

# JPP, Vol.5, No.2, 2013

*by* Edy Suprpto

---

**Submission date:** 07-Aug-2019 06:07AM (UTC-0700)

**Submission ID:** 1158343526

**File name:** 3.\_Artikel.PDF (275.65K)

**Word count:** 3448

**Character count:** 20694

# **MENANAMKAN KOMPETENSI PROFESIONAL DAN BUDAYA BELAJAR MELALUI PENERAPAN PEMBELAJARAN DENGAN METODE *INFORMATION SEARCH* PADA MATA KULIAH ANALISIS VEKTOR**

**Wasilatul Murtafiah**

**Fatriya Adamura**

**Edy Suprpto**

Dosen Prodi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Madiun

E-mail: wasilatul.mathedu@gmail.com

## **Abstract:**

This study aims at inculcating Professional Competence and Cultural Learning Through Learning implementation using Information Search Method in the Vector Analysis Subject. This study uses the mechanism and design of learning software development according to Fenrich (2007). The data collection techniques that are used are: observation, test and questionnaire. The data analysis techniques are by using quantitative and qualitative descriptive analysis (mixing method). The subject of this study is 39 students of sixth semester of academic year 2012/2013 Mathematic study program of IKIP PGRI MADIUN.

The results shows that: (1) learning by using information search method in the Vector Analysis subject to inculcate a culture of learning and professional competence of students developed include: lesson plans, LKM, and THB with good and excellent category making it feasible to use, (2) Attainment Level of students' professional competence through information search learning method in the Vector Analysis subject has not met the predetermined criteria. There are approximately 58.97 % of students who pass the study, it means that the professional competence has not been achieved because the number of students who pass the study are less than 75 % of the total number of students, (3) The attainment level of student learning culture through the information search method in the Vector Analysis subject is obtained satisfactorily and very good criteria with a percentage of more than 75 %.

## **Keywords:**

professional competence, learning culture, information search method, Vector Analysis.

Guru sebagai perantara ilmu pengetahuan memiliki andil yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Sebagai seorang guru haruslah mempunyai kompetensi yang cukup memadai.

Undang-Undang RI Nomor 14 tahun 2005 menyatakan, kedudukan guru sebagai tenaga profesional berfungsi untuk meningkatkan martabat guru serta perannya sebagai agen

pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Guru sebagai tenaga profesional mengandung arti bahwa pekerjaan guru hanya dapat dilakukan oleh seseorang yang antara lain memiliki kompetensi tertentu, yaitu *kompetensi pedagogik* (kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik), *kompetensi kepribadian* (kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik), *kompetensi sosial* (kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orangtua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar), dan *kompetensi profesional* (kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam).

Di sisi lainnya, guru sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) adalah peran guru sebagai fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik. Hal itu selaras dengan kebijakan peningkatan mutu pendidikan dewasa ini yang semakin diarahkan pada perluasan inovasi pembelajaran, dalam rangka mewujudkan proses yang efisien, menyenangkan dan mencerdaskan, sesuai tingkat usia, kematangan, serta tingkat perkembangan peserta didik.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa, beberapa mahasiswa calon guru ketika terjun ke lapangan (PPL) masih ada yang sering melihat buku ketika menerangkan materi pelajaran kepada siswa. Selain itu, ada juga mahasiswa yang salah konsep dalam menerangkan dan salah menjawab pertanyaan yang diajukan siswa. Hal ini menunjukkan, mahasiswa tersebut belum menguasai materi yang diajarkan dengan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kompetensi profesional yang dimiliki oleh calon guru tersebut masih kurang.

Kompetensi profesional merupakan kemampuan guru dalam pengetahuan isi (*content knowledge*), yang sekurang-kurangnya meliputi kompetensi dalam penguasaan: (a) materi pelajaran secara luas dan mendalam sesuai standar isi program satuan pendidikan, mata pelajaran, dan/atau kelompok mata pelajaran yang akan diampu, dan (b) konsep-konsep dan metode disiplin keilmuan, teknologi, atau seni yang relevan, yang secara konseptual menaungi atau koheren dengan program satuan pendidikan, mata

pelajaran, dan/atau kelompok mata pelajaran yang akan diampu.

