

# Desain Pembelajaran "Curi Point" pada Mata Kuliah Pengembangan Pengajaran Matematika Pendidikan Anak Usia Dini Semester 4 Prodi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Al Azhar Indonesia

Mas Roro Diah Wahyulestari\*, Suwardi

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Psikologi dan Pendidikan,  
Universitas Al Azhar Indonesia, Jl.Sisingamangaraja, Jakarta 12110

\*Penulis untuk Korespondensi: [masrorodiah@yahoo.co.id](mailto:masrorodiah@yahoo.co.id)

**Abstrak** - Desain pembelajaran curi point adalah suatu desain pembelajaran yang bersifat game atau permainan dimana pihak dosen sebagai lawan dari mahasiswa. Dosen memberikan modal nilai pada awalnya kepada seluruh mahasiswa. Pada proses kegiatan belajar mengajar. Apabila mahasiswa lengah atau tidak disiplin, tidak jujur saat mengerjakan tugas maupun tes, tidak belajar di rumah saat proses berlangsungnya pembelajaran maka secara otomatis nilai mereka akan berkurang. Dibutuhkan tenaga ekstra untuk tetap mempertahankan nilai mereka agar tidak terus berkurang. Ketika mereka mengalami masa jenuh, tidak percaya diri bisa mempertahankan nilai maka tugas dosenlah memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk terus maju dan belajar agar nilai mereka tidak banyak berkurang. Desain pembelajaran curi poin menganut prinsip pembelajaran tuntas. Metode penelitian yang digunakan untuk pembelajaran Tuntas menggunakan metode Penelitian Tindakan sedangkan untuk mengetahui keefektifan pengaruh desain pembelajaran Curi Point digunakan metode survai. Hasil pembelajaran tuntas pada desain pembelajaran curi point dapat dilihat bahwa nilai akhir yang diperoleh rata-rata kelas untuk mata kuliah pengembangan matematika anak usia dini adalah 79,185. Dan prosentase keberhasilan mahasiswa pada kelas tersebut adalah 79,185% berhasil mencapai target rata-rata kelas. Hasil angket yang diisi oleh mahasiswa dan bukti foto-foto dokumen pembelajaran menunjukkan bahwa desain pembelajaran curi point memiliki pengaruh pada perubahan perilaku mahasiswa.

**Abstract** - Design learning stolen was a design point of learning that is game or games in which the lecturer as opposed to a student. A lecturer provide capital value to all students at first. In the process of teaching and learning activities. If the student careless or undisciplined, dishonest while working on assignment or test, did not study at home during the ongoing process of learning then their value will automatically be reduced. It takes extra effort to retain their value so as not to continue to decrease. When they experienced a period of saturation, no confidence can maintain the value of the task lecturers provide motivation to students to go ahead and learn so that their value had not decreased. Instructional design adheres to the principle of learning points stolen completely. The research method used for learning using action research methods while completely to determine the effectiveness of instructional design influences stolen points used survey methods. Learning outcomes complete the design of learning stolen point can be seen that the final value obtained for the class average mathematics courses early childhood development is 79.185. And percentage of successful students in the class is successfully reaching the target 79.185% average grade. The results of a questionnaire filled out by students and photographs document evidence of learning suggests that learning design stolen points have an influence on changes in student behavior.

**Keywords** - Learning design stolen points, A lecturer, Capital Value, Mastery Learning, Students

## I. PENDAHULUAN

Dilatar belakangi dari beberapa masalah yang terjadi di lapangan, Permasalahan pertama, Beberapa mahasiswa yang kecewa setelah mengetahui nilai akhir tidak sesuai yang diharapkan. Permasalahan kedua, Ketika ujian berlangsung ada mahasiswa membawa kertas contekan di kelas. Ada juga ketika ujian antar mahasiswa saling bertukar jawaban. Namun pihak pengajar dan pihak pengawas tidak bisa berbuat banyak untuk bisa mengambil tindakan tegas. Sedangkan Permasalahan ketiga, Ketika dilontarkan pertanyaan pada angket tentang masa depan yang disebarkan kepada mahasiswa PAUD semester 4. Jawaban mahasiswa tentang rencana setelah lulus dari PAUD UAI, 13 orang menjawab kerja apa saja asal halal setelah lulus, 12 orang menjawab setelah lulus berwiraswasta, 2 orang setelah lulus ingin menikah dan 9 orang tidak menjawab tentang rencana ke depan setelah lulus. Berdasarkan Jurnal Ilmiah terbitan FIP PGSD Universitas Muhammadiyah Jakarta tahun 2010. Di tulis oleh Nurhayati berjudul Persepsi Mahasiswa Program Studi PGSD Terhadap Mata Kuliah Konsep dasar IPA Sebagai Acuan Peningkatan Kualitas Pembelajaran. Pada penelitian itu disebutkan bahwa dari 59 orang mahasiswa yang menguasai materi kurang dari 70%. Artinya 64% mahasiswa kurang menguasai materi perkuliahan. Berdasarkan empat permasalahan di atas yang melatarbelakangi munculnya ide “Desain Pembelajaran Curi Point.”

Desain pembelajaran ini adalah sebuah pengaturan pembelajaran yang dirancang berupa permainan. Pada awal pertemuan semua siswa sudah diberikan kartu nilai beserta modal nilai masing-masing. Modal nilai yang diberikan adalah angka 100. Selama satu semester semua mahasiswa akan berjuang mempertahankan modal nilai dari serangkaian pengujian yang diberikan dosen. Tahapan pengujian bisa berupa tes, praktek, dan kegiatan-kegiatan lain yang mengaktifkan siswa. Peraturan permainan juga perlu diwujudkan oleh mahasiswa. Apabila melanggar salah satu peraturan secara otomatis nilainya akan berkurang sesuai yang tercantum pada kartu nilai yang dimiliki mahasiswa. Pengurangan nilai berlangsung secara terbuka disertai bukti-bukti nyata. Pada ujian akhir semester usai, mahasiswa menjumlah sendiri perolehan nilai setelah dikurangi kesalahan dan pelanggaran yang mereka buat. Hasil nilai akhir diserahkan kepada dosen pengampu mata kuliah pengembangan pembelajaran matematika.

### 1.1 Identifikasi Masalah dan Fokus Penelitian

Berdasarkan pengamatan pembelajaran dan penilaian yang selama ini berlangsung di Prodi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Al Azhar Indonesia ditemukan permasalahan, yaitu:

1. Ada sebagian mahasiswa mengeluh berkenaan dengan hasil nilai akhir.
2. Terjadi kecurangan saat ujian berlangsung dan pihak pengawas tidak memiliki keberanian mengambil tindakan tegas.
3. Ada beberapa mahasiswa yang tidak serius belajar berkenaan dengan mata kuliah yang mereka ambil.
4. Ada beberapa mahasiswa yang tidak memiliki rasa optimis dengan masa depan mereka setelah lulus dari Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Al Azhar.

