



Peningkatan Kemampuan Belajar pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Melalui Metode Kooperatif

¹Aliahardi Winata, Deviana Mayasari, Zedi Muttaqin

Universitas Muhammadiyah Mataram Indonesia

Email: aliahardi.winata.s.pd@gmail.com, devianamayasari.dm@gmail.com, muttaqinzedi26@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 25-10-2022

Disetujui: 28-12-2022

Kata Kunci:

Media Massa, Motivasi

Keywords:

Mass Media, Motivation

ABSTRAK

Abstrak: Belajar dan pembelajaran merupakan matakuliah wajib diajarkan kepada mahasiswa dengan tujuan untuk membentuk dan merubah pola pikir mahasiswa. Metode yang digunakan dalam belajar perlu ditentukan, hal ini merupakan berjalannya proses pembelajaran. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kooperatif. Keberhasilan kerja sangat dipengaruhi keterlibatan setiap anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini dilakukan Plan, Do, See yakni lesson study. Penelitian dilakukan di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di semester 3 Universitas Muhammadiyah Mataram. Subjek penelitian berjumlah 16 Orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Penelitian ini dilaksanakan tanggal 6 sampai dengan tanggal 30 Oktober 2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan tindakan melalui kegiatan lesson study. Hasil penelitian "peningkatan kemampuan belajar pada mata kuliah belajar dan pembelajaran melalui metode kooperatif pada mahasiswa program studi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan" ini menunjukkan bahwa (1) proses belajar dan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif yang pelaksanaannya terdapat diskusi dan bermain peran (role playing) dapat dilakukan dengan menyediakan perangkat pembelajaran yaitu RPS, RPM, metode, media pembelajaran, sumber belajar, penilaian, kemudian membuat *chapter design, lesson design*. (2) adanya peningkatan kemampuan pembelajaran mahasiswa dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat pembelajaran yang maksimal, media pembelajaran yang bisa mengasah pola pikir mahasiswa seperti mengamati, mengidentifikasi, menganalisis, menemukan hal yang baru, mengkomunikasi, dan menyimpulkan konsep-konsep belajar dan Pembelajaran, dan metode pembelajaran. (3) nilai rata-rata kemampuan mahasiswa menjelaskan konsep-konsep masalah belajar dan pembelajaran sebesar 57,3%, open lesson 2 sebesar 71,1%, dan open lesson 3 sebesar 85,7%.

Abstract: Learning and learning are compulsory courses taught to students with the aim of forming and changing the mindset of students. The method used in learning needs to be determined, this is the running of the learning process. In this study, the method used was the cooperative method. The success of the work is greatly influenced by the involvement of each member of the group. Cooperative learning in this study was carried out Plan, Do, See, namely lesson study. The research was conducted at the Pancasila and Citizenship Education Study Program in the 3rd semester of the University of Muhammadiyah Mataram. The research subjects were 16 students of the Pancasila and Citizenship Education Study Program. This research was conducted from 6 to 30 October 2017. This type of research is quantitative research with an action approach through lesson study activities. The results of the research "improving learning ability in learning and learning courses through cooperative methods in students of the Pancasila and Civic Education Study Program" show that (1) the learning and learning process using cooperative methods whose implementation there is discussion and role playing can be done by providing learning tools, namely RPS, RPM, methods, learning media, learning resources, assessment, then create chapter design, lesson design. (2) the improvement of student learning abilities is influenced by the availability of maximum learning tools, learning media that can hone student mindsets such as observing, identifying, analyzing, discovering new things, communicating, and concluding learning and learning concepts, and learning methods. (3) the average score of students' ability to explain concepts of learning and learning problems is 57.3%, open lesson 2 is 71.1%, and open lesson 3 is 85.7%.

A. LATAR BELAKANG

Belajar dan pembelajaran merupakan matakuliah wajib diajarkan kepada mahasiswa dengan tujuan untuk membentuk dan merubah pola pikir mahasiswa (Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses belajar, mahasiswa belajar dari pengalamannya, mengkonstruksi pengetahuan, member makna pada pengetahuan itu sendiri. Dengan mengalami sendiri, menemukan sendiri, secara berkelompok seperti bermain, mahasiswa menjadi senang sehingga tumbuhlah minat untuk belajar. Dalam belajar diperlukan suatu pemusatan perhatian agar apa yang dipelajari dapat dipahami sehingga mahasiswa dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukan, sehingga terdapat perubahan kelakuan.

Slameto (2010) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Demikian juga Budiningsih, (2012) belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon.

Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Sebagai contoh, anak belum dapat berhitung perkalian. Walaupun ia sudah berusaha giat, dan gurunya sudah mengajarkannya dengan tekun, namun jika anak tersebut belum dapat mempraktekkan perhitungan perkalian, maka ia belum dianggap belajar. Karena ia belum menunjukkan perubahan perilaku. Untuk

memahami belajar dan pembelajaran membutuhkan konsep-konsep yang efektif agar diantara mahasiswa terdapat perubahan perilaku (terbentuknya karakter), oleh karena itu dalam mempelajari belajar dan pembelajaran membutuhkan cara yang efektif. Salah satu cara yang efektif meningkatkan prestasi mahasiswa dalam belajar dan pembelajaran adalah menggunakan metode problem based learning dan diskusi kelompok.

Metode yang digunakan dalam belajar perlu ditentukan, hal ini merupakan berjalannya proses pembelajaran. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kooperatif. Hamdani (2011) metode pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih. Keberhasilan kerja sangat dipengaruhi keterlibatan setiap anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini dilakukan Plan, Do, See yakni lesson study.

Lesson study merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengingatkan kompetensi guru/dosen dan kualitas pembelajaran, dengan sasaran utama mahasiswa sebagai *out put* dapat memiliki kecakapan yang sesuai kompetensi yang diharapkan. Paidi (2005) menyatakan *lesson study* diartikan sebagai *study* untuk analisis atas suatu praktik pembelajaran berbasis riset untuk menemukan inovasi pembelajaran tertentu. Joharmawan (2006) menyatakan, *lesson study* adalah kegiatan merancang pembelajaran untuk meningkatkan mutu belajar siswa yang dilaksanakan oleh seseorang guru berdasarkan perencanaan pembelajaran yang dirancang bersama, kemudian di observasi oleh guru lain dan direfleksi berdasarkan hasil pengamatan. Tujuan dilakukan refleksi adalah untuk menyempurnakan proses pembelajaran yang menitik beratkan pada pembahasan bagaimana siswa belajar, bagaimana memperoleh pengetahuan, bagaimana kerja siswa dalam kelompok, bagaimana praktek siswa dalam belajar, dan lain-lain.

Lesson study merupakan kegiatan yang direncanakan oleh tim dengan teknik tertentu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.

Menurut Saito (2006) pembelajaran berbasis lesson study merupakan pembelajaran bersiklus yang dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu “Plan” (merencanakan), “Do” (melaksanakan dan observasi), “See” (merefleksikan dan evaluasi), ketiga tahap tersebut dilaksanakan secara kolaborasi dan berkelanjutan.

Peneliti melakukan lesson study tentang peningkatan kemampuan belajar pada mata kuliah belajar dan pembelajaran melalui metode *kooperatif* pada mahasiswa program studi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan semester 3. Hal ini untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengambil keputusan dan berekspresi, bertanggung jawab pada mahasiswa semester 3 program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam meningkatkan kemampuan belajar pada mata kuliah belajar dan pembelajaran. jawab, bekerja tim. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam mata kuliah belajar dan pembelajaran menggunakan metode *kooperatif*.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di semester 3 Universitas Muhammadiyah Mataram. Subjek penelitian berjumlah 16 Orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Penelitian ini dilaksanakan tanggal 6 sampai dengan tanggal 30 Oktober 2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan tindakan melalui kegiatan lesson study.

Tahapan pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan 3 (tiga) tahapan yaitu tahap Plan (perencanaan), Do (implementasi) dan See (refleksi) dalam setiap siklus. Siklus pertama (open lesson 1) terdiri atas 3 (tiga) tahapan kegiatan yaitu tahap Plan (perencanaan) terdiri atas: perencanaan Silabus, rencana pembelajaran, cara mengajar, media belajar, penilaian, dan kegiatan diskusi. Tahap Do (implementasi) terdiri atas: pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya, kegiatan pengamatan yang dilakukan dosen observer kepada aktivitas belajar mahasiswa maupun dosen model. Kemudian tahap See (refleksi) meliputi mereview kembali hasil pelaksanaan pembelajaran, berdiskusi, memberikan saran, kritikan yang sifatnya membangun kualitas pembelajaran di setiap siklus

semakin membaik, memberikan rekomendasi perbaikan proses pembelajaran.

