

VOLUME10, NOMOR 2, OKTOBER 2008

ISSN 1410-9883

CAKRAWALA PENDIDIKAN

FORUM KOMUNIKASI ILMIAH
DAN EKSPRESI KREATIF ILMU PENDIDIKAN



CAKRAWALA PENDIDIKAN

Forum Komunikasi Ilmiah dan Ekspresi Kreatif Ilmu Pendidikan

Terbit dua kali setahun pada bulan April dan Oktober
Terbit pertama kali April 1999

Ketua Penyunting

Kadeni

Wakil Ketua Penyunting

Syaiful Rifa'i

Penyunting Pelaksana

Djuweni

Bambang Tumojo

Udin Erawanto

HMA Prawoto

Penyunting Ahli

HM Zainuddin

Masruri

Karyati

Nurhadi

FAMILY FORCE

Pelaksana Tata Usaha

Yunus

Nandir

Sunardi

Alamat Penerbit/Redaksi: STKIP PGRI Blitar, Jalan Kalimantan No. 49 Blitar, Telepon (0342)801493. Langganan 2 nomor setahun Rp 10.000,00 ditambah ongkos kirim Rp 3.000,00. Uang langganan dapat dikirim dengan wesel ke alamat Tata Usaha.

CAKRAWALA PENDIDIKAN diterbitkan oleh Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Blitar. **Ketua:** Masruri, **Pembantu Ketua I:** Kadeni, **Pembantu Ketua II:** Karyati, **Pembantu Ketua III:** Syaiful Rifa'i.

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media cetak lain. Syarat-syarat, format, dan aturan tata tulis artikel dapat diperiksa pada *Petunjuk bagi Penulis* di sampul belakang-dalam jurnal ini. Naskah yang masuk ditelaah oleh Penyunting dan Mitra Bestari untuk dinilai kelayakannya. Penyunting melakukan penyuntingan atau perubahan pada tulisan yang dimuat tanpa mengubah maksud isinya.

CAKRAWALA PENDIDIKAN**Forum Komunikasi Ilmiah dan Ekspresi Kreatif Ilmu Pendidikan****Volume 10, Nomor 2, Oktotober 2008****Daftar Isi**

Guru Suatu Profesi yang Semakin Diminati	137
<i>Feri Huda</i>	
Inovasi Pembelajaran Matematika	144
<i>Riki Suliana</i>	
Pemanfaatan Media Cetak dalam Pembelajaran IPS-Ekonomi	163
<i>Endang Wahyuni</i>	
Pendekatan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran IPS Terpadu	174
<i>Ekbal Santoso</i>	
Eksistensi dan Operasionalisasi Otonomi Daerah	186
<i>Sunarno</i>	
Semantic Roles in Laughter, the Best Medicine	210
<i>R. Hendro Prasetyanto</i>	
Penerapan Pembelajaran Menyenangkan (Enjoyfull Learning) untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matepelajaran PKn Siswa Kelas VIII SMP "Merak WP" Kediri	224
<i>Musijah</i>	
Pengaruh Penerapan Pembelajaran (Kooperatif vs Konvensional) Penggunaan Media LCD Proyektor dan Motivasi Berprestasi terhadap Hasil Belajar Matakuliah Kewirausahaan pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Blitar Semester Genap Tahun Akademik 2007/2008	239
<i>Kadeni</i>	
Pengaruh Pembelajaran Kreatif-Produktif dan Motivasi Berprestasi terhadap Prestasi Belajar Mata Kuliah Kewirausahaan Mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada Semester Genap Tahun Akademik 2007/2008	267
<i>Agus Budi Santosa</i>	

**PENGARUH PEMBELAJARAN KREATIF-
PRODUKTIF DAN MOTIVASI BERPRESTASI
TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA KULIAH
KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA STKIP PGRI
TRENGGALEK PADA SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2007/2008**

Agus Budi Santosa

Abstrak : Pembelajaran kreatif dan produktif sebagai bentuk inovasi model pembelajaran yang dikembangkan dengan mengacu kepada berbagai proses dan hasil belajar diharapkan mampu meningkatkan kualitas belajar dalam rangka mencapai prestasi yang lebih tinggi. Dengan menggunakan pendekatan belajar aktif, kreatif, konstruktif serta kolaboratif dan kooperatif memungkinkan mahasiswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang sedang dikaji. Dari hasil analisis anova dua jalur untuk menguji hipotesis penelitian diketahui bahwa ketiga hipotesis yang diajukan H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga simpulan penelitian ini adalah : *Pertama*, terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar akibat penerapan pembelajaran kreatif – produktif dengan pembelajaran klasikal ($F_{hitung} = 27,251$, dengan probabilitas $0,00 < 0,05$). *Kedua*, terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar terhadap tingkat motivasi berprestasi ($F_{hitung} = 108,641$, dengan probabilitas $0,00 < 0,05$). *Ketiga*, terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar terhadap interaksi antara model pembelajaran kreatif-produktif dan tingkat motivasi berprestasi ($F_{hitung} = 3,713$, dengan probabilitas $0,029 < 0,05$). Secara interaktif, pembelajaran kreatif-produktif yang terbukti mampu memacu mahasiswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang sedang dipelajari, ditambah dengan motivasi berprestasi yang kuat, dimana mahasiswa mampu dan mau melakukan perubahan belajar dalam dirinya, sehingga memunculkan suatu tindakan atau perbuatan, terbukti memiliki

Agus Budi Santosa adalah Dosen Dpk pada STKIP PGRI Trenggalek

sumbangan/kontribusi yang cukup besar (79,1%) dalam mencapai tujuan yang diinginkan, yakni mencapai prestasi belajar yang semakin tinggi sesuai dengan standart yang telah ditetapkan.

Kata kunci : pembelajaran kreatif - produktif, motivasi berprestasi, dan prestasi belajar

Dari masa ke masa tradisi pembelajaran mengalami perubahan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, kemajuan teknologi, dan beragam kebutuhan masyarakat. Sekarang sudah umum bagi dosen untuk menyiapkan satuan acara perkuliahan, melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan kreatif, serta melakukan evaluasi dalam suatu proses pembelajaran. Namun demikian, apa yang dipersiapkan hari ini, mungkin menjadi kadaluwarsa pada hari berikutnya, akibat dari tuntutan kualitas yang kian meningkat dan perubahan-perubahan yang terjadi.

Sementara itu, masukan (*input*) yaitu mahasiswa ternyata juga menjadi masalah karena calon mahasiswa bukanlah yang terbaik atau yang tergolong tinggi, dan kemampuan lembaga dalam menarik peminat calon mahasiswa sangat terbatas. Pada umumnya kemampuan akademik calon mahasiswa program kependidikan cenderung lebih rendah dibanding calon mahasiswa pada program studi nonkependidikan.

Kondisi tersebut, yaitu perubahan yang sangat cepat dan rendahnya kemampuan akademik calon mahasiswa, mengharuskan dosen maupun institusi berupaya keras mengikuti perkembangan tersebut. Penyesuaian-penyesuaian perlu dilakukan dengan seksama.

Secara umum, masalah utama yang dihadapi dosen adalah 1) dosen yang belum siap menghadapi berbagai perubahan, 2) keterbatasan akses pada materi mutakhir, 3) keterbatasan wawasan dan keterampilan pembelajaran. Untuk menjalankan tugasnya sebagai pendidik, dosen seyogyanya melakukan banyak hal seperti membuat perencanaan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, serta menilai proses dan hasil belajar mahasiswa. Sebagai persiapan mengajar dosen mungkin melakukan banyak hal, namun pasti.

