

PENINGKATAN HASIL BELAJAR EKONOMI DAN SUMBER DAYA MELALUI PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN

Arita Marini

Abstract

This classroom action research aims at improving the students' learning achievement in Economics and Resources by developing learning design. In this research Kemmis and Taggart model was employed in three cycles. The population of this research covered the students of Elementary School Teacher Education Department in State University of Jakarta. The samples were selected by simple random sampling at amount of 30 students. Instrument used in this research was test in learning achievement of Economics and Resources. The data were analyzed by counting the mean of each cycle. The result of study showed that there is improvement of learning achievement in each cycle. The means of cycle 1, 2, and 3 are 65, 72, and 80 respectively. In the third cycle, the learning achievement of the students has reached the determine indicators. Based on research findings, it can be concluded that the learning of achievement in Economics and Resources can be improved by improving learning design.

Keywords: learning achievement, learning design, classroom action research, Kemmis and Taggart Model

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya melalui pengembangan desain pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan desain model Kemmis dan Taggart. Penelitian dilakukan sebanyak tiga siklus. Populasi penelitian adalah mahasiswa PGSD Universitas Negeri Jakarta. Sampel penelitian diambil secara acak sederhana sebanyak 30 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang dikembangkan tentang hasil belajar ekonomi dan sumber daya. Data tentang hasil belajar ekonomi dan sumber daya diambil dengan menggunakan tes. Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan mencari rata-rata tiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar ekonomi dan sumber daya untuk setiap siklusnya. Rata-rata siklus 1 mencapai nilai 65, siklus 2 mencapai nilai 72, siklus 3 mencapai nilai 80. Pada siklus ketiga hasil belajar mencapai indikator yang ditetapkan. Berdasarkan temuan tersebut penelitian menyimpulkan bahwa dengan mengembangkan desain pembelajaran pada mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya dapat ditingkatkan pencapaian hasil belajar mahasiswa di Jurusan PGSD FIP UNJ”.

Kata-kata kunci: hasil belajar, desain pembelajaran, penelitian tindakan kelas, model Kemmis dan Taggart

PENDAHULUAN

Pembelajaran di perguruan tinggi memiliki karakteristik unik. Mahasiswa sebagai subjek belajar merupakan orang yang sudah dianggap dewasa sehingga perlu perlakuan yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa, khususnya karakteristik psikologisnya. Hal ini perlu dipahami karena karakteristik psikologis akan mempengaruhi seseorang dalam bekerja sama dengan orang lain (dalam suatu kelompok), seperti cara memecahkan masalah, membuat keputusan, membuat rencana belajar, dan juga cara

belajar secara umum. Kesemuanya ini akan mempengaruhi seseorang pada gaya belajarnya (*learning style*) sehingga mempengaruhi kecenderungan seseorang untuk menggunakan cara tertentu dalam belajar. Hal ini tentunya mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajarnya dan berakibat pada hasil prestasi belajarnya di perguruan tinggi.

Kenyataan menunjukkan bahwa dosen-dosen yang merujuk kepada buku silabus dari kurikulum yang berlaku, dengan mudah hanya memindahkan topik-topik bahasan yang telah tersedia dalam buku silabus itu ke dalam perencanaannya dalam bentuk daftar topik-topik materi perkuliahan. Kaitannya

dengan materi perkuliahan, mahasiswa tidak melihat totalitas keseluruhan materi yang akan disampaikan dan hubungan antara satu topik dengan topik yang lain.

Hal yang sering terjadi adalah ketika pertama kali mendapat tugas mengajar, para dosen kurang begitu yakin apa yang akan disiapkannya. Pada saat akan mengajar yang dilakukan oleh dosen adalah mencari kurikulum dan silabus. Setelah itu, para dosen mencari bahan, lalu diajarkan, tanpa mencoba menetapkan target belajar (*learning objectives*) apa yang harus dicapai oleh mahasiswa. Dengan demikian yang sering terjadi adalah *transfer of knowledge* bukan *transfer of learning*. Dengan demikian, mengajar hanyalah sebuah proses penyampaian pengetahuan dari seorang pengajar kepada mahasiswa, tanpa memperhatikan apakah terjadi proses belajar pada mahasiswa atau tidak.

Tujuan pembelajaran itu sangat berkaitan erat dengan strategi atau metode pembelajaran. Penetapan strategi yang tidak tepat dapat berakibat fatal. Alih-alih mencapai tujuan pembelajaran, yang terjadi justru hal-hal yang kontraproduktif dan berlawanan dengan apa yang ingin dicapai, misalnya seorang dosen mengajar agar mahasiswa menjadi kreatif, tetapi dengan cara-cara yang otoriter dan kaku.

Dengan demikian, seorang dosen yang menyusun dan menyampaikan materi perkuliahan kepada mahasiswa, perlu mempertimbangkan beberapa faktor. Diantaranya adalah faktor mahasiswa, ruangan kelas, metode, dan materi itu sendiri. Sebagai subjek belajar, mahasiswa harus mendapat perhatian yang sungguh-sungguh dalam setiap proses pembelajaran. Oleh karena itu berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut, perlunya dilakukan penelitian tindakan dengan menerapkan desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di perguruan tinggi, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti mencoba mengembangkan desain pembelajaran yang interaktif dan partisipatif yang sudah dikembangkan dan diterapkan oleh *Centre for Teaching Staff Development (CTSD)* untuk perkuliahan di beberapa perguruan tinggi yang hasilnya sangat mengesankan. Desain pembelajaran ini meliputi empat hal yaitu (1) desain materi perkuliahan; (2) desain tujuan pembelajaran; (3) desain strategi pembelajaran; dan (4) desain evaluasi pembelajaran. Dengan mempertimbangkan empat hal tersebut diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Ekonomi dan Sumber

Daya. Dengan dimilikinya motivasi belajar dalam mengikuti perkuliahan Ekonomi dan Sumber Daya, akan dapat meningkatkan prestasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut (1) bagaimanakah *outline* mata kuliah (*course outline*) Ekonomi dan Sumber Daya berdasarkan desain pembelajaran yang interaktif dan partisipatif di Jurusan PGSD FIP UNJ?; (2) bagaimanakah desain pembelajaran yang meliputi desain materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran pada perkuliahan Ekonomi dan Sumber Daya di Jurusan PGSD FIP UNJ?; (3) sejauhmanakah penerapan desain pembelajaran tersebut pada perkuliahan Ekonomi dan Sumber Daya di Jurusan PGSD FIP UNJ, baik dari segi produk maupun prosedur pembelajarannya?; dan (4) sejauhmanakah prestasi belajar mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Ekonomi dan Sumber Daya di Jurusan PGSD FIP UNJ?

