

UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI DIALOG KREATIF

Oleh: Etin Solihatin*

ABSTRACT

The operational objectives of this research is to increase the motivation to learn through creative dialogue. This study uses a class action (PTK) by the number of three cycles. The results showed that average scores on the motivation to learn or cycle 1 at 139.08 (77%). Average scores on the motivation of 141.46 or cycle (7.9%) and the average score of 147.26, or (82%). Thus the creative dialogue can enhance motivation to learn as much as 8%.

Key Words: Learning strategy, motivation, creative dialogue.

PENDAHULUAN

• Latar Belakang Masalah

Pola pembelajaran mata kuliah Strategi Pembelajaran PKn dengan bobot 4 SKS, menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan peserta didik. Penekanan pembelajaran bukan sebatas pada upaya mencekoki dan menjejali peserta didik dengan sejumlah konsep yang bersifat hapalan belaka, dengan mengabaikan motivasi peserta didik yang masing-masing berbeda. Melainkan terletak pada upaya agar peserta didik mampu menjadikan apa yang telah dipelajari sebagai bekal dalam memahami, dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal untuk praktik di sekolah-sekolah saat PPL.

Hal ini sejalan dengan misi pendidikan nasional yang ketiga yaitu : meningkatkan kesiapan masukan dan kualitas proses pendidikan untuk mengoptimalkan pembentukan kepribadian yang bermoral (Sisdiknas No. 20 tahun 2003).

Menurut Achmad Sanusi (2000), memberikan pendapatnya tentang pengorganisasian materi. Dikemukakan bahwa pelajaran harus benar-benar memenuhi “*scientific nature*”, “*up to date*”, selektif, menantang dalam artian IPTEK, tidak perlu bahan yang banyak,

* Dosen Jurusan Ilmu Sosial Politik, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta

dosen dituntut menampilkan diri dengan segala kebolehannya memenuhi “*scientific nature*”, membangkitkan semangat ingin tahu, kebebasan, kemandirian, menyatakan dan mengendalikan diri, berpikir sistematis, berpikir faktual analisis dan kreatif.

Seiring dengan kondisi tersebut, peningkatan kualitas Pembelajaran PKn perlu dilakukan. Salah satu alternatifnya adalah dengan menggeser ekspositori (dialog imperatif) kepada dialog kreatif. Dari pembahasan ini makin jelas, bahwa Strategi Pembelajaran PKn akan meningkat kualitasnya, jika pembelajaran-nya melalui dialog kreatif, sera mampu menghilangkan kebiasaan belajar menghafal saja. Dengan demikian merupakan hal yang sangat mendesak untuk menggeser dialog imperatif kepada dialog kreatif, agar motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

- **Perumusan Masalah**

Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah Dialog Kreatif dapat Meningkatkan Motivasi Belajar?

- **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keunggulan ditinjau dari beberapa aspek yaitu keaslian (original) ide, manfaat/kegunaan penelitian.

- 1) Keaslian ide merupakan salah satu keistimewaan utamanya. Penelitian tentang upaya meningkatkan motivasi belajar melalui dialog kreatif. Ide ini mencoba mengkaji secara komprehensif bagaimana pergeseran dari dialog imperatif ke dialog kreatif, sehingga hasilnya diharapkan menjadi acuan bagi pendidik yang lain dalam menerapkan dialog kreatif.
- 2) Hasil penelitian yang ditargetkan dapat memberikan manfaat yang sangat besar, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar, melalui dialog kreatif.
- 3) Manfaat bagi peneliti lain diharapkan hasil penelitian ini dapat memperluas wawasan informasi empirik, dan juga dapat dijadikan bahan rujukan untuk melaksanakan penelitian lanjutan yang menyangkut motivasi belajar pada peserta didik.

KERANGKA TEORETIK PELAKSANAAN DIALOG KREATIF DALAM MATA KULIAH STRATEGI PEMBELAJARAN PKn (SP PKn)

Tujuan Pembelajaran Secara Dialog Kreatif dalam SP PKn

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang hanya dapat dibedakan tetapi tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Kedua kegiatan tersebut terpadu dalam suatu kegiatan yang disebut interaksi pembelajaran. Mengajar merupakan suatu kreativitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan mahasiswa sehingga terjadi pembelajaran (Nasution S, 2002: 8).

Menurut S. Balen dkk (2003: 337) antara lain: (1) Keterampilan Berfikir (intelektual) yang dikenal Keterampilan Kognitif (2) Keterampilan Sosial (3) Keterampilan Praktis yang lebih dikenal dengan Keterampilan Psikomotor.