Dalam bidang penguasaan materi, tampaknya juga masih ada kendala, meskipun sudah banyak dosen yang sangat menguasai materi. Kendala utama terletak pada kurangnya dosen mengakses materi yang mutakhir, serta kurangnya dosen berbagi pengalaman dengan dosen bidang studi yang sama. Kekurangan itu mungkin terjadi karena terbatasnya kesempatan untuk melakukan hal tersebut atau memang kurangnya kemampuan dan kemauan dosen. Selanjutnya, adanya kelas besar, tidak memungkinkan dosen untuk mengenal mahasiswa secara akrab, sehingga kadang-kadang dosen tidak peduli dengan kebutuhan

dan minat mahasiswa yang beragam. Kondisi ini diperparah dengan masih miskinnya kemampuan sebagian dosen untuk merancang kegiatan yang mampu meningkatkan motivasi mahasiswa. Berpangkal dari sinilah muncul pertanyaan besar: “*Why teachers keep teaching, while students stop learning?*” Dosen-dosen tertentu tidak menyadari bahwa mahasiswa sudah bosan mendengarkan ceramah dan tidak menaruh perhatian lagi pada materi yang diceramahkan. Mahasiswa sudah tidak peduli dengan apa yang terjadi di kelas, dengan perkataan lain “belajar” tidak terjadi lagi pada diri mahasiswa, namun dosen seolah-olah tidak tahu.

Selanjutnya, berbagai pengamatan peneliti di lapangan menunjukkan bahwa perilaku mengajar sebagian dosen masih “tradisional”, yaitu lebih berfokus kepada mengajar daripada membelajarkan. Masih ada dosen yang menganggap bahwa ketika ia melakukan tugasnya di dalam kelas, ia harus menyajikan materi (umumnya dalam bentuk ceramah), dan tanpa itu, ia merasa belum mengajar.

Masih miskinnya sebagian dosen dengan khasanah strategi pembelajaran yang mendidik, mungkin merupakan pangkal dari masalah ini. Kemiskinan ini tidak mustahil bersumber dari lembaga almamater dari para dosen. Selama mengikuti pendidikan mungkin sebagian dari dosen ini hanya menghayati pengalaman belajar seperti yang dilakukan dosennya dahulu. Ia mungkin tidak pernah menghayati model pembelajaran yang membuatnya betah dan merasa mendapat manfaat dari pembelajaran tersebut. Tentu saja ada pengalaman belajar yang sangat positif yang dapat menjadi model pembelajaran yang diharapkan. Akhirnya, sikap dosen dalam mengembangkan diri masih beragam. Ada yang secara sadar dan terus menerus meningkatkan diri dengan mengakses sumber-sumber mutakhir. Namun, ada juga yang sudah cukup puas dengan kemampuan yang sudah dimilikinya sekarang sehingga keinginan untuk mengembangkan diri tidak muncul. Jika ini yang terjadi, pola pembelajaran di lembaga akan statis, meski dunia pembelajaran di sekitarnya tengah berkembang sangat pesat.

Unjuk kerja dosen di kelas dan di luar kelas akan dapat menentukan apakah dosen memerankan diri sebagai fasilitator, atau semata sebagai pengajar, namun, pengamatan umum menunjukkan bahwa harapan itu belum sepenuhnya terwujud. Dosen semestinya lebih banyak berperan sebagai fasilitator belajar daripada sebagai pengajar, dan tidak merupakan sumber informasi satu-satunya. Sebagai fasilitator belajar, seyogyanya dosen memfokuskan diri pada upaya menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya pembelajaran, dengan perkataan lain memungkinkan mahasiswa belajar. Menyediakan sumber belajar atau mengidentifikasi sumber belajar yang dapat dieksplorasi mahasiswa, memberi tugas yang menantang, menunjukkan kedisiplinan, kegigihan, dan ketertarikan dalam memperdalam satu konsep.

Tak kurang pentingnya pula memotivasi mahasiswa untuk menemukan jawaban dari satu masalah, atau membuat panduan yang mengarahkan mahasiswa untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu, merupakan contoh-contoh perilaku yang semestinya ditunjukkan oleh dosen dalam mengelola pembelajaran yang berfokus pada mahasiswa. Namun, pengamatan di lapangan, sebagaimana yang sudah diuraikan di atas menunjukkan bahwa belum semua dosen menguasai kemampuan ideal tersebut, sehingga pembelajaran yang dikelolanya masih jauh dari kriteria pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berfokus pada mahasiswa (*student centered*) yang membuat dosen memposisikan diri sebagai “seseorang yang berada di tengah mahasiswa” harus secara berangsur-angsur diwujudkan. Agar dapat mewujudkan hal ini, dosen semestinya menguasai khasanah pendekatan/ strategi pembelajaran yang kaya, khususnya yang berfokus pada mahasiswa.

Pendekatan/strategi pembelajaran yang berfokus pada mahasiswa, antara lain, 1) Pendekatan belajar aktif yang mengasumsikan belajar hanya terjadi jika individu yang belajar aktif terlibat secara optimal baik secara intelektual, emosional, maupun fisik. 2) Pendekatan konstruktivistik, yang mengasumsikan bahwa pembelajar harus diberi kebebasan dalam membangun makna berdasarkan pengalaman yang sudah dimiliki. 3) Pendekatan kooperatif dan kolaboratif yang memberi kesempatan kepada pembelajar untuk bekerja sama dan berbagi tanggung jawab dengan teman-temannya. 4) Pendekatan belajar melalui pengalaman, yang mengasumsikan bahwa belajar merupakan satu siklus, yang mulai dari pengalaman kongkret, observasi dan refleksi, abstraksi konseptual, dan eksperimentasi aktif dalam situasi lain. Di samping pendekatan/strategi tersebut, dosen semestinya memperkaya diri dengan pendekatan/strategi lain yang relevan dan efektif.

Upaya apa yang dapat dilakukan untuk membuat dosen tertantang mengelola pembelajaran yang berkualitas? Bertitik tolak dari latar belakang tersebut, perlu dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas mengajar dosen, dengan melaksanakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi berprestasi, yang pada saatnya diharapkan akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Agar penelitian ini memiliki arah tujuan yang jelas, dan agar pembahasan dapat dilakukan pada fokus yang terarah, maka sesuai dengan batasan masalah yang telah ditetapkan, dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran kreatif – produktif terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi berprestasi

terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran kreatif – produktif dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008?

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran kreatif – produktif terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008.
2. Mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008.
3. Mengetahui apakah terdapat pengaruh interaktif yang signifikan antara pembelajaran kreatif – produktif dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008.

Setelah dilaksanakan penelitian, hingga diperoleh suatu kesimpulan, peneliti berharap penelitian ini akan bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi Dosen dan atau Pelaksana Pendidikan
Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi bukti pentingnya dosen dan atau pelaksana pendidikan lainnya untuk melakukan perubahan dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai prestasi belajar yang optimal/berkualitas, khususnya dengan menerapkan model pembelajaran kreatif – produktif.
2. Bagi Pengelola Pendidikan
Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat dijadikan masukan dalam rangka pembinaan dan peningkatan kinerja dosen dan atau pendidik lainnya serta staff akademik yang terkait dalam rangka melaksanakan tugas pengajaran, sehingga mampu memberikan bekal yang berkualitas kepada mahasiswa atau peserta didiknya dalam rangka mencapai perkembangan yang optimal.
3. Bagi Peneliti
Sebagai wahana untuk terus belajar mengembangkan diri dalam mengasah daya kritis dan tanggap terhadap masalah-masalah pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan disiplin ilmu Teknologi Pembelajaran yang peneliti tekuni.

Untuk memperoleh penyelesaian masalah dalam suatu penelitian diperlukan adanya asumsi atau anggapan dasar. Anggapan dasar adalah titik tolak logika berpikir dalam penelitian yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Anggapan sebagai dasar berpijak bagi penyelesaian masalah yang diteliti. (M. Subana dan Sudrajat, 2005:73)

Penelitian ini dilakukan dengan asumsi atau anggapan dasar:

- a. Dosen yang mengajar matakuliah Kewirausahaan memiliki kemampuan yang cukup dalam menerapkan model pembelajaran kreatif - produktif maupun klasikal (ceramah dan diskusi kelas).
- b. Desain pembelajaran yang dibuat untuk menerapkan model pembelajaran kreatif - produktif dan klasikal dianggap sudah mencukupi, karena telah disusun sesuai dengan teori-teori yang ada dengan mempertimbangkan kemungkinan penerapannya di kelas.
- c. Hasil pengukuran motivasi berprestasi dan hasil belajar menunjukkan keadaan yang sesungguhnya.