Penelitian ini juga sejalan dengan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia pasal 1 ayat 2 yang berbunyi capaian pembelajaran adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja. Berkaitan dengan peraturan presiden tersebut, mahasiswa sebagai calon guru perlu dibekali pengaturan diri (*self regulation*) sebagai upaya membantu mahasiswa mencapai pengendalian atas pembelajarannya sendiri. Berbagai macam penelitian dan teori memusatkan pada satu ide penting bahwa tanggung jawab dan kemampuan untuk belajar terletak di pundaknya (Nur, 1998: 12). Pada akhirnya, mahasiswa harus mampu mengelola dirinya sendiri dan mampu melakukan penguatan dan tanggung jawab atas diri mereka sendiri sehingga dapat menumbuhkan budaya belajar secara alami.

Ada berapa definisi budaya. Kebanyakan memasukkan pengetahuan, keterampilan, aturan, tradisi, kepercayaan, dan nilai-nilai yang mendominasi sekelompok orang tertentu (Woolfolk, 2009:241). Belajar adalah proses pengalaman yang menyebabkan perubahan pada pengetahuan atau perilaku (Woolfolk, 2009: 403). Budaya belajar dalam kegiatan penelitian ini adalah pengetahuan, perilaku, dan sikap yang memungkinkan mereka mampu mengatasi masalah-masalah dalam upaya memperoleh pengetahuan atau perilaku. Budaya belajar yang ingin dikembangkan dalam usulan penelitian ini adalah disiplin, mengomunikasikan ide, bekerjasama, dan berperilaku santun.

Bagi para calon guru yang masih duduk di bangku kuliah, hendaknya ditanamkan kepada mereka kompetensi profesional dan budaya belajar. Untuk menanamkan kompetensi profesional dan budaya belajar tersebut, diterapkan suatu metode pembelajaran *information search*. Metode *information search* merupakan salah satu metode dari pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber terkait pertanyaan-pertanyaan (soal) yang diajukan oleh dosen. Menurut Silberman (1996: 144-145),

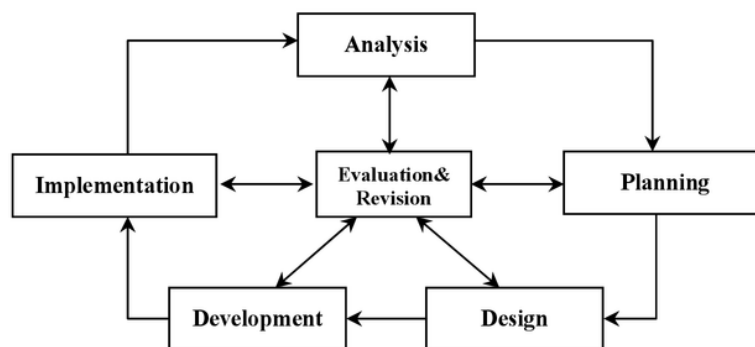
prosedur pelaksanaan pembelajaran aktif dengan metode *information search* yaitu dosen membuat beberapa pertanyaan (soal) yang dapat dijawab oleh mahasiswa dengan cara mencari informasi yang dapat dijumpai di sumber materi yang telah ditentukan oleh dosen. Pertanyaan (soal) yang telah dibuat dosen diberikan kepada mahasiswa untuk dijawab dengan mencari informasi dalam tim kecil (beranggotakan 3-4 mahasiswa). Setelah itu, dosen meninjau/mengecek jawaban mahasiswa.