Keterampilan berfikir dikembangkan untuk melatih mahasiswa berfikir logis dan sistematis dalam memecahkan persoalan yang dihadapi/nyata dalam kehidupan di masyarakat. Aktifitas yang tampak dalam proses belajar ialah mengumpulkan, menunjukkan, memahami, menerapkan, menganalisis dan menilai.

Pengembangan Keterampilan sosial bertujuan agar mahasiswa mampu berkomunikasi dengan sesama manusia dan lingkungan di masyarakat secara baik. Dengan demikian Keterampilan sosial merupakan penerapan dalam kehidupan masyarakat. Latihan dan pembinaan yang tampak dalam pembelajaran antara lain:

- Berdiskusi dengan teman secara baik
- Menjawab pertanyaan orang lain dengan baik
- Menjelaskan kepada orang lain dengan baik
- Bertanya kepada siapapun dengan baik, dan sebagainya.

Untuk mendapatkan informasi tentang aktifitas mahasiswa yang ditekankan pada masalah pembicaraan (dialog kreatif), dalam Suharsimi Arikunto, (2002: 79), ditinjau dari:

- 1) Siapa yang bicara
- 2) Kepada siapa pembicaraan itu ditunjukkan
- 3) Apa isi pembicaraan
- 4) Bagaimana pembicaraan disampaikan

Keterampilan psikomotor dikembangkan dan dibina melalui Keterampilan berbuat, berlatih dan berkoordinasi indera serta anggota badan. Dalam pembelajaran tampak dalam kegiatan menggambar peta, membuat model, dan sebagainya. Keterampilan tersebut dalam pembelajaran tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya, dan harus merupakan satu kesatuan. Keterampilan-Keterampilan dalam SPPKn hanya akan dapat dikembangkan dalam pelaksanaan strategi dialog kreatif.

Komponen-komponen itu dapat dikelompokkan ke dalam tiap kategori utama, yaitu:

- 1) Dosen
- 2) Isi atau materi pelajaran
- 3) Mahasiswa

Flanders 1964 (dalam Ivor K. Davies, 2001:230) mengemukakan, dalam pengelolaan belajar telah ditegaskan, betapa penting keluwesan dan kepekaan itu:

Dosen yang bekerja dengan mahasiswa yang menunjukkan sikap serta hasil belajar yang baik, biasanya cukup *sensitive* untuk mendiagnosa kebutuhan, dapat menyelaraskan hasil diagnosanya dengan kegiatan, dan cukup luwes untuk mengubah gayanya dengan cepat.

Novak dan Gowin (2004 : 6) mengistilahkan lingkungan fisik tempat belajar dengan istilah "Millieu", yang berarti konteks terjadinya pengalaman belajar. Lingkungan ini meliputi keadaan ruangan, tata ruang dan berbagai situasi fisik yang ada di sekitar kelas atau tempat berlangsungnya pembelajaran. Lingkungan inipun dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi situasi belajar.

Menurut Stone dan Nielson (2002 : 11), **balikan** mempunyai fungsi untuk membantu mahasiswa memelihara minat dan antusias dalam melaksanakan tugas belajar. Salah satu alasan yang dikemukakan adalah, bahwa belajar itu ditandai oleh adanya keberhasilan dan kegagalan. Bila hal ini diketahui oleh mahasiswa akan membawa dampak berupa hadiah dan hukuman. Keberhasilan berdampak hadiah (*reward*) dan kegagalan berdampak hukuman (*punishment*).

Oleh karena itu dosen perlu memperhatikan beberapa Prinsip penerapan dialog kreatif yaitu sebagai berikut:

- 1) Prinsip Motivasi
- 2) Prinsip Latar Belakang

- 3) Prinsip Pemusatan Perhatian
- 4) Prinsip keterpaduan
- 5) Prinsip Pemecahan Masalah
- 6) Prinsip Menemukan
- 8) Prinsip Belajar Sambil Bermain
- 9) Prinsip Perbedaan Individu (Perseorangan)
- 10) Prinsip hubungan Sosial

Dalam kerangka demikian, dosen tidak hanya berperan sebagai pengajar dalam arti alih pengetahuan (Hasan, 2000: 9), tetapi sebagai motivator, fasilitator, pembimbing, evaluator, pengembangan materi pelajaran, pengelola pembelajaran dan agen pembaharu (Darmodiharjo, 1983; Shabuddin, 1985; Parawangsa dan Abdullah, 2000: 16-22).

