

OPTIMALISASI HASIL BELAJAR MAHASISWA MELALUI MATA KULIAH MEDIA KOMPUTER DENGAN PENUGASAN (ASSIGNMENT) MENGGUNAKAN METODE HUNGARIAN

Oleh:

Januardi Rosyidi Lubis, Efendi Rambe
(Dosen Institut Pendidikan Tapanuli Selatan)

Abstrak

Kegiatan penelitian berawal dilakukan karena dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar mahasiswa Institut Pendidikan Tapanuli Selatan tahun ajaran 2015/2016 di Institut Pendidikan Tapanuli Padangsidimpuan. Oleh karena itu melalui pengoptimalan dengan penugasan pada mata kuliah Media Komputer. Berdasarkan tes yang dilakukan pada mahasiswa prodi Bahasa Inggris sebagai kelas tanpa penugasan, nilai yang tertinggi yang diperoleh mahasiswa adalah 91 sedangkan nilai terendahnya adalah 62. Dari keseluruhan skor yang diperoleh mahasiswa, diketahui bahwa jumlah mahasiswa yang ber h AT@h'iq? Y@ nyak 20 orang, sedangkan yang belum mencapai nilai ketuntasan berjumlah 12 orang, untuk nilai ketuntasan minimum ditetapkan nilainya yaitu 69. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 40 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (t-tes). Dari hasil penelitian terlihat bahwa kelas yang menggunakan penugasan mengalami peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh mahasiswa. Hasil belajar mahasiswa dari latihan 1 Ms Word, latihan 2 Ms Word, Latihan 1 Ms Excel dan latihan 2 Ms Excel dengan menggunakan metode Hungarian dapat diperoleh alokasi waktu optimal. Mahasiswa dengan melaksanakan keempat tugas yang diberikan dosen, mahasiswa 10 orang diambil sampel dengan menggunakan metode Hungarian diperoleh waktu optimasi yang didapat adalah 3 jam 26 menit. Penugasan berkaitan dengan keinginan dosen dalam mendapatkan pembagian atau alokasi tugas (penugasan) yang optimal, da Q,¾? \$@ ð ? GÓ pengalokasian waktu maka bagaimana alokasi tugas atau penugasan tersebut dapat memberikan hasil yang baik. Oleh karena itu, hal ini disebabkan karena pada mata kuliah media computer mahasiswa dibimbing untuk dapat menggunakan kemampuan potensinya dengan baik serta dapat mengalokasikan waktu dengan seoptimal mungkin.

Keywords: *Metode Hungarian*, Hasil Belajar, Media Komputer

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan selalu mengupayakan kehidupan manusia kearah lebih baik yang diperlukan untuk kehidupan di masa akan datang. Pendidikan berperan penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh sebab itu pemerintah menerapkan system pendidikan nasional yang berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan nasional.

Pembelajaran Media Komputer memiliki peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya menghasilkan generasi yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan logis. Pembelajaran Media Komputer berhubungan dengan cara mencari tahu tentang kemampuan mahasiswa dalam penggunaan *Microsoft word, excel, power point* sampai dengan instalasi komputer. sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa hasil saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (BNSP, 2006:484). Mata kuliah media komputer menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan potensi mahasiswa agar mampu memahami proses dan konsep komputer itu sendiri serta mampu

menjelajahi kemampuan diri dalam penggunaan software atau aplikasi di komputer atau laptop.

Menurut Djamarah dan Zain (2010:86) ada langkah-langkah yang harus diikuti dalam penggunaan metode penugasan atau resitasi, yaitu (1) Fase pemberian tugas, (2) Langkah-langkah pelaksanaan tugas, (3) Fase mempertanggung jawabkan tugas. Setiap manusia pada dasarnya pasti melakukan kegiatan belajar walaupun tanpa kita sadari dalam kehidupan sehari-hari. Belajar sendiri menurut pandangan Skinner (dalam Sagala, 2012:14) adalah "suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkahlaku yang berlangsung secara progresif". Sedangkan belajar menurut pandangan Gagne (dalam sagala, 2012:17) mengemukakan bahwa "belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar terus menerus, bukan hanya disebabkan proses pertumbuhan saja".