KAJIAN PUSTAKA

Ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam menyusun dan menyampaikan materi perkuliahan kepada mahasiswa, diantaranya adalah mahasiswa, ruangan kelas, metode, dan materi itu sendiri. Sebagai subjek belajar, mahasiswa harus mendapat perhatian yang sungguh-sungguh dalam setiap proses pembelajaran. Mahasiswa tidak sama dengan siswa sekolah menengah. Mahasiswa pada umumnya telah mempunyai kematangan dalam berfikir dan menentukan pilihan. Dari segi umur, mahasiswa telah dianggap dewasa dibandingkan dengan siswa sekolah menengah. Oleh karena itu, berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut, pembelajaran untuk mahasiswa perguruan tinggi memiliki karakteristik yang unik dan perlu perencanaan desain pembelajaran yang matang (Gagne, 1987).

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan untuk mendesain program pembelajaran atau perkuliahan dengan menggunakan pembelajaran atau perkuliahan yang interaktif dan partisipatif yang meliputi empat komponen, yaitu desain materi, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi belajar (Zaini dkk, 2002). Desain pembelajaran ini merupakan suatu model pengembangan instruksional yang diterapkan dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Ada beberapa karakteristik dari penerapan desain pembelajaran ini pada suatu perkuliahan,

antara lain (1) pembelajaran diawali dengan membuat peta konsep dari mata kuliah yang akan diajarkan sesuai dengan prosedur yang benar; (2) tujuan pembelajaran (*learning objectives*) dirumuskan berdasarkan kriteria yang benar; (3) strategi pembelajaran dipilih dan ditentukan sesuai dengan materi dan tujuan yang akan dicapai; (4) mengaplikasikan prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pembelajaran secara benar; dan (5) sebelum mengajar, dosen menyusun *outline* mata kuliah (*course outline*) yang akan diajarkan.

Penerapan desain pembelajaran ini menggunakan pendekatan andragogi. Hal ini dimaksudkan agar pola pembelajaran di kelas dapat berlangsung secara partisipatif, variatif, dan interaktif, sesuai dengan pengalaman masing-masing mahasiswa. Pengalaman mahasiswa dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi, manakala para mahasiswa diajak untuk berdiskusi berdasarkan pengalamannya. Di samping itu, mahasiswa sebagai subjek belajar yang sudah dianggap dewasa perlu diperlakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan karakteristik psikologisnya. Karakteristik psikologis ini mempengaruhi seorang mahasiswa dalam bekerjasama dengan orang lain (dalam suatu kelompok), seperti cara memecahkan masalah, membuat keputusan, membuat rencana belajar, dan juga cara belajar secara umum. Kesemuanya itu akan mempengaruhi seseorang pada gaya belajarnya (*learning style*) (Winkel, 1996).

Membuat desain pembelajaran dimulai dengan menyusun materi. Dalam menyusun materi dikembangkan suatu cara yang diberi nama dengan *concept map* atau peta konsep. Peta konsep ini memberikan gambaran dari suatu mata kuliah yang akan diajarkan oleh dosen dalam perkuliahan tersebut. Dengan menyampaikan peta konsep ini diharapkan dapat memberikan gambaran umum tentang materi perkuliahan selama satu semester. Langkah berikutnya yaitu menentukan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini merupakan *guide* yang akan terus memberi pedoman dan rambu-rambu kepada dosen sehingga tidak keluar dari apa yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran ini mempengaruhi strategi pembelajaran yang akan diterapkan. Berbagai strategi alternatif diperlukan untuk mengembangkan ranah-ranah pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotor. Tahap terakhir yaitu evaluasi belajar. Evaluasi belajar ini mengembangkan suatu teknik evaluasi yang jujur yaitu suatu evaluasi yang sesuai dengan kriteria penilaian yang jelas dan diketahui oleh mahasiswa terhadap hasil kerja mahasiswa tersebut. Pada evaluasi belajar ini disusun suatu acuan yang disebut dengan *marking scheme* atau pedoman penskoran. Dengan *marking*

scheme, seorang dosen akan mengoreksi hasil kerja mahasiswa dengan mudah dan dapat terhindar dari penilaian yang subyektif (Arikunto, 1988).

Materi mata kuliah (*content*) merupakan salah satu unsur penting dari keempat elemen desain mata kuliah dari tiga unsur lainnya. Langkah pertama dalam melakukan desain pembelajaran yaitu merumuskan materi perkuliahan. Dalam mengorganisasi suatu materi (*content*) perkuliahan bertitik tolak pada beberapa asumsi, antara lain (1) dosen adalah seorang ahli (*expert*) dalam mata kuliah tertentu (*expertise-based teacher*); (2) ilmu pengetahuan mengalami perkembangan dan dinamisasi yang tidak pernah berhenti; (3) kurikulum atau silabus perguruan tinggi relatif bersifat terbuka yang harus selalu menjawab perubahan atau perkembangan visi, misi dan tujuan perguruan tinggi tersebut; dan (4) pembelajar adalah orang dewasa yang seharusnya dilayani dengan pendekatan andragogi (Zaini, 2002).

Dengan demikian, desain materi mata kuliah dalam pendidikan tinggi (*higher education*) didasarkan pada konsep *expertise-based teacher*, yaitu pengajaran berdasarkan keahlian atau disiplin ilmu yang berorientasi pada pencapaian standar kompetensi. Penguasaan materi perkuliahan oleh seorang dosen pengampu mata kuliah menjadi sangat sentral. Pembelajaran pada pendidikan tinggi menuntut seorang dosen untuk menjadi ahli di bidangnya (*specialized*) dan menguasai disiplin ilmunya (*mastered*) (Winkel, 1996).