Penelitian ini difokuskan:

1. Terbatas pada seluruh mahasiswa yang ikut mata kuliah Pengembangan Pelajaran Matematika Anak Usia Dini.
2. Terbatas pada kegiatan mengaktifkan mahasiswa ketika belajar agar nilainya tetap bertahan bagus.
3. Penelitian ini juga di fokuskan pada nilai yang dicapai setiap mahasiswa usai mengikuti tes dan kerja praktek.
4. Penelitian ini fokus pada pengurangan point akibat pelanggaran peraturan permainan yang disepakati bersama.

### 1.2 Tujuan dan Manfaat Pembuatan Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran Curi Point bertujuan:

1. Mendorong semangat mahasiswa untuk mau belajar baik di rumah maupun dikelas.
2. Mendorong semangat disiplin mahasiswa selama perkuliahan berlangsung.
3. Mendorong kreatifitas siswa melalui tugas-tugas yang diberikan pengajar.
4. Mendorong sikap jujur kepada diri sendiri ketika mengerjakan soal ujian maupun praktek.
5. Mendorong sikap tidak putus asa melalui kegigihan usaha mempertahankan nilai bagus di kelas.
6. Mendorong munculnya jiwa wirausaha sesuai bidang yang ditekuni.

Manfaat Desain Pembelajaran Curi Point:

1. Memudahkan pihak pengajar untuk menghitung nilai akhir.

2. Mahasiswa mengetahui secara langsung kenaikan dan penurunan nilai selama proses belajar mengajar berlangsung.
3. Mahasiswa terlibat langsung pengolahan nilai
4. Mendorong semangat belajar mahasiswa
5. Meningkatkan disiplin kerja
6. Mengasah kreatifitas
7. Menumbuhkan jiwa kewirausahaan dikalangan mahasiswa

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Landasan Filosofi Desain Pembelajaran Curi Point

Desain pembelajaran Curi Point memiliki landasan filosofi sebagai dasar untuk merancang isi pembelajaran yang akan disampaikan kepada mahasiswa.

#### 2.1.1 Pemahaman Motiv dalam diri manusia

Landasan pertama filosofi desain pembelajaran curi point adalah pemahaman tentang motif dasar manusia. Motiv merupakan salah satu factor penting yang memunculkan perhatian siswa untuk mau belajar di sekolah. Ketika proses kegiatan pembelajaran berlangsung kemudian terjadi penurunan . Motiv menurut Gagne menu dalam diri manusia ada kekuatan yang memprakasai, menggerakkan, dan mengorganisasi tingkah laku yang disebut memotivasi siswa maka diperlukan motif sebagai daya dorong<sup>1</sup>. Motiv bisa di munculkan dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Menurut Gage dan Berliner dalam Dimiyati mengatakan bahwa "Motivation is the concept we use when we describe the force action on within an organism to initiate and direct behavior."<sup>2</sup> Dorongan utama dalam kehidupan bermasyarakat adalah untuk memperoleh sukses dan merasakan persahabatan.(Moeslichatoen: 1.1990) Ada beberapa motif yang menunjang tercapinya cita-cita manusia. Dan motif tersebut telah dimiliki manusia sejak lahir. Adapun jenis motif tersebut adalah Motiv memperoleh keberhasilan, orang yang memiliki motif untuk memperoleh keberhasilan yang tinggi lebih berhasil

dalam karier disebabkan karena sadar akan kemampuannya dan menginginkan perubahan. (Moeslichaton:11,1990) Manusia juga memiliki motif menjalani hidup sesuai norma, manusia memiliki dorongan yang kuat untuk meningkatkan standart nilai kehidupan sesuai norma. Setiap orang ingin tampil menarik, bertanggung jawab, ramah, trampil, tidak mementingkan diri, jujur dan tidak memihak. (Moeslichaton:15, 1990) Manusia memiliki motif Afiliansi, kita tumbuh dengan membawa motif afiliansi yang menyebabkan kita berusaha dekat dengan orangtua, kemudian berkawan dengan orang lain. Kuatnya dorongan ini menyebabkan orang lebih menyukai pekerjaan dimana dapat bekerjasama dan saling membantu satu dengan yang lain. (Moeslichaton:16,1990) Motiv memperoleh kepastian. Meskipun masih dalam usia muda anak sudah menunjukkan motif memperoleh kepastian , yakni keinginan merasa nyaman dalam lingkungannya, mengetahui tempatnya, menjauhkan diri dari keadaan yang tidak dikenal, tidak menyenangkan dan mengejutkan. (Moeslichaton:17,1990) Dan yang terakhir motif untuk mengaktualisasikan diri. Menurut pandangan humanism, manusia itu selalu mempunyai dorongan untuk mengejar tujuan yang setinggi-tingginya dan seluhur-luhurnya, kecuali bila lingkungan sosialnya tidak memberi peluang untuk melaksanakannya. (Moeslichaton:17,1990) Tiap individu memiliki tingkatan motif yang berbeda.

#### 2.1.2 Teori Belajar yang Melandasi Desain pembelajaran Curi Point

##### a. Teori Behaviorisme

Tinggi rendahnya motif yang dimiliki individu dipengaruhi oleh lingkungan di sekitar manusia. Usaha untuk meningkatkan motif yang rendah dapat dilakukan dengan beberapa pendekatan teori, diantaranya adalah teori behavioristik dengan tokohnya B.F Skinner, menurut Skinner (1953) sebagian besar dari kebiasaan seseorang adalah merespon yang dikeluarkan secara bebas (*operants*) yang akan makin sering atau semakin jarang dilakukan tergantung kepada konsekuensi dari respon itu. (Moeslichaton: 5,1989) Pernyataan Skinner dapat dijelaskan bahwa perilaku manusia terjadi karena adanya motivasi yang datangnya dari faktor-faktor eksternal berupa penguatan/hukuman bukan karena faktor internal atau dorongan.

