

PENGEMBANGAN SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP) PEMROGRAMAN LINIER BERKARAKTERDENGAN PENERAPAN METODE *GALLERY WALK* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA

Alif Ringga Persada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Jl. Perjuangan By Pass Sunyaragi Cirebon
kotaksurat_ringga@yahoo.co.id

Abstract

Kreativitas dan karakter mahasiswa perlu untuk ditingkatkan kembali sehubungan dengan masalah dunia kerja yang semakin kompleks. Salah satu cara meningkatkan Kreativitas mahasiswa yaitu dengan cara pengembangan Satuan Acara Perkuliahan (SAP) matematika berkarakter. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan SAP matematika berkarakter dengan penerapan metode Gallery Walk, mengetahui respon siswa setelah diterapkan metode Gallery Walk dan mengetahui keefektifan penerapan SAP matematika berkarakter. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa tadaris matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon dengan populasi terjangkau adalah mahasiswa tadaris matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang sedang mengambil mata kuliah Pemrograman Linier. Satu kelas sampel diambil dengan menggunakan teknik purposive sampling diperoleh kelas A. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi SAP, tes dan angket respon terhadap pengembangan SAP matematika berkarakter. Penelitian ini merupakan research and development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa SAP matematika berkarakter mendapat penilaian baik dari expert judgement, hasil observasi Kreativitas sebesar 70,27% siswa menunjukkan Kreativitas yang sangat baik dan hasil tes belajar sebesar 78,95% mendapatkan nilai memuaskan.

Keyword: SAP berkarakter, Kreativitas, Matematika, R&D, ADDIE

PENDAHULUAN

Institusi pendidikan memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan karakter siswa dan mahasiswa melalui pembelajaran sebagaimana diamanahkan oleh UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan

membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Fokusindo, 2012)

Rumusan ini menegaskan bahwa kualitas manusia Indonesia harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan melalui implementasi dalam praktik pembelajaran termasuk pembelajaran matematika.

Proses pembelajaran sejatinya adalah mengembangkan segenap potensi dan bakat yang dimiliki mahasiswa. Keberlangsungan proses pembelajaran bukan hanya mentransfer ilmu, namun hal terpenting adalah seberapa besar mahasiswa memaknai ilmu yang ditransfer dalam aplikasi di kehidupannya.

Prinsip-prinsip umum strategi dalam pembelajaran (Sanjaya, 2008), diantaranya: *Pertama*, berorientasi pada tujuan dalam hal ini dosen memperhatikan kompetensi yang ingin dicapai oleh mahasiswa; *Kedua*, aktivitas, memaknai hakikat belajar bahwa belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta dan informasi, belajar adalah mengalami (Chatib, 2009). *Ketiga*, individualitas, seperti yang telah dikatakan di atas bahwa mengajar adalah proses mengembangkan potensi. *Keempat*, integritas, mengajar bukan hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja, tetapi ada aspek lain yang harus menjadi perhatian yaitu afektif dan psikomotor. Karakter yang dapat dikembangkan dalam kaitannya dengan pembelajaran matematika antara lain berpikir kritis, logis, sistematis, cermat, analisis, konsisten, kreatif, bahkan untuk mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan. Pembelajaran perlu dilakukan secara konsisten sehingga akan menimbulkan pembiasaan bagi

mahasiswa yang apabila melampaui batas tertentu, kebiasaan itu menjadi milik mahasiswa dan membudaya dalam dirinya (Mahmudi, 2011)

Salah satu metode pembelajaran yang memicu kreativitas mahasiswa adalah metode *Gallery Walk* atau pameran berjalan. Aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan metode *Gallery Walk* merupakan suatu cara untuk menilai dan mengingat apa yang telah dipelajari mahasiswa. (Melvin, 2009). Oleh sebab itu, untuk dapat menerapkan metode *Gallery Walk* dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kreativitas mahasiswa, maka dosen harus mendesainnya dalam Satuan Acara Perkuliahan (SAP). Kehadiran SAP ini sangat penting sebagai acuan dosen dalam proses pembelajaran pada waktu yang ditentukan. Kualitas pembelajaran seorang dosen yang diawali dengan pembuatan rencana pembelajaran akan sangat berbeda dengan dosen yang tidak membuat rencana pembelajaran sebelumnya. SAP yang dikembangkan dosen memiliki makna yang cukup mendalam bukan hanya kegiatan rutinitas untuk memenuhi kelengkapan administratif, melainkan cermin dari pandangan, sikap dan keyakinan profesional dosen mengenai apa yang terbaik untuk mahasiswanya (Mulyasa, 2011).