Keterampilan Bertanya Dalam Dialog Kreatif Pada Mata Kuliah SP PKn (Strategi Pembelajaran PKn)

Terdapat beberapa komponen yang harus dikuasai dalam usaha pencapaian tujuan penggunaan dalam kelas. Komponen tersebut menurut Panduan Pengajaran Mikro (1984/1985:40) adalah:

- 1) Pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat
- 2) Pemberian acuan
- 3) Pemusatan Perhatian
- 4) Pemindahan giliran
- 5) Penyebaran
 - a) Pertanyaan ke seluruh kelas
 - b) Pertanyaan ke siswa tertentu
 - c) Penyerahan respon siswa
- 6) Pemberian waktu berpikir
- 7) Pemberian tuntunan
 - a) Mengungkapkan pertanyaan dengan cara lain
 - b) Menanyakan dengan pertanyaan yang lebih sederhana
 - c) Mengulangi penjelasan sebelumnya

Pentingnya Pertanyaan Yang Baik Dalam Dialog Kreatif

Keterampilan bertanya bagi dosen, juga tak kalah pentingnya bagi mahasiswa karena inilah kunci menuju dialog kreatif. Torrance dan Myers (J.R Fraenkel, 1975) menyatakan bahwa mahasiswa bertanya di kelas dan mayoritas pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pertanyaan mengenai prosedur (misalnya : Boleh saya kebelakang? Boleh minta kertas lagi?)
2. Pertanyaan mengenai tugas (Kapan tugas ini dikumpulkan?, Apakah kami di beri tugas?)
3. Pertanyaan mengenai informasi (Bagaimana mengeja ‘vertikal’?, Apakah yang disebut pensiun?)
4. Pertanyaan mengenai pemahaman (mengapa karbondioksida membakar tangan saya?)

Teknik lain adalah mendorong mahasiswa bertanya pada diri sendiri (tentang apa yang ingin mereka ketahui), sebelum mahasiswa memulai suatu kegiatan. Mahasiswa dapat dibantu dengan cara mengorganisir materi kedalam kategori-kategori yang oleh Torrance dan Myers (J. R Fraenkel, 1975) disebut pertanyaan “Trouble Shooting”.

Jenis-Jenis Pertanyaan Dalam Dialog Kreatif

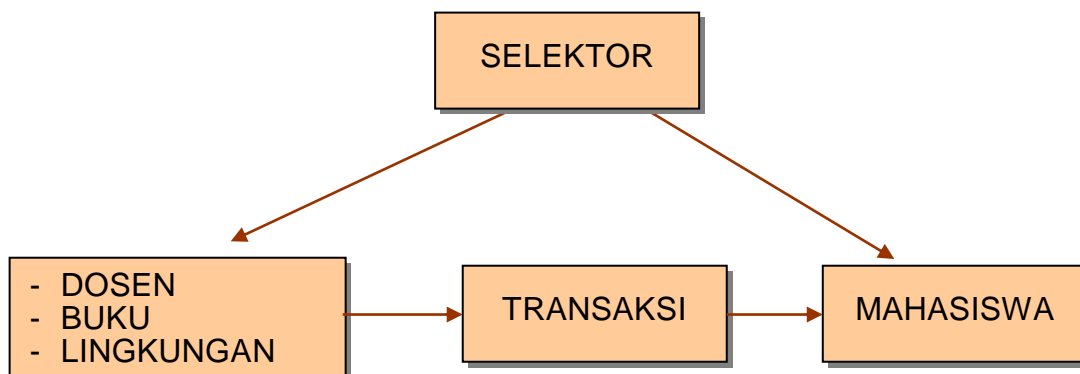
Ada beberapa jenis pertanyaan yang harus mendapat perhatian, agar pembelajaran efektif.

- 1) Pertanyaan Mengingat
- 2) Pertanyaan Deskriptif
- 3) Pertanyaan Yang Bersifat Menjelaskan (*Explanatory Questions*)
- 4) Pertanyaan Sintesa
- 5) Pertanyaan Menilai
- 6) Pertanyaan Terbuka

Peningkatan Terjadinya Interaksi Dalam Dialog Kreatif

Untuk meningkatkan terjadinya interaksi dalam dialog kreatif, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan: Pertanyaan dosen hendaknya dijawab seorang mahasiswa, tetapi mahasiswa-mahasiswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan jawabannya dengan teman terdekatnya. Dosen hendaknya menjadi dinding pemantul. Maksudnya jika ada mahasiswa yang bertanya, janganlah dijawab langsung, tetapi dilontarkan kembali kepada seluruh kelas untuk didiskusikan. Dengan cara ini, mahasiswa dapat mempelajari cara memberikan komentar yang wajar terhadap pertanyaan temannya. Secara garis besar lihat bagan 1 di bawah ini:

Bagan 1
Transaksi Pembelajaran



Disamping itu ada empat Keterampilan yang harus dikuasai dosen agar interaksi dalam pembelajaran berjalan dengan baik yaitu:

1. Kemahiran dosen dalam memilih stimulus, stimulus-stimulus dosen yang memiliki kadar aktif, yang dapat menimbulkan reaksi mahasiswa.
2. Kemahiran mengklarifikasi, memberi pesan, apa yang ditanyakan, apa yang penting.
3. Kemahiran menangkap aksi dan reaksi mahasiswa
4. Kemahiran mentesakan, sehingga mampu merumuskan menjadi bahan pelajaran bagi dosen agar terjadi pembelajaran yang dialogistic.

