

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA
JURUSAN ADMINISTRASI NIAGA FISIP UNDANA DENGAN
PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING
MODEL *PROBLEM BASED INTRODUCTION***

Soleman D. Nub Uf

Dosen pada Jurusan Administrasi Niaga FISIP Undana Kupang

e-mail: solemannubuf@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan pembelajaran kooperatif learning model *problem based introduction* (PBI) mahasiswa semester II Jurusan Administrasi Niaga FISIP Undana Kupang tahun pelajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini penelitian PTK, yang menjadi subyek penelitiannya adalah mahasiswa semester II Jurusan Administrasi Niaga FISIP Undana Kupang, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Tes tertulis digunakan pada akhir siklus I dan siklus II. Sedangkan Teknik non tes meliputi teknik observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis dekskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dan prestasi belajar mahasiswa. Data hasil analisis penilaian proses pembelajaran dari segi hasil dan keaktifan mahasiswa terjadi perubahan tahap demi tahap. Jika dibandingkan antara keadaan kondisi awal, siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa saat kondisi awal rata-rata kelas sebesar 4,83, sedangkan nilai rata-rata kelas siklus II sudah ada peningkatan menjadi 6,67. Adapun kenaikan rata-rata pada siklus II menjadi 7,66. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil sehingga peneliti merekomendasikan penerapan pembelajaran kooperatif learning model *problem based introduction* (PBI) dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa semester II Jurusan Administrasi Niaga FISIP Undana Kupang.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Kooperatif *Problem Based Introduction* (PBI).

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi perubahan yang terjadi. Dalam rangka pembangunan manusia seutuhnya, kemajuan dan pembangunan di bidang pendidikan sangatlah berpengaruh untuk kemajuan sumber daya manusia. Karena itu pendidikan perlu mendapat penanganan yang serius dari pemerintah dan pengelola

pendidikan agar tujuan untuk dapat memajukan negara dapat tercapai. Pendidikan yang berhasil guna mampu menciptakan insan-insan yang menguasai ilmu pengetahuan, disiplin, berbudi pekerti yang luhur, bertanggung jawab, mampu menghadapi permasalahan secara terbuka, serta mempunyai daya saing di masa depan.

Berdasarkan Kurikulum (1994: 150) menyatakan bahwa: Pengajaran bertujuan agar mahasiswa mampu mengembangkan

pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks itu harus mendidik mahasiswa menjadi bertanggung jawab terhadap bangsanya, dan mempersiapkan peserta didik bagi kehidupannya dimasa mendatang sebagai pribadi yang melek informasi dan ikut berpartisipasi dalam proses-proses sosial yang ada dalam masyarakat. Artinya mahasiswa menjadi peduli dan tanggap terhadap persoalan-persoalan yang ada dalam masyarakat dan berupaya mencari pemecahannya sesuai dengan tingkat kemampuannya. Dengan demikian bertugas membantu mahasiswa untuk dapat mengembangkan potensi-potensi dirinya, baik yang menyangkut potensi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun perilaku (keterampilan) dalam lingkungan hidupnya.

Tolok ukur keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah prestasi belajar. Prestasi belajar di semester II Jurusan Administrasi Niaga FISIP Undana Kupang untuk beberapa kompetensi dasar umumnya menunjukkan nilai yang rendah. Hal ini disebabkan standar kompetensi dan kompetensi dasar di samping cakupannya luas dan perlu hafalan. Jika dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 72. Rendahnya prestasi belajar di semester II Jurusan Administrasi Niaga FISIP Undana Kupang dimungkinkan juga karena guru belum menggunakan metode atau pun media pembelajaran serta mendesain skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi maupun kondisi mahasiswa sehingga memungkinkan mahasiswa aktif dan kreatif, guru masih terbiasa dengan cara mengajar dan malas untuk menerapkan model-model pembelajaran dan penggunaan media atau alat peraga guru lebih cenderung menggunakan model pembelajaran yang bersifat satu arah, yang menyebabkan mahasiswa merasa bosan. Kegiatan pembelajaran masih didominasi guru. Mahasiswa sebagai obyek bukan subyek bahkan guru cenderung membatasi partisipasi

dan kreatifitas mahasiswa selama proses pembelajaran. Mahasiswa dipaksa untuk menghafal materi yang sebenarnya sulit untuk mengingat.