Dalam kaitannya dengan implementasi pendidikan karakter di kampus, maka dosen harus mampu mengembangkan jenis SAP berkarakter. Dari hal sederhana, dapat dilihat kreativitas mahasiswa

atau dapat dikatakan ini merupakan ide kreatif seorang dosen yang mengarahkan mahasiswanya untuk membuat nama identitas setiap kelompok juga penggunaan sampul buku. Yang belum terlihat adalah sebuah karya sebagai produk hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran matematika, seperti *mindmap*, alat peraga, dan lain sebagainya. Metode *Gallery Walk* mewadahi mahasiswa dalam membuat sebuah karya berdasarkan pemahaman dan kreativitas masing-masing mahasiswa terhadap suatu persoalan atau tugas yang diberikan. Selain itu, dilihat dari SAP yang telah dibuat oleh dosen, pada bagian tujuan pembelajarannya ada tujuan pada aspek pengetahuan, sedangkan aspek sikap dan keterampilan tidak ada, sehingga belum nampak karakter khusus yang akan dikembangkan.

KAJIAN PUSTAKA

Silabus merupakan pengembangan atau jabaran dari kurikulum yang berisikan; sinopsis mata kuliah, kompetensi mata kuliah, indikator kompetensi, topik atau sub topik, dan referensi. Agar kurikulum dapat diimplementasikan dengan baik dalam perkuliahan di kelas, maka silabus perlu dijabarkan oleh Satuan Acara Perkuliahan (SAP). SAP memuat komponen; standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator kompetensi, materi perkuliahan dan uraiannya, pengalaman belajar (strategi pembelajaran), media atau alat pembelajaran, sistem penilaian, dan referensi. SAP merupakan proyeksi kegiatan atau aktivitas yang akan

dilakukan oleh dosen dalam perkuliahan.

Satuan Acara Perkuliahan (SAP) merupakan proyeksi kegiatan (aktivitas) yang akan dilakukan oleh dosen dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karenanya, SAP merupakan bagian integral yang tidak dapat dilepaskan dari "pembelajaran". Ini berarti, bahwa setiap dosen yang akan melaksanakan pembelajaran (perkuliahan) terlebih dahulu harus membuat SAP. SAP diartikan sebagai program pengajaran yang meliputi satu atau beberapa pokok bahasan/topik untuk diajarkan selama satu kali atau beberapa kali pertemuan. SAP memberikan petunjuk secara rinci tentang sinopsis, kompetensi mata kuliah, indikator kompetensi, pokok bahasan/topik, strategi pembelajaran, media dan alat, evaluasi, estimasi waktu dan kepastakaan.

Perencanaan pengajaran yang dipersiapkan dosen pada dasarnya berfungsi : (1) menentukan arah kegiatan pembelajaran, (2) memberi isi dan makna tujuan, (3) menentukan cara bagaimana mencapai tujuan yang ditetapkan, dan (4) mengukur seberapa jauh tujuan itu telah tercapai dan tindakan apa yang harus dilakukan apabila tujuan belum tercapai.

Langkah-langkah pengembangan SAP

a. Mengkaji silabus

Kompetensi Dasar (KD) dapat dicapai melalui kegiatan mahasiswa yang secara umum telah dituliskan dalam silabus,

- yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Kegiatan inilah yang harus dirinci lebih lanjut di dalam SAP dalam bentuk langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dosen dalam pembelajaran.
- b. Mengidentifikasi materi pembelajaran
 Mengidentifikasi materi pembelajaran, diantaranya adalah memperhatikan potensi mahasiswa, kebermanfaatan bagi mahasiswa, sesuai atau relevan dengan kebutuhan mahasiswa, alokasi waktu, keluasan materi pembelajaran, serta memperhatikan tingkat perkembangan intelektual, emosional, sosial, dan spiritual mahasiswa
 - c. Menentukan tujuan
 Dalam tujuan paling tidak mengandung dua aspek: *Audience* (mahasiswa) dan *Behavior* (aspek kemampuan).
 - d. Mengembangkan kegiatan pembelajaran
 Kegiatan pembelajaran dalam setiap pertemuan terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup yang didalamnya dijabarkan menjadi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.
 - e. Penjabaran jenis penilaian
 Penilaian pencapaian KD mahasiswa berdasarkan pada indikator yang telah ditentukan. Penilaian dilakukan dengan tes dan nontes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengukuran sikap, pengamatan kinerja, dan tugas produk.
 - f. Menentukan alokasi waktu
 Alokasi waktu dapat dirinci dan disesuaikan dalam SAP dengan mengacu pada alokasi waktu yang telah dicantumkan dalam silabus
 - g. Menentukan sumber belajar
 Sumber belajar adalah rujukan, objek atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
- Russel dalam Uno dan Umar mendefinisikan matematika sebagai suatu studi yang dimulai dari pengkajian bagian-bagian yang sangat dikenal menuju arah yang tidak dikenal. Arah yang dikenal itu tersusun baik (konstruktif) secara bertahap menuju arah yang rumit (kompleks) (Hamzah B. Uno dan Masri Kudrat Umar. 2009). Menurut Kline dalam Abdurahman, matematika merupakan bahasa simbolis yang ciri utamanya adalah penggunaan cara bernalar deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara berpikir induktif (Abdurahman, 2003) Sedangkan menurut Russefendi, matematika adalah ilmu/pengetahuan yang termasuk ke dalam atau mungkin yang paling padat dan tidak mendua arti. (Russefendi, 1991)
- Metode pembelajaran *Gallery Walk* atau galeri belajar merupakan salah satu metode dari pembelajaran aktif (*active learning*) yang dikenalkan oleh Melvin L. Silberman melalui bukunya berjudul "*Active Learning*, 101 cara belajar mahasiswa aktif". *Gallery walk* terdiri dari dua kata, yaitu *gallery* dan *walk*. Dalam Oxpord Dictionary, *gallery* adalah *room or building for showing works of art*, sedangkan

dalam kamus Inggris-Indonesia, *gallery* berarti serambi. Dalam Oxford Dictionary, *walk* adalah *move or go somewhere by putting one foot in front of the other on the ground, but without running*. Menurut Silberman, *Gallery Walk* atau galeri belajar adalah suatu cara untuk menilai dan mengingat apa yang telah dipelajari mahasiswa selama berlangsungnya pembelajaran. Metode ini merupakan salah satu metode dari pembelajaran aktif (*active learning*) yang mudah dipersiapkan asalkan memahami langkah-langkah metode tersebut. Metode ini memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk berkarya atau membuat karya sesuai pemahaman terhadap suatu permasalahan yang didiskusikan. Karya dapat berupa gambar atau skema. Hasil yang ditemukan pada saat diskusi kemudian diwujudkan dalam bentuk karya yang kemudian karya tersebut dipajang di dinding.

Masing-masing kelompok mempersiapkan presentator (*guide*) dan anggota lainnya berjalan menyusuri semua karya yang dipajang untuk mengamati, menilai, dan bertanya. Setelah selesai pameran galeri, kemudian dosen mempersilakan semua kelompok untuk kembali ke tempat duduk masing-masing. Pada saat itu semua kelompok diberi kesempatan untuk mengomentari hasil karya kelompok lain berupa kelebihan dan kekurangan serta saran. Hal inilah yang menjadikan metode *Gallery Walk* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif.

a. Prosedur pelaksanaan metode *Gallery Walk*

Prosedur pelaksanaan metode *Gallery Walk* adalah sebagai berikut:

- 1) Membagi mahasiswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 2 hingga 4 orang atau dapat disesuaikan dengan jumlah mahasiswa dalam kelas.
- 2) Membuat masalah dari materi yang telah dipelajari dan membagikannya pada masing-masing kelompok.
- 3) Meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan masalah yang diterima.
- 4) Memerintahkan mahasiswa untuk membuat daftar bisa berupa gambar atau skema pada kertas yang telah disiapkan berisi hasil yang didapatkan melalui diskusi, kemudian beri judul.
- 5) Masing-masing kelompok menempelkan hasil diskusi tersebut pada dinding dan menyiapkan 2 orang *guide* (presentator) untuk mempresentasikan karya yang dipajang.
- 6) Mahasiswa selain *guide* diperintahkan untuk berjalan mengamati, mencatat, bertanya, dan mengoreksi hasil karya tiap kelompok yang berbeda.
- 7) Mahasiswa kembali ke kelompok masing-masing.
- 8) Dosen mempersilakan perwakilan dari setiap kelompok untuk mengomentari hasil karya seluruh kelompok berupa kelebihan dan kekurangan serta saran.
- 9) Kelompok yang sedang dikomentari diperbolehkan

memberi tanggapan dan mempertahankan hasil kerjanya.