Motivasi Belajar

Motivasi (*motivation*) berasal dari bahasa Latin “*movere*” yang berarti “*to move*” (menyebabkan) atau menggerakkan (Richard M. Steers, dkk, 2000: 5).

Motif mempunyai pengertian yang sama dengan *drive*. *Drive* itu menghasilkan mobilisasi energi (semangat) dan menguatkan perilaku seseorang (Richard C. Anderson, dkk; 2003 : 424). Sedangkan motif adalah hasil dari pasangan isyarat yang telah dipelajari dengan pengaruh atau kondisi yang menghasilkan pengaruh (David C. McClellan, et. al; 2006 : 74-75). Berarti isyarat yang telah dipelajari, bersama-sama dengan kondisi akan mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau menghasilkan suatu pengaruh untuk melakukan suatu tindakan (perilaku). Menurut Beck (2000:19), berdasarkan pendekatan regulatoris, "*drive*" sama seperti sebuah kendaraan yang mempunyai suatu mekanisme untuk membawa dan mengarahkan perilaku seseorang. Kegiatan adaptif individu secara biologis mengandung urutan sebagai berikut:

Kebutuhan internal → Drive → Aktivitas → Tujuan

Motivasi tidak bisa dipisahkan dengan kecemasan, bahkan lebih ditekankan berkaitan dengan *anxiety* (kecemasan). Suatu interpretasi yang mungkin agak berbeda, bahwa hubungan antara kecemasan (*anxiety*) dan perilaku cukup erat. *Anxiety* adalah salah satu faktor dalam kebanyakan motivasi manusia. Motivasi belajar sebagai salah satu faktornya adalah kecemasan.

Menurut Davies, kinerja seseorang lebih efisien bila terdapat sejumlah kecemasan (*anxiety*) yang diberikan dalam situasi tertentu. Kinerja akan memburuk bila salah seorang menjadi panik atau begitu tenang (Ivor K. Davies; 2001: 275).

Teori atribusi dapat dijadikan acuan untuk membahas teori motivasi belajar. Motivasi manusia bersumber dari dalam (intrinsik) dan dari luar (ekstrinsik). Atribusi dikembangkan untuk menjelaskan hasil atau akibat tindakan seperti mengapa seseorang gagal dalam tes. Berdasarkan teori Atribusi Weiner sifat Atribusi pokok untuk perilaku berkaitan dengan berprestasi. Lokus penyebab intrinsik (1) kemampuan, (2) usaha, (3) suasana hati, kesehatan. Penyebab ekstrinsik (1) sukar-tidaknya tugas, (2) nasib baik, (3) pertolongan orang lain. Kemampuan dan sulit atau tidaknya tugas merupakan atribusi stabil, sedangkan atribusi yang dapat dikendalikan atau diubah adalah usaha (Gredler; 2001: 452).

Menurut Robbins dan Judge (2009: 209), motivasi adalah intensitas yang menunjukkan seberapa keras seseorang mencoba, (2) arah yang menyatakan kemana upaya tersebut terhubung dan (3) ketekunan yang merupakan seberapa lama seseorang dapat menjaga upaya tersebut.

Kemudian Kinicki dan Kreitner (2008: 147) mendefinisikan motivasi sebagai "psychological processes that arouse and direct goal directed behavior," (motivasi adalah proses psikologis yang membangunkan dan mengarahkan, perilaku yang mempengaruhi tujuan). Selanjutnya Kinicki dan Kreitner (2008: 148) menyatakan bahwa motivasi terbagi dalam dua bagian yaitu pertama proses motivasi yang dimulai dari pemunculan (arousal), atensi dan arah, intensitas dan ketekunan, kedua perilaku motivasi yang terdiri dari: (1) fokus, berupa arah, apa yang dikerjakan; (2) intensitas, berupa usaha, seberapa keras kita berusaha; (3) kualitas, berupa strategi kerja, bagaimana cara kita bekerja; dan (4) durasi, berupa ketekunan, berapa lama kita bertahan.

Luthans (2008:158) memberi definisi motivasi sebagai "*process that starts with physiological or psychological deficiency or need that activates behavior or a drive that is aimed at a goal or incentive*". (Motivasi adalah suatu proses yang dimulai dengan kekurangan atau kebutuhan psikologis atau fisiologis yang merupakan perilaku aktif atau suatu dorongan yang mengarahkan pada suatu tujuan atau insentif).

