

PEDOMAN UMUM KEGIATAN PRAKTIKUM

A. RUANG LINGKUP KEGIATAN PRAKTIKUM

Kegiatan kerja di laboratorium (*laboratory work*) lazimnya dilakukan untuk melatih mahasiswa dalam penguasaan kompetensi (*skills*) dalam bidang studi tertentu. Dalam konteks *laboratory work*, kompetensi lebih ditekankan pada apa yang dapat dilakukan oleh mahasiswa dan bukan hanya sekedar mengetahui (*competence is concerned with what people can do rather than they know*). Hal ini ditekankan pula dalam Buku Panduan Penjaminan Mutu UPI, yang menyatakan bahwa praktikum adalah kegiatan belajar mengajar dengan cara tatap muka antara dosen dan mahasiswa, yang menekankan pada aspek **psikomotorik**, kognitif, dan afektif dengan menggunakan peralatan di laboratorium yang dijadwalkan (Panduan Penjaminan Mutu UPI, 2006 : 152). Dalam aspek kognitif, ditekankan agar teori dapat diaplikasikan pada kondisi atau problema konkrit, sehingga kegiatan yang dilakukan ditekankan pada aspek latihan (Utomo dan Ruijter, 1999:109) Hal ini sejalan dengan teori belajar Gal'perin yang banyak diterapkan dalam proses belajar-mengajar di perguruan tinggi melalui Pendekatan Terapan (*Applied Approach*) yang merekomendasikan bahwa setelah mahasiswa diberikan orientasi (isi pengetahuan dan metodenya). Kemudian harus diikuti dengan latihan, dan umpan balik

Dalam panduan tersebut dinyatakan pula bahwa kegiatan praktikum ini merupakan bagian dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran selain tatap muka dan pemberian tes formatif. Secara eksplisit, kegiatan praktikum disebutkan sebagai bagian

dari kegiatan pemberian tugas kepada mahasiswa, seperti praktek di lab./bengkel kerja, praktek lapangan, kuliah kerja, maupun penelitian (Panduan Penjaminan Mutu UPI, 2006:140). Dengan demikian jelas bahwa mahasiswa dapat melakukan kegiatan prakteknya di dalam kampus (laboratorium), maupun di luar kampus dalam bentuk kegiatan praktek lapangan, kuliah kerja, maupun penelitian pada bidang kajian tertentu sesuai dengan kepentingannya

B. MEKANISME KERJA

Untuk kelancaran kegiatan praktikum, perlu dibuat pedoman yang memuat mekanisme kerja dengan rambu-rambu sebagai berikut.

1. Pada awal semester, dosen pengampu mata kuliah membuat usulan kegiatan praktikum, baik praktikum yang dilakukan di dalam kampus, di luar kampus. Usulan kegiatan mengacu kepada **desain instruksional** yang telah dikembangkannya. Dalam usulan tersebut harus secara jelas dan eksplisit dinyatakan **sasaran yang ingin dicapai/kompetensi yang diharapkan dimiliki mahasiswa, kegiatan yang akan dilakukan (misalnya simulasi, latihan, penelitian), peralatan yang diperlukan (alat peraga, media, job sheet) waktu dan tempat kegiatan, serta anggaran biaya yang diperlukan**. Contoh singkat format usulan kegiatan praktikum dapat dilihat pada lampiran I
2. Usulan kegiatan praktikum berserta desain instruksionalnya, diajukan kepada Ketua Laboratorium c.q Pengelola Bidang Praktikum, untuk dinilai kelayakannya, serta dialokasikan dananya untuk kegiatan tersebut. Bila usulan tersebut dianggap layak, maka kegiatan praktikum dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Sepenuhnya di bawah kendali dosen pengampu, dan koordinasi Bidang Praktikum

3. Diakhir semester, dosen pengampu mata kuliah harus membuat laporan kegiatan praktikum pada semester yang berjalan. Laporan dapat mengikuti format sebagaimana terlampir (Lampiran II). Laporan kegiatan praktikum didokumentasikan di Laboratorium.

Lampiran I : Contoh Singkat Usulan Kegiatan Praktikum

MATA : PENGAMBILAN KEPUTUSAN
SKS : 3
SMT : 7

A. Tujuan/Indikator (deskripsikan kompetensi yang diharapkan dimiliki mhs)

Kegiatan praktikum mata kuliah " Pengambilan Keputusan " ini memiliki tujuan sebagai berikut.

- (1) Mahasiswa memiliki keterampilan dalam menerapkan berbagai pendekatan/metode/teknik pengambilan keputusan.
- (2) Mahasiswa memiliki keterampilan memecahkan masalah /mengambil keputusan dalam dunia bisnis/koperasi.

B. Kegiatan Praktikum (deskripsikan kegiatan mahasiswa, misalnya melakukan simulasi, latihan, pengumpulan data dll.)

- (1) Simulasi pendekatan keprilakuan. Rincian teknik yang disimulasikan meliputi :
 - a. Brainstorming
 - b. Synectic
 - c. Consensus thinking
 - d. Delphi
 - e. Fish bowling
 - f. Didactic interaction

g. Collective bargaining

(2) Latihan/studi kasus pendekatan kualitatif, terdiri atas :

a. Pemecahan masalah (problem solving)

b. Analisis SWOT

(3) Latihan/studi kasus pendekatan kuantitatif

a. Linier programming

b. Tabel hasil (Pay-off table)

c. Diagram pohon keputusan

(4) Wawancara dengan Manajer Perusahaan/Koperasi mengenai metode/teknik pengambilan keputusan dalam organisasi perusahaan dan koperasi.

C. Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan dilakukan di dalam kampus/lab dan di luar kampus dengan rancangan sebagai berikut.

(1) Simulasi : 3 kali pertemuan kuliah di lab. Kampus

(2) Latihan/studi kasus : 3 kali pertemuan kuliah di lab. Kampus

(3) Wawancara dengan nara sumber Manajer Perusahaan/Koperasi di perusahaan/koperasi terpilih (1 perusahaan, 1 koperasi), yang ada di Kota Bandung, yang dilakukan menjelang akhir semester.

D. Peserta Kegiatan

(1) Mahasiswa program pendidikan Ekonomi Koperasi semester 7 sebanyak 65 orang

(2) Dosen pembimbing 2 orang

E. Biaya

Biaya kegiatan praktikum ini sebesar Rp 500.000 (lima ratus ribu rupiah) dengan rincian sebagai berikut.

(1) Penyusunan Rencana	: Rp 75.000
(2) Bahan-bahan (alat peraga/job sheet)	: Rp 125.000
(3) Transport mahasiswa	: Rp 200.000
(4) Pelaporan	: Rp 100.000
Jumlah	: Rp 500.000

Lampiran II : Contoh Format Laporan Kegiatan Praktikum

A. Pendahuluan

B. Pelaksanaan (deskripsikan secara rinci dan kronologis kegiatan yang telah dilakukan mahasiswa, manfaat kegiatan, pencapaian kompetensi oleh mahasiswa, dan kendala yang dihadapi)

C. Kesimpulan

- Lampiran : 1. Foto-foto (rekaman kegiatan)
2. Contoh (sampel) hasil pekerjaan mahasiswa