##### b. Teori Humanisme

Keinginan untuk mengaktualisasikan diri keberhasilan untuk mencapai motif yang diinginkan oleh setiap individu dibutuhkan

<sup>1</sup> Moeslichatoen, Jenis-jenis Motivasi dalam Belajar bahan Kuliah (malang: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Malang , 1990, p.1)

<sup>2</sup> Dimiyqati & Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran (Surabaya : Rineka cipta, 2006:42)

dorongan dari luar dirinya yaitu lingkungan yang selalu mendukung keinginannya untuk mencapai keberhasilannya. Carl R. Rogers (dalam Mosichatoen 16:1989) Dia beranggapan bahwa belajar yang sebenarnya tidak dapat berlangsung bila tidak ada keterlibatan intelektual maupun emosional. Rogers juga membedakan dua ciri belajar : 1) Belajar tidak bermakna (*meaningless learning*) tidak mempunyai makna bagi seseorang; hanya melibatkan pikiran, tidak ada relevansinya bagi keseluruhan pribadi. Belajar bermakna (*significant learning*) berkaitan dengan pengalaman langsung, dengan pikiran dan perasaan; merupakan prakarsa diri dan melibatkan keseluruhan pribadi. (Moeslichaton:18,1990). Roggers menginginkan bahwa peran guru di kelas hanyalah sebatas sebagai fasilitator bagi siswa tujuannya agar siswa berperan aktif. Bentuk sikap guru sebagai fasilitator adalah:

1. Guru membantu menciptakan iklim kelas, sikap siswa terhadap belajar.
2. Guru membantu siswa memperjelas tujuan belajarnya dan memberi kebebasan siswa untuk menyatakan apa yang ingin mereka lakukan.
3. Membantu siswa untuk memanfaatkan dorongan dan cita-cita mereka masing-masing sebagai dorongan dalam belajar.
4. Menyediakan media dan sumber belajar yang dibutuhkan siswa dan sesuai yang materi yang diajarkan.

## 2.2 Desain Pembelajaran Curi Point

### 2.2.1 Pengertian Desain Instruksional

Dewasa ini sejalan dengan kemajuan teknologi dan pengetahuan, seorang guru tidak hanya dituntut menyampaikan informasi. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat berhasil dengan baik, apabila guru membuat persiapan mengajar yang juga dipersiapkan dengan baik. Persiapan mengajar dapat disusun menjadi rancangan instruksional. Keterpaduan antar komponen tersebut disusun agar dapat tercapai tujuan instruksional secara efisien dan efektif.

Istilah desain instruksional menurut Abdul gafur adalah keseluruhan proses analisis kebutuhan dan tujuan belajar serta mengembangkan teknik mengajar dan materi pengajarannya untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Termasuk di dalamnya mengujicobakan, revisi dan kegiatan mengevaluasi hasil belajar (Briggs:24.1993) Penjelasan maksud nya adalah suatu proses kesengajaan yang diawali dengan analisis masalah instruksional dan puncaknya pada pemecahan

masalah, yang dalam hal ini berupa hasil atau produk yang berbentuk prototipe rancangan kegiatan belajar mengajar atau model satuan pelajaran.

### 2.2.2 Fungsi Desain Instruksional

Fungsi desain Instruksional menurut Moedjiono (21:1993) adalah:

1. Fungsi perencanaan
 

Guru setiap akan mengajar harus mengadakan persiapan terlebih dahulu, baik persiapan tertulis maupun persiapan tidak tertulis. Komponen-komponen yang harus disiapkan antara lain:

  - a. Topik/bahasan yang akan diajarkan
  - b. Situasi pemulaan
  - c. Tujuan instruksional
  - d. Evaluasi
  - e. Materi/bahan pelajaran
  - f. Kegiatan belajar mengajar
  - g. Media, metode dan sumber.
2. Fungsi Pelaksanaan Proses belajar mengajar
 

Desain instruksional berfungsi untuk mengefektifkan pelaksanaan proses belajar mengajar sesuai dengan rencana.
3. Kegunaan Desain Instruksional
 

Desain instruksional yang dibuat oleh guru memiliki kegunaan dengan hasil akhir proses pembelajaran.

## 2.3 Pembelajaran Curi Point

Pembelajaran model curi poin di desain berupa permainan. Pada awal perkuliahan dosen memberikan modal nilai point 100 untuk tiap mahasiswa. Pada proses pelaksanaan pengajaran dosen akan berperan aktif memberikan umpan berupa tes, dan praktek. Pada dua jenis kegiatan tersebut prestasi siswa diuji dan siap diambil pointnya jika menjawab salah atau melakukan kekeliruan dalam praktek. Melanggar peraturan permainan nilai mereka juga akan berkurang secara otomatis. Desain pembelajaran menganut prinsip pembelajaran tuntas dimana dosen akan memantau naik turunnya nilai rata-rata kelas tiap mata pelajaran untuk kemudian menyusun strategi perbaikan. Adapun teori yang terkait adalah pembelajaran yang bersifat permainan dan pembelajaran tuntas yang dijelaskan berikut ini.

### 2.3.1 Sistem Kontrak

Pembelajaran curi point termasuk pembelajaran yang bersifat perminan. Dimana setiap kegiatan memiliki point tertentu jika siswa gagal melaksanakan tugasnya maka secara otomatis nilai

mereka akan berkurang. Penekannya adalah memotivasi siswa melalui belajar aktif. Jika berbicara memotivasi siswa dengan melakukan penawaran perjanjian diawal perkuliahan dan di setujui oleh semua pihak yaitu mahasiswa dan dosen maka pembelajaran curi point ini termasuk pendekatan pembelajaran yang disebut pendekatan sistem kontrak.

Menurut nasution bahwa angka-angka merupakan motivasi utama bagi murid untuk belajar. Untuk mendorong mereka belajar, maka program itu dapat diuraikan dalam sejumlah tugas yang harus dilakukan oleh murid-murid. Untuk itu murid menandatangani suatu kontrak tentang tugas-tugas yang akan diselesaikannya dalam waktu tertentu<sup>3</sup>.

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran Curi Point siswa diajak mempertahankan pointnya dengan menekankan seminim mungkin kesalahan atau kegagalan mengerjakan tugas dan juga mengikuti pola yang diberikan dosen.

Pembelajaran Curi Point juga memiliki kesamaan dengan pembelajaran dengan system kontrak. Kesamaannya dalam hal petunjuk pelaksanaan, yaitu:<sup>4</sup>

1. Setiap tugas hendaknya diberi penghargaan berupa kredit
2. Kredit itu hendaknya diberikan sesering mungkin.
3. Kontrak itu hendaknya mengutamakan prestasi, buka kepatuhan.
4. Pekerjaan harus diberi penghargaan secepat mungkin segera setelah diselesaikan.
5. Kontrak itu harus layak.
6. Syarat-syarat kontrak itu harus jelas.
7. Kontrak itu harus jujur
8. Kontrak itu harus positif
9. Kontrak itu sebagai metode belajar harus disusun secara sistematis.