Adapun ciri-ciri motivasi belajar tinggi dalam penelitian ini meliputi: (1) percaya diri akan kemampuan, (2) umumnya meraih hasil belajar di atas rata-rata, (3) tujuan belajar untuk kepuasan diri, (4) berusaha keras untuk sukses, (5) berupaya meraih hasil belajar yang tinggi, (6) berkelompok dengan teman yang pintar, (7) menyelesaikan tugas demi masa depan, (8) selalu mengerjakan tugas sendiri, (9) berusaha belajar walaupun lelah/sakit, (10) lelah/sakit mempengaruhi keberhasilan.

Sedangkan ciri-ciri motivasi belajar rendah diantaranya: (1) cenderung mengharap bantuan orang lain, (2) bekerjasama dalam mengerjakan tugas, (3) tujuan belajar menghindari hukuman, (4) kurang berupaya untuk meraih sukses, (5) selalu puas dengan hasil yang dicapai, (6) cenderung memilih tugas yang mudah, (7) cenderung menyalahkan orang lain, (8) cenderung meninggalkan tugas sulit, (9) berhasil karena guru murah memberikan nilai, (10) berhasil karena kebetulan.

METODOLOGI PENELITIAN

Subyek Penelitian

Penelitian tindakan ini dilaksanakan pada mahasiswa tahun kedua semester genap 2010/2011 yang mengambil mata kuliah Strategi Pembelajaran PKn Prodi PPKN-ISP-FIS-UNJ.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan 3 siklus.

Langkah-langkah penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip dasar yang berlaku yakni menggunakan prinsip daur ulang. Secara umum tahapan dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu (1) tahap perencanaan tindakan, (2) tahap pelaksanaan tindakan. Pada tahap pelaksanaan tindakan ada sejumlah kegiatan yang dilakukan secara daur ulang, mulai dari tahap orientasi, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, dan revisi (McNaff, 2002; Kemmis, 2001 dan Hopkins, 2003).

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data mengenai pelaksanaan dan hasil program tindakan akan dilakukan dengan :

- 1) Lembar observasi
- 2) Pedoman wawancara
- 3) Instrumen motivasi belajar
- 4) Field note (catatan lapangan)

Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas, proses analisis data sudah dilakukan sebelum program tindakan, sehingga analisis data berlangsung dari awal sampai akhir dari pelaksanaan program tindakan (Suwarsih, 2001, McNiff, 2002).

Secara rinci prosedur dan pengolahan data dapat dijelaskan sebagai berikut:

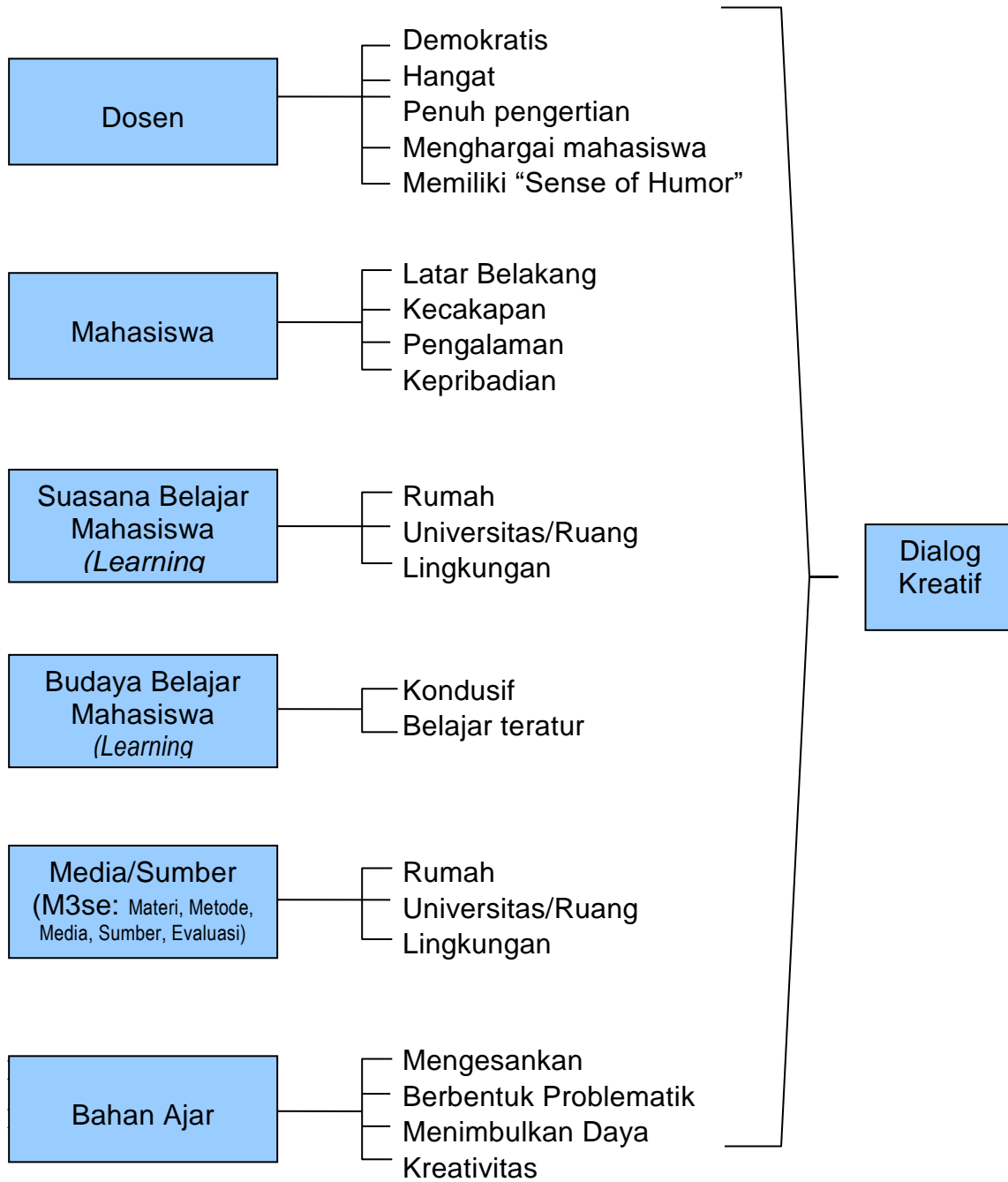
- 1) Pengumpulan, kodifikasi dan kategori data
- 2) Validasi data
 - 2.1. Triangulasi data
 - 2.2. Audit trail
 - 2.3. Member-check
- 3) Interpretasi