Peraturan Menteri RISTEK DIKTI No 44 Tahun 2015 dalam pasal 5 Poin 1 adalah standar kompetensi lulusan merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran lulusan. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, salah satu usaha yang dapat

dilakukan dosen adalah mengupayakan bagaimana mahasiswa dapat belajar sehingga informasi yang diperolehnya dapat diproses dengan baik dan bertahan lama dalam pikirannya. Oleh sebab itu, perlu diupayakan iklim belajar yang menyenangkan menggunakan pendekatan yang tepat untuk mengembangkan potensi mahasiswa secara utuh dan optimal.

Hal ini diperkuat oleh Zayadi (dalam Sri Rahayu, 2009:2) yang menyatakan bahwa “pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau sekelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai pendekatan, metode, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang direncanakan”. Untuk itu diperlukan keterampilan dosen dalam memilih suatu pendekatan dalam pembelajaran, agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Kemampuan dosen dalam memilih pendekatan pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa, karena pendekatan pembelajaran yang digunakan akan menentukan bagaimana berlangsungnya proses perkuliahan.

Berdasarkan penelitian terdahulu banyak sekali metode yang dapat digunakan untuk mengajar contohnya metode proyek, metode eksperimen, metode diskusi, dan lain sebagainya. Namun disini memilih menggunakan metode penugasan untuk diterapkan karena metode penugasan sendiri dapat membantu mahasiswa untuk lebih mandiri belajar, tanggung jawab, dan berusaha mencari sebuah informasi walaupun tanpa pengawasan dosen, serta dapat juga membantu dosen dalam memanipulasi waktu yang kurang karena banyaknya materi ajar yang diajarkan di kampus. Dengan adanya pemberian tugas terhadap pesertadidik diharapkan menambah rasa tanggung jawab terhadap tugas yang sudah diberikan nantinya, serta dikerjakan di dalam kelas, di halaman kampus, di laboratorium, di perpustakaan, di rumah mahasiswa atau dimana saja asal tugas itu dapat dikerjakan, dengan adanya tugas maka merangsang mahasiswa untuk aktif dalam belajar, baik secara individu maupun secara kelompok. Oleh sebab itu tugas dapat dikerjakan secara individu atau pun secara berkelompok.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temui dalam pembelajaran tersebut, peneliti sebagai dosen berupaya mencari solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran komputer ini dapat tercapai sesuai yang diharapkan. Setelah melalui kajian dari literatur, dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran komputer, peneliti memilih pendekatan pembelajaran kontekstual. Pendekatan kontekstual dapat memberikan inovatif untuk meningkatkan proses pembelajaran karena pendekatan kontekstual ini memiliki karakteristik yaitu, adanya kerja sama antar kelompok, mahasiswa aktif, dosen kreatif dan inovatif, satu komputer lengkap adalah

untuk bahan praktek mahasiswa, pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan sehingga mahasiswa belajar dengan semangat dan tidak membosankan (Kunandar, 2008:298). Penggunaan pendekatan kontekstual ini, yang dapat membantu dosen untuk mengaitkan pembelajaran dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan pernyataan Masnur (2008:41) pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu dosen mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata mahasiswa dan mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Penggunaan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang tenang dan menyenangkan. Dengan demikian dapat memungkinkan mahasiswa untuk termotivasi dalam belajar karena pembelajaran dilakukan secara alamiah dan mahasiswa dapat mempraktekkannya secara langsung. Hal ini dijelaskan Mulyasa (2008:103) bahwa pendekatan kontekstual memungkinkan poses belajar yang tenang dan menyenangkan, karena pembelajaran dilakukan secara alamiah, sehingga mahasiswa dapat mempraktekkan secara langsung apa-apa yang dipelajarinya. Pembelajaran kontekstual mendorong mahasiswa memahami hakekat, makna, dan manfaat belajar, sehingga memungkinkan mereka rajin, dan termotivasi untuk senantiasa belajar, bahkan kecanduan belajar dan mendalami komputer.

