

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian pengembangan model pembelajaran SPRINT ini menghasilkan produk model pembelajaran SPRINT, buku ajar, buku panduan dosen dan buku panduan mahasiswa. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan Sintaks model pembelajaran SPRINT ada 6 (enam) langkah yaitu :

1) *Start clear goals and objectives* (menetapkan tujuan dan sasaran pembelajaran), 2) *Provide elaboration and context* (elaborasi dan konteks), 3) *Reinforce key concept and principles* (penguatan konsep dan prinsip), 4) *Illustrate the syntax through modelling* (ilustrasi pemodelan), 5) *Nuture understanding through guided practice* (Latihan terbimbing) dan 6) *Test and evaluate progress and feedback* (Evaluasi dan umpan balik). Pada setiap langkah model pembelajara SPRINT memiliki unsur sosial yang terjadi selama proses pembelajaran yaitu terciptanya interaksi antara

mahasiswa, interaksi antara dosen dan mahasiswa. Prinsip reaksi model pembelajaran SPRINT adalah mahasiswa aktif selama proses pembelajaran dimana mahasiswa bertindak sebagai pembuat produk dan produsen. Peran dosen bertindak sebagai ahli yang membimbing sekaligus sebagai fasilitator

sehingga model pembelajaran SPRINT dapat terlaksana optimal. Model pembelajaran SPRINT merupakan integrasi dari empat model pembelajaran aktif yaitu *Problem Basid Learning*, *Inquiry Based Learning*, *Discovery Learning* dan *Cooperative Learning*. Pada setiap langkah model pembelajaran SPRINT memiliki unsur sistem sosial yang terjadi selama

proses pembelajaran yaitu terciptanya interaksi antar mahasiswa, interaksi dosen dengan mahasiswa, interaksi lingkungan sekitar dengan mahasiswa. Prinsip reaksi model pembelajaran SPRINT adalah mahasiswa bekerja aktif selama proses pembelajaran dimana mahasiswa bertindak sebagai pembuat produk, dan produsen. Peran dosen adalah bertindak sebagai ahli yang membimbing pengembangan sekaligus sebagai fasilitator. Model pembelajaran SPRINT terlaksana dengan adanya unsur pendukung yaitu komputer/laptop, Laboratorium, LCD, *whiteboard* serta dampak instruksional yang terjadi adalah menjadikan mahasiswa bekerja aktif selama proses pembelajaran, terjadi pengembangan konsep, penerapan pengetahuan, mampu memecahkan masalah dan berpikir kritis. Sehingga dampak pengiring yang terlihat adalah mahasiswa terlatih untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*). Dimana mahasiswa harus berpikir kreatif, mampu menganalisa, menginterpretasi *microteaching* yang telah dilatih selama proses pembelajaran dan menyelesaikan masalah serta mampu manage waktu. Adapun beberapa kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yaitu :

1. Hasil penilaian kevalidan ahli terhadap model pembelajaran SPRINT diketahui nilai rata-rata sebesar 0.896. Oleh karena rata-rata skor $0.896 > 0.61$ maka dalam hal ini dapatlah dimaknai bahwa H_0 di tolak dan menerima H_a . Dengan demikian dapatlah disimpulkan bahwa terbukti model pembelajaran SPRINT valid digunakan dalam perkuliahan *microteaching* teruji kebenarannya.

2. Hasil penilaian kepraktisan terhadap model pembelajaran SPRINT diketahui nilai rata-rata sebesar 78,98 %. Oleh karena rata-rata skor $78,98\% > 61\%$ maka dalam hal ini dapat dimaknai bahwa H_0 di tolak dan menerima H_a . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terbukti model pembelajaran SPRINT praktis digunakan dalam perkuliahan *microteaching* teruji kebenarannya.
3. Berdasarkan hasil uji keefektifan produk penelitian memperoleh sig.value pada uji $t < 0,05$ menunjukkan bahwa produk penelitian sudah efektif. Diperoleh nilai sig.value pada uji t yaitu $0,01 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terbukti bahwa model pembelajaran SPRINT efektif digunakan dalam perkuliahan *microteaching* telah teruji kebenarannya.