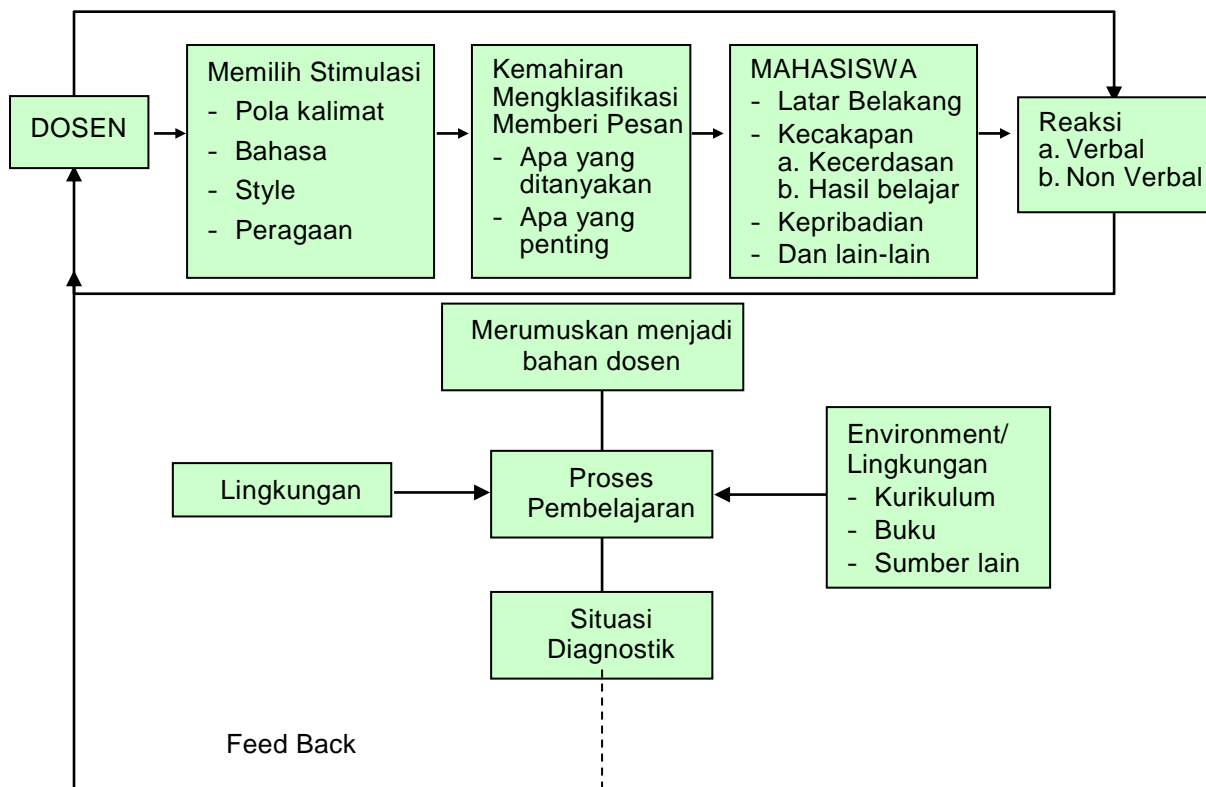
PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Persyaratan Agar Terlaksananya Dialog Kreatif Berdasarkan Observasi dan Wawancara

