

Desain Proyek Efektif: Menggunakan Pengetahuan **Pengambilan Keputusan**

Membuat Pilihan yang Baik

Pengambilan Keputusan adalah kemampuan yang penting dalam hidup. Kita membuat ratusan keputusan dalam sehari. Kebanyakan tidak terlalu penting dan tidak memiliki dampak yang lama pada kehidupan kita di mana yang lainnya dapat merubah kehidupan. Semua pengajar berusaha untuk membantu siswa menjadi pembuat keputusan yang baik.

Marzano (2005) menggambarkan langkah-langkah dari Pengambilan Keputusan yang baik:

- a. Pikirkan tentang alternatif sebanyak kau bisa.
- b. Pikirkan tentang poin baik dan buruk setiap alternatif.
- c. Pikirkan tentang kemungkinan dan kesuksesan dari alternatif yang terbaik.
- d. Pilih alternatif terbaik yang berdasarkan pada nilainya dan kemungkinan untuk sukses.

Mungkin, tahap paling penting dalam Pengambilan Keputusan adalah yang pertama, diikuti oleh respon alternatif. Orang sering sekali gagal dalam mempertimbangkan semua alternatif yang memungkinkan saat memikirkan keputusan. Mereka pikir, "Saya dapat melakukan x atau melakukan y ," tidak pernah berpikir bahwa ada kemungkinan z atau a , atau b atau bahkan a $1a$ atau a sb (Swartz 2000). Keputusan penting jarang sekali sederhana, dan alternatif terbaik mungkin hanya datang setelah pemikiran yang penuh kehati-hatian. Brainstorming adalah satu tehnik untuk menghasilkan jumlah respon alternatif yang besar untuk keputusan.

Saat kelompok alternatif yang masuk akal telah terkumpul, pembuat keputusan yang baik harus menimbang keuntungan dan kerugian masing-masing alternatif dalam rangka untuk membuat pilihan suara. Pengetahuan memainkan peran penting dalam tahap ini dalam membuat keputusan. Memiliki informasi lengkap sangatlah penting dalam Pengambilan Keputusan yang baik.

Siswa yang tidak dewasa seringkali berfokus pada konsekuensi jangka pendek dan mungkin akal gagal untuk mempertimbangkan efek dari pilihan mereka akan menggunakan milik yang lainnya. Hal itu juga merupakan karakter dari sifat manusia saat kita mendapatkan keputusan yang kita pikir masuk akal, kita biasanya mempertimbangkan hal yang lain dengan serius yang mungkin tidak mendukung keputusan kita, walaupun hal itu dapat dipercaya (Langer, 1989). "Komitmen kognitif dini terlihat seperti foto yang berarti daripada pergerakan yang membeku" (Swartz, 2000. h. 55).

Mengajarkan Pengambilan Keputusan

Secara tradisional, banyak guru mengakui bahwa mereka "mengajarkan" siswa mereka Pengambilan Keputusan dengan memberikan memberikan mereka jenis masalah "keputusan" untuk diselesaikan. Metode ini telah ditemukan untuk menjadi yang paling tidak efektif dalam menolong siswa mempelajari kemampuan untuk membuat keputusan yang baik (Swartz).

Pengarahan yang efektif dalam membuat keputusan termasuk mengidentifikasi kemampuan untuk menekankan dalam kegiatan belajar, atau tahap dalam proyek. Banyak kemampuan berbeda mungkin cocok, tetapi mengajarkan satu kemampuan

dalam satu waktu akan memproduksi hasil yang lebih baik. Swartz merekomendasikan menanyakan pertanyaan lisan saat siswa sedang menentukan pilihan, meminta mereka bekerja dalam kelompok kecil, membuat grafik organisasi untuk membimbing mereka dalam proses, dan menanyakan mereka untuk menggambarkan dan mencerminkan pada strategi mereka selama dan setelah membuat keputusan. Kemampuan diajarkan dalam cara ini paling mungkin di pindahkan ke situasi baru jika siswa diingatkan tentang strategi yang telah mereka pelajari di masa yang lalu saat mereka menghadapi keputusan yang baru.