### 2.3.2 Cara Siswa Aktif

Pembelajaran Curi Point ini bersifat memotivasi mahasiswa agar serius belajar, berusaha untuk mau belajar dan semua keinginan dapat ditumbuhkan apabila ada pemicu semangat mereka yaitu lingkungan. Lingkungan belajar yang ditata sedemikian rupa dimana ada kontrak perkuliahan

yang harus dipatuhi siswa dalam sistem pembelajaran curi Point ini. Siswa yang tidak semangat belajar, malas belajar akan banyak kehilangan nilai pointnya secara otomatis. Dosen tidak ikut campur dalam pengolahan nilai siswalah yang menentukan nilainya bertambah atau berkurang. Semua kegiatan belajar sampai penjumlahan nilai diberikan mahasiswa maka bisa juga pembelajaran Curi point ini memasukkan unsur Cara Belajar siswa Aktif (CBSA). CBSA menurut W Gulo adalah menciptakan system lingkungan yang memungkinkan semua kemampuan siswa dapat dikembangkan dalam proses belajar. Komponen-komponen dari sistem itu disusun sedemikian sehingga aktivitas siswa dapat dikerahkan secara maksimal dengan arah yang tepat.<sup>5</sup>

### 2.3.3 Pembelajaran Tuntas

Pada Desain pembelajaran Curi Point tugas guru adalah memantau kegiatan siswa belajar, mengerjakan tugas dan sebagai fasilitator. Guru memantau naik turun nilai prestasi siswa setiap waktu. Jika ada mahasiswa nilai prestasinya mulai turun maka tugas dosen untuk mencari penyebab prestasi siswa dan mencoba mencari solusi agar siswa semangat belajar sehingga nilainya kembali meningkat. Pola tindakan yang dilakukan dosen terhadap mahasiswa berpatokan pada pembelajaran tuntas, yaitu semua materi yang di berikan dosen harus benar-benar dikuasai dan dipahami mahasiswa.

Belajar Tuntas atau Mastery Learning menurut nasution adalah penguasaan penuh. Artinya bahwa bahan yang dipelajari dikuasai sepenuhnya oleh murid.<sup>6</sup>

### 2.4 Psikologi remaja akhir (21-35 tahun)

Pada masa dewasa awal seorang individu telah menyelesaikan perkembangannya dan siap untuk memiliki statusnya dalam masyarakat bersama orang dewasa lain.

Menurut Widada (3:1994),” pada masa dewasa awal individu mengembangkan pola-pola tingkah laku yang akan merupakan ciri yang menjadi

<sup>3</sup> Nasution, Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar, Bumi Aksara, Jakarta: 2008, p.68

<sup>4</sup> Ibid, p.69

<sup>5</sup> Gulo, Strategi Belajar Mengajar, Grasindo, Jakarta, (2002:75)

<sup>6</sup> Nasution, Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar, Bumi Aksara, Jakarta: 2008, p.36

miliknya untuk sepanjang hidupnya. Setiap kebutuhan untuk mengubah pola-pola ini akan dirasakan sulit dan mengganggu dirinya.”Maksud dari pernyataan tersebut bahwa masa dewasa awal telah memiliki watak yang sudah menjadi ciri dan tidak mudah beradaptasi dengan pola baru yang dirasa tidak sesuai dengan pemikirannya. Adanya pola-pola baru disekitar dirinya akan dirasakan sulit untuk dilaksanakan.

## 2.5 Istilah Entrepreneurship

Dunia globalisasi telah membentuk tatanan kehidupan baru. Persaingan usaha semakin ketat membuat para pengusaha memutar otak untuk efisiensi usaha. Bentuk efisiensi perusahaan adalah meminimalkan pegawai. Salah satu penyelesaian permasalahan diatas adalah menyiapkan tenaga terdidik untuk membuka usaha mandiri setelah lulus kuliah. Pihak Perguruan Tinggi bertugas menyiapkan sistem pembelajaran yang memadukan antara ilmu pengetahuan dan menanamkan jiwa wirausaha. Jiwa Wirausaha lebih dikenal dengan istilah entrepreneurship. Bambang (2010:6) membuat pengertian entrepreneurship sebagai berikut, kata entrepreneur dipadankan dengan kata wiraswasta dalam kamus bahasa Indonesia atau lebih populer lagi dipadankan dengan kata ‘pengusaha’.

Bambang (6:2010) juga menyimpulkan makna entrepreneurship adalah roh, semangat, dan upaya menggagas sebuah usaha baru dengan keberanian mengambil resiko, kemandirian, serta ketrampilan.

## 2.6 Metode Penelitian

Teknik penelitian ini menggunakan Metode *Classroom Action Research* (penelitian tindakan kelas) yang dilakukan untuk menerapkan pembelajaran tuntas dan mendapatkan nilai akademik minimal 7. Metode ini juga digunakan untuk strategi pencapaian indikator yang telah dirumuskan pada silabus dan SAP (Satuan Acara Perkuliahan). Sedangkan untuk mengetahui tujuan penelitian ini tercapai selain menggunakan Metode Action Research juga menggunakan metode Survai pada kelompok mahasiswa PAUD semester 4 angkatan 2009 di Universitas Al Azhar Indonesia. Angket digunakan untuk mengetahui apakah tujuan penelitian ini telah tercapai atau belum.

### 2.6.1 Research

Pengertian Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* dapat diterangkan sebagai berikut:

Class room action research menurut Lewin (dalam Grundy & Kemmis) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah a term used to describe a family of activities in curriculum development, professional development, school improvement programs, and systems planning and policy development. These activities have in common the indification, and then systematically submitted to observation, reflection and change Participants in the action being considered are integrally involved in all of these activities.(21:1998). Tindakan Kelas hanyalah sebuah istilah dalam bidang pendidikan yang digunakan untuk menggambarkan perkembangan kurikulum sekolah, perkembangan gurunya dalam memperbaiki program pendidikan, dan merencanakan suatu sistem yang digunakan untuk mengambil keputusan yang terbaik. Adapun sistematikanya meliputi observasi, refleksi, dan melakukan tindakan yang terintegrasi dalam seluruh kegiatan.

Pengertian Tindakan Kelas menurut Hopkins (11:2007) adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, yaitu suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi dan terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

Dengan demikian penjabaran pengertian teori-teori Penelitian Tindakan Kelas di atas dapat dirumuskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mengujicobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya tersebut.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan suatu praktek pembelajaran yang di desain melalui beberapa tahapan perbaikan untuk mata kuliah Pengembangan Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini pada mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2009 Universitas Al Azhar Indonesia.

### 2.6.2 Metode Survei

Survei merupakan sebuah metode yang menggunakan instrument evaluasi dengan kuesioner demikian yang diungkapkan oleh Singarimbun bahwa dalam survei informasi dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuesioner. Pengertian survei dibatasi pada pengertian survei sampel dimana informasi dikumpulkan dari sebagian populasi.”(8:1982). Penelitian ini menggunakan metode survei untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa terhadap hasil belajar “Curi Point.”