- 10) Dosen mengklarifikasi hasil yang kurang dan menyimpulkan semua materi yang telah dipelajari bersama.

b. Kelebihan dan kelemahan metode *Gallery Walk*

1) Kelebihan metode *Gallery Walk*

Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari penerapan metode *Gallery Walk*. Mahasiswa terbiasa membangun budaya kerjasama, terjalannya kerjasama antar individu, mahasiswa belajar menghargai dan mengapresiasi hasil temuan temannya, mengaktifkan fisik dan mental mahasiswa selama proses belajar menjadi lebih kreatif, membiasakan mahasiswa memberi dan menerima kritik, mahasiswa menjadi lebih mandiri dalam belajar.

2) Kelemahan metode *Gallery Walk*

Berikut ini adalah beberapa kelemahan dari penerapan metode *Gallery Walk* (Marini, 2012): akan mengalami ketergantuan kepada kawan jika anggota kelompok terlalu banyak dan diperlukan kecermatan dalam menialai keaktifan individu dan kelompok.

Menurut Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang

baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Sedangkan Semiawan dalam Rachmawati dan Kurniati mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Clark Moustakis dalam Munandar, psikolog humanistik yang terkemuka menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Salah satu masalah kritis dalam meneliti, mengidentifikasi, dan mengembangkan kreativitas adalah bahwa begitu banyak definisi tentang kreativitas. Berikut ini adalah definisi kreativitas berdasarkan 4P.

1) Definisi pribadi

Menurut Hulbeck tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya.

2) Definisi proses

Definisi proses yang terkenal adalah definisi Torrance tentang kreativitas yang pada dasarnya menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah, yaitu:

...the process of 1) sensing difficulties, problems, gaps in information, missing elements, something asked; 2) making guesses and formulating

hypotheses about these deficiencies; 3) evaluating and testing these guesses and hypotheses; 4) possibly revising and retesting them; and finally 5) communicating the result.

3) Definisi produk

Barron mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru.

4) Definisi press

Kategori keempat dari definisi dan pendekatan terhadap kreativitas menekankan faktor “*press*” atau “dorongan”, baik dorongan internal maupun dorongan eksternal.

Suatu metode yang digunakan untuk mengatur distribusi dari sumber-sumber yang menyediakan produk yang sama, ke tempat-tempat yang membutuhkan secara optimal. *Masalah yang berhubungan dengan penugasan optimal dari bermacam-macam sumber yang produktif atau personalia yang mempunyai tingkat efisiensi yang berbeda-beda untuk tugas-tugas yang berbeda-beda pula.*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), definisi efektif (Saptika,2008) adalah ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), sedangkan efektivitas adalah keefektifan. Menurut Mulyasa, efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari

anggota.Keefektifan SAP dilihat berdasarkan hasil observasi aktivitas mahasiswa, tes hasil belajar, dan respon mahasiswa terhadap keberlangsungan proses pembelajaran. Dalam pembahasan ini akan dijelaskan mengenai tes hasil belajar. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di jurusan tadaris matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon selama masa perkuliahan Pemrograman Linier berlangsung. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono, metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan metode yang digunakan yaitu R&D, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan Satuan Acara Perkuliahan(SAP) Matematika berkarakter dengan penerapan metode *Gallery Walk* yang mampu mengembangkan kreativitas mahasiswa. Sehingga produk yang dihasilkan berupa Satuan Acara Perkuliahan(SAP) matematika berkarakter. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*.

Dalam penentuan populasi dikenal dengan istilah populasi target dan populasi terjangkau. Populasi target menggambarkan seluruh sasaran penelitian, sementara populasi terjangkau menggambarkan sebagian dari seluruh populasi. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa tadaris matematika. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sedangkan sampel yang diambil adalah mahasiswa tadaris matematika yang sedang menempuh perkuliahan pemograman linier.