Pada saat pelaksanaan penelitian, situasi dan kondisi pembelajaran yang terjadi sesungguhnya di lapangan tidak dapat dikontrol sepenuhnya oleh peneliti, demikian pula untuk karakter mahasiswa yang terkait dengan kemampuan kecerdasannya.

Dalam penelitian ini peneliti tidak melakukan pemilihan dan kontrol terhadap materi matakuliah dan faktor materi matakuliah ini diduga juga berpengaruh terhadap motivasi berprestasi dan hasil belajar.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran Kreatif dan Produktif

Landasan Pengembangan

Pada awalnya model pembelajaran kreatif dan produktif khusus dirancang untuk pembelajaran apresiasi sastra. Namun pada perkembangannya kemudian dengan berbagai modifikasi, model ini dapat digunakan untuk pembelajaran berbagai bidang studi. Jika pada awalnya model ini disebut sebagai Strategi Strata (Wardani, 1981 dalam Direktorat Ketenagaan Dirjendikti, 2007: 112) maka setelah berbagai modifikasi, model ini diberi label Pembelajaran Kreatif dan Produktif. Sesuai dengan nama yang baru, model ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, baik di jenjang pendidikan dasar dan menengah, maupun pada jenjang pendidikan tinggi. Model pembelajaran ini diharapkan dapat menantang para mahasiswa untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif sebagai rekreasi atau pencerminan pemahamannya terhadap masalah/topik yang sedang dikaji.

Pembelajaran kreatif dan produktif merupakan model yang dikembangkan dengan mengacu kepada berbagai proses dan hasil belajar. Pendekatan tersebut antara lain : belajar aktif, kreatif, konstruktif serta kolaboratif dan kooperatif. Karakteristik penting dari setiap pendekatan tersebut diintegrasikan sehingga menghasilkan satu model yang memungkinkan mahasiswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang sedang dikaji. Beberapa karakteristik tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Keterlibatan mahasiswa secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran. Keterlibatan ini difasilitasi melalui pemberian kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan eksplorasi dari konsep bidang ilmu yang sedang dikaji serta menafsirkan hasil eksplorasi tersebut. Mahasiswa diberi kebebasan untuk menjelajahi berbagai sumber yang relevan dengan topik/konsep/masalah yang sedang dikaji. Eksplorasi ini akan memungkinkan mahasiswa melakukan interaksi dengan lingkungan dan pengalamannya sendiri, sebagai media untuk mengkonstruksi pengetahuan.
- b. Mahasiswa didorong untuk menemukan/mengkonstruksi sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran yang dilakukan dengan berbagai cara, seperti observasi, diskusi, atau percobaan. Dengan cara ini, konsep tidak ditransfer oleh dosen kepada mahasiswa berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang terjadi ketika melakukan eksplorasi serta interpretasi. Dengan perkataan lain, mahasiswa didorong untuk membangun makna dari pengalamannya, sehingga pemahamannya terhadap fenomena yang sedang dikaji menjadi meningkat. Di samping itu, mahasiswa didorong untuk memunculkan berbagai sudut pandang terhadap topik/konsep/masalah yang sama, dan untuk mempertahankan sudut pandangnya dengan menggunakan argumentasi yang relevan. Hal-hal ini merupakan salah satu realisasi hakikat konstruktivisme dalam pembelajaran.
- c. Mahasiswa diberi kesempatan untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas bersama. Kesempatan ini diberikan melalui kegiatan eksplorasi, interpretasi dan rekreasi. Di samping itu, mahasiswa juga mendapat kesempatan untuk membantu temannya dalam menyelesaikan satu tugas. Kebersamaan baik dalam eksplorasi, interpretasi serta re-kreasi dan pemajangan hasil merupakan arena interaksi yang memperkaya pengalaman.
- d. Pada dasarnya untuk menjadi kreatif, seseorang harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, antusias, serta percaya diri. (Erwin Segal, dalam Black, 2003, dalam Direktorat Ketenagaan Dirjendikti, 2007: 113). Dalam konteks pembelajaran, kreativitas dapat ditumbuhkan dengan menciptakan suasana kelas yang memungkinkan mahasiswa dan dosen merasa bebas mengkaji

dan mengeksplorasi topik-topik penting kurikulum. Dosen mengajukan pertanyaan yang membuat mahasiswa berpikir keras, kemudian mengejar pendapat mahasiswa tentang idea-idea besar dari berbagai perspektif. Dosen juga mendorong mahasiswa untuk menunjukkan/ mendemonstrasikan pemahamannya tentang topik-topik penting dalam kurikulum menurut caranya sendiri (Black, 2003, dalam Direktorat Ketenagaan Dirjendikti, 2007: 113).

Dengan mengacu kepada karakteristik tersebut, model pembelajaran kreatif dan produktif diasumsikan mampu memotivasi mahasiswa dalam melaksanakan berbagai kegiatan sehingga mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas-tugasnya secara kreatif. Dengan karakteristik seperti itu, model pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pembelajaran berbagai bidang studi, baik untuk topik-topik yang bersifat abstraks maupun yang bersifat konkret.

Tujuan (Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring)

Dampak instruksional yang dapat dicapai melalui model pembelajaran ini antara lain :

- a. Pemahaman terhadap suatu nilai, konsep atau masalah tertentu,
- b. Kemampuan menerapkan konsep/memecahkan masalah, serta
- c. Kemampuan mengkreasikan sesuatu berdasarkan pemahaman tersebut.

Dari segi dampak pengiring (nurturant effects), melalui model pembelajaran kreatif dan produktif diharapkan dapat dibentuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif, bertanggung jawab, serta bekerja sama, yang semuanya merupakan tujuan pembelajaran jangka panjang. Tentu saja dampak pengiring hanya mungkin terbentuk, jika kesempatan untuk mencapai/menghayati berbagai kemampuan tersebut memang benar-benar disediakan secara memadai. Hal itu akan tercapai, jika model pembelajaran ini diterapkan secara benar dan memadai.

Kegiatan Pembelajaran

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran dibagi menjadi empat langkah yaitu: orientasi, eksplorasi, interpretasi dan re-kreasi. Setiap langkah dapat dikembangkan lebih lanjut oleh para dosen, dengan berpegang pada hakikat setiap langkah, sebagai berikut :

- a. Orientasi

Sebagaimana halnya dalam setiap pembelajaran, kegiatan pembelajaran diawali dengan orientasi untuk mengkomunikasikan dan menyepakati tugas dan langkah pembelajaran. Dosen mengkomunikasikan tujuan, materi, waktu, langkah, hasil akhir yang diharapkan dari mahasiswa, serta penilaian yang akan diterapkan. Pada kesempatan ini mahasiswa diberi kesempatan untuk

mengungkapkan pendapatnya tentang langkah/cara kerja serta hasil akhir yang diharapkan dan penilaian. Negosiasi tentang aspek-aspek tersebut dapat terjadi antara dosen dan mahasiswa, namun pada akhir orientasi diharapkan sudah terjadi kesepakatan antara dosen dan mahasiswa.

b. Eksplorasi

Pada tahap ini, mahasiswa melakukan eksplorasi terhadap masalah/konsep yang akan dikaji. Eksplorasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti membaca, melakukan observasi, wawancara, menonton satu pertunjukan, melakukan percobaan, browsing lewat internet, dan sebagainya. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan baik secara individual maupun kelompok. Waktu untuk eksplorasi disesuaikan dengan luasnya bidang yang harus dieksplorasi. Eksplorasi yang memerlukan waktu lama dapat dilakukan di luar jam kuliah, sedangkan eksplorasi yang singkat dapat dilakukan pada jam kuliah.