Hasil uji validasi konstruk sintaks model pembelajaran SPRINT adalah valid. Hasil uji keefektifan model pembelajaran SPRINT menunjukkan kriteria efektif digunakan. Hasil uji kevalidan keempat produk penelitian menunjukkan bahwa produk-produk penelitian valid digunakan pada proses pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SPRINT adalah valid, praktis dan efektif.

5.2 Implikasi

Implikasi penelitian pengembangan ini menghasilkan model pembelajaran SPRINT yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran *microteaching*. Implikasi praktis temuan penelitian ini adalah :

1. Implikasi Untuk Dosen

Kemampuan yang dimiliki oleh seorang mahasiswa sangat mempengaruhi daya serap lulusan. Hasil belajar yang diharapkan adalah dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Di fakultas keguruan *microteaching* merupakan pengetahuan yang sangat penting untuk dikuasai oleh mahasiswa, Model pembelajaran yang dikembangkan memberikan dampak positif bagi mahasiswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan yang dimiliki. Dosen harus mentransformasikan pengetahuan kepada mahasiswa sesuai dengan karakteristik matakuliah yang diampunya sehingga tepat sasaran.

Produk dari hasil penelitian pengembangan ini telah teruji valid dalam konten dan memiliki kevalidan. Kevalidan buku model dengan enam sintaks menjadi acuan dalam pengayaan model pembelajaran yang telah ada. Model pembelajaran SPRINT dapat menjawab kebutuhan pembelajaran praktik. Melalui enam sintaks yang sistematis, dosen dapat mengimplementasikannya dalam pembelajaran praktik dengan efektif. Tahapan sintaks menciptakan pembelajaran yang aktif dan produktif sehingga mengoptimalkan capaian tujuan pembelajaran sebagaimana yang diharapkan. Model pembelajaran SPRINT yang dihasilkan secara spesifik untuk pembelajaran praktik *microteaching*. Secara umum model pembelajaran SPRINT dapat digunakan untuk pembelajaran lainnya yang membutuhkan karakteristik belajar melalui penelitian dan menghasilkan produk.

Penilaian yang dilakukan terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kognitif terhadap produk, aspek psikomotorik dan aspek afektif. Teknik penilaian disajikan lengkap dengan rubrik penilaian yang telah valid dan teruji. Penilaian kognitif dengan mengukur keterlibatan mahasiswa pada setiap pembelajaran.

Tugas yang dikerjakan di dalam buku ajar dan buku panduan sehingga membantu dosen untuk memotivasi mahasiswa dalam upaya pencapaian tujuan belajar yang optimal. Pengukuran aspek afektif yang disajikan dalam buku ajar dan buku panduan efektif mengubah sikap mahasiswa selama proses pembelajaran *microteaching*, hal ini dibuktikan dengan pencapaian nilai aspek efektif yang optimal yang diperoleh saat proses uji coba sehingga dampak instruksional dan pengiring terlihat jelas terjadi melalui penerapan model pembelajaran SPRINT dalam pembelajaran.

Buku ajar dan buku panduan juga menyajikan rubrik penilaian psikomotor yang efektif digunakan oleh dosen. Ketercapaian aspek psikomotor sangat dipengaruhi dengan lingkungan belajar dan sumber daya manusia. Rendahnya ketersediaan fasilitas dapat mempengaruhi pencapaian keefektifan pembelajaran. Oleh karena itu perlu diupayakan penyeimbangan fasilitas agar pembelajaran lebih efektif.

2. Implikasi Bagi Mahasiswa

Mata kuliah *microteaching* diberikan sebagai salah satu kelompok mata kuliah fundamental bagi mahasiswa di tahun ke tiga semester VI pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) serta menjadi dasar pengembangan mata kuliah lanjutan yaitu pada mata kuliah magang. Tujuan mata kuliah *microteaching* ini adalah membekali calon guru agar mampu menguasai dan meningkatkan keterampilan dasar mengajar calon guru. Penguasaan keterampilan dasar mengajar melalui perkuliahan yang melibatkan langsung mahasiswa dalam praktek dan penerapannya merupakan upaya dosen untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan tujuan mengembangkan kemampuan dalam mengajar terutama

