

**DUL IBARE  
APPLICATION  
LEARNING MODEL**

# DUL IBARE

**D**



**DESIRE**

**U**



**UNIQUE**

**L**



**LEARNING**

**I**



**INTRODUCTION**

**B**



**BRAINSTORMING**

**A**



**APPLICATION**

**R**



**REFLECTION**

**E**



**EVALUATION**

# GARIS BESAR KEGIATAN

1

## Introduction – 5'

*Menyampaikan:*

- Latar Belakang
- Tujuan
- Garis Besar Kegiatan

2

## Brainstorming – 10'

- *Curah Pendapat*
- *Pemahaman*

3

## Application – 65'

*Kegiatan:*

- *Pemberian Materi*
- *Pembahasan*

5

## Evaluation – 10'

*Kegiatan:*

- *Cek Pemahaman*
- *Ajukan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah dibahas*

4

## Reflection – 10'

*Kegiatan:*

- *Cek Pencapaian Tujuan*
- *Ungkap Hal yang masih perlu diperjelas*

# 1. INTRODUCTION

*LATAR BELAKANG ;*

**1**

Latar belakang  
pembelajaran

**2**

Tujuan  
Pembelajaran

**3**

Kegiatan  
yang akan  
dilakukan

## 2. BRAIN STORMING

*KEGIATAN CURAH PENDAPAT*

**1**

Mengingatikan  
tentang materi  
sebelumnya

**2**

Mengungkapkan  
pendapat /ide  
tentang materi  
yang akan dibahas

# 3. APPLICATION

## PEMBERIAN MATERI

1

Melakukan kegiatan pembelajaran

2

Pemberikan materi dan penjelasan Sesuai dengan model pembelajaran yang direncanakan

3

Memberi kesempatan kepada mahasiswa bertanya tentang hal yang belum mereka pahami.

# 4. REFLECTION

*MENGULAS/MENCERMATI KEGIATAN  
PEMBELAJARAN*

**1**

Dosen dan mahasiswa memberikan rangkuman seluruh materi kegiatan pembelajaran untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai atau belum

# 5. EVALUATION

*PERTANYAAN ;*

**1**

Memberikan sejumlah pertanyaan kepada mahasiswa mengenai materi yang baru diberikan dan memastikan pemahaman mereka sesuai dengan tujuan pembelajaran.

**2**

Apabila masih ada yang belum jelas tercapai maka akan dijelaskan dipertemuan berikutnya.