## III. METODE PENELITIAN

### 3.1 Tujuan Evaluasi

1. Sebagai data untuk mendorong semangat mahasiswa untuk mau belajar baik di rumah maupun di kelas.
2. Sebagai data yang digunakan untuk mendorong semangat disiplin mahasiswa selama perkuliahan berlangsung.
3. Sebagai data untuk melakukan tindakan mendorong kreatifitas siswa melalui tugas-tugas yang diberikan pengajar.
4. Sebagai data untuk mendorong sikap jujur mahasiswa kepada diri sendiri ketika mengerjakan soal ujian maupun praktek.
5. Sebagai data untuk melakukan tindakan mendorong sikap tidak putus asa melalui kegigihan usaha mempertahankan nilai bagus di kelas.
6. Sebagai data untuk melakukan tindakan mendorong mahasiswa memiliki jiwa wirausaha sesuai bidang yang ditekuni melalui serangkaian praktek yang sesuai dengan mata kuliah tersebut.

### 3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode longitudinal dan koesioner.

#### 3.2.1 Metode longitudinal

Metode longitudinal adalah sample subyek dipelajari selama jangka waktu tertentu. Pada penerapan pembelajaran Curi point setiap akhir pelajaran diadakan post test untuk mengetahui kemajuan prestasi mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2009 yang mengambil mata kuliah Pengembangan pembelajaran Matematika. Pembelajaran Curi Point berlangsung selama 6

bulan. Selama proses pembelajaran enam bulan dilakukan pemantauan prestasi belajar siswa dikaitkan dengan keefektifan penerapan pembelajaran curi point.

#### 3.2.2 Survei

Dalam survei informasi dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuesioner. Pengertian survei dibatasi pada dari sebagian populasi untuk mewakili seluruh populasi.

Metode survei dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pada desain pembelajaran curi point. Survei dilakukan pada sebagian mahasiswa PAUD UAI angkatan 2009. Angket disebar setelah serangkaian proses tindakan kelas penerapan desain curi point telah dilakukan. Angket disebar setelah mahasiswa melihat perolehan nilai prestasi untuk mata kuliah Pengembangan Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini.

### 3.3 Populasi dan Sample Penelitian

#### 3.3.1 Populasi Penelitian

Sebagai obyek penelitian ini adalah mahasiswi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Al Azhar Indonesia semester empat, yaitu angkatan 2009.

#### 3.3.2 Sampel Penelitian

Mahasiswi Prodi Pendidikan Anak Usia Dini semester empat berjumlah 36 mahasiswi. Hanya 35 orang yang dijadikan sample penelitian.

#### 3.3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian penerapan pembelajaran curi point telah dimulai pertengahan awal maret sampai akhir bulan Juni 2011. Tepatnya dimulai 4 Maret dan berakhir 24 Juni 2011.

Tempat penelitian dilakukan di Universitas Al Azhar Indonesia Jl. Sisingamangaraja Kebayoran Baru Jakarta Selatan. Tepatnya pada Program studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Al Azhar Indonesia.

#### 3.3.4 Populasi dan Sampling

Populasi penelitian ini adalah mahasiswi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Al Azhar Indonesia yang aktif masuk minimal 10 kali masuk perkuliahan. Dan Mahasiswi yang mengambil mata kuliah Pengembangan Pembelajaran Matematika.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.4.1 Definisi konseptual

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur bagaimana cara mendapatkan dan mengumpulkan data yang diinginkan terutama adalah data dari indikator-indikator keberhasilan tindakan penelitian, dengan menggunakan instrument-instrumen pengumpulan data yang sesuai.

Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti dibantu oleh 2 mahasiswi semester 6 . Adapun teknik pengumpulan data penelitian adalah sebagai berikut:

#### Foto

Foto dapat ditelaah dari segi subjektif. Melalui foto diperoleh data otentik berupa perilaku-perilaku siswa dan analisis secara induktif untuk menghasilkan data diskriptif.

#### Jawaban Soal Tes Mahasiswa

Jawaban soal tes mahasiswa dapat diperoleh data otentik yang digunakan sebagai upaya perbaikan pembelajaran yang bertujuan untuk pencapaian kompetensi yang telah ditentukan.

#### Kuesioner

Pada penelitian survai, penggunaan kuesioner merupakan hal yang pokok untuk mengumpulkan data. Tujuan pokok pembuatan kuesioner adalah (a) memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan survey, dan (b) memperoleh informasi dengan reliabilitas dan validitas setinggi mungkin (4:1982). Pada desain pembelajaran curi point, kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan yang sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan pada penelitian ini.

#### 3.4.2 Definisi Operasional

Semua tindakan yang berhubungan dengan prestasi belajar mahasiswi setelah mengikuti serangkaian tes akhir setiap satu materi di dalam mata kuliah Pengembangan Pembelajaran Matematika selesai. Berupa skor nilai prestasi. Serangkaian tes tertulis dan berupa hasil karya berupa pembuatan media pembelajaran.

Tabel 1. Kisi-kisi instrument evaluasi

No	Bentuk evaluasi	Skor	Indikator	Jumlah butir soal
1	Tes tulis		Teori belajar matematika	5
2	Praktek pembuatan media		Cara anak mempelajari angka	
3	Tes tulis		Dari topologi ke bangun datar	5
4	Praktek pembuatan media		Bagaimana Anak berpikir tentang ruang	
5	Tes tulis		Pengukuran 1 dimensi	5

Tabel 2. Kisi-kisi instrument kuesioner

No	Bentuk kuesioner	Indikator	Jumlah butir soal
1	Pilihan ganda	Kepuasan hasil akhir pembelajaran	1
2	Pilihan ganda	Disiplin pada kegiatan belajar berlangsung	5
3	Pilihan ganda	Mendorong belajar terus di rumah	2
4	Pilihan ganda	Sikap jujur ketika tes dan mengerjakan tugas	5
5	Pilihan ganda	Mengasah kreatifitas	2
6	Pilihan ganda	Optimis masa depan	1
7	Pilihan ganda	Mengasah jiwa kewirausahaan	1
8	Pilihan ganda	Transparansi nilai	1
		Jumlah	18

### 3.5 Teknik Analisis Data

#### 3.5.1 Mean (rata-rata)

Teknik analisis data yang ke-dua dipakai adalah mean (rata-rata). Menurut Furchan (157:1989) Mean adalah jumlah semua nilai dalam suatu sebaran dibagi dengan jumlah kasus. Dalam bentuk rumus sebagai berikut,



$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Dimana

X = mean

$\sum$  = jumlah

X = tiap nilai dalam sebaran

N = Jumlah kasus

### 3.5.2 Prosentase Keberhasilan

Prosentase keberhasilan diperoleh dari jumlah pengumpulan nilai tes mahasiswa dibagi dengan jumlah keseluruhan nilai point tes tersebut. Dalam rumus sebagai berikut,

$$PK = \frac{\sum NS}{\sum NP} \times 100\%$$

Dimana

PK = Prosentase keberhasilan

NS = Nilai siswa

NP = Nilai Point

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Diskripsi Desain Pembelajaran Curi Point