dalam penerapan keterampilan dasar mengajar. Dengan menggunakan model pembelajaran SPRINT mahasiswa diberi waktu latihan yang cukup sehingga mahasiswa memiliki cukup waktu untuk menguasai berbagai teknik atau keterampilan-keterampilan dasar mengajar. Tahapan-tahapan yang terdapat pada model SPRINT, mengakomodasi mahasiswa mempelajari materi dan praktik *microteaching* dengan cara yang lebih bermakna dan menyenangkan. Sehingga hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah *microteaching* meningkat, baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

3. *Implikasi bagi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)*

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) adalah program strata-1 yang menyiapkan mahasiswa untuk pekerjaan dengan keahlian dalam bidang keguruan. Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) adalah pendidikan yang menyiapkan terbentuknya keterampilan, kecakapan, pengertian, perilaku, sikap dan apresiasi terhadap hasil karya. Kemampuan tersebut dapat diraih melalui sebuah proses yang memberikan pengalaman dalam belajar untuk melatih keterampilan diri.

Upaya menyongsong perubahan era revolusi industri 4.0 perguruan tinggi melakukan perubahan secara fundamental melalui program studi. Era revolusi industri 4.0 menjadikan program studi merevisi kurikulum dengan mengorientasikan prodi sebagai wadah informasi, edukasi dan riset. Sesuai dengan kompetensi sumber daya manusia pada era globalisasi saat ini, maka model pembelajaran SPRINT sangat dibutuhkan sebab memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa sehingga memiliki kemampuan dan memiliki

keterampilan dalam melakukan kegiatan mengajar dan tercipta lulusan yang kompetitif.

Pencapaian hasil belajar pada kelas eksperimen dengan produk-produk dari model yang dikembangkan memberi dampak positif dalam menunjang capaian pembelajaran yang telah ditetapkan oleh program studi dalam kurikulum. Model pembelajaran SPRINT dinilai oleh dosen sebagai model yang dapat membantu secara praktis, menghubungkan materi yang disajikan dalam buku ajar dengan kegiatan penelitian. Kegiatan penelitian terintegrasi di dalam pembelajaran model pembelajaran SPRINT yang disusun pada buku panduan dosen dan mahasiswa, berdampak terhadap percepatan informasi pembelajaran dan cara-cara penilaian disusun dengan konstruktif dan otentik. Penyelenggaraan prodi dapat memberikan koordinasi kepada dosen pengampu lain dalam memberikan standar minimal pembelajaran. Sehingga tujuan dari capaian pembelajaran yang ditetapkan oleh program studi dapat berjalan dengan baik. Model pembelajaran SPRINT telah diuji coba dalam pembelajaran dan memperoleh respon yang baik dari pengguna dosen dan mahasiswa sehingga program studi S-1 Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dapat menyebarluaskan model ini untuk pengembangan strategi belajar dan pengayaan model pembelajaran yang relevan digunakan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di perguruan tinggi.

4. Implikasi bagi Lembaga Pendidikan Tinggi

Institusi Perguruan Tinggi menghadapi tantangan besar dalam banyak hal seperti perkembangan teknologi informasi, tingginya tuntutan kinerja, peningkatan pelayanan dalam proses pembelajaran dan penyempurnaan fasilitas belajar mengajar serta penerimaan mahasiswa yang lebih berkualitas. Perguruan

tinggi menghadapi tantangan baru yaitu trend globalisasi, tantangan ekonomi baru, dan cepatnya pertumbuhan informasi dan teknologi untuk meningkatkan kinerjanya. Kinerja Perguruan Tinggi adalah indikator utama keberhasilan sebuah perguruan tinggi sehingga harus mendapat perhatian yang serius dari pimpinan dan pengelola perguruan tinggi. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran SPRINT yang telah teruji efektif diterapkan pada Program Studi Pendidikan matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) untuk mencapai kemampuan pada tiga domain aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

