

Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kecerdasan Adversiti Terhadap Hasil Belajar Evaluasi Hasil Belajar

Edward Purba*

Abstract: The aims of this research is to know influence the learning strategy and adversity quotient toward the result of study evaluation subject. Research method is quasi experimental disign with treatmenby level 2 X 2 and 40 students sampel. Data was collected with achievement test. Research resut indicates that the result of study evaluation subject for students who taught with problem based learning higher than taught with expository. There was interaction between instructional strategies and adversity quotient toward result of study evaluation subject. Concluions the result of study evaluation subject who taught with problem based learning significantly higher than taught with expository. There was the interaction between instructional strategies and adversity quotient toward result of study evaluation subject.

Keywords: result of study evaluation subject, problem based learning strategy, expositorys-trategy, adversity quotient

Abstrak: Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran dan kecerdasan adversiti terhadap hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar. Metode penelitian adalah quasi eksperimen dengan desain treatment by level 2 X 2, jumlah sampel 40 orang. Pengumpulan data digunakan tes hasil belajar. Penelitian menunjukkan hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah lebih tinggi dari yang diajar strategi pembelajaran ekspositori; terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dengan kecerdasan adversiti terhadap hasil belajar mata kuliah evaluasi kuncibelajar. Dapat disimpulkan hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah lebih tinggi secara signifikan dibandingkan bila diajar strategi pembelajaran ekspositori. Terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan kecerdasan adversiti terhadap hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar.

Kata kunci: Hasil belajar, strategi pembelajaran berbasis masalah, strategi pembelajaran ekspositori, kecerdasan adversiti

PENDAHULUAN

Menguasai materi, strategi dan metode pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran dari berbagai mata pelajaran merupakan kompetensi yang harus dikuasai mahasiswa calon guru SD/MI, karena pendidikan dilaksanakan dengan sistem guru kelas. Direktorat Ketenagaan Dirjen Dikti (2006: 22), mata kuliah evaluasi hasil belajar merupakan salah satu mata kuliah dari rumpun kompetensi kemampuan

menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.

Mahasiswa dalam pembelajaran harus aktif mencari, menemukan, menganalisis, dan menyimpulkan informasi sesuai dengan materi pembelajaran. Strategi pembelajaran berbasis masalah salah satu strategi pembelajaran *student centered*, pembelajaran berpusat pada mahasiswa. Pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada aktifitas mahasiswa yang dilakukan melalui kegiatan individual dan kelompok.

* Edward Purba, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, Jalan Willem Iskandar, Pancing Pasar V Medan Estate 20221, Medan, Sumatera Utara, HP-08126586806, e-mail:edw.purba@gmail.com

Kecerdasan adversiti merupakan kemampuan yang dimiliki untuk menghadapi hambatan atau tantangan dalam hidup. Kemampuan yang dimiliki menghadapi hambatan atau kesulitan tidak sama bagi setiap orang, ada yang berani dan selalu berusaha untuk mengatasi kesulitan atau tantangan yang dihadapi, akan tetapi ada yang mencoba tapi berhenti walaupun hasilnya belum optimal dan bahkan ada yang tidak mau mencoba karena merasa tidak mampu mengatasi kesulitan yang dihadapi.

Belajar adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Ormrod (2003: 188), dan Sanjaya (2006: 112) menjelaskan belajar ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah lakusebagai akibat pengalaman dan perubahan tingkah laku berlangsung lama atau relatif permanen. Belajar bukan sekedar mengumpulkan informasi atau pengetahuan.

Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menimbulkan perubahan perilaku yang mencakup pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terjadi manakala seseorang melakukan interaksi secara intensif dengan sumber-sumber belajar. Mayer seperti dikutip Pribadi (2009: 6) mengemukakan bahwa belajar mencakup beberapa konsep penting yang meliputi: (1) durasi perubahan perilaku bersifat relatif permanen; (2) perubahan terjadi pada struktur dan isi pengetahuan orang yang belajar; dan (3) penyebab terjadinya perubahan pengetahuan dan perilaku adalah pengalaman yang dialami mahasiswa, bukan pertumbuhan atau perkembangan. Munir (2006: 146) dan Syah (2004: 66) mengemukakan belajar merupakan suatu kekuatan atau sumber daya yang tumbuh dari dalam diri seseorang sebagai hasil latihan yang hasilnya relatif menetap.

Proses belajar menimbulkan perubahan yang relatif permanent yang dapat diartikan bahwa hasil belajar berlangsung lama, bukan bersifat sementara dan ada kemampaun bereaksi yakni potensi yang sudah teraktualisasi menjadi kompetensi sertahasil belajar yang diperkuat, ini berartihasil belajar yang sudah diperoleh perlu diperkuat dengan pemberian penguatan atau kepuasan dan latihan atau praktek.

Mayer (2008: 7) mengemukakan belajar merupakan proses yang berlangsung lama (*long-term*) bukan berlangsung seketika (*short-term*). Perubahan yang berlangsung seketika atau sebentar bukan berkaitan dengan belajar.

Mencermati pengertian belajar yang telah dikemukakan terdapat beberapa hal pokok yang perlu diperhatikan yakni: (1) belajar membawa perubahan (*behavioral changes*), aktual maupun potensial); (2) perubahan menimbulkan kecakapan baru; (3) perubahan terjadi karena usaha sadar atau dengan sengaja.