#### 4.1.1 Tahap 1 Sosialisasi Mekanisme Desain Pembelajaran Curi Point

Pada tahap awal ini pihak pengajar membagikan berupa lembaran yang berisi agenda kegiatan perkuliahan selama satu semester. Bagi mahasiswa yang bekerja dapat membuat strategi perencanaan pribadi untuk mata kuliah ini. Setelah mahasiswa memahami betul agenda kegiatan perkuliahan maka langkah ke dua adalah memberitahukan kepada mahasiswa ada sistem penilaian baru yang akan diterapkan pada mahasiswa. Dosen memberitahukan bahwa pada tahap awal pertemuan dosen memberikan nilai A pada seluruh mahasiswa yang ikut mata kuliah ini. Dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berjuang sekuat tenaga mempertahankan nilai "A" yang telah diberikan di awal perkuliahan. Tahap yang ke tiga dosen memberikan peraturan permainan selama perkuliahan berlangsung. Peraturan permainan sudah tercantum pada kartu nilai yang dibagikan kepada tiap mahasiswa yang mengikuti perkuliahan ini. Kartu nilai yang dipegang mahasiswa adalah sebagai pengontrol telah berkurang berapa point nilai yang di dapat selama melakukan serangkaian test. Setiap menerima hasil nilai evaluasi mahasiswa mencantumkan hasil nilai yang telah dikurangi nilai jawaban salah, kemudian dibawa ke dosen untuk ditandatangani. Berkas soal evaluasi

dikumpulkan oleh mahasiswa sebagai dokumen bila suatu saat terjadi kekeliruan pencantuman nilai yang dilakukan pihak dosen.

#### 4.1.2 Tahap 2 Penerapan Desain pembelajaran Curi Point

Pada tahap penerapan ini ada 8 evaluasi yang dilakukan dosen. Bentuk evaluasi adalah berupa tes dan non tes. Bentuk tes berupa post tes yang dilakukan dua kali. Ujian tengah semester satu kali dan ujian akhir satu kali. Sedangkan Non tes berupa dua kali praktek pembuatan media dan satu kali praktek mengajar serta 1 kali pameran produk media matematika yang di jual dikhalayak umum di lingkungan Universitas Al Azhar. Ada satu nilai tambahan yaitu nilai sikap yang meliputi : kejujuran saat ujian, mengumpulkan tugas dan kehadiran di kelas tepat waktu. Jika salah satu dilanggar maka nilai akan berkurang secara otomatis.

#### 4.1.3 Tahap 3 Pengawasan dan Pemantauan Nilai

Pihak dosen akan mulai melakukan tindakan pengketatan pengawasan agar tidak terjadi mencontek, memplagiat hasil karya teman. Dosen ingin membangun mental kejujuran dan percaya diri.

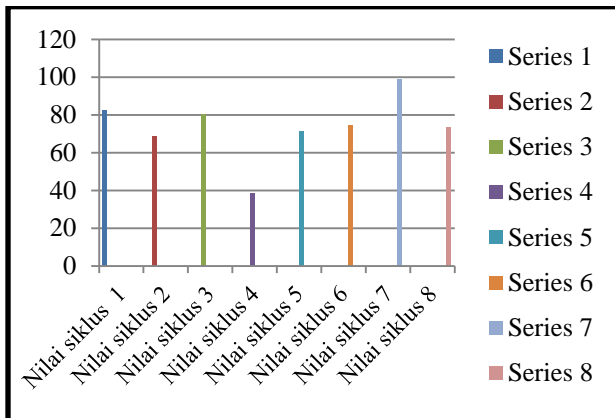
Dosen juga memantau prestasi nilai yang telah diraih tiap mahasiswa dimulai dari awal post tes sampai pameran penjualan karya mahasiswa. Bila ada salah satu atau beberapa nilai mahasiswa yang jatuh maka dosen akan segera memberikan bimbingan.

Dosen memberikan kesempatan mengulang ujian tengah semester kepada mahasiswa yang nilai prestasinya jatuh. Ujian dilakukan dua minggu setelah ujian tengah semester. Pihak dosen akan mengambil nilai prestasi ujian semester terbaik.

Dosen juga mengirimkan pesan singkat agar mahasiswa meningkatkan prestasinya. Biasanya pesan singkat akan dikirim saat minggu tenang saat dimulainya persiapan ujian akhir yang dilakukan mahasiswa di rumah. Tujuannya adalah, agar mahasiswa yang nilainya kurang dapat melakukan persiapan ujian dengan belajar sungguh-sungguh. Semua yang dilakukan pihak dosen mengacu pada prinsip pembelajaran tuntas menggunakan tindakan perbaikan pembelajaran.

#### 4.2 Analisis dan Refleksi dari Pemaparan Nilai Prestasi Akademik Mahasiswa yang Mengikuti Mata kuliah Pengembangan Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini

Pemaparan rata-rata nilai prestasi mahasiswa pada tiap siklus pembelajaran di ringkas dalam bentuk grafik seperti di bawah ini,



Grafik 1. Prosentase nilai prestasi siswa tiap siklus tindakan

Dari penjabaran grafik diatas dapat diterangkan Data laporan hasil belajar Mahasiswa Al Azhar semester 4 Prodi PAUD 2009 sebagai berikut,

##### 4.2.1 Nilai 1 Pos tes BAB 1

Sifat Ujian : Tertutup

Analisa : Penghitungan prosentase keberhasilannya adalah 82,28% masih termasuk diatas rata-rata. Mahasiswa yang nilainya masih dibawah rata-rata kelas ada 17,72%. 11 mahasiswa yang nilainya berkisar 1- 2,5.

Refleksi Dari Pemaparan data prestasi akademik siswa untuk pos tes bab 1 langkah yang diambil pihak dosen mata kuliah ini adalah memantau pencapaian nilai pada pos tes berikutnya untuk 11 mahasiswa yang prestasinya dibawah rata-rata kelas.

##### 4.2.2 Nilai 2 Pos tes BAB 2

Sifat Ujian : Tugas pembuatan media mengenal angka

Analisa : Penghitungan prosentase keberhasilannya adalah 68,42%. Prosentase ini menunjukkan bahwa 31,58% mahasiswa mengalami penurunan prestasi. Lebih dari 50% nilai yang dicapai mahasiswa berkisar 1-2,5. Dari data nilai rata-rata tiap item penilaian dapat diketahui bahwa kegagalan mahasiswa banyak terjadi pada kurangnya kreatifitas.

Refleksi Rencana perbaikan yang akan dilaksanakan dosen mata kuliah ini adalah menerangkan kembali dengan kata-kata yang mudah dicerna siswa tentang kriteria media yang sesuai standart untuk anak usia dini. Penjelasan kembali akan dilakukan guru pada awal pembukaan perkuliahan di minggu berikutnya sebelum menginjak bahasan bab selanjutnya.