Guna mengembangkan proses pembelajaran yang berdasar konsep *expertise-based teacher*, penggunaan teknik peta konsep (*concept map*) menjadi alternatif dalam mengorganisasikan materi dalam bentuk peta (gambar) secara holistik, interelasi, dan komprehensif. Dalam konteks pengorganisasian materi perkuliahan selama satu semester, peta konsep digunakan untuk membangun struktur pengetahuan para dosen dalam merencanakan materi perkuliahan (Fraser, 1996). Desain materi kuliah berdasarkan peta konsep memiliki karakteristik sebagai berikut (1) adanya konsep-konsep atau ide-ide pokok yang utama; (2) adanya hubungan yang mengaitkan antara satu konsep dengan konsep yang lain; (3) adanya label yang membunyikan arti hubungan yang mengaitkan antara konsep-konsep tersebut; dan (4) desain materi ini berwujud sebuah diagram atau peta yang merupakan satu bentuk representasi konsep-konsep atau materi-materi perkuliahan yang penting (Dick & Carey, 1990).

Peta konsep sebagai satu teknik penyusunan materi pembelajaran telah digunakan secara ekstensif dalam pendidikan tinggi lebih dari tiga puluh tahun. Teknik peta konsep ini diilhami oleh teori belajar

asimilasi kognitif dari David P. Ausubel, yang mengatakan bahwa belajar bermakna (*meaningful learning*) terjadi dengan mudah apabila konsep-konsep baru dimasukkan ke dalam konsep-konsep yang lebih inklusif. Dengan kata lain, proses belajar terjadi bila mahasiswa mampu mengasimilasikan pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan yang baru (Ausubel, 1986).

Penyusunan tujuan pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari keseluruhan desain suatu mata kuliah yang mempunyai empat tahapan, yakni *content*, *learning objectives*, *strategy*, dan *evaluation*. Tujuan pembelajaran (*learning objectives*) adalah istilah yang menggabungkan dua kata yaitu *learning* yang berarti belajar atau pembelajaran dan kata *objectives* yang berarti tujuan. Secara harfiah, istilah ini berarti tujuan pembelajaran. Sedangkan tujuan pembelajaran adalah pernyataan-pernyataan tentang pengetahuan dan kemampuan yang diharapkan dari peserta setelah selesai pembelajaran (Patricia & Cranton, 1989). Dengan demikian, tujuan pembelajaran merupakan pernyataan-pernyataan yang menggambarkan hasil belajar yang akan dicapai oleh mahasiswa setelah melalui proses pembelajaran dalam satu semester. Tujuan pembelajaran ini bersifat *content-free*, maksudnya dalam menyusun tujuan pembelajaran tidak hanya mengambil dari topik-topik materi yang ada dalam silabus yang mencakup pokok bahasan dalam satu kali tatap muka. Keuntungan dari pernyataan bebas materi (*content free*) yaitu dapat digunakan untuk beberapa unit pembelajaran. Dengan demikian, tujuannya tidak hanya terfokus pada produk saja, tetapi juga pada proses pengalaman (*experiencing*) dan filosofis serta berorientasi pada pencapaian standar kompetensi di industri.

Tujuan pembelajaran ini penting disampaikan agar dosen mempunyai motivasi untuk selalu memikirkan atau merumuskan tentang hasil belajar yang akan diperoleh oleh mahasiswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran selama satu semester. Tujuan pembelajaran juga membantu dosen untuk memfokuskan pengajaran ke arah tujuan yang akan dicapai.

Bagi mahasiswa, tujuan pembelajaran ini akan membantu mahasiswa untuk (1) mengetahui harapan dosen secara jelas; (2) menjadi pedoman untuk fokus belajar; serta (3) mengetahui indikator-indikator yang jelas untuk mengukur keberhasilan dalam pencapaian standar kompetensi yang sesuai dengan industri.

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, langkah berikutnya yaitu memilih dan menentukan cara menyampaikan materi atau strategi pembelajaran yang tepat. Hal ini agar materi dapat disampaikan

sesuai dan selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran ini sangat berkaitan erat dengan strategi atau metode pembelajaran. Oleh karena itu, penetapan strategi yang relevan merupakan suatu keharusan. Strategi pembelajaran yang tepat akan membina mahasiswa untuk berpikir mandiri, kreatif, dan adaptif terhadap berbagai situasi yang terjadi dan yang mungkin terjadi. Penetapan strategi pembelajaran yang tidak tepat dapat berakibat fatal, yaitu tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Mungkin juga akan berlawanan dengan apa yang ingin dicapai, misalnya seorang dosen mengajar agar mahasiswa menjadi kreatif tetapi dengan cara-cara otoriter dan kaku.

Kunci keberhasilan pendidikan orang dewasa adalah keterlibatan penuh mahasiswa sebagai warga belajar dalam proses pembelajaran berupa pengalaman-pengalaman seluruh potensi dari mahasiswa, mulai dari telinga, mata, hingga aktivitas dan mengalami langsung. Secara spesifik Dewey (Silberman, 2001) menyebutkan bahwa pengetahuan dan belajar diperoleh dari dan didasarkan pada pengalaman dan bahwa realitas didefinisikan melalui pengalaman dan tindakan.

Dale (1995) menunjukkan bahwa potensi pengalaman belajar semakin besar ketika materi pembelajaran disampaikan dengan lebih bervariasi. Ketika informasi disampaikan hanya dalam bentuk simbol-simbol verbal, potensi pengalaman belajar sangat kecil karena hanya mendengar saja. Namun, ketika informasi yang disampaikan ditambah melalui simbol-simbol visual, gambar, film, demonstrasi, kunjungan lapangan, maka potensi pengalaman belajar semakin tinggi. Dengan cara pembelajaran seperti itu mahasiswa akan mendapatkan hasil belajar yang optimal ketika mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang kaya tentang satu konsep tertentu. Implikasinya, seorang dosen harus memulai pembelajaran dan perkuliahannya dengan hal-hal yang nyata, yakni yang sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman mahasiswa. Kemudian hal ini dilanjutkan ke aktivitas yang menuntut mahasiswa memahami materi pembelajaran yang abstrak.

Di samping itu, strategi pembelajarannya juga harus berorientasi pada pemecahan masalah yang ada di industri. Dengan demikian, pembelajaran dengan metode pemecahan masalah keteknikan di industri (*problem solving learning*) menjadi salah satu metode yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setiap dosen memiliki pengalaman dan pemahaman yang berbeda tentang hakikat mengajar.