Pendekatan kontekstual dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena mahasiswa bekerja dan mengalami sendiri sehingga mahasiswa akan lebih bersemangat karena masalah yang dihadapkan sesuai dengan kehidupan mahasiswa. Pendekatan kontekstual menjadikan lebih bermakna bagi mahasiswa karena pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan mahasiswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari dosen ke mahasiswa dan pendekatan pembelajaran lebih dipentingkan dari pada hasil. Selain itu, pembelajaran dengan pendekatan kontekstual akan menambah semangat dan kreatifitas mahasiswa, karena masalah yang dihadapkan kepada mahasiswa adalah masalah yang ada di lingkungannya dan akan berguna di kehidupan tersebut.

Adapun hal utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan penugasan (*assignment*). Langkah-langkah yang dilakukan dalam meneliti kasus pada penelitian ini adalah merumuskan masalah, yaitu permasalahan yang diteliti pada penelitian ini mengenai optimasi hasil belajar mata kuliah Media Komputer di STKIP Tapanuli Selatan. Selanjutnya merumuskan tujuan penelitian dimana tujuan penelitian ini adalah mendapatkan hasil belajar yang maksimal untuk setiap penugasan yang diberikan oleh dosen. Untuk model penugasan peneliti dapat menelusuri sumber-

sumber kepustakaan, pada tahap ini penulis mempelajari literatur dan penelitian-penelitian sebelumnya yang dapat mendukung penelitian ini. Tahap pengumpulan data dilakukan peneliti untuk selanjutnya, perancangan model atau teknik penugasan dan menganalisis hasil. Pada tahap ini peneliti mengkonstruksi setiap penugasan pada mata kuliah Media Komuter dengan mengaplikasikan model masalah penugasan yang berdasarkan materi ajar yang telah dikumpulkan lalu diselesaikan dengan Metode Hungarian.

KAJIAN TEORI

1. Hasil Belajar

Berdasarkan analisis tes terakhir setelah melakukan pengujian, maka waktu yang dibutuhkan mahasiswa dalam penyelesaian setiap tugas adalah lebih kurang 3 jam 26 menit. Semua penugasan dalam bentuk latihan penugasan 1 microsoft word, latihan penugasan 2 microsoft word, latihan penugasan 1 microsoft excel dan latihan penugasan 2 microsoft excel yang dianalisa oleh metode hungarian dan dapat diselesaikan dengan waktu 3 jam 28 menit.

Pembelajaran merupakan upaya pembimbingan terhadap mahasiswa agar yang bersangkutan secara sadar dan terarah berkeinginan untuk belajar dan memperoleh hasil belajar seoptimal mungkin sesuai dengan keadaan dan kemampuannya. Dengan menggunakan metode Hungarian mahasiswa lebih tertarik untuk belajar dan mengajukan pertanyaan sehingga hasil belajar yang diperoleh oleh mahasiswa dapat meningkat. Selama ini dalam proses pembelajaran dosen menjelaskan materi pelajaran dan mahasiswa mendengarkan secara pasif. Namun telah banyak ditemukan bahwa kualitas pembelajaran memperoleh kesempatan yang luas untuk bertanya, berdiskusi dan menggunakan secara aktif pengetahuan baru yang diperoleh.

Pembelajaran tidak hanya membuat mahasiswa berkeinginan untuk belajar, tetapi bagaimana agar mahasiswa tersebut dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar. Paling penting dalam interaksi belajar mengajar adalah dosen sebagai pengajar tidak mendominasi kegiatan, tetapi membantu menciptakan kondisi yang kondusif serta memberikan motivasi dan bimbingan agar mahasiswa dapat mengembangkan potensi dan kreatifitasnya melalui kegiatan belajar. Agar aktivitas mereka berlangsung secara efektif dan efisien, maka pengendalian dari dosen sangat penting.