Mengacu pada permasalahan tersebut Peneliti mencoba untuk mengatasinya yang tujuannya adalah dapat membuat mahasiswa kreatif dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih model pembelajaran *Cooperative Learning model Problem Based introduction (PBI)*. Dengan pembelajaran *Cooperative Learning model Problem Based introduction (PBI)* diharapkan mahasiswa dapat menggali dan menemukan pokok materi secara bersamasama dalam kelompok atau secara individu. Model pembelajaran *Problem Based Introduction (PBI)* disebut juga pembelajaran berdasarkan masalah. Model pembelajaran ini mengangkat satu masalah actual sebagai satu pelajaran yang menantang dan menarik. Peserta didik diharapkan dapat belajar memecahkan masalah tersebut secara objective. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Kooperatif Learning model Problem Based introduction (PBI)* memungkinkan mahasiswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Penerapan *Pembelajaran kooperatif learning model Problem Based introduction (PBI)*, merupakan tindakan pemecahan masalah yang ditetapkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa semester II Jurusan Administrasi Niaga FISIP Undana Kupang tahun Pelajaran 2018/2019. sehingga diharapkan dapat membantu para guru untuk mengembangkan gagasan tentang strategi kegiatan pembelajaran yang efektif dan inovatif serta mengacu pada pencapaian kompetensi individual masing-masing peserta didik.

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

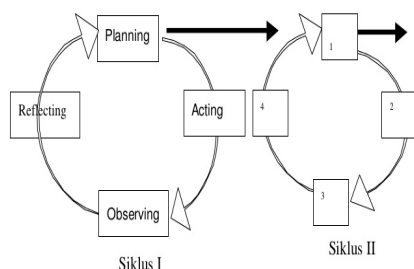
Penelitian dilaksanakan di Jurusan Administrasi Niaga FISIP Undana Kupang pada tahun ajaran 2018/2019.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu mahasiswa semester II Jurusan Administrasi Niaga FISIP Undana Kupang

Desain Penelitian

Jenis dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research). Model Kurt Lewin terdiri dari 4 (empat) komponen yaitu: a) Perencanaan (planning), dimana peneliti merencanakan dan menyiapkan berbagai instrumen penelitian, perangkat pembelajaran dll; b) Tindakan (acting), dimana peneliti melakukan pelaksanaan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar; c) Pengamatan (observing), dimana peneliti melakukan pengamatan yang bersamaan dengan waktu pelaksanaan pembelajaran; dan d) Refleksi (reflecting), dimana peneliti melakukan refleksi terhadap hasil penelitian apakah tujuan penelitian telah tercapai ataukah masih terdapat kendala-kendala yang belum diselesaikan sehingga memerlukan penelitian ini berlanjut ke siklus berikutnya. Gambar desain penelitian dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Desain penelitian PTK

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 80% guru dan mahasiswa melaksanakan metode permainan melalui model *problem based introduction*, berdasarkan langkah-langkah yang telah disusun peneliti, yang diamati oleh observer pada saat berlangsungnya pembelajaran dan dihitung

melalui akumulasi skor-skor dari deskripsi yang menunjukkan penerapan metode tersebut. Hasil belajar mahasiswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70 harus dicapai oleh minimal 80% dari jumlah seluruh mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil analisis penilaian proses pembelajaran dari segi hasil dan keaktifan mahasiswa terjadi perubahan tahap demi tahap. Jika dibandingkan antara keadaan kondisi awal, siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa saat kondisi awal rata-rata kelas sebesar 4,83, sedangkan nilai rata-rata kelas siklus II sudah ada peningkatan menjadi 6,67. Adapun kenaikan rata-rata pada siklus II menjadi 7,66. Berdasarkan hasil tes kemampuan awal dengan hasil tes kemampuan siklus I dapat dilihat adanya pengurangan jumlah mahasiswa yang masih di bawah Kriteria ketuntasan Minimal. Pada pra siklus jumlah mahasiswa yang dibawah KKM sebanyak 14 anak dan pada akhir siklus I berkurang menjadi 7 anak. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 4,83 menjadi 6,67. Jumlah mahasiswa yang mencapai ketuntasan belajar mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Setelah terjadinya perbaikan pada siklus II maka diketahui bahwa mahasiswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 16 mahasiswa (88,88 %) yang berarti sudah ada peningkatan. Rata-rata kelas pun menjadi meningkat. Hasil antara pra siklus, siklus I dan siklus II ada perubahan secara signifikan, hal ini ditandai dengan peningkatan jumlah mahasiswa yang mencapai ketuntasan belajar. dari hasil tes akhir siklus II ternyata lebih baik dibandingkan dengan tingkat ketuntasan belajar mahasiswa pada siklus I dan pra siklus. Perbandingan ketuntasan nilai rata-rata Pra siklus, siklus I dan siklus II berikut:

Tabel 1. Perbandingan ketuntasan nilai rata-rata Pra siklus, siklus I dan siklus II

No	Uraian	Rata-Rata
1	Kondisi Awal	40,83
2	Siklus I	60,67
3	Siklus II	70,66

Proses pembelajaran pada pra siklus menunjukkan bahwa mahasiswa masih pasif, karena tidak diberi respon yang menantang. Mahasiswa masih bekerja secara individual, tidak tampak kreatifitas mahasiswa maupun gagasan yang muncul. Mahasiswa terlihat jenuh dan bosan tanpa gairah karena pembelajaran selalu monoton. Proses pembelajaran pada siklus I sudah menunjukkan adanya perubahan, meskipun belum semua mahasiswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan kegiatan yang bersifat kelompok ada anggapan bahwa prestasi maupun nilai yang di dapat secara kelompok. Dari hasil pengamatan telah terjadi kreatifitas dan keaktifan mahasiswa secara mental maupun motorik, karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan permainan serta perlu kecermatan dan ketepatan. Ada interaksi antar mahasiswa secara individu maupun kelompok, serta antar kelompok. Masing-masing mahasiswa ada peningkatan latihan bertanya dan menjawab antar kelompok, sehingga terlatih ketrampilan bertanya jawab. Terjalin kerjasama antar kelompok. Ada persaingan positif antar kelompok mereka saling berkompetisi.

Proses pembelajaran pada siklus II sudah menunjukkan semua mahasiswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan sekalipun kegiatan bersifat kelompok namun ada tugas individual yang harus dipertanggung jawabkan, karena ada kompetisi kelompok maupun kompetisi individu.

Daftar Rujukan

- B. Suryosubroto. 1997. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
Depdiknas. 2001. Buku 1 Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan

individu.. Dari hasil pengamatan telah terjadi kreatifitas dan keaktifan mahasiswa secara mental maupun motorik, yang memerlukan kecermatan dan ketepatan. Ada interaksi antar mahasiswa secara individu maupun kelompok, serta antar kelompok. Masing-masing mahasiswa ada peningkatan latihan bertanya jawab dan bisa mengkaitkan dengan mata pelajaran lain maupun pengetahuan umum, sehingga disamping terlatih ketrampilan bertanya jawab, mahasiswa terlatih berargumentasi. Ada persaingan positif antar kelompok untuk penghargaan dan menunjukkan jati diri pada mahasiswa. Secara umum dari hasil pengamatan dan tes sebelum pra siklus, hingga siklus II dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan pembelajaran kooperatif learning model *Problem Based Introduction* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa semester II Jurusan Administrasi Niaga FISIP Undana Kupang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah Penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan pembelajaran kooperatif Learning model *Problem Based Introduction* (PBI) dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa semester II Jurusan Administrasi Niaga FISIP Undana Kupang tahun Pelajaran 2018/2019 yang dibuktikan dengan peningkatan nilai.
2. Penerapan pembelajaran kooperatif Learning model *Problem Based Introduction* (PBI) dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa semester II Jurusan Administrasi Niaga FISIP Undana Kupang tahun Pelajaran 2018/2019 yang dibuktikan meningkatnya keaktifan mahasiswa.

- Indra Jati Sidi. 2004. Pelayanan Profesional, Kegiatan Belajar- Mengajar yang Efektif. Jakarta: Puskur Balitbang Depdiknas.
- Nana Sudjana. 2002. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwadi Suhandini. 2000. Penelitian Tindakan Kelas. Semarang: Lemlit UNNES.
- Puskur Balitbang Depdiknas. 2003. Supardi, Suharsimi Arikunto, Model-model Pembelajaran Efektif. Suhardjono. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Yakarta: Bumi Aksara.
- Tim MKDK IKIP Semarang. 1990. Psikologi Belajar. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Zainal Aqib. 2007. Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru. Bandung: Yrama Widya