Agar eksplorasi menjadi terarah, panduan singkat sebaiknya disiapkan oleh dosen. Panduan harus memuat tujuan, materi, waktu, cara kerja, serta hasil akhir yang diharapkan. Misalnya, mahasiswa diharapkan mengumpulkan tiga cerita rakyat selama satu minggu, atau diminta mencari informasi mengenai penggusuran penduduk di satu daerah yang meliputi : nama dan alamat tempat penggusuran, jumlah keluarga yang digusur, alasan penggusuran, sikap penduduk yang digusur, serta proses penggusuran. Eksplorasi dapat dilakukan secara individual atau kelompok sesuai dengan kesepakatan pada waktu orientasi.

c. Interpretasi

Dalam tahap interpretasi, hasil eksplorasi diinterpretasikan melalui kegiatan analisis, diskusi, tanya jawab, atau bahkan berupa percobaan kembali, jika hal itu memang diperlukan. Interpretasi sebaiknya dilakukan pada jam tatap muka, meskipun persiapannya sudah dilakukan oleh mahasiswa di luar jam tatap muka. Jika eksplorasi dilakukan oleh kelompok, setiap kelompok selanjutnya diharapkan menyajikan hasil pemahamannya tersebut di depan kelas dengan caranya masing-masing, diikuti oleh tanggapan dari mahasiswa lain. Pada akhir tahap interpretasi, diharapkan semua mahasiswa sudah memahami konsep/topik/masalah yang dikaji.

d. Re-Kreasi

Pada tahap re-kreasi, mahasiswa ditugaskan untuk menghasilkan sesuatu yang mencerminkan pemahamannya terhadap kosep/topik/masalah yang dikaji menurut kreasinya masing-masing. Misalnya, dalam apresiasi sastra, mahasiswa dapat diminta membuat satu skenario drama dari novel yang sedang dikajinya, atau menulis kembali satu episode dari sudut pandang seorang pelaku, atau mengubah puisi yang paling tepat mencerminkan satu situasi dalam novel tersebut. Dalam masalah penggusuran, berdasarkan

pemahamannya tentang pengurusan, mahasiswa dapat merancang satu proposal untuk mengurangi dampak pengurusan, atau barangkali ide lain yang dapat mencerminkan pemahaman dan kepeduliannya terhadap masalah yang dikaji.

Re-kreasi dapat dilakukan secara individual atau kelompok sesuai dengan pilihan mahasiswa. Hasil re-kreasi merupakan produk kreatif dapat dipresentasikan, dipajang atau ditindaklanjuti.

Evaluasi

Evaluasi belajar dilakukan selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran. Selama proses pembelajaran, evaluasi dilakukan dengan mengamati sikap dan kemampuan berpikir mahasiswa. Kesungguhan mengerjakan tugas, hasil eksplorasi, kemampuan berpikir kritis dan logis dalam memberikan pandangan/argumentasi, kemauan untuk bekerja sama dan memikul tanggung jawab bersama, merupakan contoh aspek-aspek yang dapat dinilai selama proses pembelajaran. Evaluasi pada akhir pembelajaran adalah evaluasi terhadap produk kreatif yang dihasilkan mahasiswa. Kriteria penilaian dapat disepakati bersama pada waktu orientasi.

Model pembelajaran kreatif dan produktif tidak terlepas dari kelemahan di samping kekuatan yang dimilikinya. Kelemahan tersebut, antara lain terkait dengan kesiapan dosen dan mahasiswa untuk terlibat dalam suatu model pembelajaran yang memang sangat berbeda dari pembelajaran tradisional. Dosen yang terbiasa mengkuliahan semua materi, mungkin memerlukan waktu untuk dapat secara berangsur-angsur mengubah kebiasaan tersebut. Ketidaksiapan dosen untuk mengelola pembelajaran seperti ini dapat diatasi dengan pelatihan yang kemudian disertai dengan kemauan yang kuat untuk mencobakannya. Sementara itu, ketidaksiapan mahasiswa dapat diatasi dengan menyediakan panduan yang antara lain, memuat cara kerja yang jelas, petunjuk tentang sumber yang dapat dieksplorasi, serta deskripsi tentang hasil akhir yang diharapkan. Kendala lain adalah waktu. Model pembelajaran kreatif dan produktif memerlukan waktu yang cukup panjang dan fleksibel, meskipun untuk topik-topik tertentu, waktu yang diperlukan mungkin cukup dua kali tatap muka ditambah dengan kegiatan terstruktur dan mandiri.

Motivasi Berprestasi

Pengertian Motivasi

Sementara itu Mc. Donald dalam Wasty Soemanto menyatakan pendapatnya tentang motivasi sebagai berikut, Sesuatu perubahan tenaga di dalam

diri/pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan. (Wasty Soemanto, 1984 : 191).

Pengertian yang kedua inipun tidak jauh berbeda. Bahwa dalam motivasi terdapat beberapa hal,

Pertama: Yaitu adanya suatu perubahan tenaga di dalam individu. Perubahan ini dapat terjadi apabila motivasi telah ada pada diri seseorang. Apabila sebelumnya tidak ada keinginan untuk melakukan sesuatu, kemudian terjadi perubahan untuk melakukannya, ini berarti bahwa motivasi tersebut telah hadir pada pribadi orang tersebut.

Kedua: Bahwa motivasi akan ditandai pula dengan dorongan efektif dan reaksi-reaksi dari individu yang mendapatkan motivasi tersebut. Reaksi tersebut dapat berupa sikap, perasaan, tingkah laku dan sebagainya.

Ketiga: Bahwa reaksi tersebut terjadi karena adanya keinginan untuk mencapai tujuan. Orang yang termotivasi biasanya akan menunjukkan suatu upaya atau reaksi dalam mencapai tujuan yang diinginkannya. Dengan demikian motivasi adalah merupakan pendukung utama bagi manusia dalam mencapai segala impian dan tujuan hidupnya dalam berbagai hal.

Fungsi Motivasi

Fungsi pertama, motivasi dapat mendorong manusia untuk bertindak. Dalam hal ini motivasi diibaratkan sebagai motor yang melepaskan energi. Berkaitan dengan fungsi ini, maka motivasi yang semakin besar akan dapat memberikan tenaga atau dorongan yang besar pula. Sebaliknya apabila motor penggerakannya lemah, maka reaksi yang muncul juga akan lemah. Oleh karena itu berkaitan dengan hal tersebut, orang tua yang selaku orang yang sangat dekat dengan anak, hendaknya mampu memberikan motivasi yang sebaik-baiknya kepada anak, khususnya dalam hal motivasi belajar. Sehingga muncul suatu kekuatan yang mendorong anak tersebut untuk belajar dengan baik.

Fungsi kedua, adalah menentukan arah perbuatan. Hal ini erat kaitannya dengan tujuan, dan juga sangat erat dengan fungsi yang ketiga yaitu menseleksi perbuatan .

Bahwa manusia mendapatkan motivasi yang baik dan tepat akan mampu menggerakkan dirinya ke arah suatu perbuatan yang identik dengan tujuan yang hendak dicapai. Seseorang yang menentukan tujuannya, maka dia akan berupaya untuk mencapai tujuan tersebut melalui perbuatan-perbuatan yang dilakukannya.

Motivasi yang ada pada diri manusialah yang mampu menseleksi perbuatan-perbuatan tersebut. Apakah akan mendukung terhadap pencapaian tujuan atautkah menghambat. Apabila dirasa suatu perbuatan dapat menghambat

tercapainya tujuan, maka dia akan meninggalkan perbuatan tersebut. Demikian sebaliknya.

Prestasi Belajar

Prestasi pada dasarnya adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah dia melakukan sesuatu dan belajar adalah upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk merubah perilakunya, maka dapat dikatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah dia melakukan proses belajar yang berupa perubahan perilaku.

Kerangka Berpikir

Pengaruh Pembelajaran Kreatif – Produktif terhadap Prestasi Belajar

Pembelajaran kreatif dan produktif merupakan model yang dikembangkan dengan mengacu kepada berbagai proses dan hasil belajar. Pendekatan tersebut antara lain : belajar aktif, kreatif, konstruktif serta kolaboratif dan kooperatif. Karakteristik penting dari setiap pendekatan tersebut diintegrasikan sehingga menghasilkan satu model yang memungkinkan mahasiswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang sedang dikaji.

Melalui model pembelajaran kreatif dan produktif diharapkan dapat dibentuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif, bertanggung jawab, serta bekerja sama, yang semuanya merupakan tujuan pembelajaran jangka panjang. Tentu saja dampak pengiring hanya mungkin terbentuk, jika kesempatan untuk mencapai/menghayati berbagai kemampuan tersebut memang benar-benar disediakan secara memadai. Hal itu akan tercapai, jika model pembelajaran ini diterapkan secara benar dan memadai.