Siklus kedua (open lesson 2) terdiri atas 3 (tiga) tahapan kegiatan yaitu tahap Plan (perencanaan) terdiri atas: perencanaan Silabus, rencana pembelajaran, cara mengajar, media belajar, penilaian, kegiatan diskusi dan merencanakan berfokus kepada mahasiswa yang belum aktif atau belum tuntas belajar sesuai dengan rekomendasi open lesson pertama atau siklus 1. Tahap Do (implementasi) terdiri atas: pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya, kegiatan pengamatan yang dilakukan dosen observer kepada aktivitas belajar mahasiswa maupun dosen model, dan lebih fokus kepada mahasiswa yang kurang aktivitas belajar. Kemudian tahap See (refleksi) meliputi mereview kembali hasil pelaksanaan pembelajaran, berdiskusi, memberikan saran, kritikan yang sifatnya membangun kualitas pembelajaran di setiap siklus semakin membaik, memberikan rekomendasi perbaikan proses pembelajaran. Demikian juga rangkaian kegiatan siklus ketiga (open lesson 3) tetap melaksanakan tahap *Plan*, *Do* dan *See*. Open lesson 3 ini bahwa proses pembelajaran sudah membaik dengan mengedepankan pembelajaran berpusat mahasiswa (*learning student*) yaitu berpikir kritis, komunikatif, kolaboratif dan kreatif.

Metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Teknik observasi yaitu mengamati kegiatan yang dilakukan mahasiswa pada saat proses pembelajaran dan kegiatan tahapan Plan, Do dan See di setiap siklus. Tes yang digunakan berupa tes tertulis dan kegiatan belajar diskusi kelompok dengan tujuan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam menjawab pertanyaan dan kegiatan berdiskusi kelompok. Dokumentasi digunakan untuk mereview kembali bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran mulai tahap *Plan*, *Do* dan *See* dengan adanya dokumentasi tersebut memudahkan kita untuk memperbaiki kualitas pembelajaran terutama mengamati individu mahasiswa. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kegiatan Plan dalam Proses Pembelajaran Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran

Tahap perencanaan dilaksanakan untuk menyusun dan menghasilkan rencana pelajaran (lesson plan). Perencanaan dilakukan

berkolaborasi antara dosen model, dosen observer, dan tim monitoring lesson study untuk menyampaikan saran, pemikiran yang sifatnya membangun dalam menyusun lesson design, dan mengidentifikasi 18 mahasiswa program studi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yang menjadi target pencapaian pembelajaran. Perencanaan membahas rencana materi pelajaran, cara belajar, dan penilaian. Dalam kegiatan perencanaan ini, dosen model bersama dosen observer program studi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan serta tim monitoring lesson study melakukan kegiatan dan mencatat aktivitas yang dicapainya.

Proses pembelajaran dilakukan pada kegiatan lesson study, ada beberapa kegiatan yang harus disiapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran di kelas. Sebagai dosen model (DM) yang perlu disiapkan adalah perangkat pembelajaran seperti RPS, RPM, metode, media pembelajaran, sumber belajar, penilaian, kemudian membuat chapter design, lesson design.

a. Menyiapkan perangkat pembelajaran

Sebagai dosen model, yang perlu disiapkan adalah perangkat pembelajaran mulai dari Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Rencana Pembelajaran Mingguan (RPM), metode pembelajaran harus sesuai dengan kedalaman dan keluasan materi pembelajaran, media pembelajaran sangat membantu pemahaman mahasiswa media yang digunakan yaitu media gambar, laptop, LCD dan lembar kerja mahasiswa (LKM) dengan adanya media tersebut memudahkan proses berpikir mahasiswa mulai dari mengidentifikasi, menganalisis, menemukan, mengomunikasi, bermain peran, berekspreasi dan menanggapi serta menyampaikan ide gagasannya. Selanjutnya adalah sumber belajar dapat berupa buku cetak, artikel, video, koran, dan majalah. Penilaian merupakan mengevaluasi kemampuan mahasiswa dalam memahami materi yang telah di erikan sudah dipahami atau tidak. Penilaian yang digunakan saat kegiatan lesson study adalah penilaian proses dan penilaian sikap. Penilaian proses berupa memberikan question/pertanyaan secara langsung kepada mahasiswa, sedangkan penilaian sikap berupa penilaian diskusi kelompok. Selain itu juga membuat

denah kelas atau desain kelas yang akan digunakan pada saat kegiatan Do (pelaksanaan) yakni role playing.

b. Menyusun chapter design

Chapter design dibuat sesuai dengan bab dan sub bab materi pembelajaran selama 1 semester. Chapter design ini berfungsi sebagai kerangka pikir untuk memudahkan dosen model dan mahasiswa dalam mempelajari matakuliah serta menyusun peta konsep setiap sub bab materi pembelajaran.

