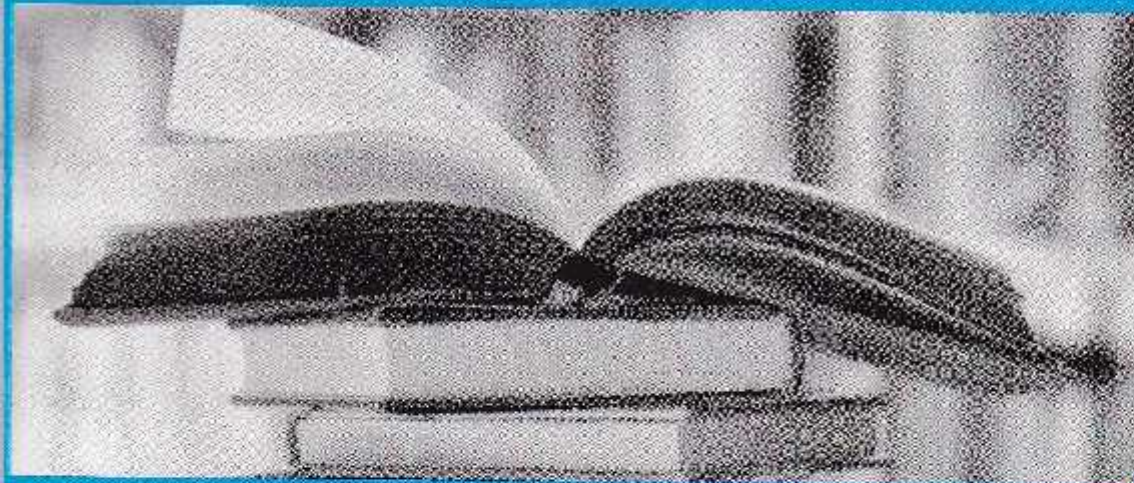


Volume 2, No. 3, Agustus 2012

ISSN : 2088-9704

# Jurnal Inspirasi Pendidikan



**Ikatan Pendidik Universitas Kanjuruhan Malang**

Jl. S. Supriyadi 48 Malang, Telp. 0341 - 801488

Website: <http://www.ukanjuruhan.ac.id>,

E-mail : [ukanjuruhan@ukanjuruhan.ac.id](mailto:ukanjuruhan@ukanjuruhan.ac.id)

**Jurnal Inspirasi Pendidikan** merupakan publikasi yang berisikan hasil-hasil penelitian dan tulisan ilmiah. Diterbitkan dua kali dalam setahun, oleh Ikatan Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang.

## **DEWAN PENYUNTING**

### **Ketua**

Drs. Sudi Dul Aji, M.Si

### **Wakil Ketua**

Drs. Sulistyو, M.Pd

### **Penyunting Pelaksana:**

Sumadji

Sudiyono

Rahutami

Sri Rahayu

Agus Sholeh

Bambang Warsito

Tauchid Noor

Choirul Huda

Sulistyو

### ***Alamat Redaksi:***

Lembaga Pengkajian dan Pengembangan (LPP) Universitas Kanjuruhan Malang

Jl. S. Supriadi No. 48 Malang

Telp (0341) 801488 psw 205, Fax (0341) 831532

Website: <http://www.ukanjuruhan.ac.id>

E-mail: [sudi@ukanjuruhan.ac.id](mailto:sudi@ukanjuruhan.ac.id)