Model pembelajaran kreatif dan produktif mempunyai kekuatan yang akan membuahkan proses dan hasil belajar yang dapat memacu kreativitas, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan memberi kebebasan peserta didik untuk berinisiatif sendiri, sehingga siswa terlibat secara pribadi dengan seutuhnya, baik perasaan maupun intelek, merupakan cara yang dapat memberikan hasil yang mendalam dan lestari.

Dengan demikian peserta didik akan memiliki dan ikut bertanggung jawab ke dalam proses belajar mengajar, sehingga selain materi pengetahuan yang didapat, maka juga akan memberikan makna pada peserta didik sebagai kompetensi yang utuh, sehingga peserta didik dapat memperoleh prestasi yang tinggi serta mampu berkembang secara optimal.

Pengaruh Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar

Motivasi adalah sesuatu yang abstrak, yang tidak dapat dilihat dengan mata. Sedangkan yang terlihat adalah manifestasi dari motivasi itu sendiri, yakni munculnya suatu tindakan atau perbuatan yang didorong untuk meraih tujuan yang diinginkan.

Motivasi ditandai dengan adanya suatu perubahan tenaga di dalam individu. Perubahan ini dapat terjadi apabila motivasi telah ada pada diri seseorang. Apabila sebelumnya tidak ada keinginan untuk melakukan sesuatu, kemudian terjadi perubahan untuk melakukannya, ini berarti bahwa motivasi tersebut telah hadir pada pribadi orang tersebut.

Motivasi akan ditandai pula dengan dorongan efektif dan reaksi-reaksi dari individu yang mendapatkan motivasi tersebut. Reaksi tersebut dapat berupa sikap, perasaan, tingkah laku dan sebagainya. Reaksi tersebut terjadi karena adanya keinginan untuk mencapai tujuan. Orang yang termotivasi biasanya akan menunjukkan suatu upaya atau reaksi dalam mencapai tujuan yang diinginkannya. Dengan demikian motivasi adalah merupakan pendukung utama bagi manusia dalam mencapai segala impian dan tujuan hidupnya dalam berbagai hal. Dalam rangka belajar, tujuan yang dimaksud adalah untuk meningkatkan prestasi hasil belajarnya.

Motivasi berprestasi berarti adanya upaya atau reaksi dalam mencapai prestasi belajar yang lebih baik, lebih tinggi dan lebih sukses. Mahasiswa akan menseleksi perbuatan dan kegiatannya yakni menentukan kegiatan-kegiatan atau perbuatan-perbuatan belajar apa yang harus dijalankan yang mendukung guna mencapai tujuan, yaitu belajar untuk lebih berprestasi atau mencapai prestasi sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Dengan demikian motivasi belajar akan berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar.

Pengaruh Pembelajaran Kreatif – Produktif dan Motivasi Berprestasi terhadap Prestasi Belajar

Pendekatan pembelajaran kreatif dan produktif tersebut antara lain : belajar aktif, kreatif, konstruktif serta kolaboratif dan kooperatif. Pendekatan tersebut diintegrasikan sehingga menghasilkan satu model yang memungkinkan mahasiswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang sedang dikaji. Model pembelajaran kreatif dan produktif diharapkan dapat dibentuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif, bertanggung jawab, serta bekerja sama, yang semuanya merupakan tujuan pembelajaran jangka panjang.

Motivasi ditandai dengan adanya suatu perubahan tenaga di dalam individu. Perubahan ini dapat terjadi apabila motivasi telah ada pada diri seseorang. Apabila sebelumnya tidak ada keinginan untuk melakukan sesuatu, kemudian terjadi perubahan untuk melakukannya, ini berarti bahwa motivasi tersebut telah hadir pada pribadi orang tersebut. Motivasi akan ditandai pula dengan dorongan efektif dan reaksi-reaksi dari individu yang mendapatkan motivasi tersebut. Reaksi tersebut dapat berupa sikap, perasaan, tingkah laku dan sebagainya. Reaksi tersebut terjadi karena adanya keinginan untuk mencapai tujuan.

Secara bersama-sama, pembelajaran kreatif dan produktif yang diharapkan mampu memacu mahasiswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang sedang dipelajari, ditambah dengan motivasi belajar yang kuat, dimana mahasiswa mampu dan mau melakukan perubahan belajar dalam dirinya, sehingga memunculkan suatu tindakan atau perbuatan, tentunya sangat berpengaruh dalam mencapai tujuan yang diinginkan, yakni mencapai prestasi belajar yang semakin tinggi sesuai dengan standart yang telah ditetapkan.

HASIL PENELITIAN

Analisis Data

Sebelum melakukan analisis data dilakukan terlebih dahulu uji asumsi untuk memenuhi syarat sebelum dilakukan uji statistik inferensial dengan anova.

Uji asumsi ini dilakukan untuk mengetahui normalitas dan homogenitas varians, dengan menggunakan teknik uji Liliefors (Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilks).

Uji Normalitas Varians

Berdasarkan uji normalitas hasil belajar di atas, diketahui bahwa nilai hasil belajar pada penelitian ini baik dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov(a) ataupun uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi atau nilai probabilitasnya lebih dari 0,05. Dengan demikian baik prestasi belajar yang diperlakukan dengan model kreatif – produktif dan kalisikal pada kedua sampel penelitian memiliki distribusi normal. Hal tersebut memperkuat asumsi bahwa data hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (sampel) adalah berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Varians

Berdasarkan uji statistik Levene test dari seluruh kelompok sampel penelitian, terlihat bahwa tingkat signifikansi atau nilai probabilitas mean (rata-rata) berada di atas 0,05 (0,137 lebih dari 0,05). Demikian pula jika dasar pengukurannya adalah median data, nilai signifikan adalah 0,328 yang tetap diatas 0,05. Maka data yang berasal dari sampel penelitian mempunyai varians yang sama atau homogen.

Hasil Analisis Varian

Setelah terbukti sampel penelitian memiliki varians yang normal dan homogen, selanjutnya dilakukan analisis varian (Anova) 2 jalur untuk menguji pengaruh penerapan perlakuan model pembelajaran kreatif – produktif dan motivasi berprestasi terhadap prestasi hasil belajar sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan.

Diketahui bahwa jumlah sampel penelitian berjumlah 74 mahasiswa yang terdiri dari 38 mahasiswa pada kelompok eksperimen dengan perlakuan pembelajaran kreatif – produktif dan 36 mahasiswa sebagai kelompok kontrol dengan pembelajaran klasikal.

Sedangkan jika dilihat dari tingkat motivasi berprestasinya, terdapat 16 mahasiswa dalam kategori tinggi, 46 mahasiswa dalam kategori sedang dan berkategori rendah berjumlah 12 mahasiswa. Uji Anova dalam tabel tersebut terbagi menjadi 2 (dua) bagian, yakni Anova satu faktor dan Anova dua faktor.

Rekap Analisis Varians (Anova) Satu Faktor

Dipergunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang nyata antara prestasi belajar di antara kelompok eksperimen (dengan perlakuan pembelajaran kreatif – produktif) dengan kelompok kontrol (dengan pembelajaran klasikal). Hasil analisis diketahui bahwa $F_{hitung} = 27,251$ dengan probabilitas atau signifikansi 0,000.

Analisis varians satu faktor juga dipergunakan untuk melihat apakah ada perbedaan yang nyata antara prestasi belajar terhadap tingkat motivasi berprestasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 108,641$ dengan probabilitas atau signifikansi 0,000.

Rekap Analisis Varians (Anova) Dua Faktor

Hasil analisis ini dipergunakan untuk mengetahui apakah ada interaksi yang signifikan antara dua faktor (perlakuan pembelajaran dan motivasi berprestasi)

secara bersama-sama berpengaruh terhadap prestasi belajar. Diperoleh data bahwa $F_{hitung} = 3,713$ dengan probabilitas atau signifikansi 0,029.

Dalam analisis ini juga diketahui bahwa koefisien determinasi R-squared = 0,791 dan koefisien determinasi yang disesuaikan (Adjusted R Squared = 0,776).

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis penelitian sebagaimana yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut :

Hipotesis Pertama

Hipotesis kerja (Ha) :

Terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran kreatif – produktif terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008.