c. Menyusun lesson design

Penyusunan lesson design merupakan salah satu tugas dosen model sebelum melaksanakan kegiatan open lesson. Kegiatan lesson design dilakukan bersama tim dosen observer, tim monitoring lesson study, tim-tim tersebut berdiskusi untuk memberi masukan dan saran hingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Sebelum dilakukan diskusi dan role playing, dosen model terlebih dahulu menyampaikan dan mempresentasikan/ mempraktekkan rencana pembelajaran yang disajikan dalam kegiatan open lesson pertama, kedua dan ketiga. Selanjutnya dosen observer dan tim monitoring memberikan masukan dan saran kepada dosen model. Kegiatan lesson design bertujuan untuk menyusun rangkaian kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran berpikir kritis, menemukan, komunikasi, berekspreasi, belajar sambil bermain dan kreativitas.

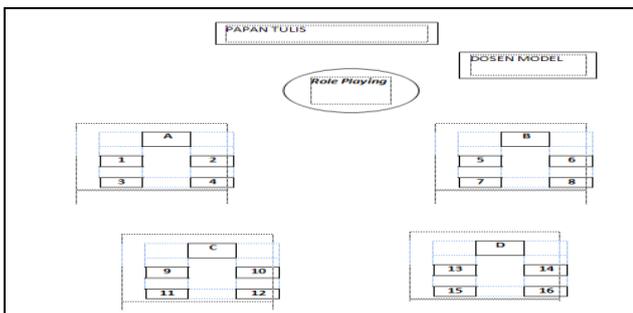
2. Kegiatan Do dalam Proses Belajar dan Pembelajaran

Kegiatan pelaksanaan Do untuk menerapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat kelompok oleh salah seorang dosen yang pada kegiatan persiapan telah disepakati kelompok untuk menjadi "dosen model" di kampus yang telah disepakati pula. Dosen observer dan anggota kelompok bertindak sebagai pengamat (observer) pembelajaran. Dosen observer dan tim monitoring juga bertindak sebagai observer pembelajaran. Jadi pembelajaran dilakukan secara terbuka (open lesson). Observer tidak boleh mengintervensi pembelajaran dan tidak mengganggu kelancaran pembelajaran. Tugas observer mengamati aktivitas dosen model dan mahasiswa secara intensif. Observer menggunakan lembar

observasi yang telah dirancang sebelumnya yang berpusat pada aktivitas mahasiswa, yaitu interaksi mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan bahan ajar, mahasiswa dengan dosen, dan mahasiswa dengan lingkungan. Para pengamat bukan hanya mengevaluasi kinerja dosen tetapi lebih mengutamakan mengevaluasi proses pembelajaran yang menyenangkan. Biasanya para observer berdiri di bagian kiri dan kanan kelas dan tidak berkomunikasi antar sesama selama pembelajaran berlangsung. Untuk studi lebih lanjut atau dokumentasi pengamat dapat melakukan video-shooting atau memotret dengan kamera digital.

Pelaksanaan tahapan Do dalam proses belajar dan pembelajaran adalah sebelum pembelajaran dilaksanakan, ruang kelas di setting sesuai dengan rencana yang di rencanakan saat kegiatan Plan, berdasarkan hasil pelaksanaan belajar dan pembelajaran pada mahasiswa semester 3 program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Desain denah settingan ruang pembelajaran menggunakan metode kooperatif dengan metode diskusi kelompok.



Gambar 1. Denah Ruang Belajar Kooperatif

Desain ruang belajar kooperatif dengan diskusi kelompok harus didesain oleh dosen model dengan menginformasikan terlebih dahulu kepada ketua tingkat untuk mendesain ruang dan meja belajar sebelum proses pembelajaran di mulai, hal itu dilakukan untuk mengefektifkan waktu. Setiap kelompok terdiri atas 4 orang, desain ruangan tersebut dapat membantu dosen untuk mengkoordinir proses pembelajaran dengan mengidentifikasi mahasiswa yang aktif bertanya, berkomunikasi, kolaborasi dan menyampaikan pendapatnya di depan

dan ditempat duduk kelompok masing-masing.

- a. Penggunaan metode kooperatif yang didalamnya terdapat role playing

Hamdani (2011) metode role playing adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Kelebihan metode ini adalah seluruh mahasiswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerjasama..

Kelebihan metode role playing yaitu (1) mahasiswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi, (2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. (3) dosen dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan, (4) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi mahasiswa.