DAFTAR ISI

Meningkatkan Hasil Belajar Struktur Aljabar 2 Mahasiswa Pendidikan matematika Dengan Pembelajaran Kooperatif Model Stand .....	1
<b>Sumadji</b>	
Selft Regulated Learning (SRL) dan Prestasi Akademik Pada Siswa Program Akselerasi .....	10
<b>Mujiono, Siti Fatimah</b>	
Analisis Rancangan Pakemi Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Kanjuruhan Malang .....	21
<b>Rahaju</b>	
Teknik Pengawetan Ikan Alami Sebagai Alternatif Pengganti Formalin Untuk Memperpanjang Masa Simpan dan Mempertahankan Mutu Ikan Sebagai Materi Penyuluhan Bagi Masyarakat Pesisir .....	30
<b>Permata Ika Hidayati, Utami Sri Hastuti</b>	
<i>Problem Based Learning</i> (Pbl) Memberdayakan Keterampilan Berfikir Kritis Pebelajar pada Pembelajaran Geografi .....	47
<b>Soetjipto</b>	
Hubungan Antara Pendidikan Ibu, Tingkat Pendapatan Keluarga, dan Pemberian Gizi Dengan Kualitas Fisik Balita Di Kabupaten Malang .....	66
<b>R. Anastasia Endang Susilawati</b>	
Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model <i>Numbered Head Together</i> (NHT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Konsep Atmosfer dalam Pelajaran IPS Geografi kelas VII.B SMP Panca Bakti Kota Batu .....	73
<b>Bambang Warsito, Marselina</b>	
Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Literasi dan Inferensi mahasiswa dengan Menggunakan <i>Task-Based Activity</i> Untuk mata Kuliah "Listening" Di Universitas Kanjuruhan Malang .....	95
<b>Yayuk Widyastuti Herawati</b>	
Penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe <i>numbered Heads Together</i> (NHT) Berbasis Eksperimen Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa .....	108
<b>Sudi Dul Aji</b>	

**ANALISIS RANCANGAN PAKEMI KARYA MAHASISWA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
UNIVERSITAS KANJURUHAN MALANG**

**Oleh: Rahaju**

***Abstrak.** Mahasiswa Prodi Pend. Mat. dipersiapkan menjadi guru yang dapat merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran akan berjalan dengan baik jika direncanakan dengan baik. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam membuat perencanaan pembelajaran, maka dilakukan penelitian yang bertujuan mendeskripsikan (a) model pembelajaran yang dipilih, (b) alasan pemilihan model, dan (c) cara menjabarkan langkah-langkah model pembelajaran. Penelitian deskriptif kuantitatif ini mengambil populasi mahasiswa Prodi Pend. Matematika angkatan 2008. Data yang terkumpul sebanyak 27 untuk setiap masalah. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi tes esai, angket, dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan cara menentukan prosentase setiap jenis data. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa ada 14 model pembelajaran yang dipilih dengan rincian 12 model yang sudah baku dan 2 model yang merupakan kreasi mahasiswa dengan mengkompilasikan beberapa model. Pemilihan model didasarkan alasan bahwa model tersebut telah dicontohkan secara langsung atau melalui VCD pembelajaran. Sebanyak 85% model pembelajaran dijabarkan secara tepat sesuai dengan teori atau contoh yang dilakukan dosen.*

***Kata kunci :** rencana pembelajaran, PAKEMI, model pembelajaran*

Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Kanjuruhan Malang bertujuan menghasilkan tenaga pendidik matematika yang profesional, yaitu tenaga pendidik yang dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan baik. Pembelajaran tidak sekedar mengomunikasikan pengetahuan, tetapi merupakan usaha menolong siswa agar belajar. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa. Hal tersebut dapat tercapai apabila kegiatan pembelajaran benar-benar direncanakan dengan baik, sehingga memungkinkan siswa tertarik, senang, dan dapat mengembangkan kreativitasnya (Suprayogo, 2009:278).

Upaya yang dilakukan agar mahasiswa dapat membuat perencanaan pembelajaran yang baik dilakukan dengan cara mewajibkan mahasiswa menempuh beberapa matakuliah, antara lain Pengembangan Pembelajaran