Sebenarnya tidak ada belajar yang pasif, setiap kegiatan belajar adalah aktif karena mentransaksikan potensi belajar. Disebut kadar tinggi apabila potensi diri mahasiswa yang terlibat atau bertransaksi meliputi taksonomi tinggi, lebih tinggi lagi bila antar kawasan/domain juga berinteraksi. Tentunya hal tersebut sangat tergantung kepada kualitas materi, metode, media, sumber dan evaluasi, yang dirancang dosen, dan penampilan kegiatan mengajar. Adapun persyaratan agar terlaksananya dialog kreatif dapat dilihat pada bagan 2.

Bagan 2
Persyaratan Terlaksananya Dialog Kreatif





Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Melalui Dialog Kreatif

Siklus 1

- Perencanaan (*Plan*) : - Membuat silabus dan RPP
 - Mahasiswa diinformasikan tentang manfaat “dialog kreatif”.
 - Membuat lembar observasi
 - Membuat instrumen motivasi belajar
- Act* : - Membimbing mahasiswa membentuk kelompok (yang bersifat heterogen)

- Membagikan tugas tentang masalah-masalah sosial dengan materi : “masalah kejahatan” dan dicari solusinya melalui “dialog kreatif”
 - Tanya jawab dengan dialog kreatif
 - Hasil kelompok dipresentasikan
- Observer* :
- Ketergantungan pada dosen relatif besar
 - Mahasiswa ingin menang sendiri
 - Dialog yang terjadi masih diwarnai “dialog imperatif”
 - Tidak mau mendengarkan pendapat teman lainnya
 - Menjawab jika ditanya saja
 - Kurang aktif dalam kelompok dan masih mengandalkan teman lain yang kemampuan-nya dianggap di atas rata-rata
 - Belum mempercayai pendapat teman (masih meminta pendapat dosen sebagai “gong” terakhir)
 - Frekuensi untuk dialog masih rendah
- Reflect* :
- Kemampuan “dialog kreatif” masih rendah
 - Kurangi ketergantungan, dan beranikan untuk mengemukakan pendapat secara kreatif

Siklus 2

- Perencanaan (plan)* :
- Proses pembelajaran menggunakan “dialog kreatif”
 - Mahasiswa diingatkan kembali manfaat belajar menggunakan “dialog kreatif”, untuk mengubah kebiasaan “dialog imperatif” yaitu apabila ditanya baru menjawab, menjadi “dialog kreatif”.
 - Mahasiswa diingatkan kembali bahwa sumber informasi bukan hanya dosen, tapi dapat pula dari sumber lain yang dapat dipercaya (dengan data pendukung), termasuk teman.
 - Ditumbuhkan sikap berani bertanya, menjawab, memberi penjelasan secara kreatif
- Act* :
- Pembelajaran dengan “dialog kreatif”, dengan masalah yang lebih menantang yaitu masalah “keadilan”

- Observe* : - Frekuensi aktivitas mahasiswa meningkat
- Pendapat sendiri yang selalu ingin diterima berkurang
- Menghargai pendapat teman
- Mengemukakan pendapat secara kreatif dan dalam berkomunikasi tidak takut salah
- Pembelajaran “dialog kreatif” mengalir sesuai kasus yang sedang dibahas
- Reflect* : - Mahasiswa merasa senang belajar dalam kelompoknya melalui “dialog kreatif”
- Mahasiswa diingatkan kembali bahwa sumber informasi dapat dicari di manapun, dan keberanian mengungkapkan itu yang paling penting

Siklus 3

- Perencanaan (*plan*) : - Pembelajaran menggunakan “dialog kreatif”
- Mahasiswa diingatkan kembali bahwa sumber informasi dapat dicari di manapun, dan keberanian mengungkapkan itu yang paling penting
- Mahasiswa diingatkan kembali manfaat belajar menggunakan “dialog kreatif”
- Act* : - Pembelajaran dengan “dialog kreatif”, dengan masalah yang lebih menantang yaitu masalah “kemiskinan”
- Observe* : - Frekuensi aktivitas mahasiswa meningkat
- Pembelajaran dengan menggunakan “dialog kreatif” sangat disukai, terbukti mahasiswa yang bertanya dan menjelaskan secara kreatif. Hal ini terbukti saat membahas masalah “kemiskinan” dan mencari solusinya
- Mahasiswa bertanya dan menjawab secara berani disertai fakta dan data tanpa rasa takut salah
- Suasana kelas hidup dan aktif