Mata kuliah Analisis Vektor merupakan mata kuliah yang ditempuh mahasiswa pendidikan matematika pada semester 6. Mata kuliah ini memiliki materi prasyarat yaitu Kalkulus I, Kalkulus II dan Kalkulus Lanjut. Akan tetapi berdasarkan fakta dilapangan, kebanyakan mahasiswa kurang menguasai/lupa dengan materi-materi pada mata kuliah Kalkulus. Banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan (soal) dalam Analisis Vektor. Oleh sebab itu, perlu adanya informasi yang lengkap untuk mempelajari materi dalam Analisis Vektor sekaligus untuk mengingatkan kembali materi-materi prasyarat tersebut sehingga tumbuh budaya belajar yang baik.

## METODE

Mekanisme dan rancangan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah rancangan pengembangan perangkat pembelajaran menurut Fenrich (2007). Adapun langkah-langkah pengembangan perangkat pembelajaran tersebut dapat divisualisasikan seperti pada Gambar 1. Perancangan perangkat pembelajaran merupakan suatu proses sistematis dari kegiatan-kegiatan yang diarahkan pada penciptaan suatu solusi untuk suatu masalah terkait perangkat pembelajaran.

Siklus pengembangan instruksional tersebut meliputi fase *analysis* (analisis), *planning* (perencanaan), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation and revision* (evaluasi dan revisi). Fase evaluasi dan revisi merupakan kegiatan berkelanjutan yang dilakukan pada tiap fase di sepanjang siklus pengembangan tersebut. Setelah setiap fase, seharusnya dilakukan evaluasi atas hasil kegiatan tersebut, melakukan revisi, dan melanjutkan ke fase berikutnya.



Gambar 1: Model of the Instructional Development Cycle (Fenrich, 2007: 56)

Pada fase *analysis* dilakukan identifikasi komponen kompetensi apa saja yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Pada fase *planning* dilakukan perencanaan rinci tentang perangkat pembelajaran yang sesuai dengan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Pada fase *design* dilakukan penyusunan draft 1 perangkat

pembelajaran yang digunakan. Selanjutnya, pada fase *development* dilakukan telaah terhadap draft 1 oleh validator. Sedangkan fase *implementation* merupakan fase pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan pada fase sebelumnya. Subyek penelitian ini adalah 39

mahasiswa semester 6 tahun akademik 2012/2013 program studi pendidikan Matematika pada mata kuliah Analisis Vektor. Pada penelitian ini teknik pengumpulan dan analisis data dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1: Indikator Ketercapaian Penelitian

No.	Kriteria	Teknik Pengumpulan	Teknik Analisis
1	Kelayakan perangkat pembelajaran	Perangkat pembelajaran (Draft 1) divalidasi ahli/pakar dengan menggunakan instrumen validasi	Perangkat pembelajaran dikatakan layak apabila validator memberikan penilaian tiap-tiap komponen yang ada dalam instrumen minimal 3 (baik)
2	Tingkat ketercapaian kompetensi profesional	Ketercapaian kompetensi profesional adalah tingkat penguasaan konsep yang dihitung berdasar skor penilaian.	Kompetensi profesional dikatakan tercapai jika mahasiswa tuntas belajar 75% baik secara individu maupun klasikal.
3	Tingkat ketercapaian budaya belajar	Ketercapaian budaya belajar mahasiswa dijamin dengan instrumen yang dikembangkan David W & Roger T. 2002 dengan kriteria, yaitu: (1) memerlukan perbaikan; (2) menunjukkan kemajuan; (3) memuaskan; dan (4) sangat baik.	Budaya belajar dikatakan tercapai jika 75% indikator budaya belajar yang ditentukan memuaskan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Fase Pengembangan

Kegiatan yang dilakukan pada fase pengembangan ini adalah telaah dan penilaian kelayakan sejumlah komponen perangkat pembelajaran oleh 3 (tiga) orang validator (dosen Program Studi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Madiun). Dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh ketiga validator tersebut, diuraikan sebagai berikut.