Namun, ada tiga cara memahami peran dosen di perguruan tinggi. *Pertama*, mengajar adalah menyampaikannya. Dosen yang konsisten dengan teori mengajar seperti ini akan menumpahkan kegagalan belajar kepada mahasiswa. Dosen tersebut mengonseptualisasikan hubungan antara apa yang dilakukan oleh dosen dengan apa yang dilakukan oleh mahasiswa sebagai sesuatu yang secara intrinsik tidak bermasalah. Teori tersebut tidak dapat secara tepat menjelaskan mengapa mahasiswa tidak belajar apapun setelah proses pengajaran berlangsung. Dengan demikian teori ini secara tidak langsung mengatakan bahwa semua masalah belajar mengajar berasal dari luar dosen atau jurusan.

Kedua, mengajar adalah mengorganisasi aktivitas mahasiswa. Fokus pembelajaran bergeser dari dosen ke mahasiswa. Mengajar dipandang sebagai pengawasan proses yang didesain untuk menjamin mahasiswa belajar. Metode yang mungkin dikembangkan yaitu cara-cara memotivasi mahasiswa sehingga mereka berada dalam situasi yang benar untuk belajar. Pendekatan yang digunakan yaitu *reward and punishment* dalam penilaian. Dosen sering mengeluh karena merasa kurang memiliki keterampilan untuk membantu mahasiswa lebih mampu. Meningkatkan mutu pengajaran menurut dosen adalah menambah daftar strategi mengajar, bukan mengubah pemahaman dan cara pandang dosen dalam mengajar. Jika proses belajar tidak terjadi atau mengalami hambatan, maka kesalahan tidak hanya tertumpah pada mahasiswa saja tetapi juga pada aspek-aspek di luar mahasiswa.

Ketiga, mengajar adalah membuat mahasiswa belajar. Ini berarti antara mengajar dan belajar merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan. Mengajar, mahasiswa, dan materi yang akan dipelajari terkait satu dengan yang lain oleh sebuah sistem atau kerangka. Mengajar dipahami sebagai sebuah proses kerja sama dengan mahasiswa untuk membantu mahasiswa untuk belajar. Mengajar menyangkut upaya menemukan kesalahpahaman mahasiswa, mendorong, dan menciptakan situasi belajar yang dapat mendorong mahasiswa agar secara aktif terlibat dengan materi perkuliahan. Konsep ini berkaitan dengan materi yang harus dipelajari oleh mahasiswa dan hubungannya dengan bagaimana seharusnya materi tersebut diajarkan. Materi yang diajarkan dan masalah yang dihadapi mahasiswa dalam mempelajari materi tersebut menentukan metode pengajaran yang akan digunakan.

Pemahaman terhadap berbagai pandangan tentang mengajar di atas menyadarkan tentang perlunya suatu proses pembelajaran yang mendorong

siswa untuk belajar secara aktif. Oleh karena itu, *active learning* dan *problem solving learning* merupakan suatu strategi pembelajaran yang saat ini sedang dikembangkan dalam dunia pendidikan termasuk di perguruan tinggi.

Evaluasi hasil belajar merupakan komponen penting dalam setiap situasi pembelajaran. Jika belajar diartikan sebagai segala bentuk perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sistem nilai, perubahan tersebut hanya dapat dinilai melalui suatu evaluasi. Evaluasi meliputi berbagai macam bentuk kegiatan, mulai dari observasi informal terhadap reaksi mahasiswa, observasi kinerja terstruktur, penggunaan diskusi dan catatan harian, serta komentar yang berfungsi sebagai umpan balik hingga berbagai macam bentuk tes.

Hal penting yang perlu diingat yaitu suatu desain pengajaran yang sistematis harus selalu memasukkan pertimbangan tentang pendekatan evaluasi yang berbasis pada kompetensi, pemilihan teknik evaluasi berbasis kompetensi, penyesuaian prosedur evaluasi berbasis kompetensi dengan pengajaran, pemahaman karakteristik mahasiswa, dan penggunaan konstruksi instrumen evaluasi berbasis kompetensi.

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari evaluasi belajar yang objektif dan akurat antara lain (1) jaminan bahwa kerja keras dosen seimbang dengan susah payah mahasiswa dalam memperoleh nilai yang baik; (2) ujian-ujian yang disusun secara baik dapat digunakan mahasiswa untuk mengetahui materi mana yang telah dikuasai dan pengetahuan mana yang belum dipahami; (3) dosen dapat mengevaluasi kualitas pengajarannya dengan cara menganalisis kesalahan jawaban mahasiswa dalam ujian.

Dengan alasan kepentingan tersebut, dosen diharapkan dapat menggunakan beberapa petunjuk berikut ini untuk memperoleh hasil yang lebih banyak dari aktivitas evaluasi. Memberi tes dan mengoreksi hasil tes memang bukan tugas yang mudah. Namun, hal ini merupakan aktivitas pengajaran yang sangat penting sehingga harus mendapat perhatian dan usaha terbaik.

Oleh karena itu, dalam melakukan evaluasi belajar perlu dipertimbangkan berbagai hal sebagai berikut (1) ada hubungan yang sangat erat, bahkan ada suatu kecocokan dan keterkaitan antara tujuan pembelajaran dengan evaluasi belajar; (2) ada berbagai macam tipe-tipe tes dan *alternative test*, baik menurut bentuknya, ragamnya, maupun jenis evaluasi selain tes (nontes); (3) perlunya memilih teknik evaluasi yang tepat dalam mengukur hasil belajar yang optimal

dengan mempertimbangkan ranah (*domain*) dan level pembelajarannya, serta karakteristik mahasiswa; (4) perlunya dipahami bahwa pengalaman untuk berlatih terus menerus dalam menyusun konstruksi butir soal, baik soal esai maupun soal objektif sangat menentukan kualitas evaluasi belajar; dan (5) perlunya pendekatan dalam melakukan evaluasi belajar, baik menurut penilaian acuan norma (*norm-referenced evaluation*) atau PAN maupun penilaian acuan patokan (*criterion-referenced evaluation*) atau PAP.