Perubahan yang terjadi dengan sengaja dan sadar adalah hasil belajar. Hasil belajar merupakan bukti bahwa seseorang telah belajar yakni terjadi perubahan tingkah laku dan perubahan yang dialami menyangkut berbagai aspek seperti perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah atau cara berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan ataupun sikap. Reiser dan Dempsey (2007: 37) mengemukakan kemampuan yang diper-oleh sebagai hasil belajar diwujudkan melalui tingkah laku yang telah mengalami peningkatan baik kuantitas maupun kualitasnya, semakin bertambah keterampilan, kecakapan dan pengetahuan yang dimiliki dan proses penyelesaian masalah makin terarah terhadap sasaran yang diharapkan.

Hasil belajar terjadi sebagai konsekuensi dari pengalaman seseorang melalui interaksi dengan lingkungan atau dunia sekitarnya secara aktif. Reiser dan Dempsey (2007: 37) menjelaskan *learning comes about as a consequence of the learner's experience and interaction with the world*. Melalui interaksi ada usaha yang dilakukan oleh diri sendiri tanpa dipengaruhi orang lain atau dapat dilakukan bersama-sama dengan orang lain.

Mencapai hasil pembelajaran diperlukan strategi. Strategi adalah suatu rencana, metode atau sejumlah aktivitas atau rangkaian kegiatan yang akan dilakukan secara bersama-sama dan dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Riyanto (2010: 132) menjelaskan strategi pembelajaran adalah siasat guru dalam mengefektifkan, mengefisienkan, serta mengoptimalkan fungsi dan interaksi antara peserta didik dengan komponen pembelajaran untuk mencapai tujuan.

Strategi pembelajaran adalah sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Rangkaian kegiatan mencakup pengelolaan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran, suasana atau iklim sosioemosional peserta didik, materi pembelajaran dan asesmen.

Aktivitas pembelajaran memerlukan strategi

agar rangkaian kegiatan yang akan dilakukan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Sanjaya (2011: 126) mengemukakan strategi adalah suatu rencana, metode atau sejumlah aktivitas atau rangkaian kegiatan yang akan dilakukan secara bersama-sama dan dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Riyanto (2010: 132) mengemukakan strategi pembelajaran adalah siasat guru dalam mengefektifkan, mengoptimalkan, serta mengoptimalkan fungsi dan interaksi antara mahasiswa dengan komponen pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Strategi pembelajaran bukan hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan termasuk seluruh komponen materi atau paket pembelajaran dan pola pembelajaran itu sendiri. Miarso (2009: 530) mengemukakan strategi pembelajaran merupakan pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran yang dijabarkan dari pandangan falsafah dan atau teori belajar tertentu.

Pembelajaran berbasis masalah termasuk strategi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan bahwa siswa membangun pengetahuan secara aktif bukan pasif. Menurut Dent dan Harden (2005: 143), bahwa dengan adanya masalah maka siswa berusaha untuk mengatasi masalah tersebut sehingga timbul aktivitas atau kegiatan untuk mengatasinya.

Duch, Groh dan Allen (2001: 48-49) mengemukakan bahwa masalah harus menarik minat, berdasarkan fakta dan informasi yang rasional, cukup kompleks dan dapat diselesaikan bersama, didasarkan pada pengetahuan dan pemahaman peserta didik sebelumnya, dan berhubungan dengan tujuan yang akan dicapai serta disiplin ilmu lainnya.

Karakteristik strategi pembelajaran berbasis masalah menurut Amir (2010: 22): (1) masalah digunakan sebagai awal pembelajaran; (2) masalah yang digunakan adalah masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang (*illstructured*); (3) masalah menuntut perspektif majemuk (*multiple perspective*); (4) masalah membuat pembelajar tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru; (5) memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja; (6) pembelajarannya kolaboratif, komunikatif,

dan kooperatif.

Proses pelaksanaan pembelajaran dengan berbasis masalah menurut Amador, Miles, dan Peters (2006: 10) adalah diawali dengan masalah, didiskusikan mana yang kurang dipahami, kemudian menetapkan isu atau bagian mana dari masalah tersebut yang akan diselesaikan dalam kelompok dan mana yang akan diselesaikan secara individual, akhirnya mahasiswa menyimpulkan penyelesaian dengan mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan yang baru ditemukan.

Strategi pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik mengatasi masalah dengan menyadari masalah, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan akhirnya menentukan pilihan penyelesaian yang dilakukan secara individual ataupun kelompok.

Disisi lain pendekatan ekspositori menempatkan pendidik sebagai pusat pembelajaran, karena pendidik lebih aktif memberikan informasi, menerangkan konsep, mendemonstrasikan keterampilan dalam memperoleh pola, aturan, dalil, memberi contoh soal beserta penyelesaiannya, memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya (Sagala, 2005: 78 – 79).

Komunikasi yang digunakan satu arah, dari pendidik kepada peserta didik. Pendidik aktif mencari, menemukan, dan mengolah informasi serta mentransformasikan, sedangkan peserta didik menerima, mencatat, menyimpan informasi, dan menimbulkan kembali dalam ingatan bila diperlukan terutama bila pendidik bertanya tentang informasi yang sudah disampaikan. Strategi pembelajaran ekspositori merupakan kegiatan yang terpusat pada guru. Guru aktif memberikan penjelasan atau informasi terperinci tentang bahan pelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 172).