#### Satuan Acara Perkuliahan (SAP)

Hasil validasi atau penilaian oleh tiga validator terhadap satuan acara perkuliahan (SAP) yang telah dikembangkan oleh tim peneliti disajikan sebagai berikut:

Tabel 2: Hasil Validasi SAP

No.	Aspek Penilaian	Banyak Validator yang Memberi nilai			
		1	2	3	4
Tujuan Pembelajaran					
1.	Menuliskan Kompetensi Dasar (KD)	0	0	1	2
2.	Ketepatan penjabaran dari KD ke Indikator	0	0	3	0
Fase Pembelajaran					
1.	Metode yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran	0	0	1	2
2.	Fase-fase dari metode pembelajaran ditulis lengkap dalam SAP	0	0	2	1
3.	Fase-fase dalam sintaks pembelajaran memuat urutan kegiatan pembelajaran yang logis	0	0	1	2
4.	Fase-fase dalam sintaks pembelajaran memuat dengan jelas peran dosen	0	0	2	1
5.	Fase-fase dalam sintaks pembelajaran dapat dilaksanakan dosen	0	0	0	3
Waktu					
1.	Pembagian waktu setiap kegiatan/fase dinyatakan dengan jelas	0	0	0	3
2.	Kesesuaian waktu dalam setiap fase/kegiatan	0	0	1	2
Perangkat Pembelajaran					
1.	Bahan ajar mahasiswa menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran	0	0	1	2
2.	Media menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran	0	0	2	1
3.	Lembar penilaian sesuai dengan Indikator	0	0	3	0
4.	Bahan ajar, media, dan tes hasil belajar diskenariokan penggunaannya dalam SAP	0	0	3	0
Metode Sajian					
1.	Sebelum menyajikan konsep baru, sajian dikaitkan dengan konsep yang telah dimiliki mahasiswa	0	0	1	2
2.	Memberikan kesempatan bertanya kepada mahasiswa	0	0	2	1
3.	Dosen mengecek pemahaman mahasiswa	0	0	1	2
4.	Memberi kemudahan terlaksananya KBM yang inovatif	0	0	1	2
Bahasa					
1.	Menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	0	0	0	3
2.	Ketepatan struktur kalimat	0	0	0	3
3.	Kemutakhiran daftar pustaka	0	0	1	2

**Keterangan:**

1 : berarti “sangat tidak baik”

3 : berarti “baik”

2 : berarti “tidak baik”

4 : berarti “sangat baik”

**Lembar Kegiatan Mahasiswa (LKM)**

Hasil validasi atau penilaian oleh tiga validator terhadap Lembar Kegiatan Mahasiswa (LKM) yang telah dikembangkan oleh tim peneliti disajikan sebagai berikut.

Tabel 3: Hasil Validasi Lembar Kegiatan Mahasiswa (LKM)

No.	Aspek Penilaian	Banyak Validator yang Memberi Nilai			
		1	2	3	4
Format					
1.	Kejelasan pembagian materi	0	0	1	2
2.	Memiliki daya tarik	0	0	1	2
3.	Sistem penomoran jelas	0	0	0	3
4.	Kesesuaian antara teks dan ilustrasi	0	0	2	1
5.	Pengaturan ruang/tata letak	0	0	1	2
6.	Jenis dan ukuran huruf sesuai	0	0	0	3
Bahasa					
1.	Kebenaran tata bahasa	0	0	1	2
2.	Kesesuaian kalimat dengan taraf berpikir dan kemampuan mahasiswa	0	0	1	2
3.	Kejelasan petunjuk dan arahan	0	0	0	3
4.	Kesederhanaan struktur kalimat	0	0	2	1
5.	Mendorong minat baca	0	0	1	2
6.	Kalimat tidak mengandung arti ganda	0	0	1	2
7.	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	0	0	0	3
Ilustrasi					
1.	Dukungan ilustrasi untuk memperjelas konsep	0	0	2	1
2.	Memberi rangsangan secara visual	0	0	0	3
3.	Memiliki tampilan yang jelas	0	0	0	3
4.	Mudah dipahami	0	0	2	1
Isi					
1.	Kebenaran isi /materi	0	0	0	3
2.	Merupakan materi yang esensial	0	0	3	0
3.	Dikelompokkan dalam bagian-bagian yang logis	0	0	1	2
5.	Kesesuaian dengan pembelajaran aktif metode <i>information search</i>	0	0	1	2