Adapun instrumen pengumpulan data untuk variabel SAP berkarakter adalah observasi dosen, tes hasil belajar, dan angket respon mahasiswa, sedangkan untuk variabel kreativitas mahasiswa adalah observasi mahasiswa.

Defiisi Konseptual

SAP berkarakter merupakan suatu rancangan yang menggambarkan prosedur pembelajaran dalam satu kali pertemuan atau lebih yang dapat mengarahkan mahasiswa pada penanaman dan pengembangan karakter serta pencapaian Kompetensi Dasar (KD). Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang individu dalam melahirkan/menciptakan karya baru baik berasal dari dorongan internal/diri sendiri ataupun dorongan eksternal/lingkungan.

Definisi Operasional

SAP berkarakter adalah skor total dari jawaban lembar validasi ahli, lembar observasi untuk dosen, tes hasil belajar mahasiswa, dan angket mahasiswa. Kreativitas adalah skor total dari jawaban hasil observasi terhadap mahasiswa selama proses pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Lembar validasi ahli digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan SAP yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli. Lembar validasi ini diserahkan bersamaan dengan rancangan SAP yang dikembangkan. Lembar observasi dosen dilakukan pada saat dosen memulai pembelajaran sampai mengakhiri pembelajaran. Lembar observasi mahasiswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tingkat kreativitas mahasiswa selama proses pembelajaran matematika menggunakan metode *Gallery Walk*. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran. Tes pada penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa pada matakuliah pemograman linier.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analisis kinerja, Antusiasme dalam belajar sudah terlihat dalam kelas ini. Namun, masih ada beberapa mahasiswa yang bungkam dan terlihat tidak semangat untuk belajar. Di waktu yang berbeda, peneliti mencoba menanyakan kepada salah satu dari mereka yang terlihat bungkam saat pembelajaran

matematika. Mahasiswa yang bersangkutan menyampaikan bahwa sering merasa tegang saat pelajaran matematika, dirinya mengakui tidak mempunyai alasan khusus, padahal sebenarnya dosen yang bersangkutan sangat baik dan membimbing semuanya dalam belajar matematika. Berdasarkan hasil observasi secara keseluruhan, peneliti melihat bahwa belum semua mahasiswa terlibat dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dosen hendaknya memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada semua mahasiswanya untuk terlibat dalam proses pembelajaran, agar mahasiswa dapat memperoleh hal yang lebih banyak dari biasanya.

Analisis kebutuhan, dari hasil dilapangan mengindikasikan bahwa setiap mahasiswa memiliki kemampuan dalam berkreasi, tentunya tidak terlepas dari kesempatan, bimbingan dan arahan dari seorang dosen. Dengan modal seperti ini, bukan hal mustahil apabila pembelajaran matematika didesain untuk menghasilkan sebuah karya hasil belajar.

Desain, Data yang didapatkan pada proses analisis menjadi bahan untuk membuat desain SAP matematika berkarakter. Peneliti akan membuat SAP berdasarkan kurikulum 2013 maka langkah awal yang dilakukan adalah mempelajari format SAP kurikulum 2013, menentukan materi, menentukan metode yang tepat sesuai dengan materi yang dipilih dan karakter yang akan dikembangkan.

Development, Hasil desain SAP tersebut kemudian direalisasikan dalam bentuk SAP jadi dan lembar validasi untuk mengukur kesesuaian SAP dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun aspek penilaian untuk SAP adalah perumusan tujuan pembelajaran, isi yang disajikan, bahasa, dan waktu. Selain itu, dibuat pula instrumen untuk mengukur kinerja SAP tersebut, yaitu lembar observasi mahasiswa, lembar observasi dosen, tes hasil belajar.

Implementation, setelah SAP ini dikatakan layak dengan beberapa validasi selanjutnya SAP yang dianggap layak ini diujicobakan pada beberapa mahasiswa sebagai instrumen untuk menilai karakter kreativitas mahasiswa.

Evaluation, Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti memperhatikan karakter mahasiswa khususnya karakter kreativitas, hal ini untuk mengetahui ketercapaian indikator kreativitas mahasiswa.