Masalah yang berhubungan dengan peningkatan belajar mahasiswa dalam perkuliahan dapat disebabkan berbagai macam faktor, salah satu diantaranya adalah desain pembelajaran yang digunakan dalam perkuliahan.

Dalam perencanaannya, desain pembelajaran untuk perkuliahan Ekonomi dan Sumber Daya di jurusan PGSD FIP UNJ ini meliputi empat komponen, yaitu desain materi, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi belajar. Desain pembelajaran ini merupakan suatu model pengembangan instruksional yang diterapkan dalam pembelajaran Ekonomi dan Sumber Daya sehingga tersusun suatu *outline* mata kuliah (*course outline*) Ekonomi dan Sumber Daya yang akan diajarkan.

Pemahaman terhadap berbagai pandangan tentang mengajar di atas menyadarkan pada perlunya suatu proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif. Oleh karena itu, *active learning* dan *problem solving learning* merupakan suatu strategi pembelajaran yang saat ini sedang dikembangkan dalam dunia pendidikan termasuk di perguruan tinggi.

Dengan mengembangkan desain pembelajaran pada perkuliahan Ekonomi dan Sumber Daya di jurusan PGSD FIP UNJ ini diharapkan dapat membuat *outline* mata kuliah (*course outline*) Ekonomi dan Sumber Daya berdasarkan desain pembelajaran yang interaktif dan partisipatif. *Outline* mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya ini meliputi desain materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran pada perkuliahan Ekonomi dan Sumber Daya di jurusan PGSD FIP UNJ.

Dengan menerapkan desain pembelajaran tersebut pada perkuliahan Ekonomi dan Sumber Daya di jurusan PGSD FIP UNJ, baik dari segi produk maupun prosedur pembelajarannya diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Ekonomi dan Sumber Daya di jurusan PGSD FIP UNJ.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakannya sebagai berikut

“Dengan mengembangkan desain pembelajaran pada mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar mahasiswa di Jurusan PGSD FIP UNJ”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian tindakan ini dilakukan pada semester genap tahun akademik 2008/2009. Penelitian ini dilakukan di Jurusan PGSD FIP UNJ. Subjek yang digunakan untuk penelitian tindakan kelas ini adalah mahasiswa-mahasiswa jurusan PGSD FIP UNJ sebagai yang mengambil mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya pada semester genap tahun akademik 2008/2009 sebagai populasi. Sampel penelitian ini adalah 30 orang, yaitu mahasiswa di kelas yang diampu peneliti untuk mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan satu siklus/putaran. Tindakan dilakukan pada mulai dari awal perkuliahan sampai akhir perkuliahan Ekonomi dan Sumber Daya. Desain pembelajaran ini dirancang untuk mengembangkan desain instruksional perkuliahan Ekonomi dan Sumber Daya.

Dengan desain pembelajaran ini diskenariokan untuk melibatkan mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya. Tindakan yang dilakukan adalah pembuatan desain pembelajaran yang meliputi desain materi pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran, penentuan strategi mengajar dan evaluasi belajar. Tindakan ini diimplementasikan selama satu semester perkuliahan mahasiswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan mahasiswa memiliki motivasi berprestasi yang tinggi sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Pada pelaksanaan tindakan selalu dipantau dan dievaluasi.

Data yang diperoleh dari pemantauan selama siklus pertama ini kemudian dianalisis dan untuk selanjutnya dipergunakan sebagai refleksi terhadap perencanaan pembelajaran pada semester berikutnya atau pada pembelajaran berikutnya. Perbaikan ini didasarkan pada hasil pantauan pada siklus pertama, dan kolaborasi antara dosen pengampu dan pengajar mata kuliah ini serta mahasiswa.

Pada tahapan studi pendahuluan, hal yang dilakukan adalah mengkaji ulang sistem pembelajaran mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya tahun ajaran yang lalu bersama tim pengajar mata kuliah ini serta mengembangkan pemikiran tentang desain pembelajaran mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya

dengan mengimplementasikan antara lain (1) profil kompetensi dasar yang perlu dimiliki oleh mahasiswa dalam bidang Ekonomi dan Sumber Daya yang meliputi aspek keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang harus dimiliki oleh mahasiswa untuk menerapkan ilmu Ekonomi dan Sumber Daya; (2) strategi pembelajaran yang bertitik tolak dari *problem solving learning* dengan langkah-langkah identifikasi masalah, memilih suatu masalah, mengumpulkan informasi yang terkait pada masalah itu, mengembangkan portofolio kelas, menyajikan portofolio, dan melakukan refleksi pengalaman belajar; (3) metode pembelajaran menggunakan kombinasi metode yaitu presentasi, diskusi umum, diskusi kelompok, survei lapangan, studi kepustakaan, *workshop* dan simulasi tugas; (4) media dan sumber belajar menggunakan beraneka media seperti buku teks, kliping, CD, internet; (5) evaluasinya menggunakan evaluasi berbantuan portofolio (*portfolio-assisted evaluation*) yang berupa portofolio tampilan dan dokumentasi yang disajikan dalam suatu simulasi presentasi. Setelah permasalahan yang berkaitan dengan proses perkuliahan Ekonomi dan Sumber Daya dapat diidentifikasi, maka dipilih dan ditentukan berbagai tindakan yang berkaitan dengan desain pembelajaran tersebut dengan mengembangkan hipotesis tindakan, yakni bahwa dengan tindakan yang berupa desain pembelajaran yang diterapkan pada mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa tersebut.

Pada tahap Pelaksanaan Tindakan dilakukan menerapkan tindakan berupa desain pembelajaran pada mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya. Desain pembelajaran ini bertitik tolak dari profil kompetensi dasar yang perlu dimiliki oleh mahasiswa dalam bidang Ekonomi dan Sumber Daya yang meliputi aspek keterampilan, pengetahuan dan sikap. Kemudian dikembangkan pendekatan pembelajaran dengan mengembangkan suatu *problem solving learning* dengan langkah-langkah: Identifikasi masalah, memilih suatu masalah, mengumpulkan informasi yang terkait pada masalah itu, mengembangkan portofolio kelas, menyajikan portofolio, dan melakukan refleksi pengalaman belajar.