No.	Aspek Penilaian	Banyak Validator yang Memberi Nilai			
		1	2	3	4
6.	Kesesuaian tugas dengan urutan materi	0	0	1	2
7.	Peranannya untuk mendorong mahasiswa dalam memahami konsep/prosedur	0	0	1	2
8.	Kelayakan sebagai bahan ajar	0	0	3	0

**Keterangan:**

1 : berarti “sangat tidak baik”

3 : berarti “baik”

2 : berarti “tidak baik”

4 : berarti “sangat baik”.

**Tes Hasil Belajar (THB)**

Hasil validasi atau penilaian oleh tiga validator terhadap Tes Hasil Belajar (THB) yang telah dikembangkan oleh tim peneliti disajikan sebagai berikut.

Tabel 4: Hasil Validasi Tes Hasil Belajar (THB)

No.	Aspek Penilaian	Banyak Validator yang Memberi Nilai			
		1	2	3	4
Format					
1	Soal sesuai dengan KD	0	0	1	2
2	Soal sesuai dengan tujuan pengukuran	0	0	1	2
3	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan tingkat mahasiswa	0	0	0	3
Konstruksi					
1	Pertanyaan butir soal menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban terurai	0	0	0	3
2	Rumusan butir soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	0	0	1	2
Bahasa					
1	Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah difahami	0	0	1	2
2	Rumusan butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	0	0	1	2

**Keterangan:**

1 : berarti “sangat tidak baik”

3 : berarti “baik”

2 : berarti “tidak baik”

4 : berarti “sangat baik”.



**Fase Implementasi**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi adalah penerapan pembelajaran dengan metode *information search* pada mata kuliah Analisis Vektor. Pada fase implementasi, perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan oleh tim peneliti pada fase pengembangan (*develop*) diimplementasikan/diterapkan. Beberapa data yang diperoleh pada tahap ini adalah:

**Ketercapaian kompetensi profesional mahasiswa**

Ketercapaian kompetensi profesional mahasiswa dilihat dari penguasaan konsep/materi yang diajarkan dengan pembelajaran metode *information search* pada mata kuliah Analisis Vektor. Tingkat penguasaan materi oleh mahasiswa diketahui melalui pemberian tes hasil belajar (THB) dalam bentuk tes tulis (*essay*). Tes diberikan kepada mahasiswa setelah penerapan pembelajaran dengan metode *information search*. Tes diberikan kepada mahasiswa pada akhir pembelajaran yaitu setelah 4 kali pertemuan yang dilakukan secara berturut-turut. Deskripsi ketercapaian kompetensi profesional dari 39 mahasiswa dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5: Ketercapaian Penguasaan Materi (Kompetensi Profesional)

No.	Mahasiswa	Nilai			
			No.	Mahasiswa	Nilai
1	Responden 1	85	21	Responden 21	81
2	Responden 2	88	22	Responden 22	83
3	Responden 3	85	23	Responden 23	98
4	Responden 4	58	24	Responden 24	56
5	Responden 5	91	25	Responden 25	83
6	Responden 6	82	26	Responden 26	64
7	Responden 7	53	27	Responden 27	65
8	Responden 8	52	28	Responden 28	83
9	Responden 9	53	29	Responden 29	64
10	Responden 10	83	30	Responden 30	50
11	Responden 11	93	31	Responden 31	90
12	Responden 12	89	32	Responden 32	50
13	Responden 13	78	33	Responden 33	68
14	Responden 14	76	34	Responden 34	75
15	Responden 15	67	35	Responden 35	56
16	Responden 16	52	36	Responden 36	53
17	Responden 17	48	37	Responden 37	84
18	Responden 18	80	38	Responden 38	84
19	Responden 19	75	39	Responden 39	90
20	Responden 20	83	<b>Rata-Rata</b>		<b>73,03</b>

