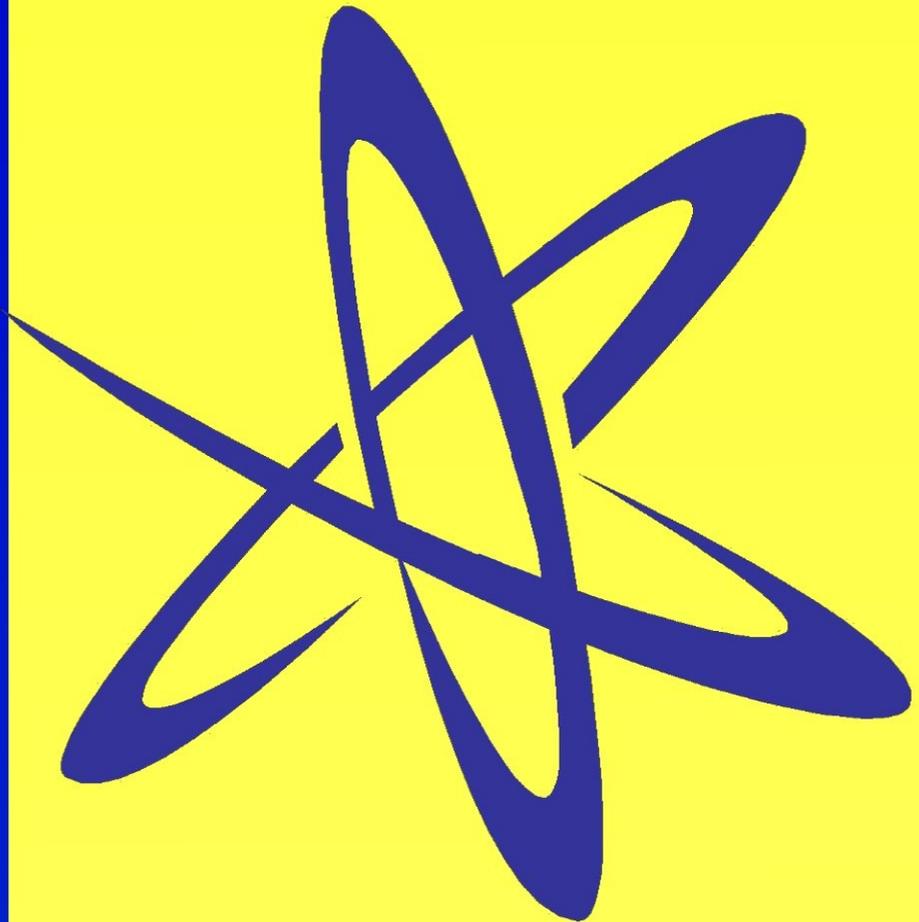


ISSN : 1979-6110

Jurnal Teknologi Pendidikan

Teknodidaktika



Teknodidaktika	Vol 04	No. 03	Hal. 1 - 108	Padang Maret 2015	ISSN 1979-6110
----------------	-----------	-----------	-----------------	-------------------------	-------------------

Diterbitkan oleh : Program Studi Teknologi Pendidikan
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI PADANG

TEKNODIDAKDIKA

JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN

JURNAL TP Pascasarjana UNP

Pelindung :

Rektor Universitas Negeri Padang
Penanggung Jawab:
Direktur Prgram Pascasarjana UNP

Ketua Dewan Penyunting:

Jasrial

Wakil Ketua Dewan Penyunting:

Darmansyah

Sekretaris Dewan Penyunting:

Ramalis Hakim

Penyunting Ahli:

Mukhlas Samani
(Universitas Negeri Surabaya)

Abizar

(Universitas Negeri Padang)

Mohd. Ansyar

(Universitas Negeri Padang)

Z. Mawardi Effendi
(Universitas Negeri Padang)

Gusril

(Universitas Negeri Padang)

Suminto A. Sayuthi

(Universitas Negeri Yogyakarta)

Bustari Muchtar

(Universitas Negeri Padang)

Sukamto

(Universitas Negeri Yogyakarta)

Sutjipto

(Universitas Negeri Jakarta)

Wayan Santiase

(Universitas Pendidikan Ganesha Bali)

I Nyoman Sudana Degeng
(Universitas Negeri Malang)

Penyunting Pelaksana:

Jasrial

Nurtain

Indrati Kusumaningrum

Elisna

Ungsi Antara Oku Marmai

Darmansyah

Ramalis Hakim

Ridwan

Pelaksana Tata Usaha:

Uun Mulyana

Zulhamidi

Syafril

Yunasri B.

Bambang S.

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:
Pascasarjana Universitas Negeri Padang
(UNP) Jl. Hamka UNP Air Tawar Padang
Telp. (0751) - 51147, 445087
Fax. (0751) – 445087
E-mail : tp_ppsunp@yahoo.co.id.

Dewan penyunting menerima artikel yang belum diterbitkan dalam media lain, untuk selanjutnya dievaluasi dan disunting

Terbit dua kali setahun pada
bulan April dan Oktober

Diterbitkan oleh:
Pascasarjana
Universitas Negeri Padang

TEKNODIDAKDIKA

JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN

JURNAL TP Pascasarjana UNP

Daftar Isi Edisi Ini

Darmansyah:

Pengembangan Model Pembelajaran
Advance Organizer Berbasis Kartun
Humor..... (hal 1-20)

Edrianto :

Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran
Agama Islam Dalam Penyelenggaraan
Jenazah Melalui Model Pembelajaran
Kelompok Siswa Kelas Xi.2 IPA SMA
Negeri 2 Painan (hal 21-32)

Hasniyeti :

Kontribusi Kecerdasan Emosional Dan
Kompetensi Profesional Terhadap Kinerja
Guru Bahasa Inggris Sma Negeri Di
Kabupaten Pesisir Selatan.....(hal 33-46)

Munah Rahmawati :

Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar
Siswa Menggunakan Metode Demonstrasi
Dalam Mata Pelajaran Sanitasi Hygiene Kelas
X Jasa Boga Smkn 3 Kota
Solok.....(hal 47- 55)

Siti Fatimah:

Pemahaman Guru-Guru Ips Kota Padang
Terhadap “*Team Teaching*” Dalam
Pembelajaran Ips Terpadu.....(hal 56- 75)

Trismawati:

Pengalaman Siswa Kelas Viii.3 Smp
Negeri 9 Padang Menggunakan Teknik
Pemetaan Pikiran.....(hal 76 -86)

Yendra:

Pengaruh Latihan Interval *One Post* dan
Multi Post Terhadap Kemampuan
dayatahan *An-Aerob* Wasit Sepakbola Kota
Padang.....(hal 87-98)

Yusri Erdi:

Pengaruh Model Pembelajaran Pemecahan
Masalah dan Pengetahuan Awal Terhadap
Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V
SD Negeri 001 Paranap Kabupaten Indragiri
Hulu.....(hal 99-108)

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ADVANCE ORGANIZER BERBASIS KARTUN HUMOR

Darmansyah
Darmansyah2013tp
Universitas Negeri Padang

Abstract

Based on the results of the learning experience so far is only visible from the student's ability to memorize the course material. They do not understand the details of the material which has been given a good lecturer. Development of advance organizer learning model based-humor cartoon aims to produce an effective learning model, innovative and fun for students to improve the quality of instruction. This study uses a model development AIDM (Alternative Instructional Design Models) with the subject and location in Post Graduated Programm Padang State University. Data were collected by interview; observation and documentation were analyzed with descriptive quantitative and qualitative techniques. After going through the process of designing, development and evaluation by expert validation of this model had a good degree of validity. Based on initial implementation stated that some modeling exercises and character education in schools conducted by using images of humor cartoon as a medium that shows an excellent level of practicality. The effectiveness of the product revealed that this model shows some increasing of motivation and learning outcome.