Selanjutnya Implikasi teoretis pada temuan penelitian ini adalah Teori belajar yang mendasari model SPRINT untuk mata kuliah *microteaching* yaitu *theory behaviorisme*, *theory kognitivisme*, *theory humanisme*, *theory konstruktivisme*, *theory cybernetisme*, *theory reigeluth* dan *theory Bandura*. Teori-teori tersebut memiliki implikasi teoritis yang signifikan dan rasional dalam pengembangan model pembelajaran yang sesuai untuk mata kuliah *microteaching*. *Theory Bandura* merupakan pendekatan utama dalam model SPRINT mencerminkan bahwa belajar mengajar seharusnya meliputi keaktifan berpikir tentang apa yang dipelajari. Kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata sebagai akomodasi kognitif terhadap pengetahuan baru, telah menjadi kajian dalam teori belajar sosial Albert Bandura.

Implikasi *Theory Bandura* dalam model SPRINT mendorong suatu perilaku belajar yang dihasilkan dari kemampuan individu memaknai suatu pengetahuan atau informasi, memaknai suatu model yang ditiru, kemudian mengolah secara kognitif dan menentukan tindakan sesuai tujuan yang

dikehendaki sehingga dalam belajar mahasiswa dapat menyadari bahwa perilaku yang dilakukan memiliki tujuan dan konsekuensi.

Bentuk belajar sosial Albert Bandura juga mendukung mahasiswa mengolah sendiri pengetahuan atau informasi yang diperoleh dari pengamatan model di sekitar lingkungan. Tindakan mengamati akan memberikan ruang bagi mahasiswa dapat belajar dengan mengamati perilaku orang lain, setiap mahasiswa dapat belajar hal baru meskipun tidak melakukan secara langsung, syaratnya mahasiswa tersebut sudah pernah melihat orang lain yang melakukan melalui media apa saja. Dalam hal ini model berperan sebagai perantara dalam proses pembelajaran yang dapat diamati dalam kehidupan sehari-hari baik dari televisi maupun media visual lainnya. Hal ini sering dikenal sebagai proses peniruan (*imitation*) atau pemodelan (*modeling*).

Selain itu dalam teori belajar sosial Albert Bandura juga terdapat konsep yang dikenal dengan nilai diri (*self-value*) dan keyakinan diri (*self-efficacy*). *Self-efficacy* adalah faktor *person* (kognitif) yang memainkan peran penting dalam teori pembelajaran Bandura. *Self-efficacy* yakni keyakinan bahwa seseorang biasa menguasai situasi dan menghasilkan perilaku yang positif. Keyakinan pada kemampuan diri sendiri untuk mengorganisir dan menggerakkan sumber tindakan yang dibutuhkan untuk mengelola situasi yang akan datang. Seseorang mengamati model bila ia percaya bahwa dirinya mampu mempelajari atau melakukan perilaku yang dimodelkan. Konsep ini sangat penting terutama dalam pembelajaran *microteaching* karena mempengaruhi kepercayaan diri mahasiswa ketika melakukan praktik mengajar secara langsung.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, maka beberapa saran yang ingin disampaikan peneliti adalah :

1. Dosen sebaiknya selalu mengembangkan bahan kajian atau pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman yang terjadi agar mahasiswa termotivasi untuk mendalami materi pembelajaran
2. Diperlukan komitmen mahasiswa untuk selalu mempersiapkan diri sebelum dan selama proses pembelajaran sehingga mahasiswa terdidik dan terlatih dengan baik.
3. Seiring dengan pesatnya laju perkembangan teknologi disarankan kepada dosen untuk meningkatkan strategi dalam proses pembelajaran
4. Dosen dan mahasiswa perlu berkomitmen untuk menghasilkan produk lain dari pembelajaran.
5. Agar hasil produk lebih maksimal dan layak digunakan lebih jauh lagi, maka diperlukan pengembangan yang terdiri dari: ahli pengembang kurikulum, ahli bidang studi dan ahli materi yang profesional, ahli media, dukungan dana, sarana dan waktu yang tersedia, dan kemampuan sarana-prasarana dalam produksi media yang memadai
6. Lembaga Perguruan Tinggi memfasilitasi dalam sarana dan prasarana kegiatan praktik sehingga keefektifan pembelajaran dapat terlaksana.