Hipotesis nihil (Ho) :

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran kreatif – produktif terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008.

Dengan diterimanya hipotesis kerja, maka terbukti terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek semester genap tahun akademik 2007/2008 akibat penerapan pembelajaran kreatif – produktif dengan pembelajaran klasikal.

Hipotesis Kedua

Hipotesis kerja (Ha) :

Terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008.

Hipotesis nihil (Ho) :

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008.

Dengan diterimanya hipotesis kerja, maka terbukti terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek semester genap tahun akademik 2007/2008 terhadap tingkat motivasi berprestasi (tinggi, sedang, dan rendah).

Hipotesis Ketiga

Hipotesis kerja (Ha) :

Terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran kreatif – produktif dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008.

Hipotesis nihil (Ho) :

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran kreatif – produktif dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008.

Dengan diterimanya hipotesis kerja (Ha), maka terbukti terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek semester genap tahun akademik 2007/2008 terhadap interaksi antara model pembelajaran kreatif-produktif dan tingkat motivasi berprestasi (tinggi, sedang, dan rendah).

Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi atau tingkat keberartian, merupakan penjelasan tentang besarnya pengaruh interaksi dua variabel bebas yaitu penerapan pembelajaran kreatif-produktif dan tingkat motivasi berprestasi terhadap variabel terikat yaitu prestasi belajar.

Dengan membandingkan corrected model (4791,622) dengan corrected total (419314,00) diketahui bahwa nilai R Square sebesar 0,791 (79,1 %). Ini berarti bahwa variabel bebas (pembelajaran kreatif – produktif dan motivasi berprestasi) berpengaruh cukup besar (79,1%) terhadap variabel terikat (prestasi belajar).

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pengaruh pembelajaran kreatif – produktif terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008.

Penelitian ini telah mampu membuktikan bahwa pembelajaran kreatif dan produktif sebagai bentuk inovasi model pembelajaran yang dikembangkan dengan mengacu kepada berbagai proses dan hasil belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap upaya peningkatan kualitas belajar dalam rangka mencapai prestasi yang lebih tinggi. Dengan menggunakan pendekatan belajar aktif, kreatif, konstruktif serta kolaboratif dan kooperatif memungkinkan mahasiswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang sedang dikaji.

Beberapa karakteristik tersebut adalah :

- a. Keterlibatan mahasiswa secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran. Keterlibatan ini difasilitasi melalui pemberian kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan eksplorasi dari konsep bidang ilmu yang sedang dikaji serta menafsirkan hasil eksplorasi tersebut. Mahasiswa diberi kebebasan untuk menjelajahi berbagai sumber yang relevan dengan topik/konsep/masalah yang sedang dikaji. Eksplorasi ini akan memungkinkan mahasiswa melakukan interaksi dengan lingkungan dan pengalamannya sendiri, sebagai media untuk mengkonstruksi pengetahuan.
- b. Mahasiswa didorong untuk menemukan/mengkonstruksi sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran yang dilakukan dengan berbagai cara, seperti observasi, diskusi, atau percobaan. Dengan cara ini, konsep tidak ditransfer oleh dosen kepada mahasiswa berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang terjadi ketika melakukan eksplorasi serta interpretasi. Dengan perkataan lain, mahasiswa didorong untuk membangun makna dari pengalamannya, sehingga pemahamannya terhadap fenomena yang sedang dikaji menjadi meningkat. Di samping itu, mahasiswa didorong untuk memunculkan berbagai sudut pandang terhadap topik/konsep/masalah yang sama, dan untuk mempertahankan sudut pandangnya dengan menggunakan argumentasi yang relevan. Hal-hal ini merupakan salah satu realisasi hakikat konstruktivisme dalam pembelajaran.
- c. Mahasiswa diberi kesempatan untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas bersama. Kesempatan ini diberikan melalui kegiatan eksplorasi, interpretasi dan rekreasi. Di samping itu, mahasiswa juga mendapat kesempatan untuk membantu temannya dalam menyelesaikan satu tugas. Kebersamaan baik dalam eksplorasi, interpretasi serta re-kreasi dan

- pemajangan hasil merupakan arena interaksi yang memperkaya pengalaman.
- d. Pada dasarnya untuk menjadi kreatif, seseorang harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, antusias, serta percaya diri. Dalam konteks pembelajaran, kreativitas dapat ditumbuhkan dengan menciptakan suasana kelas yang memungkinkan mahasiswa dan dosen merasa bebas mengkaji dan mengeksplorasi topik-topik penting kurikulum. Dosen mengajukan pertanyaan yang membuat mahasiswa berpikir keras, kemudian mengejar pendapat mahasiswa tentang idea-idea besar dari berbagai perspektif. Dosen juga mendorong mahasiswa untuk menunjukkan/mendemonstrasikan pemahamannya tentang topik-topik penting dalam kurikulum menurut caranya sendiri.

Model pembelajaran kreatif dan produktif terbukti dapat membentuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif, bertanggung jawab, serta bekerja sama, yang semuanya merupakan tujuan pembelajaran. Tentunya dampak pengiring harus benar-benar disediakan secara memadai dan bagi pengajar senantiasa berusaha mengelola dengan penuh kesungguhan.

Model pembelajaran kreatif dan produktif mempunyai kekuatan yang akan membuahkan proses dan hasil belajar yang dapat memacu kreativitas, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan memberi kebebasan peserta didik untuk berinisiatif sendiri, sehingga siswa terlibat secara pribadi dengan seutuhnya, baik perasaan maupun intelek, merupakan cara yang dapat memberikan hasil yang sesuai harapan.

Dengan demikian peserta didik akan memiliki dan ikut bertanggung jawab ke dalam proses belajar mengajar, sehingga selain materi pengetahuan yang didapat, maka juga akan memberikan makna pada peserta didik sebagai kompetensi yang utuh, sehingga peserta didik dapat memperoleh prestasi yang tinggi serta mampu berkembang secara optimal, terbukti baik mean, median, nilai maksimum, dan nilai minimum pembelajaran kreatif - produktif memiliki angka yang lebih baik. Tentunya ini membuktikan bahwa pembelajaran kreatif – produktif lebih berhasil mendayakan kemampuan mahasiswa, jika dibandingkan dengan pembelajaran klasikal.

Hal yang menarik adalah mode atau nilai yang sering muncul pada kedua model pembelajaran tersebut memiliki angka yang sama, yaitu 70. Namun memiliki frekuensi berbeda, yakni 15,8% untuk pembelajaran kreatif-produktif dan 22,2% pembelajaran klasikal. Tetapi jika dilihat dari mean pembelajaran kreatif-produktif masih lebih tinggi, yaitu 77,39. Sedangkan pembelajaran klasikal sebesar 71,92.

Keberhasilan pembelajaran kreatif-produktif juga terbukti dari frekuensi kumulatif meningkat dari bawah (FKB) yaitu, hanya 10 siswa (26,3%) yang

mendapat nilai 70 ke bawah. Sedangkan pembelajaran klasikal terdapat 18 siswa (50%) siswa bernilai 70 ke bawah.

Secara umum diketahui bahwa pembelajaran kreatif-produktif sebagai salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar, memiliki sumbangan atau kontribusi yang cukup besar dalam rangka mengantarkan mahasiswa mengembangkan kemampuannya, yakni 79,1%. Angka ini berarti bahwa variabel bebas (pembelajaran kreatif – produktif dan motivasi berprestasi) berpengaruh cukup besar (terhadap variabel terikat (prestasi belajar). Sedangkan 21,9% keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kemampuan dasar mahasiswa (IQ), kelengkapan sarana belajar dan lain-lain.

Pengaruh motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008

Sudah banyak penelitian tentang motivasi berprestasi terhadap keberhasilan belajar siswa atau mahasiswa dalam belajar. Penelitian ini semakin meyakinkan karena juga membuktikan besarnya pengaruh motivasi berprestasi terhadap pencapaian prestasi belajar mahasiswa.

Motivasi menjadi sesuatu yang menarik di dunia pendidikan, karena motivasi adalah sesuatu yang abstrak, yang tidak dapat dilihat dengan mata. Sedangkan yang terlihat adalah manifestasi dari motivasi itu sendiri, yakni munculnya suatu tindakan atau perbuatan yang didorong untuk meraih tujuan yang diinginkan.