Kata Kunci : Model, advance, Organizer, Kartun, Humor

Pendahuluan

Sejak lahirnya UU No. 20 tahun 2003) telah terjadi perubahan paradigma dalam pembelajarn. Pendekatan pembelajaran TCL (*Teacher Centred Learning*) yang sudah digunakan bertahun-tahun berubah menjadi SCL (*Student Centred Learning*). Perubahan paradigma ini berimplikasi terhadap

sistem pembelajaran di dalam kelas. Pendidik (guru atau dosen) yang selama ini menjadi satu-satunya sumber belajar, bergeser fungsinya menjadi seorang fasilitator pembelajaran. Metode yang sebelumnya paling banyak diterapkan dalam bentuk ceramah, kini tidak lagi sepenuhnya menjadi andalan guru dalam menstransfer

pengetahuan. Aktivitas belajar lebih banyak diserahkan kepada peserta didik. Peserta didiklah yang paling menentukan aktivitas apa saja yang dilakukan dalam mendapatkan pengalaman belajar.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di ruang kuliah pada dasarnya adalah kegiatan pembelajaran yang bertujuan agar mahasiswa memiliki capaian hasil belajar terbaik sesuai kemampuannya. Indikator utama yang menggambarkan keberhasilan mahasiswa dalam belajar adalah hasil belajar. Namun hasil belajar yang mereka capai lebih banyak bersifat kognitif tingkat rendah. Dalam proses pembelajaran, aktivitas dan kreativitas mahasiswa sangat rendah. Jika diberi kesempatan bertanya, tidak banyak mahasiswa yang mengajukan pertanyaan. Kemampuan menjawab pertanyaan juga kurang baik, terutama dalam memberikan landasan dan contoh praktis terkait dengan materi yang diajarkan. Tugas-tugas yang diselesaikan dengan sering tidak memenuhi standar minimal yang ditetapkan.

Berdasarkan pengalaman selama ini hasil pembelajaran hanya terlihat dari kemampuan mahasiswa menghafal materi kuliah. Mereka tidak memahami secara rinci dari materi yang telah diberikan dosen secara baik. Pembelajaran dengan model ini belum memberdayakan seluruh potensi peserta didik sehingga sebagian besar mahasiswa belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya.

Mahasiswa beranggapan bahwa mata kuliah pengelolaan sumber belajar merupakan materi hafalan yang sulit di pahami. Kurang tersedianya sumber belajar juga menyebabkan rendahnya tingkat pemahaman dan mereka hanya mampu mempelajari dengan cara menghafal fakta, konsep, teori, dan gagasan pada tingkat ingatan, tetapi belum dapat menggunakannya secara efektif dalam pemecahan masalah sehari-hari, terutama bagaimana mendesain, mengembangkan dan mengelola pusat-pusat sumber belajar yang ada di lembaga pendidikan.

Model pembelajaran yang selama ini diterapkan dalam mata kuliah pengelolaan sumber belajar di program studi teknologi pendidikan adalah model pembelajaran langsung berupa penggunaan metode ceramah dengan menyediakan sumber seadanya. Model ini merupakan pembelajaran yang menekankan penerangan dan penuturan secara lisan di depan kelas. Penggunaan media seadanya dan jika diperlukan adanya diskusi, maka diskusi juga kurang menarik, karena para mahasiswa tidak memiliki schemata yang baik tentang mata kuliah ini. Dampak dari beberapa masalah dalam pembelajaran tersebut adalah hasil belajar yang diperoleh mahasiswa telatif banyak yang tidak mencapai nilai optimal yang memuaskan.

Setelah melakukan beberapa diskusi dengan para mahasiswa terungkap bahwa model pembelajaran yang diterapkan kurang tepat. Kurang menariknya pembelajaran dalam mata kuliah ini

disebabkan karena penggunaan model yang tidak kreatif. Mahasiswa sulit mendapatkan bahan ajar yang berkualitas karena terbatasnya penyediaan sumber belajar untuk mendukung mata kuliah ini. Ketika mahasiswa diberi tugas bacaan, mereka mengalami kesulitan mencari sumber bacaan yang tersedia di perpustakaan.

Memilih model pembelajaran terbaik yang mampu menarik serta mampu membangkitkan semangat mahasiswa untuk belajar, tentunya akan mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Setelah memilih model pembelajaran yang tepat tentunya diperlukan perencanaan yang sistematis dari dosen yang membuat bagaimana mengelola proses pembelajaran agar bermakna bagi para mahasiswa. Bagian akhir dari semua proses itu adalah melakukan evaluasi yang sesuai karakteristik materi dan tujuan yang ingin dicapai.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah model pembelajaran *advance organizer* yang dikembangkan oleh Ausubel (Joyce dan Weil, 1992). Model pembelajaran *Advance Organizer* merupakan suatu cara belajar untuk memperoleh pengetahuan baru yang dikaitkan dengan pengetahuan yang telah ada pada pembelajaran. *Advance organizer* adalah suatu rencana pembelajaran yang digunakan untuk menguatkan struktur kognitif peserta didik ketika mempelajari konsep, prinsip, fakta dan prosedur serta informasi baru. Model pembelajaran ini juga memberikan petunjuk bagaimana

sebaiknya pengetahuan itu disusun serta dipahami dengan benar. *Advance organizer* merupakan suatu model pembelajaran untuk menyiapkan peserta didik melihat kebermaknaan pengetahuan yang akan dipelajari dan menghubungkan dengan konsep yang sudah dimiliki (Hansiswany, 2000).

Pembelajaran menggunakan *advance organizer* dapat membuat belajar bersifat hafalan menjadi bermakna dengan cara menjelaskan hubungan konsep baru dengan konsep relevan yang ada dalam struktur kognitif, agar mahasiswa dapat memahami konsep lebih efektif dan efisien. Proses belajar tidak sekedar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, namun berusaha menghubungkan konsep-konsep itu untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan mudah diingat.