Matematika Sekolah I dan Strategi Pembelajaran. Setelah mengikuti matakuliah tersebut, diharapkan mahasiswa dapat membuat perencanaan pembelajaran yang baik. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam membuat rancangan pembelajaran yang baik, yang berorientasi pada Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, dan Inovatif (PAKEMI), maka perlu dilakukan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) jenis-jenis model pembelajaran yang dipilih dalam menyusun rancangan pembelajaran, (2) alasan pemilihan suatu model pembelajaran, dan (3) cara menjabarkan langkah-langkah model pembelajaran yang dipilih.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini sebanyak 174 mahasiswa Prodi. Pend. Mat. angkatan 2008 yang menempuh matakuliah Pengembangan Pembelajaran Matematika Sekolah II. Pengambilan data menggunakan teknik tes tulis berbentuk esai, angket, dan wawancara dikenakan pada seluruh anggota populasi. Sebanyak 27 data untuk setiap jenis masalah dikumpulkan dari tugas kelompok yang dikerjakan oleh seluruh populasi penelitian. Analisis data dilakukan dengan tahapan-tahapan (a) penyeleksian data, (b) pengkodean data, (c) pendeskripsian data, (d) pembuatan klasifikasi data, (e) penghitungan distribusi frekuensi, dan (f) penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Jenis-Jenis Model Pembelajaran yang Dipilih**

Model pembelajaran yang dipilih mahasiswa dan digunakan untuk mengembangkan 27 RPP sebanyak 14 model dengan rincian 12 model yang sudah baku dan 2 model merupakan karya kreatif mahasiswa. Model-model yang dipilih mahasiswa serta banyaknya kelompok yang memilih dipaparkan pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Jenis-Jenis Model Pembelajaran yang Dipilih

No.	Model Pembelajaran	Banyak	Prosentase
1	<i>Make a Match</i>	3	7.5
2	<i>Snowball Throwing</i>	1	2.5
3	<i>Jigsaw</i>	5	12.5
4	<i>Picture and Picture</i>	2	5.0
5	Kartu Arisan	7	17.5
6	<i>Talking Stick</i>	6	15.0
7	<i>Two stay two stray</i>	5	12.5
8	<i>Course Review Horay</i>	1	2.5
9	<i>Number Heads Together</i>	3	7.5
10	Kepala bernomor struktur	1	2.5
11	Arisan lempar bola pelangi	1	2.5
12	<i>Examples non Examples</i>	1	2.5
13	<i>Group Investigation</i>	3	7.5
14	<i>Find Me Honey</i>	1	2.5
	<b>Jumlah</b>	40	100.0

Model pembelajaran yang banyak dipilih oleh mahasiswa Prodi Pend. Mat. angkatan 2008 adalah model kartu arisan, *talking stick*, *jigsaw*, dan *two stay two stray*. Keempat model pembelajaran tersebut pernah digunakan pada perkuliahan matakuliah Pengembangan Pembelajaran Matematika Sekolah I dan II. Dua model pembelajaran yang merupakan karya kreatif mahasiswa adalah *find me honey* dan arisan lempar bola pelangi. Kedua model tersebut merupakan kompilasi (gabungan) dari model *snowball throwing* dan kartu arisan. Model *snowball throwing* dan kartu arisan juga merupakan model pembelajaran yang pernah digunakan untuk membelajarkan salah satu materi pada matakuliah Pengembangan Pembelajaran Matematika Sekolah II.

Kecenderungan mahasiswa dalam memilih suatu model pembelajaran tampaknya dipengaruhi oleh contoh-contoh kongkrit pelaksanaan model tersebut. Dalam hal ini dosen dapat berperan sebagai model dalam pelaksanaan pembelajaran yang menarik, sehingga mahasiswa memilih model tersebut untuk mengembangkan pembelajaran dengan model tersebut. Pengalaman mahasiswa ketika mengikuti pembelajaran dengan suatu model menimbulkan ketertarikan

dan keinginan untuk menirukan. Dengan demikian, contoh atau keteladanan lebih bermakna daripada sekedar teori saja.