### Ketercapaian Budaya Belajar Mahasiswa

Budaya belajar mahasiswa pada penelitian ini merupakan aktivitas mahasiswa tertentu pada pembelajaran. Budaya belajar mahasiswa diharapkan bisa muncul setelah pembelajaran dengan metode *information search* diterapkan. Data tingkat ketercapaian budaya belajar mahasiswa diperoleh dengan lembar observasi budaya belajar mahasiswa. Budaya belajar mahasiswa diamati selama pembelajaran.

Budaya belajar mahasiswa yang ditanamkan pada penelitian meliputi: disiplin, mengomunikasikan ide, bekerjasama, dan berperilaku santun. Data aktivitas budaya belajar mahasiswa diambil dari 2 kelompok yang dipilih secara acak. Kemampuan mahasiswa dalam setiap kelompok yang diamati adalah heterogen. Tingkat ketercapaian budaya belajar mahasiswa selama 4 (empat) pertemuan berturut-turut disajikan pada tabel 6 berikut.

Tabel 6: Budaya Belajar Mahasiswa

No	Aktivitas Mahasiswa	Banyak Mahasiswa															
		Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3				Pertemuan 4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Disiplin	0	3	4	3	0	2	4	4	0	1	5	4	0	3	6	1
2	Mengkomunikasikan ide	0	1	8	1	0	1	6	3	0	0	8	2	0	4	2	4
3	Bekerja sama	0	2	7	1	0	0	8	2	0	0	4	6	0	3	4	3
4	Berperilaku santun	0	2	7	1	0	2	6	2	0	2	7	1	0	3	3	4

### Keterangan:

1 : berarti “memerlukan perbaikan”

2 : berarti “menunjukkan kemajuan”

3 : berarti “memuaskan”

4 : berarti “sangat baik”.

## PEMBAHASAN

### Perangkat pembelajaran

Berdasarkan hasil telaah dan penilaian kelayakan sejumlah komponen perangkat pembelajaran (yang meliputi: SAP, LKM, dan THB) oleh tiga orang validator atau pakar, dapat diperoleh hasil bahwa ketiganya memberikan nilai 3 ke atas. Penilaian tersebut didasarkan pada beberapa aspek, diantaranya: 1) satuan Acara Perkuliahan (SAP), meliputi: tujuan pembelajaran, fase pembelajaran, waktu, perangkat pembelajaran, metode sajian dan bahasa; 2) lembar Kerja Mahasiswa (LKM), meliputi: format, bahasa, ilustrasi dan isi; 3) tes Hasil Belajar (THB), meliputi: format, konstruksi dan bahasa. Hasil tersebut, menunjukkan bahwa komponen-komponen yang terdapat pada perangkat pembelajaran mendapatkan nilai baik dan sangat baik.

### Kompetensi profesional

Berdasarkan hasil tes hasil belajar, diperoleh sebanyak 16 mahasiswa dari total 39 mahasiswa memperoleh nilai di bawah nilai KKM (nilai 70). Terdapat 23 mahasiswa (58,97%) yang dikatakan tuntas belajar, artinya kompetensi profesional dapat dikatakan belum tercapai karena jumlah mahasiswa yang tuntas belajar masih kurang dari 75%. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan belum tuntasnya belajar sejumlah mahasiswa tersebut diantaranya disebabkan oleh: (1) Kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, (2) Pemahaman materi prasyarat yang masih kurang, (3) Motivasi belajar sejumlah mahasiswa yang masih rendah.