Strategi pembelajarannya mengembangkan berbagai kombinasi metode yaitu presentasi, diskusi umum, diskusi kelompok, survei lapangan, studi kepustakaan, *workshop* dan simulasi tugas. Sedangkan media dan sumber belajar menggunakan beraneka media seperti buku teks, kliping, CD, internet.

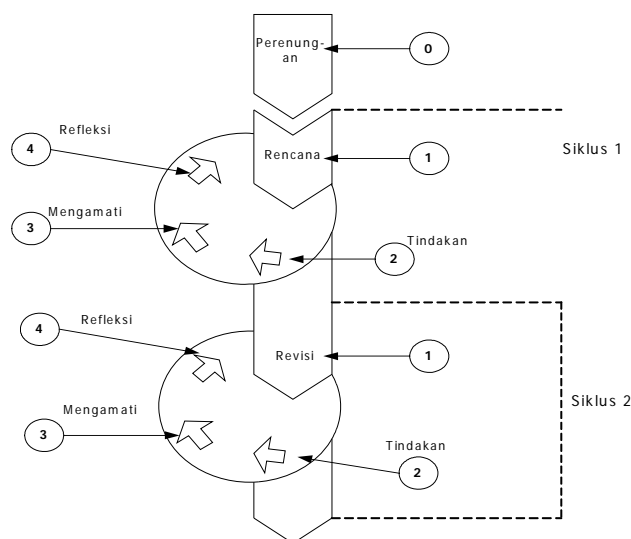
Evaluasinya dikembangkan dengan menggunakan evaluasi berbantuan portofolio (*portfolio-assisted evaluation*) yang berupa portofolio tampilan dan dokumentasi. Pemilihan tindakan dalam bentuk desain pembelajaran integratif berbasis pemecahan masalah ini dilakukan berdasarkan kajian awal pada tahap perencanaan. Siklus kedua dilakukan sebagai perbaikan dan penyempurnaan dari tindakan yang dilakukan pada siklus pertama berdasarkan hasil evaluasi.

Pada tahap pengamatan, dilakukan pengamatan kegiatan kelas bersama-sama dengan kolaborator dengan cara mengamati, mencatat, merekam seluruh kegiatan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Ekonomi dan Sumber Daya. Kemampuan mahasiswa berupa kompetensi dasar dalam bidang Ekonomi dan Sumber Daya dapat dilihat dalam bentuk tampilan dan dokumentasi yang berkaitan dengan studi kasus permasalahan yang dapat diselesaikan di lapangan.

Proses pengumpulan data terfokus pada aspek kemampuan/kompetensi yang dilakukan mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan di kelas dan di lapangan. Untuk memudahkan kolaborator dalam mencatat kegiatan pembelajaran ini maka disediakan lembar observasi. Selanjutnya dilakukan analisis data, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Kegiatan ini dimaksudkan untuk menyeleksi, menyederhanakan, memfokuskan, dan mengorganisasikan data yang berkaitan dengan kemampuan/kompetensi dasar mahasiswa dalam bidang Ekonomi dan Sumber Daya.

Pada tahap refleksi mengevaluasi seberapa jauh dampak penerapan desain pembelajaran pada mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya. Indikator kinerja yang dapat mencerminkan keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan ini berupa meningkatnya hasil prestasi belajar mahasiswa dalam perkuliahan Ekonomi dan Sumber Daya yang diukur melalui kemampuan hasil prestasi belajarnya. Hal ini ditunjukkan dengan nilai perkuliahan Ekonomi dan Sumber Daya yang dicapai oleh 80% dengan hasil amat baik, dan sisanya baik.

Tindakan yang dilakukan dalam penerapan desain pembelajaran dikembangkan sampai pada hasil yang diharapkan telah sesuai dengan indikator ketercapaian penelitian yaitu adanya peningkatan prestasi belajar seluruh mahasiswa yang menempuh mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya di jurusan PGSD FIP UNJ. Gambar 1 menjelaskan bagaimana proses *action research* ini dilakukan.



Sumber : Modifikasi dari Kemmis dan McTaggart
Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan

Penelitian tindakan yang dilakukan dalam perkuliahan Ekonomi dan Sumber Daya ini dilaksanakan dengan n siklus putaran yaitu siklus ke 1, siklus ke 2 dan siklus ke n . Banyaknya proses berulangnya siklus ditentukan oleh ketercapaian beberapa indikator kinerja penelitian yaitu indikator kinerja ditinjau dari standar kompetensi. Proses penerapan program pembelajaran berdasar hasil yang dicapai akan berhenti dan dipertahankan untuk tetap digunakan, bila 80% mahasiswa telah memiliki kompetensi yang ditetapkan.

Teknik yang dipergunakan dalam pengumpulan data tentang kompetensi mahasiswa adalah tes. Jumlah instrumen untuk uji coba masing-masing siklus 40 butir, sedang yang terpakai untuk penelitian berjumlah 30 butir untuk masing-masing siklus.

Instrumen dikembangkan dengan langkah sebagai berikut (1) definisi konseptual, dimana hasil belajar mahasiswa adalah pengetahuan mahasiswa dalam menguasai matakuliah ekonomi dan sumber daya dengan kompetensi permintaan, penawaran dan pembentukan harga; (2) definisi operasional, dimana hasil belajar mahasiswa adalah skor yang didapatkan dari jawaban mahasiswa terhadap tes matakuliah ekonomi dan sumber daya dengan kompetensi permintaan, penawaran dan pembentukan harga; (3) pengembangan kisi-kisi; dan (4) kalibrasi, di mana pengujian validitas instrumen dilakukan secara empiris dengan menggunakan rumus point biserial.