Dengan menggunakan metode hungarian ini diketahui pula bahwa pengetahuan baru yang diperoleh oleh mahasiswa tersebut cenderung untuk dapat dipahami dan dikuasai secara lebih baik. Dari hasil analisis data diatas didapatkan

Bahwa pada kelas perkuliahan yang menggunakan metode hungarian hasil belajar

mahasiswa lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode belajar secara konvensional. Dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode hungarian dapat meningkatkan hasil belajar dan dianggap lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang bersifat menetap melalui serangkaian pengalaman. Belajar tidak sekedar berhubungan dengan buku-buku yang merupakan salah satu sumber belajar, melainkan berkaitan pula dengan interaksi mahasiswa dengan lingkungannya yaitu pengalaman.

Berdasarkan hasil analisis pada kelas eksperimen dapat dilihat bahwa hasil belajar mahasiswa lebih tinggi dari kelas kontrol. Pada kelas eksperimen kemampuan mahasiswa dapat diptimalkan dengan baik melalui penggunaan metode hungarian dengan bimbingan dan bantuan dari dosen yang fokus kepada mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat memecahkan masalahnya dengan alokasi waktu yang ditentukan. Dari penjelasan tersebut maka pembelajaran dengan metode hungarian dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi ajar, sehingga mahasiswa dapat menambah dan mengembangkan pengetahuannya dalam menggunakan perangkat lunak yang terdapat dalam media komputer. Dari uraian tersebut sangat jelas pengaruh penggunaan metode hungarian dalam pembelajaran media komputer, hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai tes hasil belajar mahasiswa yang mengalami peningkatan (kelas eksperimen) dari pada kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional.

Dalam prakteknya (kehidupan sehari-hari) tidak semua masalah penugasan memiliki matrik waktu seperti dalam contoh kasus diatas. Adakalanya seorang mahasiswa tidak bisa dialokasikan atau ditugaskan untuk sebuah pekerjaan atau tugas tertentu (karena faktor jenis kelamin, skill, fisik dll). Dengan demikian mahasiswa dengan keterbatasan seperti itu tidak dapat dipaksakan mengerjakan sebuah pekerjaan yang memang tidak mungkin baginya.

Untuk mengatasi hal semacam itu, maka dalam proses penyelesaiannya perlu ditambahkan sebuah bilangan yang sangat besar dan disebut dengan bilangan M (untuk masalah minimalisasi) dan $-M$ (untuk masalah maksimalisasi). Proses penyelesaian selanjutnya dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti pada kasus penugasan normal, hanya saja pada keputusan optimalnya akan dihindari menugaskan mahasiswa pada tugas yang memiliki bilangan M atau $-M$ tersebut

2. Model Pembelajaran

Adapun model pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran kooperatif, pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa

siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif. Di dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu (Trianto, 2011).

Menurut pendapat Joyce & Weil dalam Rusman (2012), bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), rencana bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain. Pola-pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas maupun 'tutorial' atau juga diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2012).

Sudjana (2009), mengemukakan bahwa metode mengajar ialah suatu cara atau teknik yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Sedangkan model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Pembelajaran merupakan kerangka kontekstual berupa pola prosedur sistematis dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar (Sani, 2013).

3. Metode Hungarian

Metode pembelajaran Penugasan (The Assignment) adalah suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan dan menuntut mahasiswa terlibat secara aktif di dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memberikan informasi singkat (Siadari, 2001: 7). Pengetahuan yang diperoleh dengan belajar Penugasan (The Assignment) akan bertahan lama, mempunyai efek transfer yang lebih baik dan meningkatkan mahasiswa dan kemampuan berfikir secara bebas. Secara umum belajar Penugasan (The Assignment) ini melatih keterampilan kognitif untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain. Selain itu, belajar Penugasan membangkitkan keingintahuan mahasiswa, member motivasi untuk bekerja sampai menemukan jawaban yang diharapkan dengan mempraktekkan berbagai teori (Syafi'udin, 2002:19).