Sagala, (2005: 79) menjelaskan prosedur pelaksanaan strategi pembelajaran ekspositori adalah: (1) Persiapan, yaitu guru menyiapkan bahan selengkapnyanya secara sistematis dan rapi; (2) Pertautan bahan terdahulu yaitu guru bertanya atau memberikan uraian singkat untuk mengarahkan perhatian siswa kepada materi yang akan dipelajari; (3) penyajian terhadap bahan yang baru, yaitu guru menyajikan dengan cara memberi ceramah atau menyuruh siswa membaca bahan yang telah dipersiapkan diambil dari buku, teks tertentu atau ditulis oleh guru; (4)

evaluasi yaitu guru bertanya dan siswa menjawab sesuai dengan bahan yang dipelajari, atau siswa yang disuruh menyatakan kembali dengan kata-kata sendiri pokok-pokok yang telah dipelajari lisan atau tulisan.

Strategi pembelajaran ekspositori ditandai dengan: (1) penyajian materi dilakukan secara verbal dengan ceramah; (2) materi pembelajaran yang disampaikan adalah materi yang sudah diolah pendidik sehingga sudah merupakan materi yang sudah jadi; dan (3) tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran itu sendiri.

Keberhasilan seseorang tidak hanya ditentukan kemampuan tertentu saja, akan tetapi merupakan perpaduan dari keseluruhan kecerdasan yang dimiliki.

Kecerdasan adversiti akan menentukan apakah seseorang akan selalu berusaha dan termotivasi untuk terus tumbuh meskipun diterpa kesulitan, ataukah akan pasrah dan menyerah pada situasi dan keadaan yang dialami. Sepanjang perjalanan mendaki, misalnya gunung, akan dijumpai tiga jenis kelompok, ada orang yang menyerah, orang yang berkemah, dan pendaki (Stoltz, 2003: 38-40). Ketiga kelompok tersebut memiliki respons yang berbeda-beda terhadap pendakian dan sebagai akibatnya dalam hidup orang tersebut akan menikmati berbagai macam tingkat kesuksesan dan kebahagiaan. Ketiga jenis kelompok itu disebut sebagai: (1) pendaki (*climbers*); (2) yang berkemah (*campers*); dan (3) yang berhenti (*quitters*).

Kecerdasan adversiti merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghadapi dan mengatasi kesulitan atau hambatan/tantangan dalam hidupnya. Menghadapi rintangan individu memiliki empat dimensi, yaitu COORE (*Control, Origin Ownership, Reach, Endurance*).

Dimensi *control* (kendali) adalah sejauh mana individu dapat mengendalikan situasi tertentu atau berapa banyak kendali yang dirasakan terhadap sebuah peristiwa yang menimbulkan kesulitan.

Dimensi OO terdiri dari dua aspek yakni *origin* (asal usul) dan *ownership* (pengakuan). Asal usul dan pengakuan berkaitan dengan siapa atau apa yang menjadi sumber penyebab timbulnya kesulitan atau hambatan, dilihat dari dirinya sendiri atau dari luar. Dimensi ini berkaitan dengan usaha pemulihan atau perbaikan terhadap sesuatu yang terjadi yang tidak sesuai atau tidak beres yang menimbulkan kesulitan tanpa mempedulikan apa yang salah atau apa penyebabnya (Stoltz, 2003: 38-40).

Dimensi *reach* atau jangkauan berkenaan dengan sejauh mana kesulitan yang dihadapi akan menjangkau bagian-bagian lain dari kehidupan seseorang. Jangkauan mempengaruhi beban seseorang dalam kehidupan, semakin baik menahan kesulitan semakin ringan perasaan (Stoltz dan Weiheymayer, 2008: 105).

Dimensi *endurance* atau daya tahan berkaitan dengan ketahanan yakni berapa lamakah kesulitan dan penyebabnya akan terus berlangsung. Seberapa jauh kesulitan itu akan mempengaruhi orang tersebut dan tanggapan individu terhadap kesulitan tersebut, berlangsung lama atau tidak.

Kecerdasan adversiti dapat dilihat dari keempat dimensi tersebut. Kecerdasan adversiti adalah kecerdasan yang dimiliki seseorang dalam mengatasi masalah atau kesulitan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *treatment by level 2 X 2*. Populasi penelitian mahasiswa program pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) semester V terdiri dari 6 kelas, 2 kelas regular, 3 kelas ekstensi dan 1 kelas Pemda, jumlah keseluruhan adalah 193 orang. Teknik pengambilan sampel dengan random sampling, dengan Jumlah sampel 72 terdiri dari 36 mahasiswa kelas eksperimen dan 36 mahasiswa kelas kontrol. Jumlah sampel di tiap sel dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Disain penelitian dan sampel

Kecerdasan Adversiti(B)	Strategi Pembelajaran (A)	
	Berbasis masalah (A1)	Ekspositori (A2)
Tinggi (B1)	10	10
Rendah (B2)	10	10

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung selama delapan kali pertemuan, tiap pertemuan pada kelas eksperimen selalu diawali dengan masalah yang akan diselesaikan, sedangkan pada kelas kontrol dilaksanakan strategi pembelajaran ekspositori. Selama pelaksanaan penelitian diperhatikan pengontrolan terhadap validitas baik internal maupun

eksternal.

Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data adalah tes hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar dan telah diujicobakan, dicari validitas dan reliabilitasnya.

Mengumpulkan informasi kecerdasan adversiti digunakan skala penilaian terdiri dari 20 peristiwa dan setiap peristiwa mencakup dua jenis skala penilaian, sehingga jumlah skala penilaian ada sebanyak 40 butir yang mencakup COORE.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN

Hasil penelitian

Berdasarkan analisis varians dua jalur (ANAVA) 2 x 2 by level dan Uji Tukey diperlukan harga rata-rata tiap kelompok pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan hasil perhitungan ANAVA 2 jalur 2x2

Sumber Varians	JK	Dk	RJK	F	F _{tabel}	Ket.
					$\alpha = 0.05$	
Antar Klp	516,6	3				
Strategi A	87,02	1	87,02	5,242	4,11	Sig.
Adversity B	75,62	1	75,62	4,555	4,11	Sig.
Interaksi (Ax B)	354,025	1	354	21,323	4,11	Sig.
Dalam Klp. (Galat)	597,7	36	16,60			
Total	1631,05					

Hasil perhitungan analisis varians dua jalur treatment 2x2 by level tentang perbedaan hasil belajar evaluasi hasil belajar yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah dan strategi pembelajaran ekspositori adalah: Besarnya F hitung (F_h) sebesar 5.242 dan nilai kritis tabel untuk taraf signifikansi (α) sebesar 0,05 dengan derajat kebebasan dk_(1:36) adalah 4.11 dan taraf signifikansi (α) sebesar 0.01 dengan derajat kebebasan dk_(1:36) adalah 7.39 (Sudjana, 2005: 495); diperoleh $F_h(5.242) > F_{tabel(4.11)}$, sehingga dalam taraf signifikansi (α) sebesar 0,05 terbukti bahwa $F_h(5.242) > F_{tabel(4.11)}$, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Berarti bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi: Hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar mahasiswa PGSD yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah lebih tinggi dari hasil belajar yang

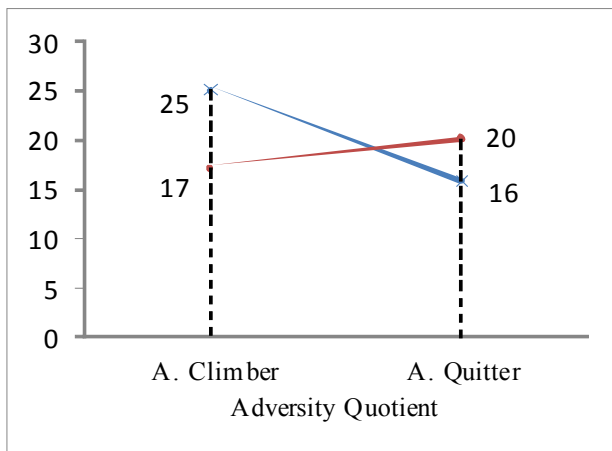
diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori teruji kebenarannya.

Hasil perhitungan menggunakan analisis ANAVA dua jalur treatment 2x2 by level diperoleh hasil perhitungan $F_h = 21.323$ dan nilai kritis tabel untuk taraf signifikansi (α) sebesar 0,05 dengan derajat kebebasan dk (1:36) adalah $F_{tabel(0,05)(1:36)} = 4.11$ sehingga dapat dinyatakan $F_h(21.323) > F_{t(4.11)}$, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Berarti bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi: Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan kecerdasan adversiti terhadap hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar mahasiswa PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan teruji kebenarannya.

Jumlah kuadrat galat (RJKwg) sebesar 16.603 untuk N sebanyak 10 orang. Hasil perhitungan menggunakan Uji Tuckey $Q_{hsp.se}$ sebesar 6.91 dan nilai kritis Q tabel untuk taraf signifikansi (α) 0,05 dengan dk (2:18) adalah 2.97, sehingga $Q_{hsp.se}(6.91) > Q_{tabel(0,05)(2:8)}(2.97)$, maka Ho ditolak dan Ha di terima. Berarti bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi: Hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar mahasiswa PGSD yang memiliki kecerdasan adversiti tinggi lebih tinggi jika diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dibandingkan bila diajar strategi pembelajaran ekspositori teruji kebenarannya.

Hasil perhitungan analisis varians dua jalur treatment 2x2 by level tentang perbedaan hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti rendah yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dan strategi pembelajaran ekspositori adalah: Jumlah kuadrat galat (RJKwg) sebesar 16.603 untuk N sebanyak 10 orang. Hasil perhitungan menggunakan Uji Tuckey $Q_{hsp.se}$ sebesar 3.68 dan nilai kritis Q tabel untuk taraf signifikansi (α) 0,05 dengan dk (2:8) adalah 3.26, sehingga $Q_{hsp.se}(3.68) > Q_{tabel(0,05)(2:8)}(3.26)$, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Berarti bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi: Hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar mahasiswa PGSD yang memiliki kecerdasan adversiti rendah lebih rendah jika diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dibandingkan bila diajar strategi pembelajaran ekspositori teruji kebenarannya.

Berdasarkan pengujian dari kelompok data penelitian tersebut dapat divisualisasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Interaksi strategi pembelajaran dan kecerdasan adversiti terhadap hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar.

Pembahasan hasil penelitian

1. Hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar antara mahasiswa yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dan strategi pembelajaran ekspositori

Strategi pembelajaran berbasis masalah adalah sebuah pembelajaran yang membimbing mahasiswa agar dapat berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, dapat belajar secara mandiri dan memiliki keterampilan bekerja sama dalam tim atau kelompok (Riyanto, 2010: 285). Mahasiswa dibiasakan menghadapi masalah dan dilatih mengatasi masalah. Manusia dalam hidupnya selalu berhadapan dengan masalah, tidak pernah hidup lepas dari masalah yang selalu membutuhkan pemecahan. *Modern life in nearly every context presents a deluge of problems that demand solutions* (Jonassen, 2004: 1). Kehidupan modern membawa dampak munculnya berbagai masalah yang harus diatasi dalam kehidupan manusia, karena itu peserta didik harus dilatih menghadapi dan mengatasi masalah.

Strategi pembelajaran berbasis masalah dalam praktek pelaksanaan pendidikan, membiasakan mahasiswa menghadapi masalah dan berlatih untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan pembelajaran berbasis masalah adalah membekali mahasiswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang secara fleksibel dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pemecahan masalah dilakukan dengan pola kolaborasi dan menggunakan

kemampuan berpikir kritis, analisis-sintesis, dan evaluasi. Kegiatan yang dilakukan bervariasi baik secara individual maupun kelompok, di dalam kelas ataupun di luar kelas untuk mendapatkan informasi atau data yang sesuai dengan masalah yang diatasi. Mahasiswa belajar dengan berbasis masalah menggunakan segala pengetahuan, kemampuan dan ketrampilan yang dimiliki dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diperoleh akan optimal. Mahasiswa bukan menunggu, mendengar, mencatat lalu menghafal apa yang didengar dan dicatat, sehingga pengetahuan yang dibangun fungsional dan sesuai dengan kebutuhan lapangan.

Hasil penelitian menggunakan Analisis Varians 2 jalur 2x2 by level menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar antara mahasiswa yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dibandingkan dengan yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori.

Hasil analisis uji lanjut menggunakan Uji Tuckey dari kelompok rata-rata, dimana skor rata-rata hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori. Hal ini menjelaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah lebih baik untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan dalam mata kuliah evaluasi hasil belajar dibandingkan dengan strategi pembelajaran ekspositori. Strategi pembelajaran berbasis masalah membantu mahasiswa untuk memahami makna sesuatu yang dipelajari dan keterkaitan dengan kehidupan lapangan. Pengetahuan, kemampuan dan keterampilan diperoleh dengan melakukan berbagai aktivitas yang dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas, sehingga dapat bertahan lama dalam ingatan dan dapat digunakan.

Mahasiswa aktif mencari, menemukan, mengolah, dan menyimpulkan informasi sesuai dengan masalah yang diselesaikan, sehingga pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh bukan dihafalkan, akan tetapi dibangun sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Woolfolk menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah membantu mahasiswa membangun pengetahuan yang fleksibel yang dapat digunakan dalam berbagai situasi. *The goals of problem based learning are to help students develop flexible knowledge that can be applied*

in many situation, in contrast to inert knowledge (Woolfolk, 2007: 352). Strategi pembelajaran berbasis masalah menghindari terjadinya *inert knowledge*, pengetahuan yang dihafalkan yang tidak digunakan, dengan demikian, kemampuan, pengetahuan dan keterampilan yang sudah dibangun dalam dirinya fungsional dapat digunakan dalam situasi yang berbeda. Proses pembelajaran berbasis masalah melatih mahasiswa membangun sendiri pengetahuan mereka dengan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Kecerdasan adversiti adalah kemampuan yang dimiliki individu menemukan ada atau tidak kemungkinan untuk mengubah hambatan menjadi peluang agar maju dan berkembang. Aktivitas yang dilakukan tidak selalu membawa hasil sesuai dengan yang diharapkan, atau mungkin menyebabkan terjadi kegagalan. Kegagalan sebenarnya bukan akhir dari usaha yang dilakukan, karena dengan sikap yang baik dan keinginan untuk belajar, setiap kegagalan akan menghasilkan perbaikan dan meningkatkan kemungkinan untuk berhasil (Lunn, 2004: 109). Individu yang memiliki kecerdasan adversiti tinggi melihat di dalam setiap kegagalan ada peluang untuk maju, sehingga tidak menyerah dan bukan menyalahkan orang lain ataupun dirinya sendiri.

Mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti tinggi memperoleh hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar lebih tinggi dari mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti rendah. Mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti tinggi menunjukkan sikap yang baik dan keinginan belajar yang sungguh-sungguh, tekun, tidak mau menyerah terhadap kesulitan atau tantangan yang dihadapi dan tidak menyalahkan dirinya sendiri ataupun orang lain.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Martin, Supramono dan Chusnana menunjukkan bahwa kemampuan analisis siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran pemecahan masalah berbasis konsep lebih tinggi dari kemampuan analisis siswa yang belajar secara konvensional (Martin, Supramono dan Chusnana, 2012: 1). Demikian halnya dengan penelitian yang dilakukan Strobel dan Barneveld (<http://dx.doi.org>), menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah lebih baik untuk ingatan jangka panjang, dan pengembangan keterampilan dan sangat memuaskan bagi siswa atau mahasiswa dan guru atau dosen

dibandingkan dengan pembelajaran tradisional (ekspositori). Temuan hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Martin dan kawan-kawannya serta hasil penelitian yang dilakukan oleh Strobel dan Barneveld walaupun dalam aspek yang berbeda yaitu, kemampuan analisis siswa dan ingatan jangka panjang serta pengembangan keterampilan.

2. Interaksi antara strategi pembelajaran dan kecerdasan adversiti terhadap hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar

Studi ini mengungkap bahwa kecerdasan adversiti mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar. Lebih lanjut dapat dijelaskan bahwa hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar dari mahasiswa dengan kecerdasan adversiti *Climber* (tinggi) berbeda secara signifikan dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti *Quitter* (rendah). Dapat dikatakan bahwa hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar dari mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti tinggi lebih tinggi secara signifikan dari mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti rendah.

Mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti tinggi yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah memperoleh hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan bila diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori. Demikian sebaliknya, bila mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti rendah bila diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah akan memperoleh hasil belajar yang lebih rendah, akan tetapi bila diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori memperoleh hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar yang lebih tinggi. Dapat dijelaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah sangat sesuai diberikan pada mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti tinggi.

Strategi pembelajaran berbasis masalah memberi peluang dan kesempatan pada mahasiswa untuk melakukan aktivitas belajar berupa mencari, menemukan, mangolah, menganalisis, menyimpulkan dan membuat keputusan tentang sesuatu yang dipelajari. Mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti tinggi akan belajar dan bekerja dengan sungguh-sungguh untuk mencapai

tujuan atau cita-citanya. Kesungguhan dan usaha keras merupakan kunci keberhasilan walaupun menghadapi berbagai rintangan atau hambatan (Shaffat, 2009: 23). Mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti tinggi selalu berusaha untuk mencapai hasil yang lebih baik dengan usaha keras, gigih dan ulet. Hambatan atau tantangan dihadapi dengan mengoptimalkan kemampuan untuk mencari dan menemukan penyelesaian menuju sukses. Tugas dalam perkuliahan dimaknai sebagai bagian dari pembelajaran mencapai hasil sesuai dengan yang diharapkan dan membiasakan diri menghadapi tantangan dalam kehidupan. Sesuai dengan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti rendah yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah lebih rendah dibandingkan dengan bila diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori.

Mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti rendah bila menghadapi tantangan atau hambatan berusaha untuk menghindari karena tekad dan kemauan atau motivasi berprestasi rendah, sehingga kesulitan atau tantangan dipandang sebagai sesuatu hambatan dan menyebabkan kegagalan. Tekad, kemauan dan usaha meraih kesuksesan sangat rendah sehingga pasrah menerima sesuatu apa adanya. Tugas atau pekerjaan yang membutuhkan usaha keras dipandang sebagai sesuatu yang tidak mungkin dilakukan dan merupakan usaha yang sia-sia. Oleh karena itu, kegiatan atau usaha yang dilakukan tidak pernah mencapai hasil yang memuaskan, dengan demikian hasil belajarnya pun tidak akan mencapai hasil yang diharapkan. Hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti rendah yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah lebih rendah dibandingkan dengan bila diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan kecerdasan adversiti terhadap hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Setyabudi (Setyabudi, 2011) tentang hubungan antara adversiti dan inteligensi dengan kreativitas menjelaskan bahwa ada hubungan atau korelasi yang signifikan antara adversiti dengan kreativitas. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan temuan hasil penelitian ini yang menunjukkan ada

pengaruh adversiti terhadap hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar mahasiswa PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Unimed.

3. Perbedaan hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar dari mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti tinggi dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dan strategi pembelajaran ekspositori.

Strategi pembelajaran berbasis masalah menjadi lebih bermakna sebab mahasiswa termotivasi mengorganisasikan pikiran maupun respon ketika menghadapi masalah. Selain itu, mahasiswa belajar berinteraksi dan bekerja sama baik antar mahasiswa, dosen dengan mahasiswa, dan mahasiswa dengan lingkungan sekitarnya dalam upaya menggali ilmu atau konsep dari materi yang dipelajari. Woolfolk (Woolfolk, 2007: 28) menjelaskan *Thus, as we act on the environment-as we explore, test, observe, and eventually organize information-we are likely to alter our thinking processes at the same time*. Interaksi dengan lingkungan; melakukan penjelajahan, pengamatan dan mengorganisasikan informasi telah melakukan proses berpikir dalam waktu yang sama, fisik dan psikhis terlibat aktif, maka pengetahuan dan kemampuan dapat diaplikasikan dalam situasi yang berbeda dan tahan lama.

Mahasiswa diharapkan dapat membangun dan menemukan sendiri pengetahuan, kemampuan dan keterampilan yang dibutuhkan. Selain itu, dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis masalah maka mahasiswa akan mampu belajar aktif, interaktif dan mandiri dengan mengembangkan atau menggunakan gagasan-gagasan dalam menyelesaikan masalah pembelajaran, sehingga pengetahuan dan keterampilan akan dapat diingat dan dipahami dalam memori jangka panjang, fungsional dan sewaktu-waktu dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti tinggi mampu menciptakan dan mengidentifikasi alternatif pemecahan masalah, memilih dan menentukan materi penting dalam belajarnya, beradaptasi dan dapat menyesuaikan apa yang sudah diketahui tersimpan dalam ingatan jangka panjang dengan yang dipelajari/dihadapi.

Mahasiswa belajar aktif oleh diri sendiri, dengan orang lain, dan lingkungan, sehingga memungkinkan timbulnya kreativitas untuk menemukan sesuatu yang baru. Proses kreatif meliputi lima langkah

utama yakni; penemuan fakta, penemuan masalah, penemuan ide, penemuan solusi, dan penemuan penerimaan (Smith, 2010: 9). Pemecahan masalah yang membutuhkan informasi atau pengetahuan yang dapat diperoleh dari berbagai sumber kemudian diolah dan disimpulkan mendorong mahasiswa aktif dan kreatif dalam belajar. Kegiatan ini menuntut kesungguhan dan usaha keras, karena kesungguhan dan usaha keras sangat erat hubungannya dengan ketekunan.

Pengolahan materi dalam pembelajaran dilakukan pendidik sedangkan peserta didik tidak ditantang untuk menemukan sehingga hanya menerima materi yang sudah jadi, peserta didik tinggal menyimak dan mencerna secara teratur dan tertib. Tujuan utama pembelajaran ekspositori adalah memindahkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada peserta didik. Walaupun dalam kegiatan strategi pembelajaran ekspositori dengan metode ceramah dilengkapi atau didukung dengan penggunaan media, penekanannya tetap pada proses penerimaan, bukan pada proses pencarian, penemuan, analisis dan pengkonstruksian pengetahuan.

Strategi pembelajaran ekspositori, mahasiswa hanya diharapkan menemukan syarat-syarat belajar yang dibentuk dosen, seperti; membaca materi pelajaran, menjawab pertanyaan yang diajukan, mendiskusikan topik atau permasalahan yang diberikan, dan mendemonstrasikan keterampilan yang dianggap penting di depan kelas.

Bagi mahasiswa yang memiliki adversiti tinggi selalu berusaha untuk maju atau berkembang walaupun menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Melakukan aktivitas atau kegiatan merupakan suatu kebutuhan, karena dengan beraktivitaslah akan meraih sesuatu tujuan yang diharapkan. Mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti tinggi akan melakukan kegiatan belajar secara mendalam tidak hanya sekedar untuk mendapatkan nilai dan umpan balik positif dari orang lain. Pembelajar yang mendalam lebih aktif membangun apa yang mereka pelajari dan memberikan arti untuk apa yang perlu mereka ingat (Santrock, 2009: 175).

Strategi pembelajaran berbasis masalah sangat sesuai digunakan pada mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti tinggi, sedangkan strategi pembelajaran ekspositori kurang sesuai. Mahasiswa

yang memiliki kecerdasan adversiti tinggi yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi, sedangkan yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori memperoleh hasil belajar yang lebih rendah.

4. Perbedaan hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar dari mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti rendah dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dan strategi pembelajaran ekspositori.

Mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti rendah cepat merasa puas dari hasil belajar yang dicapai walaupun belum maksimal. Hambatan atau tantangan dipandang sebagai sumber kegagalan yang menyebabkan tidak akan mungkin mencapai hasil yang diharapkan. Cara belajar yang digunakan adalah gaya permukaan, gagal untuk menghubungkan apa yang dipelajari ke dalam kerangka konseptual yang lebih besar. Santrock (2009: 175) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan gaya permukaan gagal untuk menghubungkan apa yang dipelajari ke dalam kerangka konseptual yang lebih besar, cenderung pasif dan menghafal. Pengetahuan yang diperoleh sifatnya dangkal tidak dalam dan luas serta tidak fungsional. Sebenarnya, mahasiswa yang tergolong ke dalam kecerdasan adversiti rendah memiliki keinginan untuk memperoleh hasil belajar yang baik, akan tetapi tidak dibarengi dengan usaha yang benar, waktu belajar tidak dimanfaatkan secara efektif dan efisien, walaupun belajar hanya pada saat ujian akan dilaksanakan.

Mahasiswa dengan kecerdasan adversiti rendah akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah, karena penyelesaian masalah membutuhkan usaha keras dan bekerja keras. Menyelesaikan masalah membutuhkan pengetahuan, keterampilan dan kerjasama baik dengan mahasiswa maupun dosen dan sumber pengetahuan lainnya. Cara belajar yang sering dilakukan adalah dengan menerima informasi atau pengetahuan yang sudah jadi, dosen menyajikan informasi, pengetahuan, kemampuan dan keterampilan, mahasiswa mencatat dan menghafal untuk diingat. Mahasiswa menghindari dari kegiatan atau tugas yang membutuhkan usaha untuk mencari, menemukan, mengumpulkan, menganalisis dan menyimpulkan informasi dalam penyelesaian masalah belajar. Dapat dikatakan bahwa motivasi berprestasi bagi mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti

rendah kurang kuat atau tergolong rendah.

Oleh sebab itu, maka mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti rendah memperoleh hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar lebih rendah bila diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah. Akan tetapi, mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti rendah, memperoleh hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar lebih tinggi bila diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori. Hal ini dapat terjadi karena metode pembelajaran ekspositori cenderung memberikan informasi yang sudah direncanakan secara matang oleh dosen sehingga mahasiswa menggunakan hafalan dan lebih mengarah kepada aspek ingatan dan pengetahuan yang telah dimiliki kurang atau tidak fungsional.

Temuan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti rendah memperoleh hasil belajar lebih rendah dalam mata kuliah evaluasi hasil belajar bila diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah. Sebaliknya, mahasiswa yang memiliki kecerdasan adversiti rendah memperoleh hasil belajar lebih tinggi bila diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori. Dapat dijelaskan bahwa strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan kecerdasan adversiti yang dimiliki mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan: (1) hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar dari mahasiswa PGSD Universitas Negeri Medan yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah lebih tinggi secara signifikan dari hasil belajar yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori. Hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar mahasiswa PGSD Universitas Negeri Medan lebih tinggi jika diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dibandingkan bila diajar strategi pembelajaran ekspositori; (2) terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan kecerdasan adversiti mahasiswa terhadap hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar dari mahasiswa PGSD Universitas Negeri Medan. Strategi pembelajaran dan kecerdasan adversiti akan memberikan efek yang tinggi dalam penguasaan materi hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar yang indikasinya bahwa hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar akan

semakin tinggi dengan memperhatikan kecerdasan adversiti yang dimiliki mahasiswa; (3) hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar mahasiswa PGSD Universitas Negeri Medan yang memiliki kecerdasan adversiti tinggi secara signifikan lebih tinggi bila diajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dibandingkan bila diajar strategi pembelajaran ekspositori; (4) hasil belajar mata kuliah evaluasi hasil belajar dari mahasiswa PGSD Universitas Negeri Medan yang memiliki kecerdasan adversiti rendah secara signifikan lebih rendah bila diajar strategi pembelajaran berbasis masalah dibandingkan bila diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori.

IMPLIKASI

Hasil penelitian ini berimplikasi terhadap pembelajaran mata kuliah evaluasi hasil belajar pada umumnya dan secara khusus pada pembelajaran mata kuliah evaluasi hasil belajar mahasiswa PGSD FIP Universitas Negeri Medan, yakni: (1) perbaikan strategi pembelajaran yang digunakan dosen yang dapat membangkitkan keaktifan belajar peserta didik; (2) pelaksanaan strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan, kemauan, motivasi, usaha keras dan potensi yang dimiliki; (3) Menetapkan strategi pembelajaran yang dapat melayani mahasiswa sesuai dengan kecerdasan adversiti yang dimiliki khususnya yang memiliki kecerdasan adversiti rendah; (4) Memberi kesempatan pada mahasiswa untuk mengembangkan kecerdasan adversiti yang dimiliki dengan berlatih mengatasi masalah atau tantangan yang dihadapi.

DAFTAR RUJUKAN

- Amador, Jose' A., Libby Miles dan C. B. Peters, *The practice of Problem-Based Learning A guide to Implementing PBL in the College Classroom*. Bolton: Anker Publishing Company Inc., 2006.
- Amir, M. Taufiq. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Dent, John A., Ronald M. Harden, *A Practical Guide For Medical Teachers Second Edition*. London: Elsevier Churchill Livingstone, 2005.
- Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Direktorat Ketenagaan Ditjendikti, *Standar Kompetensi Guru Kelas SD/MI Lulusan SI PGSD*. Ja-

- karta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006.
- Duch, Barbara J., Susan E. Groh dan Deborah E. Allen. *The Power of Problem-Based Learning A Practical "How To" for Teaching Undergraduate Courses in Any Discipline*. Virginia: Stylus Publishing, 2001.
- Jonassen, David H., *Learning to Solve Problems: An Instructional Design Guide*, San Fransisco: John & Willey Son, Inc., 2004.
- Martin, Alesa, Eddy Supramono, dan Chusnana I.Y., *Pengaruh Model Pembelajaran Pemecahan Masalah Berbasis Konsep dan Kemampuan Analisis Terhadap Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA Brawijaya Smart School Malang*, Jurnal Penelitian Pendidikan Insani-OJS UMN-Universitas Negeri Malang, 2012.
- Mayer, Richard E, *Learning and Instruction*, New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, 2008.
- Miarso, Yusufhadi, *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009.
- Munir. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Alfabeta, 2008
- Ormrod, Jeanne Ellis, *Educational Psychology Developing Learners*, New Jersey: Merrill Prentice Hall, 2003.
- Pribadi, Benny A., *Model Desain Sistem Pembelajaran: Langkah Penting Merancang Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*, Jakarta: Dian Rakyat, 2009.
- Reiser, Robert A. and John V. Dempsey. *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*, New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, 2007.
- Riyanto, H. Yatim. *Paradigma Baru Pembelajaran sebagai referensi bagi pendidik dalam implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Sagala, H. Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2005.
- Sanjaya, H. Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011.
- Santrock, John W. *Psikologi Pendidikan Edisi 3 Buku 1* terjemahan Diana Angelica. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika, 2009.
- Shaffat, Idri. *Optimized Learning Strategy: Pendekatan Teoritis dan Praktis Meraih Keberhasilan Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2009.
- Stoltz, Paul G., *Adversity Quotient @ Work Menerapkan Prinsip-Prinsip AQ Mengatasi Kesulitan di Tempat Kerja Mengubah Tantangan Sehari-hari Menjadi Kunci Sukses*. Batam Centre: Interaksara, 2003.
- Stoltz, Paul G. dan Erik Weihenmayer, *Adversity Advantage Mengubah Masalah Menjadi Berkah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Strobel, J., dan A. van Barneveld, *When is PBL More Effective? A Meta-synthesis of Meta-analyses Comparing PBL to Conventional Classrooms 2009*, *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 3 (1). Available at: <http://dx.doi.org/10.7771/1541-5015.1046> diakses 22 April 2014.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- Woolfolk, Anita, *Educational Psychology Tenth Edition*. Boston: Pearson Education Inc, 2007.