Uji coba dilakukan terhadap 30 orang mahasiswa sepuluh orang untuk untuk instrumen siklus 1, siklus 2, dan siklus 3. Hasil uji coba ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil Uji Validitas

No	Instrumen	Valid	Drop	Terpakai
1	Instrumen siklus 1	33	7	30
2	Instrumen siklus 2	35	5	30
3	Instrumen siklus 3	32	8	30
	Jumlah	100	20	90

Perhitungan reliabilitas dipergunakan rumus *alpha cronbach*. Dari hasil perhitungan diperoleh r pada siklus 1 adalah 0,76, pada siklus II adalah 0,82 dan pada siklus III adalah 0, 81. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa ketiga instrumen tersebut tingkat reliabilitas tinggi dengan demikian handal dipergunakan untuk mengumpulkan data.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan cara mencari rata-rata nilai hasil belajar mahasiswa mata kuliah ekonomi dan sumber daya untuk setiap siklus. Kemudian nilai rata-rata tersebut ditransformasi ke dalam bentuk persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan Studi Pendahuluan hal yang sudah dilakukan adalah mengkaji ulang sistem pembelajaran mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya tahun ajaran yang lalu bersama tim pengajar mata kuliah ini serta mengembangkan pemikiran tentang desain pembelajaran mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya dengan mengimplementasikan antara lain (1) profil kompetensi dasar yang perlu dimiliki oleh mahasiswa dalam bidang Ekonomi dan Sumber Daya; (2) strategi pembelajaran yang akan digunakan dan melakukan refleksi pengalaman belajar; (3) metode pembelajaran yang akan; (4) media dan sumber belajar yang akan digunakan; dan (5) evaluasi yang akan digunakan.

Pada siklus I menerapkan tindakan berupa desain pembelajaran pada mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya, yaitu sebagai berikut.

Pertama, pembelajaran diawali dengan mengomunikasikan silabus dari mata kuliah yang akan diajarkan. Informasi ini disampaikan dengan memberi *overview* mengenai materi dari mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya selama 1 semester. Kemudian tujuan pembelajaran (*learning objectives*) diinformasikan kepada mahasiswa.

Kedua, menyepakati strategi pembelajaran yang dipilih dan ditentukan sesuai dengan materi dan tujuan yang akan dicapai, yaitu menggunakan

kombinasi metode ceramah dan drill.

Ketiga, menyepakati media pembelajaran yang digunakan pada materi yang akan diajarkan yaitu buku teks.

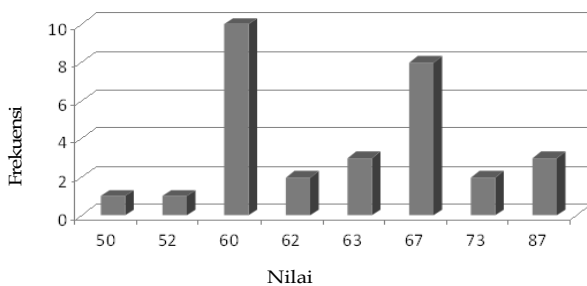
Keempat, menyepakati bahwa komponen evaluasi terdiri atas: (1) hadir sebesar 10%, (2) partisipasi di dalam kelas sebesar 10%, (3) Tugas, yaitu mengumpulkan soal-soal yang berkaitan dengan mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya dan penyelesaiannya minimal 30 soal sebesar 20%, (4) Ujian Tengah Semester sebesar 30%, dan (5) Ujian Akhir Semester sebesar 30%.

Disebabkan hasil evaluasi siklus I belum mencerminkan keberhasilan pelaksanaan penelitian sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan, maka dilanjutkan dengan siklus II. Hasil evaluasi pada siklus 1 terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil tes pada siklus pertama

No	Nilai	Frekuensi
1	50	1
2	52	1
3	60	10
4	62	2
5	63	3
6	67	8
7	73	2
8	87	3
	Jumlah	30

Sebaran nilai pada siklus pertama ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram hasil tes siklus 1

Pada siklus II menerapkan tindakan berupa pengembangan desain pembelajaran pada mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya, yaitu sebagai berikut: (1) menginformasikan tujuan pembelajaran (*learning objectives*) kepada mahasiswa sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sekaligus melakukan *brainstorming* yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan; (2) menyepakati kembali strategi pembelajaran yang dipilih dan ditentukan sesuai dengan materi dan tujuan yang akan dicapai, yaitu menggunakan metode diskusi kelompok dan presentasi; (3)

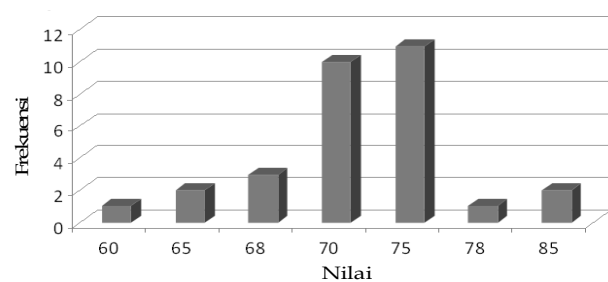
menyepakati kembali media pembelajaran yang digunakan pada materi yang akan diajarkan yaitu buku teks dan internet; (4) menyepakati kembali bahwa komponen evaluasi terdiri atas: kehadiran sebesar 10%, quiz sebesar 5%, partisipasi di dalam kelas dan dalam berdiskusi sebesar 5%, tugas dan diskusi kelompok sebesar 20%, UTS sebesar 30%, dan UAS sebesar 30%. Dengan memasukkan komponen partisipasi dalam mengeluarkan pendapat diharapkan mahasiswa dapat meningkat kreatifitasnya sehingga pembelajaran lebih efektif diserap oleh mahasiswa.

Disebabkan hasil evaluasi siklus II belum mencerminkan keberhasilan pelaksanaan penelitian sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan, maka pelaksanaan penelitian dilanjutkan ke siklus III. Hasil evaluasi pada siklus II terlihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil tes pada siklus II

No	Nilai	Frekuensi
1	60	1
2	65	2
3	68	3
4	70	10
5	75	11
6	78	1
7	85	2
	Jumlah	30

Sebaran nilai pada siklus kedua ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram hasil tes siklus II

Pada siklus III menerapkan tindakan berupa pengembangan desain pembelajaran pada mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya, yaitu sebagai berikut: (1) menginformasikan tujuan pembelajaran (*learning objectives*) kepada mahasiswa sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sekaligus melakukan *brainstorming* yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan serta melakukan pretest; (2) menyepakati kembali strategi pembelajaran yang dipilih dan ditentukan sesuai dengan materi dan tujuan yang akan dicapai, yaitu menggunakan metode diskusi kelompok