Selain itu, model kartu arisan dan *snowball throwing* yang digunakan dosen dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi bagi mahasiswa untuk membuat model yang lebih kreatif. Walaupun pada taraf yang masih sederhana yaitu mengkompilasikan dua model pembelajaran, tetapi *find me honey* dan arisan lempar bola pelangi sudah menunjukkan hasil kreasi mahasiswa yang patut dihargai. Kreativitas memainkan peran teramat penting dalam merankai kebahagiaan pribadi dan keunggulan profesional. Orang yang kreatif adalah orang yang unggul dalam pekerjaan, yang menemukan berbagai produk, melahirkan ide dan gagasan yang cemerlang, yang menyalurkan berbagai karya keindahan. (Ralibi, 2008:33). Karena itu, perlu dilaksanakan pembelajaran yang dirancang secara sadar agar dapat membangun dan mengembangkan kreativitas mahasiswa karena kreativitas bukanlah suatu sifat bawaan.

## **2. Alasan Pemilihan Suatu Model**

Alasan pemilihan suatu model pembelajaran dibedakan menjadi delapan, yaitu karena (a) sudah ada contoh pelaksanaannya (alasan A), (b) memahami teori atau langkah-langkah pelaksanaannya (alasan B), (c) ingin mengkompilasikan beberapa model pembelajaran yang telah dicontohkan (alasan C), (d) ingin mengkompilasikan beberapa model pembelajaran berdasarkan teori yang telah dipelajari (alasan D), (e) ingin memodifikasi suatu model pembelajaran yang telah dicontohkan (alasan E), (f) ingin memodifikasi teori pelaksanaan suatu model pembelajaran yang telah dipelajari (alasan F), (g) ingin menyusun langkah-langkah model pembelajaran baru berdasarkan contoh yang ada (alasan G), dan (h) ingin menyusun langkah-langkah model pembelajaran yang benar-benar baru (alasan H).

Alasan mahasiswa dalam memilih suatu model dipaparkan pada tabel berikut ini.

**Tabel 2 Alasan Pemilihan Model Pembelajaran**

No.	Alasan Pemilihan	Banyak	Prosentase
1	A	30	75
2	B	7	17.5
3	C	2	5
4	D	0	0
5	E	1	2.5
6	F	0	0
7	G	0	0
8	H	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pada umumnya mahasiswa memilih suatu model pembelajaran didasarkan pada alasan karena sudah mengetahui contoh pelaksanaannya. Kesimpulan ini didukung pula oleh kesimpulan pada bagian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran yang paling banyak dipilih oleh mahasiswa serta yang dijadikan dasar pembuatan kompilasi adalah model pembelajaran yang pernah digunakan pada perkuliahan yang diikuti oleh populasi penelitian ini. Silberman (2006:11) mengatakan bahwa anak-anak atau peserta didik bisa belajar dengan sangat baik dari pengalaman konkret yang berlandaskan kegiatan. Sebagai contoh, guru cenderung mengajarkan sesuatu seperti ketika sesuatu itu dulunya diajarkan gurunya kepadanya.

Kesimpulan di atas juga menunjukkan bahwa kemampuan meniru merupakan hal yang sangat dominan. Kemampuan menciptakan hal baru yang merupakan kreativitas mahasiswa masih kecil persentasenya. Kreativitas ini pun masih merupakan pengembangan dari contoh yang sudah ada. Meniru lebih mudah dilakukan daripada menciptakan sesuatu yang baru. Meniru tidak terlalu membutuhkan kemampuan berpikir yang tinggi. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini masih berada pada tataran meniru atau mencontoh dan belum banyak menggali kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing individu. Rofiudin (dalam Fauziah, 2011:99-100)



mengatakan bahwa berpikir kreatif diperlukan siswa/mahasiswa agar bisa menghadapi kehidupannya di masa yang akan datang. Tetapi saat ini, pendidikan berpikir di tingkat pendidikan dasar belum tertangani secara sistematis dan dilaksanakan secara parsial. Sebagai akibatnya, kemampuan berpikir lulusan SD masih sangat rendah. Karena dasar-dasar berpikir tidak dikuasai dengan baik, dampaknya dirasakan sampai pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Beberapa hasil penelitian menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir yang dimiliki oleh siswa sekolah menengah, mahasiswa S1, bahkan juga mahasiswa S2.