Contoh Mengajarkan Pengambilan Keputusan

Dalam Teacher's Pet anak-anak mempelajari hewan yang berbeda dan habitat mereka untuk memilih peliharaan baru untuk guru. Unit ini memberikan banyak kesempatan bagi guru untuk mendiskusikan aspek dari Pengambilan Keputusan yang baik. Saat siswa menawarkan peliharaan yang memungkinkan, mereka dapat ditegaskan untuk berpikir mengenai konsekuensi jangka panjang dalam memilih peliharaan yang berbeda.

- Seberapa besar hewan peliharaan akan bertumbuh dan seberapa besar hewan peliharaan yang guru dapat miliki?
- Habitat seperti apa yang dibutuhkan oleh hewan peliharaan? Dapatkah guru menyediakan habitat yang benar? Apa yang akan terjadi jika hewan hidup di habitat yang salah dalam waktu yang lama?
- Perlakuan macam apa yang dibutuhkan oleh hewan? Dapatkah guru memberikan perlakuan yang benar? Apa yang akan terjadi pada hewan jika ia hidup pada waktu yang lama tanpa perlakuan yang benar?

Siswa sekolah menengah berpikir mengenai apa yang membuat seseorang menjadi pahlawan dalam unit Enduring Heroes. Unit ini memberikan siswa kesempatan untuk berpikir mengenai nilai dan cita-cita dalam kondisi dari pahlawan modern. Unit ini dapat menunjukkan seberapa berbeda orang-orang membuat keputusan berbeda yang berdasarkan pada nilai dan keyakinan mereka. Guru dapat meminta siswa untuk berpikir mengenai nilai apa yang diartikan oleh pahlawan modern mereka dan memberikan mereka pengarahan terbuka dalam bagaimana untuk mencocokkan nilai tersebut dengan nilai yang mereka miliki.

Siswa senior bahasa asing memilih sebuah negara untuk dikunjungi dalam unit ¡Vamonos! Saat siswa bekerja pada proyek ini, guru dapat menekankan aspek berbeda dalam pilihan mereka untuk memilih sebuah negara, menekankan Pengambilan Keputusan yang menyangkut pertimbangan dari sistem kompleks, seperti iklim, rekreasi, dialek bahasa, kesukaan pribadi, dan yang lainnya. Membantu siswa untuk mengingat area yang luas dari faktor dan konsekuensi jangka pendek dan panjang dari pilihan mereka adalah kemampuan yang dapat dipindahkan ke proyek lainnya dalam sekolah dan kehidupan.

Kata yang mengingatkan para guru yang menginginkan siswanya untuk menjadi pembuat keputusan yang lebih baik. Beberapa program memberi siswa sebuah daftar akan langkah-langkah tertentu untuk dijalani saat membuat keputusan. Hal ini mungkin bukan cara yang terbaik untuk mengajarkan suatu keahlian. Keputusan tidak selalu linear, dan beberapa siswa, bergantung pada kepribadian atau gaya berpikir mereka, akan menolak proses yang kaku, yang mungkin akan menyebabkan mereka untuk tidak memikirkan keputusan mereka sama sekali. Membantu siswa menemukan jalan yang masuk akal bagi mereka dan membantu mereka menerima

segala informasi yang mereka butuhkan untuk membuat keputusan yang baik. Cara dalam melakukan hal ini dapat berbeda tergantung dengan gaya belajar dan berpikir masing-masing siswa. Membantu siswa merencanakan metode yang fleksibel dan praktis membuat kemungkinan menjadi lebih besar bahwa siswa akan menggunakannya sendiri.

Referensi

Langer, E. J. (1989). *Mindfulness*. New York: Merloyd Lawrence.

Marzano, R. J. (2000). *Designing a new taxonomy of educational objectives*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Swartz, R. J. (2000). Thinking about decisions. In A. L. Costa (Ed). *Developing minds: A resource book for teaching thinking*, (pp. 59-66). Alexandria, VA: ASCD.