Kualitas SAP matematika berkarakter dikatakan baik jika memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kriteria kevalidan diperoleh dari hasil penilaian pada lembar validasi SAP oleh para *expert judgment*. Keefektifan SAP matematika berkarakter diperoleh dari hasil observasi aktivitas mahasiswa, tes hasil belajar, dan respon mahasiswa terhadap keberlangsungan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi aktifitas mahasiswa, diketahui sebesar 70,27% mahasiswa menunjukkan kreativitas yang sangat baik dan 29,73% mahasiswa menunjukkan kreativitas yang baik. Sedangkan dari perhitungan secara keseluruhan diperoleh skor rata-rata sebesar 4,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, SAP matematika berkarakter dengan penerapan metode *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dengan sangat baik.

Dari hasil perhitungan tes diketahui sebesar 78,95% mahasiswa dinyatakan "melanjutkan" dan 21,05% dinyatakan remedial. Dengan demikian, SAP matematika berkarakter dengan penerapan metode *Gallery Walk* dapat membantu mahasiswa pada penguasaan kompetensi dasar (KD).

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon pada indikator membangkitkan motivasi dan minat belajar diperoleh untuk kategori sangat setuju yaitu sebesar 37,73%, setuju 51,11%, tidak tahu 6,93%, tidak setuju 4,23%, dan sangat tidak setuju 0%. Pada indikator Memberikan kesempatan untuk mewujudkan hasil karya diperoleh hasil untuk kategori sangat setuju yaitu sebesar 43,72%, setuju 49,18%, tidak tahu 5,46%, tidak setuju 1,64%, dan sangat tidak setuju 0%, sedangkan presentase skor rata-rata respon mahasiswa terhadap pernyataan pada indikator 2 adalah sebesar 77,28% yang berarti memiliki interpretasi kuat. Sedangkan pada indikator

membangkitkan keinginan mahasiswa untuk belajar lebih lanjut dan melakukan inovasidiperoleh untuk kategori sangat setuju yaitu sebesar 48,93%, setuju 44,54%, tidak tahu 5,94%, tidak setuju 0,59%, dan sangat tidak setuju 0%, sedangkan presentase skor rata-rata respon mahasiswa terhadap pernyataan pada indikator 3 adalah sebesar 81,27 yang berarti memiliki interpretasi sangat kuat.

Pembahasan

Hasil observasi keterlaksanaan kegiatan dosen dalam menerapkan SAP matematika berkarakter memperoleh skor rata-rata sebesar 3,70 dan termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa SAP matematika berkarakter ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi kreativitas mahasiswa yaitu sebesar 70,27% mahasiswa menunjukkan kreativitas yang sangat baik dan 29,73% mahasiswa menunjukkan kreativitas yang baik. Sedangkan dari perhitungan secara keseluruhan diperoleh skor rata-rata sebesar 4,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa SAP matematika berkarakter dengan penerapan metode *Gallery Walk* mendukung pencapaian karakter kreativitas mahasiswa dengan sangat baik.

Perolehan hasil tes belajar secara klasikal yaitu sebesar 78,95% mahasiswa dinyatakan melanjutkan pada KD berikutnya dan 21,05% dinyatakan remedial. Hasil ini menunjukkan bahwa SAP

matematika berkarakter membantu mahasiswa dalam pencapaian kompetensi dasar. Hasil dari jawaban angket respon mahasiswa menunjukkan respon positif terhadap penerapan metode *Gallery Walk* dalam pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh dari jawaban mahasiswa terhadap angket yang diberikan, yaitu diperoleh skor rata-rata mahasiswa terhadap pernyataan pada indikator 1 sebesar 70,20% sehingga termasuk dalam kriteria kuat, terhadap pernyataan pada indikator 2 sebesar 77,28% sehingga termasuk dalam kriteria kuat, dan terhadap pernyataan pada indikator 3 sebesar 81,27% sehingga termasuk dalam kategori sangat kuat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Gallery Walk* dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar mahasiswa, memberikan kesempatan untuk mewujudkan hasil karya, dan membangkitkan keinginan mahasiswa untuk belajar lebih lanjut dan melakukan inovasi dalam belajar matematika.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pada tahap pengembangan, peneliti mengajukan hasil desain SAP matematika berkarakter kepada 3 orang ahli teman sejawat sesama dosen yaitu dalam bidang pengelolaan pembelajaran, psikologi, dan materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa SAP matematika berkarakter mendapatkan penilaian sangat baik dari ketiga ahli tersebut dan dapat diimplementasikan dalam proses