- Reflect* : - Mahasiswa merasa senang bahkan ingin terus belajar dalam kelompok melalui “dialog kreatif”
- Kemandirian dalam belajar tumbuh dengan baik
 - Keberanian dalam mengemukakan pendapat secara kreatif tumbuh dengan baik
 - Tumbuhnya “kepercayaan” atas pendapat mahasiswa lain yang disertai data dan fakta yang konkrit dan dapat dipercaya

Deskripsi Motivasi Belajar Mahasiswa

Adapun skor motivasi belajar secara teoritis tertinggi sebesar 180 (36 x 5), sedangkan skor teoritis terendah sebesar 36 (36 x 1)

Berdasarkan tabel 4.1 di atas hasil perolehan skor motivasi belajar rata-rata sebelum dilakukan tindakan kelas dengan dialog kreatif sebesar 132,97 atau 74%.

Skor motivasi belajar rata-rata pada siklus I sebesar 139,08 atau 77%, skor motivasi belajar rata-rata pada siklus II sebesar 141,45 atau 79%, skor motivasi belajar rata-rata pada siklus III sebesar 147,26 atau 82%. Hal ini dapat membuktikan bahwa dialog kreatif dapat meningkatkan motivasi belajar sebesar 8%.

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan dengan dialog kreatif dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran PKn (SP PKn), dapat disimpulkan sebagai berikut:

Dialog kreatif dapat meningkatkan motivasi belajar. Adapun perolehan skor motivasi belajar rata-rata sebelum dilakukan tindakan sebesar 132,97 atau 74%, sedangkan perolehan skor rata-rata tiap siklus I yaitu siklus 139,08 atau 77%, siklus II 141,45 atau 79%, dan siklus III 147,26 atau 82%.

Dialog kreatif dapat menumbuhkan dan memberi peluang pada mahasiswa, dalam mengembangkan dan melatih keterampilan, bertanya dan menjelaskan secara kreatif, sehingga tujuan pembelajaran SP PKn dapat tercapai.

Implikasi

Adapun implikasi hasil penelitian ini yaitu: perlunya penyebar-luasan kepada seluruh dosen tentang dialog kreatif sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Saran

Atas dasar hasil penelitian, maka peneliti menyarankan kepada: dosen, sebaiknya selalu memiliki kesanggupan untuk menerima sesuatu yang baru, dan bersedia melakukan perubahan-perubahan terhadap kebiasaan mengajar yang selama ini dilaksanakan, agar kualitas proses dan hasil pembelajaran dapat ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasi, Anne dan Urbina. 2000. *Psychological Testing*, Canada: Prentice-Hall International Inc.
- Baldoni, John. 2005. *Great Motivation Secrets of Great Leader*, New York: McGraw-Hill.
- Beck, Robert C 2000. *Motivation Theories and Principle*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Budimansyah, Dasim. 2002. *Model Pembelajaran dan Penilaian Berbasis Portofolio*. Bandung: PT Grasindo.
- Davies, Ivor K. 2001. *Instruksional Technique*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Davies, Ivor K. 2006. *Pengelolaan Belajar*. Penerjemah Sudarso. Jakarta: Rajawali.
- Gredler, Margaret E. Bell. 2001. *Belajar dan Membelajarkan*. Terjemahan Munandir, Jakarta: Rajawali dan PAU-UT.
- Hayat, Bahrul, 2004. "Penilaian Kelas (Classroom Assessment) dalam Penerapan Standar Kompetensi", dalam *Buletin Puspendik* edisi Oktober.
- McClelland, David C, et. al. 2006. *The Achievement Motive*. New York: Irvington Publishers.
- Moedjiono dan Dimiyati, Moh. 2005. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Novac, Joseph D. and Gowin, D. Bob. 2005. *Learning How to Learn*, London: Cambridge University Press.
- Pusat Kurikulum. 2002. *Penilaian Berbasis Kelas dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Selberman, Mel. 2001. *Active Learning*. Yogyakarta: Yappendis.
- Silberman, Mel. 2001. *Active Learning*. (Terjemahan: Sarjudi, dkk). Yogyakarta: Yappendis,
- Soedijarto. 2008. *Landasan dan Arah Pendidikan Nasional Kita*, Jakarta: Buku Kompas
- Steers, Richard M. and Porter, Lyman W. 2001. *Motivation and Work Behavior*. New York: McGraw-Hill Inc.
- Suparman, Atwi. 2007. *Model-model Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: STIA-LAN.

Suwarsih, Madya, dkk, 2004. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.