Langkah selanjutnya melakukan diskusi dari role playing yang sudah dipraktikkan dalam kelas, menurut Martinho dan Ponte, 2008 bahwa pertanyaan yang diberikan oleh guru melatih kemampuan komunikasi siswa. diskusi dapat mendorong siswa untuk berdialog dan bertukar pendapat baik dengan guru maupun teman-temannya sehingga mereka dapat berpartisipasi secara optimal tanpa ada aturan-aturan yang terlalu keras namun tetap mengikuti etika yang disepakati bersama. Menurut Suparlan (2007) diskusi dapat dilaksanakan dua bentuk yakni diskusi kelompok kecil dan diskusi kelas. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, diskusi sangat membantu terjadinya komunikasi dua arah.

Menurut Zaini, dkk. (2004), keunggulan lain yang dimiliki metode diskusi kelompok, di antaranya: (1) membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek

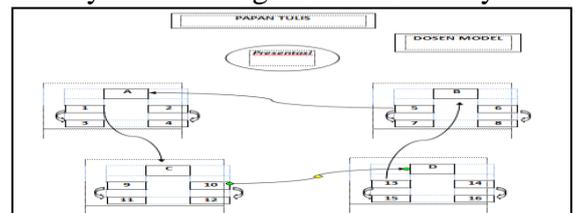
bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir, (2) membantu siswa mengevaluasi logika dan bukti-bukti bagi posisi dirinya atau posisi yang lain, (3) memberikan kesempatan kepada siswa untuk memformulasikan penerapan suatu prinsip, (4) membantu siswa menyadari akan suatu problem dan memformulasikannya dengan menggunakan informasi yang diperoleh dari bacaan atau ceramah, (5) menggunakan bahan-bahan dari anggota lain dalam kelompoknya, dan (6) mengembangkan motivasi untuk belajar yang lebih baik.

Satrianawati (2015) menjelaskan ada beberapa langkah-langkah diskusi kelompok yang diterapkan dalam penelitian ini adalah: 1) Mahasiswa diberikan sebuah topik yang akan dibahas dalam presentasi kelompok menyusun peran/ role playing; 2) Dosen membagi mahasiswa dalam kelompok. Tidak ada mahasiswa yang bekerja sendiri. Di dalam kelompok tersebut mahasiswa mulai berdiskusi tentang topik yang akan mereka bahas untuk bermain peran; 3) Mahasiswa melakukan diskusi sebelum melakukan bermain peran. Termasuk menemui dosen untuk mengkonfirmasi kejelasan materi. 4) Mahasiswa melakukan presentasi bermain peran sesuai dengan materi yang telah diberikan; 5) Mahasiswa memberikan soal kepada setiap kelompok untuk didiskusikan setelah bermain peran; 7) Dosen menjelaskan dan menanyakan kembali materi yang belum dipahami dan belum jelas pada saat diskusi pengambilan peran.

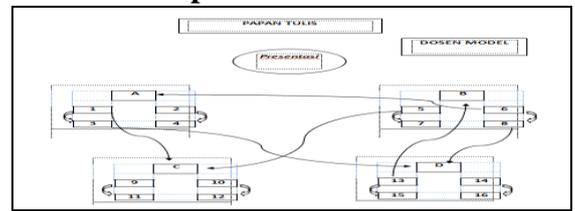
- b. Interaksi antara mahasiswa dengan mahasiswa (Role playing), mahasiswa dengan dosen dan mahasiswa dengan lingkungannya.

Mahasiswa dibimbing oleh dosen ketika menyelesaikan tugas kelompok dan metode *role playing*. Dosen mendekati tiap kelompok dan memberikan perhatian yang lebih besar kepada kelompok yang bertanya atau menemukan kesulitan. Mahasiswa telah menunjukkan interaksi yang baik dengan dosen. Presentasi ini telah berlangsung lancar dan berhasil

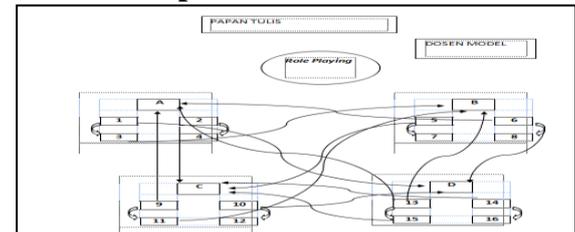
menjelaskan hasil kerja kelompok dengan sangat baik. Menurut pengamat, untuk ukuran mahasiswa di tingkat pendidikan tinggi berani tampil dengan tenang, tidak gugup, menguasai diri sendiri, dan percaya diri telah sangat cukup baik. Perlu ditingkatkan dalam kemampuan ketika menjelaskan dengan kata-kata agar lebih bervariasi melalui meningkatkan frekuensi presentasi. Berikut adalah hasil interaksi antara mahasiswa dengan mahasiswa, dosen dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan lingkungan atau sumber belajar lainnya selama kegiatan lesson study.