### Budaya belajar

Hasil pengamatan yang dilakukan diperoleh hasil: (1) budaya belajar disiplin mahasiswa dengan kriteria memuaskan dan sangat baik yaitu dengan persentase sebesar 77,5% (47,5% memuaskan dan 30% sangat baik); (2) budaya belajar mengkomunikasikan ide dengan kriteria memuaskan dan sangat baik dengan persentase 85% (60% memuaskan dan 25% sangat baik); (3) budaya belajar bekerja sama dengan kriteria memuaskan dan sangat baik diperoleh persentase 87,5% (57,5% memuaskan dan 30% sangat baik); (4) budaya belajar berperilaku santun dengan kriteria memuaskan dan sangat baik dengan persentase 77,5% (57,5% memuaskan dan 20% sangat baik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa budaya belajar yang meliputi: disiplin, mengomunikasikan ide, bekerjasama, dan berperilaku santun dapat ditanamkan pada mahasiswa dengan baik.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Perangkat pembelajaran dengan metode *information search* pada mata kuliah Analisis Vektor untuk menanamkan kompetensi profesional dan budaya belajar mahasiswa yang dihasilkan meliputi: RPP, LKM, dan THB. Berdasarkan hasil validasi para ahli, perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti masuk dalam kategori baik dan sangat baik sehingga layak untuk digunakan.

Tingkat ketercapaian kompetensi profesional mahasiswa melalui pembelajaran dengan metode *information search* pada mata kuliah Analisis Vektor belum sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Terdapat sekitar 58,97% mahasiswa yang dikatakan tuntas belajar, artinya kompetensi profesional dapat dikatakan belum tercapai karena mahasiswa yang tuntas belajar kurang dari 75%.

Tingkat ketercapaian budaya belajar mahasiswa melalui pembelajaran dengan metode *information search* pada mata kuliah Analisis Vektor diperoleh kriteria memuaskan dan sangat baik dengan persentase lebih dari 75%. Dengan demikian, tujuan penelitian terkait budaya belajar mahasiswa tercapai.

### Saran

Perangkat pembelajaran yang dihasilkan ini masih perlu diujicobakan di perguruan tinggi lain dengan berbagai kondisi agar diperoleh perangkat pembelajaran yang benar-benar berkualitas.

Perlunya persiapan dan perancangan yang cukup matang dalam mengimplementasikan strategi/metode pembelajaran baru, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Upaya melatih kompetensi profesional dan budaya belajar pada calon guru ini perlu dilatihkan juga melalui matakuliah lain dengan metode pembelajaran yang sama.

Model atau metode pembelajaran lain dapat dicoba untuk melatih kompetensi profesional dan budaya belajar kepada mahasiswa calon guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fenrich, P. 2007. *Practical Guidelines for Creating Instructional Multimedia Applications*. Fort Worth: The Dryden Press Harcourt Brace College Publishers.
- Hartono. 2007. *Metode Pembelajaran Active Learning*, ([http://www.duniaguru.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=407&Itemid=26](http://www.duniaguru.com/index.php?option=com_content&task=view&id=407&Itemid=26), diakses tanggal 4 November 2007).
- Nur, M. 2012. *Teori Pembelajaran Sosial*. Surabaya: University Press
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Standar Kompetensi Guru Profesional.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia.
- Silberman, M. 1996. *Active Learning: 101 Metodees to Teach Any Subject*. Boston: Allyn&Bacon Publisher.

Soedjadi, R. 2000. *Kiat-kiat Pendidikan Matematika Di Indonesia Konstatasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*. Jakarta: Depdiknas.

Undang-Undang RI Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen

Woolfolk, A, 2009. *Education Psychology*. Edisi ke-10. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

ORIGINALITY REPORT

---

7 %

SIMILARITY INDEX

7 %

INTERNET SOURCES

1 %

PUBLICATIONS

0 %

STUDENT PAPERS

---

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

2%

★ id.portalgaruda.org

Internet Source

---

Exclude quotes      On

Exclude bibliography      On

Exclude matches      < 15 words