Motivasi ditandai dengan adanya suatu perubahan tenaga di dalam individu. Perubahan ini dapat terjadi apabila motivasi telah ada pada diri seseorang. Apabila sebelumnya tidak ada keinginan untuk melakukan sesuatu, kemudian terjadi perubahan untuk melakukannya, ini berarti bahwa motivasi tersebut telah hadir pada pribadi orang tersebut.

Motivasi ditandai pula dengan dorongan efektif dan reaksi-reaksi dari individu yang mendapatkan motivasi tersebut. Reaksi tersebut dapat berupa sikap, perasaan, tingkah laku dan sebagainya. Reaksi tersebut terjadi karena adanya keinginan untuk mencapai tujuan. Orang yang termotivasi biasanya akan menunjukkan suatu upaya atau reaksi dalam mencapai tujuan yang diinginkannya. Dengan demikian motivasi adalah merupakan pendukung utama bagi manusia dalam mencapai segala impian dan tujuan hidupnya dalam berbagai hal. Dalam rangka belajar, tujuan yang dimaksud adalah untuk meningkatkan prestasi hasil belajarnya.

Motivasi berprestasi berarti adanya upaya atau reaksi dalam mencapai prestasi belajar yang lebih baik, lebih tinggi dan lebih sukses. Mahasiswa akan

menseleksi perbuatan dan kegiatannya yakni menentukan kegiatan-kegiatan atau perbuatan-perbuatan belajar apa yang harus dijalankan yang mendukung guna mencapai tujuan, yaitu belajar untuk lebih berprestasi atau mencapai prestasi sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Dengan demikian motivasi belajar akan berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar.

Dikaitkan dengan perolehan hasil belajar dalam proses penelitian ini, diharapkan terus dilakukan upaya mendorong peningkatan motivasi berprestasi kepada mahasiswa, mengingat pentingnya motivasi yang berfungsi untuk mendorong atau menggerakkan manusia untuk berbuat dalam mencapai tujuannya. Hal ini seperti yang diungkapkan S. Nasution, sebagai berikut :

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
3. Menseleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dijalankan yang serasi guna mencapai tujuan itu. (S. Nasution dalam Dimiyati, 2006 : 80).

Fungsi pertama, motivasi dapat mendorong manusia untuk bertindak. Dalam hal ini motivasi diibaratkan sebagai motor yang melepaskan energi. Berkaitan dengan fungsi ini, maka motivasi yang semakin besar akan dapat memberikan tenaga atau dorongan yang besar pula. Sebaliknya apabila motor penggeraknya lemah, maka reaksi yang muncul juga akan lemah. Oleh karena itu berkaitan dengan hal tersebut, orang tua yang selaku orang yang sangat dekat dengan anak, hendaknya mampu memberikan motivasi yang sebaik-baiknya kepada anak, khususnya dalam hal motivasi belajar. Sehingga muncul suatu kekuatan yang mendorong anak tersebut untuk belajar dengan baik.

Fungsi kedua, adalah menentukan arah perbuatan. Hal ini erat kaitannya dengan tujuan, dan juga sangat erat dengan fungsi yang ketiga yaitu menseleksi perbuatan . Bahwa manusia mendapatkan motivasi yang baik dan tepat akan mampu menggerakkan dirinya ke arah suatu perbuatan yang identik dengan tujuan yang hendak dicapai. Seseorang yang menentukan tujuannya, maka dia akan berupaya untuk mencapai tujuan tersebut melalui perbuatan-perbuatan yang dilakukannya.

Motivasi yang ada pada diri manusialah yang mampu menseleksi perbuatan-perbuatan tersebut. Apakah akan mendukung terhadap pencapaian tujuan ataukah menghambat. Apabila dirasa suatu perbuatan dapat menghambat tercapainya tujuan, maka dia akan meninggalkan perbuatan tersebut. Demikian sebaliknya.

Dari uraian di atas, perlu dan sangat diharapkan kepada dosen untuk terus meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa baik secara intrinsik maupun

ekstrinsik sehingga mahasiswa secara optimal mampu mendayakan kekuatannya untuk mengembangkan diri secara daalam rangka mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi. Hal ini telah terbukti dengan besarnya pengaruh motivasi berprestasi terhadap keberhasilan pencapaian prestasi belajar.

Pengaruh interaktif pembelajaran kreatif – produktif dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008

Pendekatan pembelajaran kreatif dan produktif tersebut antara lain : Pendekatan kreatif dan produktif merupakan integrasi dari model belajar aktif, kreatif, konstruktif serta kolaboratif dan kooperatif sehingga memungkinkan mahasiswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang sedang dikaji. Model pembelajaran kreatif dan produktif terbukti dapat dibentuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif, bertanggung jawab, serta bekerja sama, yang semuanya merupakan tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

Motivasi ditandai dengan adanya suatu perubahan tenaga di dalam individu. Perubahan ini dapat terjadi apabila motivasi telah ada pada diri seseorang. Apabila sebelumnya tidak ada keinginan untuk melakukan sesuatu, kemudian terjadi perubahan untuk melakukannya, ini berarti bahwa motivasi tersebut telah hadir pada pribadi orang tersebut. Motivasi akan ditandai pula dengan dorongan efektif dan reaksi-reaksi dari individu yang mendapatkan motivasi tersebut. Reaksi tersebut dapat berupa sikap, perasaan, tingkah laku dan sebagainya. Reaksi tersebut terjadi karena adanya keinginan untuk mencapai tujuan.

Secara bersama-sama, pembelajaran kreatif dan produktif yang terbukti mampu memacu mahasiswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang sedang dipelajari, ditambah dengan motivasi belajar yang kuat, dimana mahasiswa mampu dan mau melakukan perubahan belajar dalam dirinya, sehingga memunculkan suatu tindakan atau perbuatan, terbukti sangat berpengaruh dalam mencapai tujuan yang diinginkan, yakni mencapai prestasi belajar yang semakin tinggi sesuai dengan standart yang telah ditetapkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan atau kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran kreatif – produktif terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008?
3. Terdapat pengaruh interaktif yang signifikan antara pembelajaran kreatif – produktif dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar Mata Kuliah Kewirausahaan mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek pada semester genap tahun akademik 2007/2008.

Saran-saran

Setelah diketahui kesimpulan penelitian dan ditambah pengalaman selama proses penelitian yang telah dilaksanakan, Peneliti memberikan saran atau rekomendasi dengan harapan lebih bermanfaat dan mampu memberikan kontribusi positif terhadap upaya meningkatkan kualitas pendidikan khususnya yang terkait dengan variabel penelitian ini.

Kepada Pimpinan Lembaga yang Terkait

Pembelajaran kreatif-produktif sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran, terbukti telah mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Oleh karena itu hasil penelitian ini bisa dijadikan masukan bagi lembaga untuk terus mendorong para dosen agar melakukan perubahan pembelajarannya dalam rangka membekali mahasiswa agar memiliki bekal kompetensi akademik khususnya, sehingga mampu menghasilkan output yang lebih berkualitas.

Pentingnya motivasi berprestasi yang tinggi dalam rangka optimalisasi pembelajaran menuju hasil yang diharapkan, hendaknya selalu dikedepankan kepada seluruh civitas akademika, khususnya mahasiswa sebagai bekal kemandirian belajar serta menjalankan fungsi dan tugasnya di masa yang akan datang.

Kepada Dosen/Pengajar

Sebelum dosen/pengajar menerapkan pembelajaran kreatif – produktif, hendaknya betul-betul mempelajari dan memahami konsep pembelajaran dengan baik, mengingat pembelajaran ini merupakan model yang dikembangkan dengan mengacu kepada berbagai proses (belajar aktif, kreatif, konstruktif serta kolaboratif dan kooperatif) dan hasil belajar. Karakteristik penting dari setiap

pendekatan tersebut diintegrasikan sehingga menghasilkan satu model yang memungkinkan mahasiswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman mahasiswa terhadap konsep yang sedang dikaji. Sehingga sangat membutuhkan komitmen bersama antara dosen/pengajar dengan mahasiswa selama proses berlangsung.