##### 4.2.3 Nilai 3 Pos tes BAB 3

Sifat Ujian : Tugas pembuatan media mengenal topologi dan bangun datar

Analisa : Dari data penghitungan nilai rata-rata post tes 3 kegiatan yang dilakukan adalah praktek membuat media mengenal angka. Penghitungan prosentase keberhasilannya adalah 80,405%. Prosentase ini menunjukkan bahwa 80% mahasiswa telah memahami kriteria pembuatan media matematika yang dikhususkan untuk anak usia dini.

Refleksi Tindakan yang akan dilakukan guru adalah melakukan pendekatan kepada 1 mahasiswa yang nilainya masih dibawah rata-rata kelas. Persoalan yang dihadapi. Diharapkan ada perubahan nilai mahasiswa tersebut menjadi lebih baik pada pembuatan media untuk pameran.

##### 4.2.4 Nilai 4 Pos tes BAB 4 (Pengenalan anak tentang jarak)

Sifat Ujian : Tertutup

Analisa : Penghitungan prosentase keberhasilannya adalah 61,35%. Prosentase ini menunjukkan bahwa 38,65% mahasiswa mengalami penurunan prestasi. Ada 8 siswa yang mencapai nilai berkisar 1-2,5.

Refleksi Dosen mencari penyebab terjadinya penurunan prestasi pada nilai mahasiswa pada mata kuliah pembahasan tentang “pengenalan anak tentang jarak.” Yang dilakukan dosen adalah menanyakan pada 8 mahasiswa penyebab nilainya jatuh. Rata-rata mereka menjawab karena tidak belajar dikarenakan pada hari itu ada ujian pada mata kuliah lain yang terjadi pada hari yang sama.

##### 4.2.5 Nilai 5 Ujian Tengah Semester

Sifat Ujian : close book

Analisa : Penghitungan prosentase keberhasilannya adalah 71,4675%. Prosentase ini menunjukkan bahwa 28,533% mahasiswa mengalami penurunan prestasi. Ada 8 siswa yang mencapai nilai berkisar 5-6,5.

Refleksi Pihak dosen menawarkan perbaikan nilai kepada 8 mahasiswa untuk melakukan remedial atau pengulangan kembali ujian tengah semester dengan bentuk soal yang berbeda. Ujian Perbaikan

akan dilakukan minggu depan. Hasil pengulangan juga tidak menunjukkan prestasi yang bagus 8 mahasiswa tetap menunjukkan prestasi yang sama dengan ujian tengah semester sebelumnya.

#### 4.2.6 Nilai 6 Ujian Praktek mengajar matematika

Sifat Ujian : Praktek Mengajar

Analisa : Penghitungan prosentase keberhasilannya adalah 74,590%. Prosentase ini menunjukkan bahwa 25,41% mahasiswa yang mengalami penurunan prestasi kemampuan praktek mengajar. Kegagalan ini terjadi kebanyakan tidak adanya pembuka pelajaran, dan melakukan menutup pelajaran sedangkan 1 orang mahasiswa sama sekali belum mampu melakukan tindakan mengajar pada Anak Usia Dini.

Refleksi Pihak dosen memberikan bimbingan khusus kepada 9 mahasiswa. Bimbingan berbentuk bagaimana cara mengajar yang baik kepada anak usia dini di Kelas.

#### 4.2.7 Nilai 7 Pameran Unjuk Kerja Media Pembelajaran Pengembangan Matematika Anak Usia Dini

Sifat Ujian : Membuat Media dan Memamerkannya di ruang Loby lantai Ground Universitas Al Azhar

Analisis : Pameran karya mahasiswa merupakan puncak tema prestasi mahasiswa yang mendapatkan tertinggi bobotnya sama dengan ujian akhir semester, yaitu 25. Nilai rata-rata kelas untuk kegiatan pameran adalah 24,86 dan keberhasilan prestasi mahasiswa adalah 99%. Angka ini menunjukkan bahwa 99% mahasiswa PAUD angkatan 2009 telah berhasil memahami hampir keseluruhan materi yang telah diajarkan oleh pihak dosen selama 6 bulan perkuliahan. Pemahaman mereka akan pembuatan media ditunjukkan hasil karya pembuatan media yang telah memenuhi standart pembuatan media yang diminta oleh ilmu pengembangan matematika anak usia dini.

Refleksi Program puncak tema dengan kegiatan pameran dan penjualan produk telah menunjukkan seratus persen berhasil maka tidak perlu ada perbaikan

#### 4.2.8 Nilai 8 Ujian Akhir Semester

Sifat Ujian : Tertutup

Analisis : Sedangkan tingkat keberhasilan ilmu yang mereka serap adalah 73,56%. Keberhasilan mereka secara daya serap teori termasuk kategori cukup.

Refleksi Tidak perlu ada tindakan perbaikan.

### 4.3 Hasil Angket Mahasiswa untuk Mengetahui Pengaruh Desain Pembelajaran Curi Point Kepada Mahasiswa PAUD 2009.

Angket ke dua dibagikan kepada mahasiswa PAUD UAI 2009 setelah melihat hasil nilai ujian akhir semester. Dari 36 angket yang tersebar yang dikembalikan ada 27 angket. Berikut laporan hasil angket mahasiswa.

#### 1. Mendorong semangat mahasiswa untuk mau belajar baik di rumah maupun di kelas

Hasil angket mahasiswa dapat terlihat bahwa pengaruh kegiatan pembelajaran curi point terhadap sikap rajin belajar di rumah mahasiswa dapat diambil prosentase bahwa 77% desain pembelajaran curi point berpengaruh pada keajegan mahasiswa untuk belajar terus di rumah.

#### 2. Mendorong semangat disiplin mahasiswa selama perkuliahan berlangsung.

Hasil angket mahasiswa dapat terlihat bahwa pengaruh kegiatan pembelajaran curi point terhadap sikap kreatif mahasiswa dapat dilaporkan sebagai bahwa 96,29% proses pembelajaran curi point memiliki pengaruh terhadap kreatifitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran .

#### 3. Mendorong sikap jujur kepada diri sendiri ketika mengerjakan soal ujian maupun praktek

Hasil angket mahasiswa dapat terlihat bahwa pengaruh kegiatan pembelajaran curi point terhadap kegigihan sikap jujur mahasiswa saat ujian dan mengerjakan tugas yang diberikan dosen dapat dilaporkan sebagai berikut, Hanya ada 1 orang yang berani menjawab “ya” artinya berani mencontek walaupun telah diberlakukan sistem pengurangan nilai jika ketahuan melakukan tindakan tidak jujur saat ujian dan mengerjakan tugas.

Alasan mahasiswa tidak berani melakukan tindakan tidak jujur saat mengerjakan ujian dan tugas adalah sebagai berikut,

Ada 13 orang yang tidak berani melakukan tindakan mencontek dan menjiplak dikarenakan takut kepada Alloh. 8 orang menyatakan takut nilai berkurang dan 6 orang menyatakan tidak suka melakukan tindakan mencontek dan menjiplak.