Model pembelajaran *advance organizer* penting dalam perkuliahan di Pascasarjana. Sebagaimana diketahui untuk level pascasarjana, perkuliahan bukan lagi menggunakan teori seperti di S1, melainkan menguji teori. Pengujian teori membutuhkan penalaran yang kuat dalam memberikan alasan-alasan yang rasional dari sisi pengetahuan. Karena itu proses perkuliahan harus diupayakan agar mahasiswa mendapat pengalaman belajar yang bermakna. Model pembelajaran *advance organizer* memiliki karakteristik yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Bahkan jika direncanakan dengan baik, model

pembelajaran *advance organizer* dapat dikembangkan untuk mata kuliannya di lingkungan pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Kemudahan dalam mengingat juga dapat menjadi lebih optimal jika dibantu dengan media yang memiliki afimatif tinggi. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media dengan afirmasi sangat baik. Salah satu media yang dapat digunakan kartun humor. Kartun humor memiliki daya afirmatif tinggi karena kejenakaannya, ketidakmasukakalannya, keanehannya, dan lain sebagainya.

Gambar yang menarik, lucu, memiliki ciri khas dan disukai seperti kartun humor itu, akan sangat mendukung proses afirmatif dalam mengenal dan mengingat informasi baru. Internalisasi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang mengkristal menjadi kompetensi akan lebih mudah berasimilasi dengan pengetahuan awal dan dengan cepat terjadi proses akomodasi pengetahuan baru yang masuk ke memori jangka panjang. Informasi baru yang masuk ke memori jangka panjang akan tersimpan dalam waktu lama akan mudah diingat kembali jika selama proses penyimpanannya menggunakan gambar-gambar yang berafirmasi tinggi seperti gambar kartun. Intinya jika ingat gambar kartun humornya, maka otak memorinya terpicu dan terpacu untuk cepat mengingat pesan yang terkandung dalam gambar afirmatif itu (Darmansyah:2014).

Penelitian ini akan mengungkapkan efektivitas dari penerapan model pembelajaran *Advance Organizer* Berbasis Kartun Humor terhadap hasil belajar mata kuliah Pengembangan Sumber Belajar. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan model pembelajaran model pembelajaran *Advance Organizer* berbasis kartun humor yang valid, praktis dan efektif berbasis kartun humor dalam mata kuliah pengembangan sumber belajar?

Metode

Pengembangan model pembelajaran ini menggunakan AIDM (*Alterntive Instractional Design Model*) yang dikembangkan berdasarkan Teori Elaborasi oleh Reigeluth (1999) pada level mikro. Model pengembangan ini diadopsi dan diadaptasi dari Rasmussen & Shivers (2006) dimulai dengan tahapan analisis bergerak ke perencanaan evaluasi. Pengembangan model pembelajaran menggunakan AIDM memiliki empat langkah utama (1) *Analysis Stage*, (2) *Evaluation Planning Stage*, (3) *Concurent Design Stage* (4) *Implementation Stage*. Subjek ujicoba adalah mahasiswa semester 3 Pascasarjana UNP tahun 2014 dalam mata kuliah Pengelolaan Sumber Belajar. Uji validitas produk dilaksanakan dengan uji ahli menggunakan lembar validasi. Uji praktikalitas dilaksanakan dalam bentuk kemudahan keterpakaian oleh dosen dan guru menggunakan lembar angket/koesioner. Uji efektivitas

dilihat dari hasil belajar menggunakan test hasil belajar.

Hasil Pengembangan dan Pembahasan

Analisis kebutuhan (Need Analysis) terdiri dari 5 (lima) komponen penting yaitu (1) analisis masalah, (2) analisis tujuan, (3) analisis konteks, (4) analisis peserta didik, dan (5) analisis konten/kurikulum.

Analisis Masalah

Kelangkaan buku referensi tersebut berdampak terhadap keberhasilan pembelajaran. Mahasiswa kurang memiliki wawasan tentang mata Pengembangan Pusat Sumber Belajar. Kekurangan wawasan tersebut berdampak terhadap proses pembelajaran. Diskusi yang dilaksanakan di dalam kelas kurang menarik karena mahasiswa tidak memiliki schemata yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran. Mereka kehabisan bahan dalam menjawab pertanyaan dari rekan-rekannya karena tidak memiliki pengetahuan awal yang cukup untuk mengelaborasi berbagai masalah yang muncul ketika diskusi berlangsung. Menggunakan sumber belajar online juga terkadang sulit didapat karena terbatasnya waktu dan kesempatan untuk menelusuri bahan ajar di internet.

Bahan ajar yang tersedia di Indonesia memang masih sangat minim. Buku tentang pengembangan PSB relatif masih sangat terbatas. Keterbatasan sumber belajar sudah sejak lama dirasakan karena buku-

buku referensi yang beredar di pasaran atau yang tersedia di toko buku masih sangat terbatas bahkan dapat dikatakan langka. Sumber belajar yang kurang mendukung terutama dalam mata kuliah pengembangan PSB ini, menyulitkan mahasiswa memahami konsep dan prinsip yang seharusnya dialami. Pada akhirnya capaian hasil belajar yang diperoleh mahasiswa tidak optimal.

Analisis Tujuan

Analisis tujuan dimaksudkan adalah untuk melihat secara mendalam tentang tujuan mata kuliah Pengembangan Pusat Sumber Belajar. Sesuai dengan kebutuhan untuk melayani keberagaman cara dan gaya belajar peserta didik dan membantu pendidik dalam merancang dan menyediakan berbagai macam sumber belajar maka tujuan PSB adalah mengembangkan sebuah lembaga untuk membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar secara maksimal dan melembaga. Intinya, PSB diharapkan menjadi bagian yang terintegrasi dalam sistem sekolah atau perguruan tinggi.

Analisis Mahasiswa

Analisis mahasiswa terkait dengan gaya belajar, yakni bagaimana mahasiswa belajar. Hasil observasi mahasiswa menunjukkan bahwa memiliki kreativitas tinggi yang terlihat dari hasil karya siswa yang diserahkan berbentuk tugas dengan menggunakan berbagai

ilustrasi yang menarik berupa gambar-gambar yang sesuai dengan informasi yang disajikan.

Analisis mahasiswa terdiri dari 3 (tiga) indikator yaitu (1) gaya belajar, (2) motivasi belajar, (3) kebiasaan belajar. Khusus untuk gaya belajar memiliki subindikator gaya visual, auditory, dan kinestetik. Setelah dilakukan wawancara dengan para mahasiswa semester III PPs UNP pada minggu pertama November 2014, diperoleh informasi bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki kecenderungan gaya belajar visual. Hal ini terlihat dari kesenangan mereka belajar dengan menggunakan gambar setiap menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Selain itu mereka juga senang dan lebih mudah memahami pembelajaran jika dosen menjelaskan dengan cara memperagakan melalui contoh-contoh konkrit. Meski tidak terlalu banyak jumlahnya, tapi terungkap juga dari wawancara dengan mahasiswa bahwa mereka memiliki kegemaran membaca yang baik. Berdasarkan beberapa indikasi tersebut dapat disimpulkan bahwa di dalam kelas ini sebagian besar mahasiswa memiliki kecenderungan gaya belajar visual.

Selanjutnya terungkap pula sebagian mahasiswa juga memiliki kecenderungan lebih mudah paham materi pelajaran jika diikuti dengan pemberian tugas. Mereka yang jumlahnya tidak terlalu banyak ini, umumnya senang olah raga, gembira jika diajak dosen untuk melakukan pekerjaan yang menghasilkan produk. Menyukai kegiatan bermain peran, kunjungan wisata, lebih

menyukai pelajaran praktek ketimbang teori. Beberapa karakteristik dari gaya belajar kinestetik, yaitu menyukai kegiatan aktif, baik sosial maupun olahraga, seperti menari dan lintas alam; memiliki aktivitas kreatif seperti kerajinan tangan, berkebun, menari, berolahraga; berbicara agak lambat; dalam keadaan diam selalu merasa gelisah; tidak bisa duduk tenang, dan suka melakukan urusan seraya mengerjakan sesuatu. Ciri-ciri tersebut ada juga terdapat dalam beberapa mahasiswa.

Hasil analisis kebutuhan terhadap motivasi belajar mengungkapkan bahwa umumnya mereka belajar karena adanya keinginan untuk berhasil lebih cepat. Mereka dapat melaksanakan tugas-tugas dengan baik, meski terkadang juga memerlukan arahan dari dosen. Selain itu juga dapat dinyatakan bahwa mahasiswa melaksanakan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Tugas-tugas yang dilaksanakan secara on-line atau berbasis web, ternyata dapat mereka selesaikan dengan baik dan tepat waktu. Hal ini terlihat dari tanggal dan jam pengiriman serta penerimaan oleh dosen pengampu sebagian besar tepat waktu.

Umumnya mahasiswa memiliki kebiasaan belajar yang relatif baik. Mereka telah terbiasa mengulang pembelajaran di rumah pada sore dan malam hari. Mengerjakan tugas telah menjadi kebiasaan mahasiswa di prodi ini, karena mereka tidak perlu dipaksa lagi untuk mengerjakan suatu pekerjaan. Mereka umumnya

melaksanakan pekerjaannya dengan penuh kesadaran. Tentu saja kebiasaan ini dapat dicapai dengan baik karena adanya perhatian dan pengarahan dari dosen. Selain itu juga belajar di level S2 seperti di Prodi Teknologi Pendidikan merupakan level orang dewasa, maka tidak perlu penekanan dan pengarahan yang dominan dari dosen, karena mahasiswa sudah memiliki kesadaran yang tinggi dalam proses pembelajaran.

Kebiasaan belajar yang lain yang dianggap membantu mahasiswa dalam meraih keberhasilan belajar adalah menyiapkan pembelajaran yang akan diikuti besok hari. Persiapan yang baik untuk pelajaran besok akan membantu mahasiswa mengingat dan mengulang pelajaran yang berfungsi sebagai penambah daya ingat pembelajaran. Sebagian besar mahasiswa telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sangat baik. Umumnya mereka melaksanakan pengulangan pembelajaran di rumah sesuai dengan kesepakatan yang dibuat bersama dosen (kontrak kuliah)

Hasil analisis terhadap kebiasaan belajar mahasiswa ini merupakan modal utama dalam mendisain model pembelajaran. Pengembangan Model Pembelajaran *Advance Organizer* Berbasis Kartun Humor ini membutuhkan adanya kebiasaan belajar yang baik bagi mahasiswa. Artinya hasil analisis terhadap kebiasaan belajar sangat mendukung terlaksananya Pengembangan Model Pembelajaran *Advance Organizer* Berbasis Kartun

Humor dalam Mata Kuliah Pengembangan Sumber Belajar

Desain Model Pembelajaran Advance Organizer

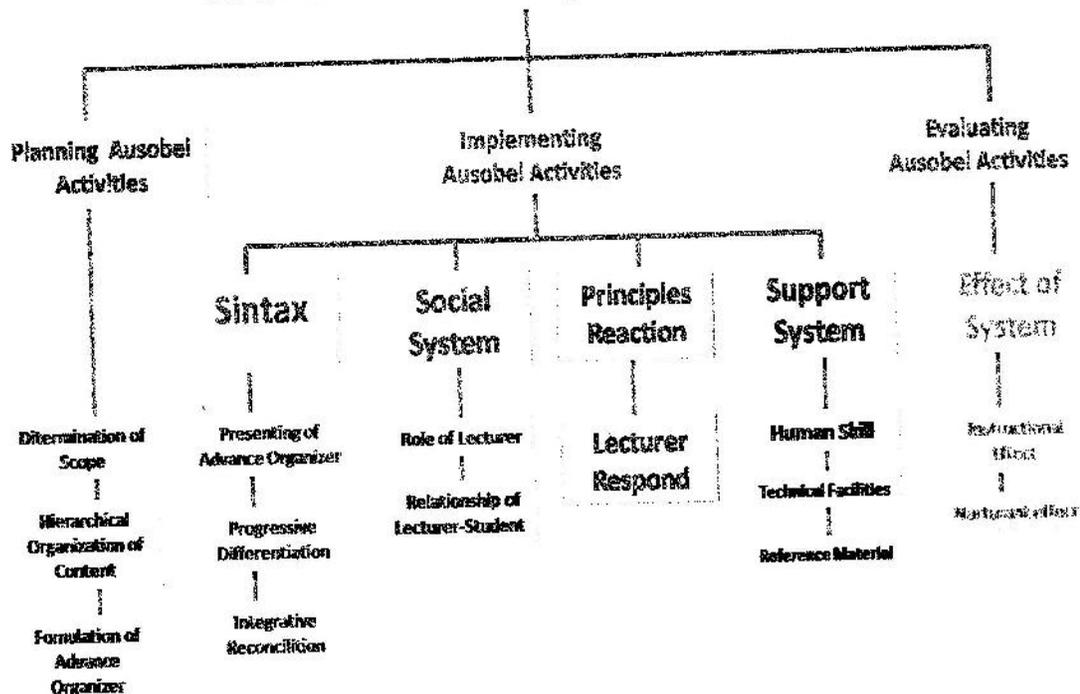
Pengembangan Model Pembelajaran *Advance Organizer* Berbasis Kartun Humor merupakan penerapan penggunaan media kartun humor sebagai penyaji informasi sebelum pembelajaran dilaksanakan untuk mengatur dan menafsirkan informasi baru. Sebagaimana terungkap dalam analisis konteks bahwa sarana dan prasana pendukung yang kurang memadai menyebabkan mahasiswa kurang siap memasuki pembelajaran. Internalisasi pengetahuan sulit terjadi secara optimal, disebabkan mahasiswa kurang memiliki skemata untuk mendukung asimilasi dengan pengetahuan baru.

Pengembangan Model Pembelajaran *Advance Organizer* Berbasis Kartun Humor lebih mengedepankan penggunaan kartun humor sebagai pengembangan utamanya. Sementara model pembelajaran mengadopsi model *Advance Organizer* yang dikembangkan Reigeluth. Secara konseptual model desain yang dikembangkan digambarkan seperti skema berikut:

Berdasarkan gambar 1 di atas desain model pembelajaran *Advance Organizer* ada tiga kegiatan utama dalam pembelajaran yaitu (1) kegiatan perencanaan, (2) kegiatan pengimplemetasian, dan (3) kegiatan pengevaluasian. Uraian selanjutnya langsung masuk pada inti kegiatan yang dilaksanakan dalam

pengembangan model pembelajaran *Advance Organizer* yang dilaksanakan dalam penelitian ini.

Struktur Advance Organizer Model



Gambar 1. Pengembangan dari Model Ausobel

1. Perencanaan

Dalam kegiatan perencanaan dilaksanakan tiga kegiatan yaitu menentukan skop pembelajaran, menentukan hirarkhi konten, merumuskan *advance organizer*.

a. Menentukan Skop Pembelajaran

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan terhadap konten dan waktu yang tersedia dalam untuk penelitian ini, maka dipilih topik yang menjadi objek penelitian ini adalah bagian akhir (setengah semester kedua). Pilihan ini dimaksudkan agar dapat menyesuaikan dengan waktu ujicoba

dalam implementasi awal model yang dikembangkan. Empat topik terakhir yang dijadikan sebagai objek pengembangan model pembelajaran *Advance Organizer* adalah sebagai berikut:

- 1) Model PSB di Perguruan Tinggi, Model PSB di Sekolah.
- 2) Pengembangan Sistem Pembelajaran, Pengembangan Multimedia Pembelajaran, Pelayanan Kebutuhan Sumber Belajar, Prinsip Manajemen PSB.

- 3) Pengelola PSB dan Tenaga Pelaksana Operasional PSB dan menyusun rencana pengelolaan PSB.
 - 4) Pengembang PSB, Tugas Pokok dan Kegiatan Pengembang TP, Jenjang Jabatan dan Pangkat Pengembang TP, Posisi dan Fungsi Teknologi Pendidikan, Peluang dan Tantangan Pengembang TP
- b. Menentukan Hirarkhi Konten
- Konten dalam mata kuliah ini sebenarnya tidak memiliki hirarkhi yang ketat sebagaimana bidang studi lainnya seperti matematika. Artinya penempatan urutan materi dapat dilakukan secara bebas tanpa ketergantungan urutan penyajian. Oleh karena itu materi yang disampaikan di atas disesuaikan dengan urutan topik yang ada dalam RPKPS (Rencana Program Kegiatan Pembelajaran Semester).
- c. Merumuskan Advance Organizer
- Perumusan *Advance Organizer* disesuaikan dengan konsep yang dikembangkan oleh Ausobel. Dengan menggunakan empat topik yang telah dijelaskan di atas, maka perumusan *Advance Organizer* adalah;
- a. Menjelaskan tujuan pembelajaran tentang topik berikut dengan menggunakan kartun;
 - a) Model PSB di Perguruan Tinggi, Model PSB di Sekolah.
 - b) Pengembangan Sistem Pembelajaran, Pengembangan Multimedia Pembelajaran, Pelayanan

Kebutuhan Sumber Belajar, Prinsip Manajemen PSB.

- c) Pengelola PSB dan Tenaga Pelaksana Operasional PSB dan menyusun rencana pengelolaan PSB.
 - d) Pengembang PSB, Tugas Pokok dan Kegiatan Pengembang TP, Jenjang Jabatan dan Pangkat Pengembang TP, Posisi dan Fungsi Teknologi Pendidikan, Peluang dan Tantangan Pengembang TP
- b. Menyajikan organizer
- c. membangkitkan kesadaran pengetahuan dan pengalaman mahasiswa yang relevan.

2. Implementasi

Kegiatan implementasi dilaksanakan dengan melaksanakan tiga kegiatan utama yaitu (1) Presenting Advance Organizer, (2) Progressive Differentiation, (3) Integrative Reconciliation. Secara lengkap implementasi dalam bentuk sintaks dijelaskan dalam Tabel 1 berikut:

a. Sintaks

Tabel 1. Sintaks Model Pembelajaran *Advance Organizer*

Tahap	Kegiatan Dosen
Tahap-1 Penyajian <i>Advance Organizer</i>	1. Menyampaikan tujuan pembelajaran

	aran	integratif
	2. Menyajikan	2. Meningkatkan
	an	kegiatan belajar
	<i>Advance</i>	(belajar menerima)
	<i>Organizer</i>	3. Melakukan
	3. Menumbuhkan	pendekatan kritis
	kesadaran	guna memperjelas
	pengetahuan dan	materi pelajaran
	pengalaman	4. Mengklarifikasi
	mahasiswa yang	
	relevan.	
Tahap-2	1. Membuat	
Penyajian bahan	organisasi secara	
pelajaran	tegas	
	2. Membuat	b. Sistem Sosial
	urutan	Sistem sosial dalam
	bahan	penelitian ini terutama dalam
	pelajaran	penyajian organizer dan
	secara	penyampaian materi, menggunakan
	logis dan	model kombinasi. Sistem sosial
	eksplisit	utama digunakan model
	3. Memelihara	pembelajaran SCL (Student Center
	suasana	Learning), dimana aktivitas
	agar	pembelajaran dilaksanakan dengan
	penuh	sepenuhnya oleh para mahasiswa
	perhatian	melalui kegiatan diskusi. Sementara
	4. Menyajikan	pada waktu tertentu juga melibatkan
	an bahan	dosen terumata dalam langkah ketiha
		penguatan struktur kognitif, melalui
		pertanyaan dan tugas-tugas pada saat
		maupun setelah pembelajaran
		berlangsung.
Tahap-3	1. Menggunakan	c. Prinsip Reaksi
Penguatan	prinsip-prinsip	Dalam rancangan penelitian
organisasi kognitif	rekonsiliasi	ini prinsip reaksi yang digunakan

adalah dengan menanggapi semua pertanyaan pada pembelajaran sedang berlangsung dengan mendekati persuasif. Memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada mahasiswa untuk memberikan tanggapan dan penjelasan dalam diskusi dan dosen hanya memberikan verifikasi terhadap masalah-masalah yang sedang didiskusikan. Kemudian prinsip reaksi ini juga dilengkapi dengan memberikan penilaian dan pengecekan terhadap tugas-tugas yang diselesaikan oleh para mahasiswa.

d. Sistem Pendukung

Sistem Pendukung menggambarkan kondisi pendukung yang diperlukan untuk mengimplementasikan model. 'Dukungan' mengacu pada persyaratan tambahan yang terkait keterampilan, kemampuan dan fasilitas teknis, ini termasuk buku, film, kit laboratorium, bahan referensi dan lain-lain. Berdasarkan kondisi lapangan keterampilan, kemampuan pendidik serta fasilitas yang ada dapat dinyatakan bahwa kondisinya sangat mendukung. Sedangkan bahan referensi yang tersedia memiliki ketersediaan yang memadai untuk mendukung terlaksananya model pembelajaran *advance organizer* ini.

C. Model Pembelajaran *Advance Organizer* yang Dikembangkan

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dijelaskan oleh dosen sesuai dengan tujuan yang tertera dalam RPKPS mata kuliah PSB.

2. Materi Pembelajaran

- a) Model PSB di Perguruan Tinggi dan Model PSB di Sekolah.
- b) Pengembangan Sistem Pembelajaran, Pengembangan Multimedia Pembelajaran, Pelayanan Kebutuhan Sumber Belajar, Prinsip Manajemen PSB.
- c) Pengelola PSB dan Tenaga Pelaksana Operasional PSB dan menyusun rencana pengelolaan PSB.
- d) Pengembang PSB, Tugas Pokok dan Kegiatan Pengembang TP, Jenjang Jabatan dan Pangkat Pengembang TP, Posisi dan Fungsi Teknologi Pendidikan, Peluang dan Tantangan Pengembang TP

3. Prosedur Pembelajaran

a. Penyajian *Advanced Organizers*

Tahap pertama, penyajian *advanced organizers* yang terdiri atas:

1) Menjelaskan Tujuan Pembelajaran

Penjelasan tujuan pembelajaran adalah suatu cara untuk memperoleh perhatian mahasiswa dan memberikan orientasi kepada mereka terhadap tujuan pembelajaran. Keduanya penting artinya untuk mempermudah belajar bermakna. Penjelasan tujuan ini juga penting bagi dosen dalam merancang pembelajarannya. Berdasarkan hasil analisis konten, dalam mata kuliah Pengembangan Pusat Sumber Belajar terdapat 11 pokok bahasan yang dibahas untuk satu

semester (lihat lampiran 1). Namun sesuai dengan ketersediaan waktu maka dalam pengembangan ini dibatasi hanya empat topik yang akan dirancang menggunakan model pembelajaran *advance organizer*.

Menyajikan Organizer

Menyajikan Organizer meliputi Identifikasi atribut-atribut tertentu dalam , memberikan contoh, menunjukkan hubungan, dan mengulang. Penyajian ini menggunakan kartun humor sebagai *advance organizer*.

Membangkitkan kesadaran pengetahuan dan pengalaman mahasiswa yang relevan

Bahan organizer itu bukan sekedar suatu uraian singkat, sederhana; bahan itu merupakan suatu gagasan dan gagasan itu sendiri harus dieksplorasi secara tepat. Bahan organizer itu juga harus dibedakan dengan bahan pendahuluan, yang berguna dalam pelajaran, tetapi hal ini bukan *advanced organizers*. Bahan *organizers* itu dibangun atas konsep-konsep pokok dan atau proposisi-proposisi dari suatu topik atau pokok bahasan. *Pertama*, *organizers* itu harus dikonstruksi sehingga siswa dapat memahami apa *organizers* itu sebenarnya, yaitu sebuah gagasan yang berbeda dan lebih bersifat inklusif daripada bahan dalam bahan belajar itu sendiri. Hal yang paling pokok dari *organizers* itu ialah bahwa *organizers* tersebut merupakan suatu tingkatan abstraksi

dan generalisasi yang lebih tinggi daripada bahan belajar itu sendiri. Tingkatan abstraksi yang lebih tinggi adalah hal yang membedakan *organizers* dengan ikhtisar pendahuluan.

Kedua, apakah *organizers* itu ekspositori atau komparatif (Mayer, 1979,1984), hal yang paling esensial dari konsep atau proposisi harus ditunjukkan dan dijelaskan secara cermat. *Organizers* ekspositori memberikan suatu pengetahuan baru sehingga siswa perlu memahami informasi yang akan datang. Suatu *organizers* ekspositori merupakan suatu pernyataan yang mengandung konsep subsumer, sebuah definisi suatu konsep umum. Sebaliknya, *organizers* komparatif bersifat mengaktifkan, yaitu memunculkan kembali dari ingatan jangka panjang ke memori kerja. Dengan demikian, guru dan siswa harus mengeksplorasi *organizers* dan bahan belajar. Bagi guru, hal ini berarti mengungkapkan hal-hal yang paling penting, menjelaskannya, dan memberikan contoh-contoh. Penyajian *organizers* tidak perlu panjang, tetapi *organizers* itu harus dimengerti (mahasiswa harus menyadarinya), dipahami secara jelas, dan secara terus menerus dikaitkan dengan bahan yang diorganisasinya.

b. Penyajian Bahan Belajar

Tahap kedua, penyajian tugas atau bahan belajar yang terdiri atas:

1) Menyajikan Bahan

Penyajian bahan belajar bisa dilakukan dengan cara ceramah, diskusi, film, gambar, kartun, percobaan,

atau membaca. Selama presentasi bahan belajar kepada mahasiswa perlu dibuat secara eksplisit sehingga mereka memiliki suatu pengertian secara keseluruhan tentang tujuan dan dapat melihat urutan logis tentang bahan dan bagaimana organisasi bahan itu berkaitan dengan *advanced organizers*.

2) Mempertahankan Perhatian

- Mempertahankan perhatian dilakukan dengan menggunakan media yang menarik perhatian yaitu dengan menampilkan kartun humor.
- Mengajukan pertanyaan kepada mahasiswa dengan teknik kombinasi antara pertanyaan bagi seluruh mahasiswa kemudian melanjutkan dengan pertanyaan individual

3) Membuat Organisasi Secara Eksplisit

- Mempersilakan kepada mahasiswa untuk membuat catatan-catatan penting sesuai dengan urutan pemahaman yang mereka peroleh
- Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya dan menanggapi pertanyaan yang muncul dalam diskusi.

4) Menyusun urutan bahan belajar secara logis

- Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menulis urutan bahan yang telah disajikan dengan urutan yang logis.

c. Memperkuat Organisasi atau Struktur Kognitif

Tahap ketiga adalah memperkuat organisasi atau struktur kognitif yang terdiri atas:

1) Penggunaan prinsip-prinsip penyatuan bahan secara integrative

- Mengendapkan pengetahuan atau bahan baru ke dalam struktur kognitif yang sudah dimiliki mahasiswa atau struktur kognitif yang ada pada mahasiswa. Hal ini dilakukan dengan jalan memperkuat organisasi atau struktur kognitif mahasiswa.
- Mengingatnkanmaha siswa tentang ide-ide melalui gambar besar yang ditampilkan dengan model karikatural

2) Meningkatkan belajar penerimaan secara aktif

- Meberikan tugas-tugas yang terkait dengan pokok bahasan yang telah disampaikan dengan menggunakan model ekspositori
- Meminta mahasiswa membuat rangkuman dari atribut-atribut yang pokok

atau utama tentang bahan baru

- Mengulang definisi secara tepat tentang konsep dan prinsip yang telah dibahas.

3) Menimbulkan pendekatan yang kritis terhadap bahan dan menjelaskan ulang

- Meminta mahasiswa membuat perbedaan-perbedaan tentang aspek-aspek dari bahan yang diajarkan
- Memperkuat organisasi kognitif ditutup dengan memberikan tes evaluasi hasil belajar dalam bentuk tertulis dengan tipe pertanyaan uraian terbatas dan terbuka.
- Meminta mahasiswa mendeskripsikan bahan yang diajarkan guna mendukung konsep atau proposisi yang sedang dipakai sebagai organizers.
- Menanyakan kepada mahasiswa mereorganisasi asumsi-asumsi atau acuan-acuan yang mungkin dibuat dalam bahan belajar, untuk menentukan dan mengajukan asumsi-asumsi serta membuat kesimpulan, dan untuk memadukan hal-hal yang bertentangan diantara asumsi-asumsi tersebut.

3. Kegiatan Evaluasi

Evaluasi dilakukan terhadap efek dari model pembelajaran *advance organizer* berbasis kartun humor ini yaitu efek langsung terhadap pembelajaran dan efek turunan.

1. Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar berupa uraian (essay). Tes ini merupakan sebagai bagian dari uji efektivitas produk yang dikembangkan.

2. Evaluasi Motivasi Belajar

Evaluasi yang kedua adalah berupa efek turunan yang bagaimana motivasi belajar mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *advance organizer* berbasis kartun humor.

Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode terpadu. Metode terpadu yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah melaksanakan metode pembelajaran dengan mengkombinasikan beberapa metode yang dipilih sesuai dengan tema yang ada. Kombinasi metode ditujukan untuk memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran tematik terpadu. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah diskusi, eksperimen, kerja kelompok, *discovery*, dan resitasi.

Desain Kartun Humor

Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan dan karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Kartun memiliki peran sebagai alat bantu yang mempunyai manfaat penting dalam pembelajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian konten dalam suatu urutan logis atau mengandung makna. Sementara pengertian kartun humor adalah penggambaran tentang orang, gagasan yang membuat orang lain tergelitik untuk tertawa karena katidakmasukakalannya, keanehannya, kelucuannya dan lain-lain.

1) Karakteristik Kartun

Kartun yang baik hanya mengandung satu gagasan saja. Ciri khas kartun memakai karikatur, sindiran yang dilebih-lebihkan perlambang dan humor pilihan. Kekuatan kartun untuk mempengaruhi pendapat umum, terletak pada kekompakannya.

2) Memilih dan Menilai Kartun

Kemampuan dalam menilai dan memilih kartun yang baik dan berkualitas sehingga akan membantu terlaksananya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien dan harus memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

- (1) Kartun yang digunakan sebagai media pembelajaran harus sesuai dengan tingkat pengalaman peserta didik
- (2) Arti kartun sebaiknya dimengerti oleh para peserta didik pada saat kartun tersebut digunakan.

- (3) Sebaiknya perwatakan fisik yang diinginkan dalam kartun dipahami secara lebih baik oleh peserta didik.
- (4) Kartun- kartun yang baik hanya berisi hal yang penting- penting dalam satu pokok pikiran.
- (5) Imajinasi dan daya cipta artistik pencipta kartun tampak dari keseluruhan pengaruh yang dapat dicapai melalui unsur-unsur fisik dan gagasannya.
- (6) Perwatakan fisik lainnya adalah menggunakan keterangan yang minimalis.
- (7) Beberapa kartun bahkan tidak memerlukan keterangan sama sekali, karena lukisan itu sendiri telah menyampaikan gagasan tanpa bantuan kata-kata.
- (8) Khusus kartun sosial politik biasanya memerlukan keterangan namun harus jelas singkat langsung.
- (9) Kartun yang efektif adalah kejelasan dari pengertian-pengertian simbolis.

3) Kegunaan Kartun

- (1) Kartun dapat digunakan sebagai alat motivasi dalam pembelajaran terutama kartun dengan topik yang sedang hangat dan cocok dengan tujuan- tujuan pembelajaran merupakan pembuka diskusi yang efektif.
- 1) Kartun dapat digunakan sebagai ilustrasi dalam kegiatan pengajaran terutama yang dipilih secara selektif sehingga muncul reaksi lelucon yang murni diantara peserta didik dan tidak kehilangan perhatian pada bagian-bagian yang terinci.

Hasil Uji Validitas Model

Validitas model ditujukan untuk melihat kelengkapan model dari segi komponen model yang dimodifikasi dari model yang diperkenalkan oleh David Ausobel. Setelah divalidasi oleh ahli dalam hal ini ada dua orang pakar yang memvalidasi desain dan pengembangan model ini dan didapatkan hasil bahwa model yang dirancang telah memenuhi syarat validitas sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Angka validasi model yang diperoleh sebesar 3,60 dari angka 4 angka validitas maksimal. Artinya kevalidan model ini telah mencapai 90% dari angka maksimal yang telah ditetapkan.

Hasil Uji Praktikalitas

Hasil uji praktikalitas diperoleh dari dua subjek yaitu mahasiswa dan dosen. Berdasarkan angket yang disebarkan kepada mahasiswa diperoleh bahwa pemberian Advance Organizer pada awal pembelajaran memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk menuluri bahan ajar yang telah diperkenalkan oleh dosen seminggu sebelumnya. Mahasiswa telah memiliki pengetahuan awal tentang topik yang akan dibahas sebelum mereka mengikuti pembelajaran. Pemberian *advance organizer* sebelum mereka belajar dengan menggunakan kartun juga menarik bagi mereka karena ada pesan-pesan abstrak yang dikandung oleh kartun yang sangat cocok dengan *advance organizer*.

Hasil Uji Efektivitas

Uji efektivitas terhadap model dilaksanakan dalam dua bentuk yaitu hasil belajar dan motivasi belajar mahasiswa. Uji efektivitas terhadap hasil belajar dilakukan dengan mengambil ujian tertulis dalam bentuk esay pada empat pertemuan terakhir. Setelah diperoleh hasil ujian terungkap bahwa capaian mahasiswa baik meski tidak terlalu menonjol secara signifikan. Karena hasil belajar yang diperoleh hanya dibandingkan dengan capaian mahasiswa pada tengah semester sebelumnya. Walaupun peningkatan hasilnya tidak signifikan, namun tetap terjadi peningkatan.

Sementara itu peningkatan motivasi dalam melaksanakan pembelajaran menjadi lebih baik dan semangat dalam menyelesaikan tugas tepat waktu kelihatan meningkat tajam. Hasil angket juga menunjukkan bahwa perolehan skor motivasi sangat menggembirakan yaitu mencapai 3,80 dari 4,00 angka maksimal. Angka ini tentunya dapat dimaknai bahwa motivasi mahasiswa meningkat mencapai 95% jika diberikan *advance organizer* dengan menggunakan kartun humor.

Pembahasan

Model pembelajaran *advance organizer* berbasis kartun humor ini telah melalui validasi dan uji terbatas terhadap efektivitas dan praktikalitas. Setelah melalui proses validasi tentunya secara ilmiah telah memenuhi syarat untuk digunakan pada beberapa mata kuliah lain yang memiliki karakteristik yang sama

dengan objek mata kuliah yang dilaksanakan dalam penelitian ini. Uji praktikalitas juga menunjukkan capaian skor yang sangat baik sesuai dengan hasil angket yang telah disebarkan kepada mahasiswa. Hasil capaian tersebut tentunya perlu disikapi secara arif, karena berbagai keterbatasan yang ada dalam penelitian ini. Keterbatasan tersebut antara lain relative singkatnya waktu yang tersedia, masih rendahnya kompetensi dan keterampilan dalam merancang kartun humor.

Hasil belajar yang dicapai mahasiswa kelihatan meningkat dibandingkan dengan capaian ujian tengah semester. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan penggunaan model pembelajaran advance organizer berbasis kartun humor memberikan sumbangan yang relative cukup berarti terhadap keberhasilan dalam pembelajaran. Meskipun peningkatan tidak terlalu signifikan, namun capaian tersebut telah menggambarkan bahwa penggunaan kartun humor sebagai advance organizer dalam pembelajaran ini memberikan efek yang baik terhadap hasil belajar.

Hasil belajar yang meningkat tersebut karena adanya upaya yang dikandung dalam model ini untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan pendapat Ausubel (2006), belajar didasarkan pada jenis proses superordinatnya, representasi, dan kombinasi yang terjadi selama penerimaan informasi. Proses utama dalam belajar adalah subsumption di mana materi baru terkait dengan ide-ide yang relevan dalam struktur

kognitif yang ada pada substantif, non-verbatim dasar. Artinya proses peningkatan tersebut disebabkan adanya proses akomodasi dan asimilasi antara pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan baru.

Selanjutnya peningkatan motivasi mahasiswa juga terkait dengan adanya upaya dalam pemberian advance organizer yang berbentuk abstrak, sehingga mahasiswa memiliki dorongan yang kuat untuk menemukan jawaban yang konkrit dari materi yang diajarkan tersebut. Terkait dengan hal tersebut Ausubel (2006) menyatakan: "*Advance Organizer* menyediakan perancah yang diperlukan bagi pesertadidik untuk mempelajari materi baik baru dan asing (penyelenggara ekspositoris yang menyediakan konsep dasar pada tingkat tertinggi dari generalisasi) atau untuk mengintegrasikan ide-ide baru ke dalam ide-ide yang relatif akrab (organizer komparatif yang membandingkan dan kontras tua dan ide-ide baru). Ausubel berpendapat bahwa pengorganisasian ide, yang mungkin konsep tunggal atau laporan hubungan, itu sendiri konten penting dan harus diajarkan karena mereka melayani untuk mengatur segala sesuatu yang berikut. Penyelenggara muka didasarkan pada konsep utama, generalisasi, prinsip, dan hukum disiplin ilmu.

Kebanyakan ide-ide umum disajikan pertama dalam cara yang terorganisir (bukan hanya ringkasan)

dan kemudian semakin dibedakan, setelah bahan ajar mengintegrasikan konsep-konsep baru dengan informasi yang disajikan sebelumnya dan dengan organisasi secara keseluruhan. Model pembelajaran *advance organizer* juga memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih baik, terutama jika penyajian *advance organizer* dilaksanakan secara optimal yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang baik pada penyajian materi pembelajaran sekaligus menyempurnakan terhadap pengembangan struktur kognitifnya. Artinya penyajian *advance organizer* dapat berhasil dengan baik, jika penyajian materi dan pengembangan struktur kognitifnya juga dilaksanakan secara optimal.

Kesimpulan

Model pembelajaran *Advance Organizer* berbasis kartun humor yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan pengembangan dan modifikasi dari model *advance organizer* yang dikembangkan oleh David Ausubel. Pola dasar pembelajaran terutama sintaks tentang menggunakan model asli yang terdiri dari penyajian *Advance Organizer*, presentasi materi, dan memperkuat organisasi kognitif pada langkah terakhir. Pengembangan dilakukan terhadap penyajian *advance organizer* yang menggunakan kartun humor. Beberapa metode pembelajaran digunakan secara bergantian dan

bersamaan sesuai dengan kebutuhan di dalam kelas. Penggunaan metode yang bervariasi ini bertujuan untuk mempermudah mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran dan menghilangkan kebosanan.

Evaluasi akhir dari pembelajaran ada dua aspek yaitu hasil belajar dengan menggunakan tes dan motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan angket. Evaluasi akhir ini juga digunakan sebagai uji efektivitas produk. Setelah dilaksanakan evaluasi atau uji efektivitas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah ini sudah dapat mencapai kondisi optimal sesuai dengan tujuan. Efektivitas dari motivasi mahasiswa juga terlihat adanya peningkatan daripada penggunaan model pembelajaran yang dilaksanakan. Peningkatan motivasi ini ditandai dengan adanya kesungguhan, dorongan dari dalam hati sendiri, rajin, disiplin, berusaha untuk melaksanakan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan serta mampu mengatasi masalah pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

- Ausubel, D. (1978). In defense of advance organizers: A reply to the critics. *Review of Educational Research*, 48, 251-257.
- Boerman-Cornell, W. 2000. "Humour Your Students". *Education Digest*. 65(5), 56-62.

- Bruce Joyce. 2009. *Models Of Teaching: Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Budiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press
- Daniel Muijs-David Reynolds. 2008. *Effective Teaching: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Flowers, J. 2001. "The Value of Humour in Technology Education" *Technology Teacher*, 60, 10-13. () diakses 20 September 2002.
- Friedmen, H., Hersyey, Friedmen, W., Linda, and Amoo, Taiwo. 2002. "Using Humor in the Introductory Statistics Course". *City Univerisity of New York Journal of Statistics Education*, 10 (3), 1- 13. 1- 13. www.amstat.org/publications/jse/v10n3/friedman.html diakses 5 Desember 2003.
- Hamzah B. Uno. 2007. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Heri Rahyubi. 2012. *Teori-teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik: Deskripsi dan Tinjauan Kritis*. Bandung: Nusa Media
- Ign. Masidjo. 2010. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa Di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius
- Joyce, B., & Weil, M., & Calhoun, E. (2003). *Models of teaching* (7th ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Joyce, B., Weil, M., Calhoun, E. : (2000). *Models of teaching*, 6th edition, Allyn & Bacon, 2000.
- Kaplan, R. M., and Pascoe, G. C. (1977), "Humorous lectures and humorous examples: Some effects upon comprehension and retention," *Journal of Educational Psychology*, 69, 61-65. publications/jse/v10n3/kaplan.html diakses 5 Desember 2003.
- Mayer, R. (2003) *Learning and Instruction*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Micheal M. van Wyk. 2011 .The Use of Cartoons as a Teaching Tool to Enhance Student Learning in Economics Education. *Journal Soc Sci*, 26(2): 117-130 (2011)
- Ogle, D. S. (1986). K-W-L group instructional strategy. In A. S. Palincsar, D. S. Ogle, B. F. Jones, & E. G. Carr (Eds.), *Teaching reading as thinking* (Teleconference Resource Guide, pp. 11-17). Alexandria, VA: Association

for Supervision and Curriculum Development.

publish/ep9_1011.htm)
diakses 20 September 2002

Ratna Wilis Dahar. 2011. *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Erlangga

Stone, C. L. (1983). A meta-analysis of advanced organizer studies. *Journal of Experimental Education*, 51(7), 194-199.

Ridwan Abdullah Sani-Maryono. 2011. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Pembelajaran Advance Organizer Terhadap Hasil Belajar Dengan Pembelajaran Konvensional Pada Materi Fisika Topik Tekanan di Kelas VIII SMP CERDAS MURNI TEMBUNG Kabupaten Deli Serdang*. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran Fisika* (Online), Vol 3 (1)

Thomas H. Estes. 2011. *Instruction A Models Approach*. Boston: Pearson

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teori-Praktis dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada

Sever A, Ungar S 1997. No laughing matter: Boundaries of gender-based humour in the

Sheinowitz, Miri. 1996. Humor and Education.
(<http://mop.ort.il/ortmine/e->