Tentang motivasi berprestasi, hendaknya dosen/pengajar benar-benar memperhatikan dengan baik pada setiap proses yang ada. Satu kelemahan yang klise terjadi adalah dorongan dan penghargaan pada setiap hasil yang telah dicapai mahasiswa kurang mendapat respon yang positif dari dosen/pengajar. Padahal dalam pembelajaran kreatif-produktif dorongan dan penghargaan merupakan salah satu kunci untuk membuka keberanian mahasiswa dalam merealisasikan kemampuannya.

Pembelajaran kreatif-produktif masih dianggap hanya relevan untuk pembelajaran pada mata pelajaran/matakuliah tertentu (sastra). Namun pada perkembangannya kemudian dengan berbagai modifikasi, model ini dapat digunakan untuk pembelajaran berbagai bidang studi. Untuk itu dosen/pengajar tidak menunda lagi melakukan perubahan pembelajaran dari kebiasaan menggunakan pendekatan klasikal dengan mencoba pembelajaran kreatif-produktif, mengingat hasil penelitian ini telah membuktikan efisiensi dan efektifitas pembelajaran guna mencapai prestasi dan kemandirian serta berkreasi mahasiswa berkreasi sesuai dengan kemampuannya secara optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- A.M., Sadiman, 2003, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Rineka Cipta Jakarta.
- Agus, Dwi Sujimat, 2004, *Metodologi Penelitian*, Buku Ajar, Program Pascasarjana Universitas PGRI Adi buana Surabaya.
- Budiningsih, Asri, 2005, *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Degeng, I Nyoman Sudana, 1997, *Asumsi dan Landasan Teoritik Desain Pembelajaran*, IKIP Malang, Malang.
- Degeng, nyoman Sudana, 2005, *Teori Pembelajaran I taksonomi Variabel* Bahan Ajar Program Pascasarjana, Universitas Kanjuruhan, Malang.
- Dimiyati, Mudjiono, 2006, *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Gani, Abdul Hamsu, 1996, *Pemberian Rangkuman Pada Proses Belajar Mengajar*, IKIP Malang, Malang.
- Hadi Sutrisno, 2006, *Metodologi research Jilid III*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Hartono, 2007, *Materi Kuliah Strategi Kognitif*, Pascasarjana Unipa, Surabaya.

- Mantja, W, 2007, *Profesionalisasi Tenaga Kependidikan, Manajemen Pendidikan dan Supervisi Pengajaran*, Malang, Elang Mas.
- Meliono, Anton, 1990, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, PN Balai Pustaka, Jakarta.
- Nasution, S, 1982, *Teknologi Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Riduwan, 2003, *Penelitian Pendidikan*, Tarsito, Bandung.
- Santoso, Singgih, 2000, *SPSS Mengolah Data Statistik Secara Profesional*, Elex Media Komputindo, Jkarta.
- Subana, M., dan Sudrajat, 2005, *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*, Pustaka setia, Bandung.
- Sugiono, 2007, *Statistik Deskriptif*, Bahan Ajar Pascasarjana Universitas Adibuana, Surabaya.
- Sumanto, Wasty, 1984, *Administrasi Pendidikan*, Usaha Nasional Surabaya.
- Sumanto Wasty. 1984. *Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan)* : Bina Aksara.
- Surachmad Winarno, 1990, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik*, Tarsito, bandung.
- Poerwodarminto, WJS., 1987, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, PN Balai Pustaka, Jakarta.
- Raka Joni, T, 2005, *Pembelajaran Yang Mendidik : Artikulasi Konseptual, Terapan Kontekstual dan Verifikasi Empirik*, UNM, Malang.
- Syah, Muhibin, 2000, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Rosda Karya, Bandung.
- Usman, Husaini dan Purnomo S.A., 2003, *Pengantar Statistika*, Bumi Angkasa, Jakarta.
- Usman Husaini, 2006, *Manajemen Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Wiryokusumo Iskandar. 1988. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta : Bina Bahasa.
- Wiryo Kusumo, Iskandar, 2006, *Penyusunan Tesis TEP (Dalam Pendekatan Praktek)*, Program Pascasarjana Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya.
-Depdiknas, Dirjendikti, Direktorat Ketenagaan, 2007, *Pembelajaran Inovatif dan Partisipatif*, Bahan Workshop.
-Pemprov Jatim, Biro Mental Sepiritual, 2003, *UURI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas dan Keputusan Menteri Pendidikan Nasional tentang Dewan Pendidikan dan Komite Sekolah*.

Petunjuk bagi Penulis

1. Naskah belum pernah diterbitkan dalam media cetak lain, diketik spasi rangkap pada kertas kuarto, panjang 10–20 halaman, dan diserahkan paling lambat 3 bulan sebelum penerbitan, dalam bentuk ketikan di atas kertas sebanyak 2 eksemplar dan pada disket komputer IBM PC atau kompatibel. Berkas naskah pada disket komputer diketik dengan menggunakan pengolah kata *Microsoft Word*, *WordPerfect*, atau *WordStar*.
2. Artikel yang dimuat dalam jurnal ini meliputi tulisan tentang hasil penelitian, gagasan konseptual, kajian dan aplikasi teori, tinjauan kepustakaan, dan tinjauan buku baru.
3. Semua karangan ditulis dalam bentuk *esai*, disertai judul subbab (*heading*) masing-masing bagian, kecuali bagian pendahuluan yang disajikan tanpa judul subbab. Peringkat judul sub-bab dinyatakan dengan jenis huruf yang berbeda, letaknya rata tepi kiri halaman, dan tidak menggunakan nomor angka, sebagai berikut.

PERINGKAT,1 (HURUF BESAR SEMUA TEBAL, RATA TEPI KIRI)

Peringkat 2 (Huruf Besar-kecil Tebal, Rata Tepi Kiri)

Peringkat 3 (Huruf Besar-kecil Tebal, Miring, Rata Tepi Kiri)

4. Artikel konseptual meliputi (a) judul, (b) nama penulis, (c) abstrak (50–75 kata), (d) kata kunci, (e) identitas penulis (tanpa gelar akademik), (f) pendahuluan (tanpa judul subbab) yang berisi latar belakang dan tujuan atau ruang lingkup tulisan, (g) isi/pembahasan (terbagi atas sub-subjudul), (h) penutup, dan (i) daftar rujukan. Artikel hasil penelitian disajikan dengan sistematika: (a) judul, (b) nama (-nama) peneliti, (c) abstrak, (d) kata kunci, (e) identitas peneliti (tanpa gelar akademik) (f) pendahuluan (tanpa judul subbab) berisi pembahasan kepustakaan dan tujuan penelitian, (g) metode, (h) hasil, (i) pembahasan, (j) kesimpulan dan saran, dan (k) daftar rujukan.
5. Daftar rujukan disajikan mengikuti tatacara seperti contoh berikut dan diurutkan secara alfabetis dan kronologis.

Anderson, D.W., Vault, V.D., dan Dickson, C.E. 1993. *Problems and Prospects for the Decades Ahead: Competency Based Teacher Education*. Berkeley: McCutchan Publishing Co.

Huda, N. 1991. *Penulisan Laporan Penelitian untuk Jurnal*. Makalah disajikan dalam Lokakarya Penelitian Tingkat Dasar bagi Dosen PTN dan PTS di Malang Angkatan XIV, Pusat Penelitian IKIP MALANG, Malang, 12 Juli.

Prawoto. 1988. *Pengaruh Penginformasian Tujuan Pembelajaran dalam Modul terhadap Hasil Belajar Siswa SD PAMONG Kelas Jauh*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: FPS IKIP MALANG.

Russel, T. 1993. An Alternative Conception: Representing Representation. Dalam P.J. Black & A. Lucas (Eds.). *Children's Informal Ideas in Science* (hlm. 62-84). London: Routledge.

Zainuddin, M.H. 1999. Meningkatkan Mutu Profesi Keguruan Indonesia. *Cakrawala Pendidikan*, 1(1):45–52.

6. Naskah diketik dengan memperhatikan aturan tentang penggunaan tanda baca dan ejaan yang dimuat dalam *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan* (Depdikbud, 1987).