### **3. Cara Menjabarkan Langkah-Langkah Pembelajaran**

Tujuan analisis langkah-langkah rancangan pembelajaran dimaksudkan untuk mengetahui kesesuaian antara konsep suatu model dengan aplikasinya. Penjabaran suatu model dianggap sesuai dengan konsep/teori model tersebut apabila langkah-langkah pelaksanaan pembelajarannya masih sesuai dengan kerangka dasar model tersebut. Apabila diadakan perubahan atau modifikasi, tetapi tidak mengubah konsep dasar serta tujuannya, maka penjabaran langkah-langkah model tersebut masih dianggap sesuai. Penjabaran suatu model pembelajaran dianggap tidak sesuai dengan konsep/teori model tersebut apabila langkah-langkah yang dikembangkan mengandung perbedaan konsep dasar atau menyimpang dari tujuannya.

Cara mahasiswa menjabarkan langkah-langkah suatu model pembelajaran dikelompokkan menjadi 5 kriteria. Kelima kriteria yang dimaksud yaitu (a) menjabarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran suatu model sama persis dengan teori yang ada (langkah A); (b) menjabarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran suatu model dengan memodifikasi teori yang ada dan sesuai dengan contoh yang diketahui (langkah B); (c) menjabarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran suatu model dengan memodifikasi teori yang ada dan disesuaikan kreativitas kelompok (langkah C); (d) menjabarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran suatu model tetapi ada bagian-bagian yang kurang sesuai dengan konsep dasarnya (langkah D); dan (e) menjabarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran suatu model tetapi tidak sesuai dengan konsep dasarnya atau tidak ada penjabaran mengenai model pembelajaran yang dimaksud (langkah E).

Data tentang cara penjabaran langkah-langkah suatu pembelajaran diperoleh dari RPP yang dibuat oleh mahasiswa dan disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3 Cara Menjabarkan Langkah-Langkah Pembelajaran**

No.	Langkah	Banyak	Prosentase
1	A	5	12.5
2	B	21	52.5
3	C	8	20
4	D	1	2.5
5	E	5	12.5
<b>Jumlah</b>		40	100

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa sebanyak 85 % model pembelajaran dijabarkan dengan langkah-langkah yang sesuai dengan teorinya, sedangkan 15% tidak sesuai dengan teori. Apabila dianalisis lebih mendalam lagi, maka diketahui bahwa ketepatan mahasiswa dalam menjabarkan langkah-langkah suatu model pembelajaran masih didominasi oleh contoh yang diketahui mahasiswa yaitu sebesar 52,5 %.

Kesimpulan ini memberikan dukungan pada kesimpulan sebelumnya bahwa hasil pembelajaran selama ini masih pada tataran meniru. Karena itu, perlu ditindaklanjuti dengan melakukan analisis dan penelitian tentang penyebabnya serta pola-pola pembelajaran yang dapat membekali mahasiswa dengan kemampuan-kemampuan yang harus dimiliki oleh tenaga pendidik yang profesional serta memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya, sehingga pada tahap lebih lanjut dapat dijadikan pelaku inovasi pendidikan. Fachrurazi (2011:76-86) mengatakan bahwa diperlukan sistem pendidikan yang berorientasi pada pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis, kreatif, sistematis, dan logis. Salah satu model pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran berbasis masalah yang memicu terjadinya konflik kognitif, sehingga memberi kesempatan siswa/mahasiswa untuk memanfaatkan kemampuan kognitifnya dalam upaya-upaya mencari justifikasi dan konfirmasi terhadap pengetahuan yang ada dalam pikirannya.

Selain itu, walaupun dalam jumlah yang tidak terlalu besar tetapi masih ada penjabaran suatu model yang kurang sesuai dengan teori, yaitu sebesar 15 %. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada mahasiswa yang kurang memahami konsep model telah yang telah dipelajarinya. Walaupun dalam jumlah yang tidak terlalu besar, tetapi kegagalan ini tidak boleh diabaikan karena mahasiswa merupakan calon pendidik yang kelak melakukan tugas yang tidak ringan. Kesalahan ini dapat berakibat pada kegagalan dalam membelajarkan siswa-siswa di tingkat SMP atau SMA. Kesalahan yang dilakukan dapat berakibat fatal, misalnya siswa menjadi tidak menyukai matematika. Perlu diingat bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berguna untuk membangun kemampuan berpikir logis. Jadi kegagalan sekecil apapun apabila dibiarkan akan berdampak luas.

#### KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis data menghasilkan kesimpulan berikut. (1) Ada 14 model pembelajaran yang dipilih untuk mengembangkan rancangan PAKEMI, dengan rincian 12 model merupakan model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh ahli dan 2 model merupakan kreasi mahasiswa yang dikembangkan dengan cara mengkompilasikan *model snowball throwing* dan kartu arisan. Model yang paling banyak dipilih adalah kartu arisan, *talking stick*, *jigsaw*, dan *two stay two stray*. (2) Alasan pemilihan suatu model pembelajaran disebabkan adanya contoh pelaksanaannya (75%); sudah memahami teori atau langkah-langkah pelaksanaannya (17,5%); ingin mengkompilasikan beberapa model pembelajaran yang telah dicontohkan (5%), dan ingin memodifikasi suatu model pembelajaran yang sudah dicontohkan (2,5%). (3) Cara menjabarkan langkah-langkah suatu model pembelajaran (a) sama seperti teori yang ada (12,5%); (b) memodifikasi teori yang ada dan sesuai contoh yang pernah diketahui (52,5%); (c) memodifikasi teori yang ada dan sesuai kreativitas kelompok (20%); (d) kurang sesuai dengan teori yang ada (2,5%); dan (e) tidak sesuai dengan konsep dasarnya atau tidak ada penjabaran yang menunjukkan aplikasi model tersebut (12,5%). Secara umum, pengembangan suatu model pembelajaran didasarkan pada adanya contoh.

Mahasiswa mampu menjabarkan langkah-langkah suatu model pembelajaran apabila sudah pernah melihat pelaksanaan model tersebut.

Bertolak dari temuan penelitian, dikemukakan saran sebagai berikut. (1) Diperlukan contoh-contoh kongkrit agar membantu mahasiswa dalam mengembangkan suatu model pembelajaran. (2) Perlu dirancang suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca mahasiswa yang dalam jangka panjang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa, sehingga dapat mengurangi kebiasaan melakukan sesuatu berdasarkan contoh. (3) Keberanian mahasiswa untuk bereksperimen perlu dipupuk dan ditingkatkan melalui pemberian motivasi dan bimbingan yang tepat agar dapat melahirkan inovator-inovator dalam bidang pendidikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fachrurazi. 2011. Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. Dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan* (Online). Nomor 1, Agustus (<http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/edition/103/edisi-khusus-no.1,-agustus> diakses 20 September 2011)
- Fauziah, Yuli Nurul. 2011. Analisis Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas V pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Studi Komparatif pada Guru Sekolah Dasar Kelas V\* di Beberapa Sekolah Dasar di Kota Bandung Tahun Pelajaran 2010-2011). Dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan*. (Online). Nomor 2 Agustus 2011 (<http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/edition/129/vol.-12-no.-21> diakses 20 September 2011)
- Pudjo Suprayogo. Pembelajaran Kartu Arisan untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas XII Bahasa SMA Negeri 1 Ungaran Tahun 2009-2010. Dalam *Jurnal Didaktika* (Online). Tahun 1 Nomor 2 Juni 2009. ([http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/1209277292\\_2085-9791.pdf](http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/1209277292_2085-9791.pdf), diakses 20 September 2011)
- Ralibi, Imam Maliki. 2008. *Fun Teaching: Kiat Sukses Belajar dan Mengajar yang Menyenangkan*. Jakarta: Duha Khazanah-Duha Publishing.
- Silberman, Melvin L. 1996. *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Diterjemahkan oleh Raisul Muttaqien. 2006. Bandung : Nusamedia-Nuansa.