Faktor penugasan menjadi suatu alasan peneliti dalam melakukan penelitian. Tugas yang diberikan kepada mahasiswa dengan berkelanjutan ditambah dengan deadline waktu akan bisa merangsang motorik mahasiswa secara perlahan dalam menyelesaikan setiap tugas. Mahasiswa juga akan semangat dalam mengerjakan tugas apabila waktunya ditentukan, dan keaktifan, inovatif, rasa tanggungjawab mahasiswa akan muncul seiring kegiatan ini dilakukan secara terus menerus selama perkuliahan semester ganjil berlangsung.

Tahap demi tahap setiap tugas yang diberikan kepada mahasiswa, akan terlihat waktu rata-rata yang dibutuhkan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Daya tangkap mahasiswa atas materi yang disampaikan oleh dosen mempunyai pengaruh terhadap penugasan yang akan diberikan dosen. Adapun soal-soal yang diberikan dosen relevan dengan materi pelajaran media komputer. Hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah media komputer akan terlihat apakah nilai yang diperoleh mahasiswa terhadap hasil belajar yang dilakukan selama proses perkuliahan mengalami kenaikan atau tidak.

Untuk menghitung rata-rata waktu yang dibutuhkan mahasiswa dalam menyelesaikan dalam setiap tugas yang diberikan, perlu digunakan sebuah metode untuk mengetahui waktu maksimal yang diperoleh mahasiswa dalam setiap pengerjaan tugas yang diberikan. Peneliti menggunakan metode hungarian. Prawisentonono (2005), mengungkapkan metode hungarian adalah metode yang memodifikasi baris dan kolom pada matriks efektifitas sampai muncul sebuah komponen nol tunggal dalam setiap baris atau kolom yang dapat dipilih sebagai alokasi penugasan.

Taha (1996) memaparkan syarat-syarat metode Hungarian yaitu:

1. Jumlah i harus sama dengan jumlah j yang harus diselesaikan.
2. Setiap sumber hanya mengerjakan satu tugas.
3. Apabila jumlah sumber tidak sama dengan jumlah tugas atau sebaliknya, maka ditambahkan variabel *dummy woker* atau *dummy job*.

Terdapat dua permasalahan yang diselesaikan yaitu meminimumkan kerugian (biaya, waktu, jarak dan sebagainya) atau memaksimumkan keuntungan. Masalah ini dapat dijelaskan dalam bentuk matriks opportunity cost ($m = n$) dengan ukuran matriks $m \times n$. Definisi matriks biaya (cost matrix) yaitu:

$$c_{ij} = \begin{bmatrix} c_{11} & c_{12} & \dots & c_{1n} \\ c_{21} & c_{22} & \dots & c_{2n} \\ \dots & \dots & \dots & \dots \\ c_{m1} & c_{m2} & \dots & c_{mn} \end{bmatrix}$$

Sedangkan matriks penugasan yaitu :

$$x_{ij} = \begin{bmatrix} x_{11} & x_{12} & \dots & x_{1n} \\ x_{21} & x_{22} & \dots & x_{2n} \\ \dots & \dots & \dots & \dots \\ x_{m1} & x_{m2} & \dots & x_{mn} \end{bmatrix}$$

Bahan ajar disiapkan dalam bentuk modul softcopy dan hardcopy dilengkapi dengan langkah dan gambar perangkat computer dan gambar aplikasi yang digunakan. Dalam mata kuliah pengenalan komputer ini mahasiswa juga dilibatkan dalam praktek penugasan langsung dalam melihat kemampuan mahasiswa menggunakan aplikasi dan instalasi.

Dengan metode penugasan ini akan dapat dilihat secara seksama motivasi masing-masing yang dimiliki mahasiswa atau mahasiswi tersebut. Motivasi berasal dari kata Latin "*movere*" yang berarti dorongan atau menggerakkan. "Motivasi sangat diperlukan dalam pelaksanaan aktivitas manusia karena motivasi merupakan hal yang dapat menyebabkan, menyalurkan dan mendukung perilaku manusia supaya mau bekerja giat dan antusias untuk mencapai hasil yang optimal" (Malayu S.P Hasibuan, 2001:141).

Motivasi adalah daya dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu, atau keadaan seseorang atau organisme yang menyebabkan kesiapan-kesiapannya untuk memulai serangkaian tingkah laku atau perbuatan untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu (Usman, 2000: 28). Sedangkan menurut Djamarah (2002: 114) motivasi adalah suatu pendorong yang mengubah energy dalam diri seseorang kedalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan belajar adalah suatu proses dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Nur (2001: 3) bahwa mahasiswa yang termotivasi dalam belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa itu akan menyerap dan mengendapkan materi itu dengan lebih baik. Seseorang dikatakan berhasil dalam belajar apabila didalam dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar, sebab tanpa mengerti apa yang akan dipelajari dan tidak memahami mengapa hal tersebut perlu dipelajari, maka kegiatan belajar mengajar sulit untuk mencapai keberhasilan. Keinginan atau dorongan inilah yang disebut sebagai motivasi.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar diperlukan adanya evaluasi yang nantinya akan dijadikan sebagai tolak ukur maksimal yang telah dicapai mahasiswa setelah melakukan kegiatan belajar selama waktu yang telah ditentukan. Apabila pemberian materi telah dirasa

cukup, dosen dapat melakukan tes yang hasilnya akan digunakan sebagai ukuran dari prestasi belajar yang bukan hanya terdiri dari nilai mata kuliah saja tetapi juga mencakup nilai tingkah laku mahasiswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar. Prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. "Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan dosen" (TulusTu`u, 2004:75).

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa prestasi belajar adalah hasil kemampuan seseorang pada bidang tertentu dalam mencapai tingkat kedewasaan yang langsung dapat diukur dengan tes. Penilaian dapat berupa angka atau huruf. Keberhasilan mahasiswa dalam mencapai prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu tingkat kecerdasan yang baik, pelajaran sesuai dengan bakat yang dimiliki, ada minat dan perhatian yang tinggi dalam pembelajaran, motivasi yang baik dalam belajar, cara belajar yang baik dan strategi pembelajaran yang dikembangkan dosen. Suasana keluarga juga mendorong mahasiswa untuk maju, selain itu lingkungan sekolah yang tertib, teratur dan disiplin merupakan pendorong dalam proses pencapaian prestasi belajar (TulusTu`u, 2004: 81).

Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya motivasi dalam pembelajaran model Penugasan (The Assignment) tersebut maka hasil-hasil belajar akan menjadi optimal. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Dengan motivasi yang tinggi maka intensitas usaha belajar mahasiswa akan tinggi pula. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar mahasiswa. Hasil ini akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam hal ini menggali kemampuan mahasiswa dalam tatap muka pertama sekaligus memberikan arahan dan motivasi sangat diperlukan dalam pelaksanaan aktivitas perkuliahan karena dengan melihat kemampuan mahasiswa dosen bisa memamparkan materi yang akan dilaksanakan pada mata kuliah tersebut. Dosen perlu memotivasi mahasiswa baik dalam tugas didalam perkuliahan berlangsung, memberikan soal terkait dalam mata kuliah media komputer dan melihat motivasi keinginan mahasiswa dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan. Ini akan berpengaruh dalam strategi dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan dengan waktu yang ditentukan. Maka dari itu, ini merupakan hal yang dapat menyebabkan, menyalurkan dan mendukung perilaku manusia supaya mau bekerja giat dan antusias untuk mencapai hasil yang optimal" (Malayu S.P Hasibuan, 2001:141). Interval presentase skor dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Frekuensi Motivasi Perkuliahan

Kls Interval	f (Penugasan)	f (Tanpa)	%(Png)	%(Trp)
91-95	3	1	9.4%	3.1%
86-90	4	2	12.5%	6.3%
81-85	10	5	31.3%	15.6%
76-80	11	7	34.4%	21.9%
71-75	1	11	3.1%	34.4%
66-70	2	3	6.3%	9.4%
61-65	1	3	3.1%	9.4%
	32	32	100%	100%