pembelajaran. Hasil implementasi kemudian dikaji untuk mengetahui terpenuhi tidaknya kriteria SAP yang baik, mencakup kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Hasil uji coba SAP matematika berkarakter menunjukkan kriteria kepraktisan diperoleh berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan kegiatan dosen dalam menerapkan SAP matematika berkarakter dan skor rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 3,70 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Selanjutnya, untuk kriteria keefektifan diperoleh berdasarkan 3 hal, yaitu hasil observasi kreativitas mahasiswa, tes hasil belajar, dan angket respon mahasiswa. Hasil observasi kreativitas yaitu sebesar 70,27% mahasiswa menunjukkan kreativitas yang sangat baik dan 29,73% mahasiswa menunjukkan kreativitas yang baik. Sedangkan dari perhitungan secara keseluruhan diperoleh skor rata-rata sebesar 4,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian, dari tes hasil belajar diperoleh sebesar 78,95% mahasiswa dinyatakan "melanjutkan" pada KD berikutnya dan 21,05% dinyatakan "remedial". Sedangkan dari angket respon mahasiswa diketahui bahwa mahasiswa memberikan respon yang baik terhadap penerapan SAP matematika berkarak

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Dosen menjadi salah satu perantara mahasiswa dalam

memperoleh ilmu, maka hendaknya setiap dosen selalu sedia sebuah rancangan pembelajaran atau SAP sebelum esoknya mengajar. SAP bukan hanya dimaknai sebagai lembar kertas yang tidak banyak memiliki arti, namun SAP menjadi gambaran dari pandangan dan harapan seorang dosen terhadap kebaikan untuk mahasiswanya.

2. Setiap dosen mampu mengolah dan menghasilkan sebuah SAP, maka mulailah untuk terbiasa membuat SAP yang mengarahkan kepada sebanyak mungkin karakter yang ingin dicapai oleh mahasiswanya, tentunya dengan memperhatikan materi dan penggunaan metode, serta ketersediaan waktu. Belajar akan menjadi berbeda apabila sebelumnya dosen telah sematang mungkin mempersiapkan bahan untuk diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prasetya. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Bull, Victoria (Ed). 2008. *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. Ed ke-4. New York: Oxpord University Press
- Chatib, Munif. 2009. *Kampusnya Manusia*. Cetakan V. Bandung: Kaifa
- Departemen Agama RI. 2011. *Al-Hikmah: Al-Quran dan Terjemahnya*. Bandung: CV. Penerbit Diponegoro
- Echols, John M dan Hassan Shadily. 1995. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Hadits, Daarul. 1994. *Shahih Muslim Syarh Ann-Nawawi Al-Majlidu Ar-Roobi'*. Al-Qohiroh
- Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik. 2014. *Matematika SMA/MA SMK/MAK Kelas XI Semester 2*. Jakarta
- Hasan, M.Iqbal. 2012. *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Kartono, Kartini. 1990. *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung: CV. Mandar Maju
- Mahmudi, Ali. 2011. *Mengembangkan Karakter Mahasiswa Melalui Pembelajaran Matematika*. Makalah Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan, dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta, 14 Mei 2011
- Majid, Abdul. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

- Mandiri, Fokusindo. 2012. *Undang-undang SISDIKNAS*. Bandung
- Mulyasa, E. 2011. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Cetakan 3. Jakarta: Rineka Cipta
- Nazir, Moh. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nasehuddien, Toto Syatori. 2011. *Metodologi Penelitian: Sebuah Pengantar*. Cirebon: Nurjati Press
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ruseffendi, E.T. 1991. *Pengantar Kepada Membantu Dosen Mengembangkan Kompetensinya dalam Mengajarkan Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cetakan 10. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Saptika, Andarini dan Rizal Amarullah. 2012. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Multazam Mulia Utama
- Silberman, Melvin. L. 2006. *Active Learning: 101 Cara Belajar Mahasiswa Aktif*. Cetakan III (Edisi Revisi). Bandung: Nusamedia
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Surapranata, Sumarna. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Implementasi Hasil Tes*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran, Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Uno, Hamzah B. dan Masri Kudrat Umar. 2009. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Warsono, dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif, Teori dan Asesmen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset