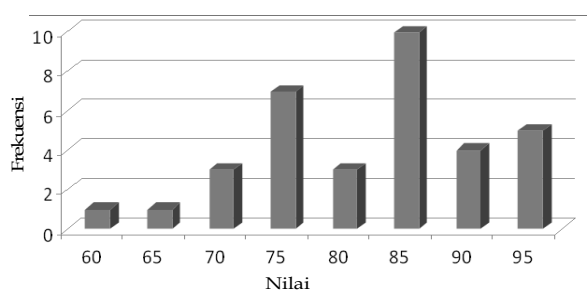
dan presentasi dikombinasikan dengan metode pemberian tugas berupa kasus ekonomi; (3) menyepakati kembali media pembelajaran yang digunakan pada materi yang akan diajarkan yaitu buku teks, internet, dan CD interaktif Ekonomi dan Sumber Daya; (4) menyepakati kembali bahwa komponen evaluasi terdiri atas: kehadiran sebesar 10%, quiz sebesar 5%, partisipasi di dalam kelas dan dalam berdiskusi sebesar 5%, Tugas 20%, UTS sebesar 30%, dan UAS sebesar 30%. Dengan memasukkan komponen tugas berupa kasus-kasus ekonomi diharapkan mahasiswa dapat lebih termotivasi sehingga pembelajaran lebih efektif diserap oleh mahasiswa.

Disebabkan hasil evaluasi siklus III telah mencerminkan keberhasilan pelaksanaan penelitian sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan, maka pelaksanaan penelitian berhenti di siklus III. Hasil evaluasi pada siklus III terlihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil tes pada siklus III

No	Nilai	Frekuensi
1	60	1
2	65	1
3	70	3
4	75	7
5	80	3
6	85	10
7	90	4
8	95	5
Jumlah		30

Sebaran nilai pada siklus ketiga ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Diagram hasil tes siklus III

Pada siklus pertama nilai rata-rata hasil tes kompetensi mahasiswa PGSD pada mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya adalah 65. Artinya ketercapaian kompetensi mahasiswa PGSD pada mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya baru mencapai 65%. Hal tersebut disebabkan oleh hasil evaluasi siklus 1 belum mencerminkan keberhasilan pelaksanaan penelitian sesuai dengan indikator kinerja yang telah

ditetapkan yaitu 80%, maka dilanjutkan dengan siklus II.

Pada siklus kedua nilai rata-rata hasil tes kompetensi mahasiswa PGSD pada mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya adalah 72. Artinya ketercapaian kompetensi mahasiswa PGSD pada mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya baru mencapai 72%. Ini menunjukkan sudah ada peningkatan tapi belum mencapai apa yang diharapkan. Disebabkan hasil evaluasi siklus II belum mencerminkan keberhasilan pelaksanaan penelitian sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu 80%, maka dilanjutkan dengan siklus 3.

Pada siklus ketiga nilai rata-rata hasil tes kompetensi mahasiswa PGSD pada mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya sudah mencapai 80. Artinya ketercapaian kompetensi mahasiswa PGSD pada mata kuliah Ekonomi dan Sumber Daya sudah mencapai 80%. Ini menunjukkan sudah ada peningkatan sesuai dengan apa yang diharapkan. Disebabkan hasil evaluasi siklus III sudah mencerminkan keberhasilan pelaksanaan penelitian sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu 80%, maka sudah dianggap cukup bahwa kompetensi mahasiswa sudah meningkat secara signifikan.

Ketercapaian kompetensi mahasiswa dalam mata kuliah ekonomi dan sumber daya ketiga siklus tergambar pada tabel 5.

Table 5. Ketercapaian kompetensi ketiga siklus

Siklus	Ketercapaian Kompetensi	Indikator Ketercapaian
Pertama	65 %	80%
Kedua	72 %	80%
Ketiga	80%	80%

Hasil analisis di atas menunjukkan dari siklus pertama kedua dan selanjutnya ketiga adanya peningkatan yang cukup signifikan. Dengan demikian disain pembelajaran yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa PGSD pada mata Ekonomi dan Sumber Daya.

PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan pada siklus pertama ketercapaian kompetensi yang diharapkan rata-rata 65%. Pada siklus kedua, rata-rata ketercapaiannya 72%. Pada siklus ketiga ketercapaiannya 80%. Temuan tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan dari tiap siklus. Pada siklus ketiga terjadi

peningkatan yang sesuai dengan indikator ketercapaian yaitu 80%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa PGSD pada mata kuliah ekonomi dan sumber daya.

Bagi dosen pengampu mata kuliah ekonomi dan sumber daya khususnya dan mata kuliah-mata kuliah umumnya, sebaiknya desain pembelajaran selalu dikembangkan dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa PGSD. Selain itu, perlu dilakukan pengkajian mendalam tentang pengembangan model pembelajaran untuk meningkatkan profesionalisme dosen dalam pembelajaran ekonomi. Bagi lembaga PGSD agar memfasilitasi untuk mendiseminasi hasil temuan penelitian ini kepada semua dosen baik dosen ekonomi atau dosen matakuliah lain. Akhirnya perlu diadakan penelitian lanjutan terutama pada bidang mata kuliah lain selain ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ausubel, D.P. (1986). *Educational psychology: A cognitive view*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Arikunto, S. (1988). *Pengelolaan kelas dan siswa: sebuah pendekatan evaluatif*. Jakarta: C.V.Rajawali.
- Cranton, P.(1989). *Planning instruction for adult learners*. Toronto: Wall & Emerson. Inc.

Dick, W. & Carey, L. (1990). *The systematic design of instruction*. Glenview: Scott, Foresman and Company.

Fraser, K. (1996). *Student centered teaching: The development and use of conceptual frameworks*. Australia: Higher education research and development Society of Australia Inc.

Gagne, R.M. (1987). *Instructional technology: Foundations*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

Kemmis, S. & McTaggart, R. (1998). *The action research planner*. Melbourne: Deakin University.

Silberman, M. (2001). *Active learning*. Yogyakarta: Yapendis.

Winkel. (1996). *Psikologi pengajaran*. Jakarta: Grasindo

Zaini, H. (2002). *Desain pembelajaran di perguruan tinggi*. Yogyakarta: Center for Teaching Staff development.

KETERANGAN PENULIS

Arita Marini, lahir pada tanggal 25 Februari 1968. saat ini menjabat sebagai dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.