini cocok untuk siswa kelas 1 atau mata kuliah pengantar.

- Temukan pengusaha (kecil) yang bersedia menerima sekelompok kecil siswa (+/- 3) untuk satu hari.
- Mahasiswa diharapkan dapat membantu pengusaha pada hari itu, dengan balikan mahasiswa juga mendapatkan gambaran yang baik mengenai bisnisnya.
- Di penghujung hari, mintalah siswa untuk menulis evaluasi diri tentang sejauh mana mereka menilai keterampilan bisnis mereka sendiri dalam kaitannya dengan apa yang telah mereka lakukan selama hari itu.
- Tetapkan standar untuk menilai evaluasi diri ini.

Penugasan SMK Waibakul (serupa dengan Polbangatan: kuadran 3 - akuisisi realistis)

Melakukan bisnis seringkali merupakan proses yang lurus atau linier dan pengusaha terkadang 'mencari dalam kegelapan'. Tujuan dari penugasan ini adalah untuk merangsang kreativitas dan keterampilan memecahkan masalah.

- Kumpulkan setidaknya dua masalah aktual (masalah dalam melakukan bisnis) dari para wirausahawan yang mereka belum ketahui jawabannya.
- Proses masalah tersebut menjadi studi kasus sekitar. 250 kata.
- Biarkan siswa menemukan solusi untuk masalah ini (dalam kelompok)
- Tetapkan setidaknya tiga standar untuk mengevaluasi solusi. Standar ini dapat berhubungan dengan 1) kelayakan; 2) kreativitas (atau inovasi); 3) pengetahuan tentang sektor ini. (standar lain juga dimungkinkan).