Gambar 2. Siklus 1 Hasil Interaksi Belajar Mahasiswa Menggunakan Metode Kooperatif



Gambar 3. Siklus 2 Hasil Interaksi Belajar Mahasiswa Menggunakan Metode Kooperatif



Gambar 4. Hasil Interaksi Belajar Mahasiswa Menggunakan Metode Kooperatif melalui Role playing

Hasil interaksi mahasiswa sangat aktif, setelah mempresentasikan hasil perencanaan bermain peran, mahasiswa bermain peran (*role playing*) di depan kelas secara berkelompok. Pembagian kelompok terdiri dari kelompok satu, dua, tiga, dan empat. Kelompok A terdiri dari 4 orang, kelompok B terdiri dari 4 orang, kelompok C terdiri dari 4 orang, dan kelompok D terdiri dari 4 orang. Interaksi yang dilakukan mahasiswa adalah bertanya,

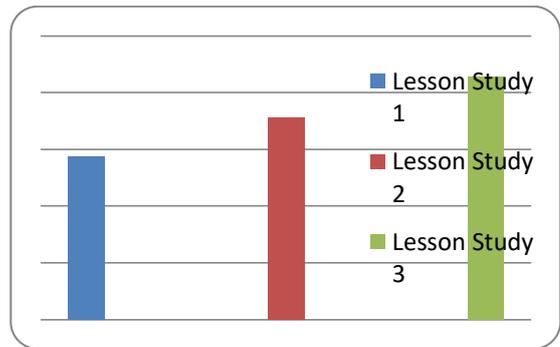
menjawab, menanggapi setiap pertanyaan yang diberikan pada salah satu kelompok, sebelum dijawab pertanyaan tersebut dilakukan diskusi untuk menjawab dan mencari jawaban. Setelah dijawab, kelompok lain juga ikut menanggapi pertanyaan tersebut. Kegiatan ini mahasiswa menjadi aktif dan bertanggung jawab terhadap materi yang sudah dipresentasikan. Pada gambar di atas terlihat jelas interaksi mahasiswa antar kelompok.

3. Kegiatan See (Refleksi) dalam Proses Belajar Pada Matakuliah Belajar dan Pembelajaran

Kegiatan ini merupakan diskusi yang dipandu oleh tim lesson study atau orang yang berwenang untuk membahas pembelajaran, misalnya tim monitoring atau panitia lesson study. Mula-mula dosen model menyampaikan kesan-kesan dari pembelajaran yang dilaksanakannya. Kemudian pengamat diminta menyampaikan komentar, kritik, saran dan lesson learnt dari pembelajaran yang telah berlangsung, terutama yang berhubungan dengan aktivitas mahasiswa belajar. Dosen model menerima masukan dari pengamat untuk melakukan perbaikan-perbaikan dalam rancangan pembelajaran selanjutnya. Berdasarkan masukan pada tahap refleksi pembelajaran ini dirancang pembelajaran berikutnya yang akan memperbaiki kekurangan-kekurangan pada pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan demikian perbaikan-perbaikan pembelajaran berlangsung terus-menerus, dan kualitas pembelajaran senantiasa ditingkatkan sepanjang masa.

4. Adanya Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Dalam Proses Belajar Pada Matakuliah Belajar dan Pembelajaran menggunakan Metode kooperatif

Adanya peningkatan kemampuan pembelajaran mahasiswa dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat pembelajaran yang maksimal, media pembelajaran yang bisa mengasah pola pikir mahasiswa seperti mengamati, mengidentifikasi, menganalisis, menemukan hal yang baru, mengkomunikasi, dan menyimpulkan konsep-konsep belajar dan Pembelajaran. Berdasarkan data hasil kemampuan belajar mahasiswa, maka diperoleh nilai rata-rata pembelajaran multikultural melalui metode *role playing* digambarkan pada Grafik 1, adalah sebagai berikut:

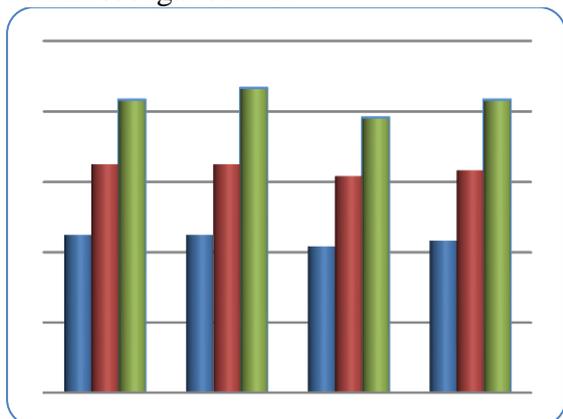


Grafik 1. Nilai Rata-Rata Pembelajaran Matakuliah Belajar dan Pembelajaran Metode Kooperatif

Berdasarkan grafik 1 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa dari open lessso 1, 2 dan 3 menunjukkan hasil yang bervariasi. Untuk open lesson 1 nilai rata-rata kemampuan mahasiswa menjelaskan konsep-konsep masalah belajar dan pembelajaran sebesar 57,3%, open lesson 2 sebesar 71,1%, dan open lesson 3 sebesar 85,7%. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kemampuan belajar belajar dan pembelajaran mahasiswa program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode role playing mengalami peningkatan setiap mahasiswa meskipun setiap open lesson terdapat perbedaan yang signifikan. Adanya peningkatan kemampuan belajar belajar dan Pembelajaran mahasiswa di dorong oleh ketersediaan perangkat pembelajaran yang memadai, media pembelajaran yang bisa mengasah pola pikir mahasiswa seperti mengamati, mengidentifikasi, menganalisis, menemukan hal yang baru, mengkomunikasi, dan menyimpulkan konsep-konsep belajar dan Pembelajaran. Hal tersebut senada dengan pernyataan dari Ardian dan Djatmiko (2008) menyatakan bahwa terdapat perbedaan kreativitas yang signifikan antara mahasiswa kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol setelah perlakuan dengan model belajar *role playing*. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan dalam RPS maka dapat diberikan standar penilaian: <64 kategori Kurang(K), 65-74 kategori Cukup (C), 75-84 kategori Baik (B), dan 85-100 kategori sangat baik (SB).

Sementara nilai rata-rata kesesuaian menjawab dan menanggapi pertanyaan yang dilakukan mahasiswa dengan menggunakan

metode diskusi kelompok, maka untuk lebih lengkapnya dapat digambarkan di Grafik 2, adalah sebagai berikut:



Grafik 2. Kemampuan Menjawab, Menanggapi Pertanyaan, dan kemampuan memberikan pertanyaan Menggunakan Metode Kooperatif

Grafik 2 di atas menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam melakukan diskusi kelompok sangat komunikatif, hal ini diketahui dan diperolehnya nilai rata-rata yang dicapai setiap kelompok berbeda dari 3 siklus yang dilaksanakan. Adapun siklus 1 nilai rata-rata jika diporsentasekan untuk setiap kelompok baik dari kelompok A mendapat 45%, kelompok B mendapat 45%, kelompok C mendapat 41,6%, dan kelompok D mendapat 43,3% dikategorikan rendah.

Siklus 2 nilai rata-rata jika diporsentasekan untuk setiap kelompok baik dari kelompok A mendapat 65%, kelompok B mendapat 65%, kelompok C mendapat 61,6%, dan kelompok D mendapat 63,3% dikategorikan sedang.

Siklus 3 nilai rata-rata jika diporsentasekan untuk setiap kelompok baik dari kelompok A mendapat 83,3%, kelompok B mendapat 86,6%, kelompok C mendapat 78,3%, dan kelompok D mendapat 83,3% dikategorikan tinggi. Adanya perbedaan yang dicapai setiap kelompok dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berhubungan dengan kemampuan kecerdasan, psikologis, motivasi, makanan bergizi, dan genetik. Faktor eksternal berkaitan dengan faktor dari luar pribadi seseorang misalnya lingkungan, teknologi dan informasi, masyarakat, dan teman bergaul.

Berkaitan dengan hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa penggunaan metode kooperatif dalam belajar dan Pembelajaran menghasilkan suatu pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, kecerdasan, dan mampu membangkitkan gairah belajar mahasiswa terutama mendorong mahasiswa untuk melatih belajar

mengidentifikasi, menyampaikan pendapat, kolaboratif dan mampu menganalisis, bermain peran (*role playing*), berbagai masalah-masalah belajar dan Pembelajaran, dan menyampaikan konsep stimulus dan respon dalam menyelesaikan konsep belajar dan pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan penjelasan Slameto (2010) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Demikian juga Budiningsih, (2012) belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon.