#### 4. Mendorong sikap tidak putus asa melalui kegigihan usaha mempertahankan nilai bagus di kelas.

Hasil angket mahasiswa dapat terlihat bahwa pengaruh kegiatan pembelajaran curi point terhadap kegigihan usaha mahasiswa mempertahankan modal nilai point yang di dapatkan dari dosen pada awal perkuliahan dapat dilaporkan sebagai bahwa 66% proses pembelajaran curi point memiliki pengaruh terhadap kegigihan mahasiswa mempertahankan modal nilai mereka agar tidak berkurang .

#### 5. Mendorong jiwa wirausaha sesuai bidang yang di tekuni.

Produk yang telah dibuat oleh tiap mahasiswa kemudian dijual pada pameran produk yang di gelar selama 2 hari yaitu hari jumat dan sabtu pada bulan juli. Hasil angket mahasiswa dapat terlihat bahwa pengaruh kegiatan pembelajaran curi point terhadap terbentuknya jiwa kewirausahaan dapat dilaporkan sebagai berikut, bahwa mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran curi point menjawab 74% proses pembelajaran curi point memiliki pengaruh terhadap jiwa kewirausahaan kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Pengembangan Pembelajaran Anak Usia Dini.

### V. KESIMPULAN

Hasil pembelajaran tuntas pada desain pembelajaran curi point dapat dilihat bahwa nilai akhir yang diperoleh rata-rata kelas untuk mata kuliah pengembangan matematika anak usia dini adalah 79. Dan Prosentase keberhasilan mahasiswa pada kelas tersebut adalah 79% berhasil mencapai target rata-rata kelas.

Hasil angket yang diisi oleh mahasiswa dan bukti foto-foto dokumen pembelajaran curi point telah mencapai keberhasilan seperti yang dirumuskan pada tujuan penelitian ini. Adapun bentuk keberhasilannya dapat dirumuskan sebagai berikut,

1. Mendorong semangat mahasiswa untuk mau belajar baik di rumah maupun di kelas.  
Ada 21 orang mahasiswa merasa bahwa sering diadakan post tes saat materi pada satu bab berakhir, membuat mereka dituntut belajar terus menerus dirumah. Ada 6 orang menyatakan tidak merasa dituntut belajar terus di rumah. Dapat diambil prosentase bahwa 77% desain pembelajaran curi point berpengaruh

pada keajegan mahasiswa untuk belajar terus di rumah.

2. Mendorong semangat disiplin mahasiswa selama perkuliahan berlangsung.  
Prosentase kedisiplinan mahasiswa hadir mengikuti perkuliahan ada 86%. Prosentase ini menandakan bahwa desain pembelajaran curi point memberikan dampak yang positif pada peningkatan kedisiplinan mahasiswa mengikuti perkuliahan.
3. Mendorong kreatifitas siswa melalui tugas-tugas yang diberikan pengajaran.  
Ada 26 orang menyatakan “ya” dari 27 mahasiswa yang mengikuti pembelajaran curi point. Artinya bahwa desain pembelajaran curi point memberikan pengaruh kreatif terhadap mahasiswa yang mengikuti pembelajaran ini.
4. Mendorong sikap jujur kepada diri sendiri ketika mengerjakan soal ujian maupun praktek  
Hanya ada 1 mahasiswa yang berani mencontek walaupun diberlakukan sistem pengurangan nilai jika ketahuan melakukan tindakan tidak jujur. Sedangkan 26 mahasiswa lainnya tidak berani mencontek selain karena alasan takut nilai dikurangi. Ada 13 orang takut tidak berani melakukan tindakan mencontek karena takut kepada Tuhan.
5. Mendorong sikap tidak putus asa melalui kegigihan usaha mempertahankan nilai bagus  
18 mahasiswa yang mengatakan bahwa “ya” ada usaha selalu merasa mempertahankan nilai. Dan ada 8 orang mahasiswa yang mengatakan “tidak” merasa perlu mempertahankan nilai selama mengikuti pembelajaran curi point. Ada 1 mahasiswa yang mengatakan biasa saja. Ini menandakan 66% proses pembelajaran curi point memiliki pengaruh terhadap kegigihan mahasiswa mempertahankan modal nilai mereka agar tidak berkurang.
6. Mendorong munculnya jiwa wirausaha sesuai bidang yang ditekuni.  
Ada 20 dari 27 orang mahasiswa mengatakan bahwa ada pengaruh jiwa kewirausahaan setelah mengikuti pembelajaran curi point. Ini menandakan 74% proses pembelajaran curi point memiliki pengaruh terhadap jiwa kewirausahaan kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah pengembangan matematika pembelajaran anak usia dini.

**Saran**

1. Pada langkah perbaikan kedepannya system kartu control yang diberikan kepada mahasiswa akan berubah menjadi system kartu elektronik. Dimana data prestasi nilai mahasiswa dapat terus dipantau mahasiswa melalui system student desk elektronik yang telah diberlakukan di UAI. Tujuannya adalah agar lebih efisien biaya pengadaan kertas.
2. Pada langkah pembelajaran selanjutnya pepadatan materi pada perencanaan Silabus dan SAP agar di dapat 50% teori dan 50% praktek.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1]. Elliot, John. *What is Action Research in Schools?, The Action Research Reader*. Australia: Deakin University, 1998.
- [2]. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.2002
- [3]. Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga. 2008
- [4]. Dimiyati, Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006
- [5]. Nasution. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2008
- [6]. Moedjiono. *Proses Belajar Mengajar I Desain Instruksional*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Malang,1993.
- [7]. Moeslichatoen. *Motivasi dalam Belajar Bahan Kuliah*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Malang,1990.
- [8]. Moeslichatoen. *Interaksi Belajar Mengajar Bahan Kuliah*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Malang, 1989.
- [9]. Moeslichatoen. *Jenis-jenis Motivasi dalam Belajar Bahan Kuliah*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Malang, 1989.
- [10]. Nurhayati. Persepsi Mahasiswa Program Studi PGSD Terhadap Mata Kuliah Konsep Dasar IPA sebagai Acuan Peningkatan kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah PGSD*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta. 2010.
- [11]. Widada. *Psikologi*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Malang, 1994.
- [12]. Singarimbun, Masri. Efendi, Sofian. *Metode Penelitian Survei*, Jakarta:LP3ES, 1982.
- [13]. Syaiful, Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006
- [14]. Trims, Bambang. *Kids on Busines*. Jakarta: Tiga kelana, 2010.
- [15]. [http://www.wikipedia.com/experimental\\_of\\_learning.2010](http://www.wikipedia.com/experimental_of_learning.2010).
- [16]. [http://www.indoskripsi.com/Pembelajaran Tuntas/faradiba](http://www.indoskripsi.com/Pembelajaran_Tuntas/faradiba). 2009