Rochimatun (2016) bahwa penerapan metode diskusi kelompok dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan belajar siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Demikian juga Kisworo, Ilyas & Kriswanto (2016) bahwa dengan model pembelajaran partisipatif melalui teknik pendampingan kelompok diskusi, mahasiswa dapat mempersiapkan dan menciptakan diskusi yang akan dilaksanakan dalam kelas, serta mereka memiliki strategi yang akan digunakan dalam menciptakan diskusi santun dalam kelas.

Belajar dan Pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif dengan diskusi kelompok serta bermain peran (*role playing*) menghasilkan suatu pembelajaran yang bisa mengasah pola pikir mahasiswa seperti mengamati, mengidentifikasi, menganalisis, ekspresi, dan bermain peran, kemudian mendorong mahasiswa untuk selalu berkomunikasi dengan sesama mahasiswa, dan menyimpulkan konsep-konsep belajar dan Pembelajaran. Selain itu pembelajaran ini memberikan dampak yang cukup signifikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar mahasiswa menganalisis mengungkap berbagai masalah-masalah belajar dan Pembelajaran serta mampu menyampaikan konsep mengingat mahasiswa dalam matakuliah belajar dan pembelajaran.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) proses belajar dan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif yang pelaksanaannya terdapat diskusi dan bermain peran (role playing) dapat dilakukan dengan menyediakan perangkat pembelajaran yaitu RPS, RPM, metode, media pembelajaran, sumber belajar, penilaian, kemudian membuat *chapter design*, *lesson design*. (2) adanya peningkatan kemampuan pembelajaran mahasiswa dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat pembelajaran yang maksimal, media pembelajaran yang bisa mengasah pola pikir mahasiswa seperti mengamati, mengidentifikasi, menganalisis, menemukan hal yang baru, mengkomunikasi, dan menyimpulkan konsep-konsep belajar dan Pembelajaran, dan metode pembelajaran. (3) nilai rata-rata kemampuan mahasiswa menjelaskan konsep-konsep masalah belajar dan pembelajaran sebesar 57,3%, open lesson 2 sebesar 71,1%, dan open lesson 3 sebesar 85,7%.

Saran

Disarankan bahwa penggunaan metode kooperatif dilakukan melalui diskusi kelompok dan bermain peran (role playing) dapat dijadikan pedoman bagi dosen pendidikan pancasila dan kewarganegaraan untuk menggunakan dalam proses pembelajaran terutama bidang ilmu pendidikan. Dalam belajar dan Pembelajaran dalam menggunakan metode kooperatif melalui diskusi kelompok, jangan hanya berdiskusi saja akan tetapi dapat berkolaborasi dengan dengan metode pembelajaran lainnya sebagai salah satu pengembangan metode pembelajaran (*Role playing*).

REFERENSI

- Ardian, A dan Djatmiko, D. R. 2008. *Penerapan Model Pembelajaran Role playing Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah Praktik Fabrikasi*. JPTK, Vol. 17, No.1, (61-76)
- Budiningsih, 2012 *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Joharman, Ridwan. 2005. *Reformasi Sekolah melalui Lesson Study*. Makalah disampaikan dalam seminar workshop Lesson Study di FMIPA UM 21 Juni 2005
- Kisworo B, Ilyas & Kriswanto, D. H. 2016. *Model Pembelajaran Partisipatif Melalui Teknik Pendampingan Terhadap Tugas Diskusi Kelompok Mahasiswa dalam Membentuk Karakter Santun Berdiskusi*. Journal of Nonformal Education, Vol. 2 No 1, (99-106).
- Paidi. 2005. *Implementasi Lesson Study untuk Peningkatan Kompetensi Guru dan Kualitas Pembelajaran yang diampunya*. A Paper presented in the discussion of MAN 1 Teacher on Desember 10, 2005. Yogyakarta.
- Rochimatun, S. 2016. *Optimalisasi Penerapan Metode Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi dengan Materi Pokok Ekonomi dan Sistem Ekonomi pada Siswa Kelas X3 Semester Satu SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Vol. 26, No. 2, (12-23).
- Saito, E. 2006. *Development of school Based in-service training under the Indonesia Mathematics and Science Teacher Education Project. Improving Schools*. Vol. 9 (1): 47-59
- Satrianawati. 2015. *Pengaruh Metode Diskusi Kelompok Dalam Evaluasi Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Mindmap*. Profesi Pendidikan Dasar Vol. 2, No. 2, (141 – 147).
- Slameto. 2010. *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Suparlan. 2007. *Menjadi Guru Efektif*. Jakarta: Hikayat Publishing.
- Zaini, H. dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CSTD.