Setelah proses penelitian selesai dilaksanakan dengan metode penugasan dengan tanpa penugasan, maka untuk melihat hasil belajar yang diperoleh mahasiswa dilakukan tes hasil belajar. Dari hasil tes yang telah dilaksanakan diperoleh hasil belajar mahasiswa berupa skor mentah. Pada tes akhir digunakan 40 butir soal pilihan ganda dengan 40 alternatif pilihan jawaban. Mahasiswa yang menjawab benar pada satu soal dikasih skor 2.5 dan bagi mahasiswa yang menjawab salah diberikan sebesar 0.

Tabel 4.2 Nilai Mahasiswa dengan Metode Tanpa Penugasan

NO	Nilai	KKM	KETUNTASAN	
			TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	62	69		TIDAK TUNTAS
2	62	69		TIDAK TUNTAS
3	62	69		TIDAK TUNTAS
4	67	69		TIDAK TUNTAS
5	67	69		TIDAK TUNTAS
6	65	69		TIDAK TUNTAS
7	63	69		TIDAK TUNTAS
8	60	69		TIDAK TUNTAS
9	60	69		TIDAK TUNTAS
10	66	69		TIDAK TUNTAS
11	67	69		TIDAK TUNTAS
12	66	69		TIDAK TUNTAS
13	72	69	TUNTAS	
14	72	69	TUNTAS	
15	72	69	TUNTAS	
16	73	69	TUNTAS	
17	73	69	TUNTAS	
18	76	69	TUNTAS	
19	76	69	TUNTAS	

20	76	69	TUNTAS	
21	76	69	TUNTAS	
22	77	69	TUNTAS	
23	78	69	TUNTAS	
24	78	69	TUNTAS	
25	81	69	TUNTAS	
26	81	69	TUNTAS	
27	81	69	TUNTAS	
28	82	69	TUNTAS	
29	83	69	TUNTAS	
30	86	69	TUNTAS	
31	86	69	TUNTAS	
32	91	69	TUNTAS	

Berdasarkan tes yang dilakukan pada mahasiswa prodi bahasa Inggris sebagai kelas tanpa penugasan, nilai yang tertinggi yang diperoleh mahasiswa adalah 91 sedangkan nilai terendahnya adalah 62. Dari keseluruhan skor yang diperoleh mahasiswa, diketahui bahwa jumlah mahasiswa yang berhasil mencapai nilai ketuntasan adalah sebanyak 20 orang, sedangkan yang belum mencapai nilai ketuntasan berjumlah 12 orang, untuk nilai ketuntasan minimum ditetapkan nilainya yaitu 69.

Dari tabel diatas, maka hasil tersebut menunjukkan sebelum dilakukan penugasan kepada mahasiswa Bahasa Inggris pada mata kuliah Media Komputer pada pemahaman siswa akan media komputer dengan pengenalan awal komponen komputer dilanjutkan dengan Microsoft word kurang. Hal ini diketahui setelah wawancara kepada mahasiswa mengenai pengetahuan komputer di tambah dengan penguasaan Microsoft word pada tingkat SLTA hanya sebatas teori. Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa motivasi belajarnya tergolong masih rendah. Hal ini disebabkan karena dasar pengenalan komputer yang dipelajari waktu SLTA hanya sebatas teori, disebabkan belum mendukungnya laboratorium Komputer. Mahasiswa yang melanjutkan ke perguruan tinggi (STKIP Tapanuli Selatan) tidak sedikit yang lulusan pesantren sehingga mata kuliah media komputer ini dinilai dengan sesuatu hal yang baru.

Sebelum diberikan penugasan, tergambar pada aktifitas mahasiswa di kelas yang menunjukkan keinginan yang rendah untuk menuntaskan setiap soal/kasus yang diberikan, karena kemampuan belajar mahasiswa minim, kondisi lingkungan keluarga yang kurang mendukung, unsur-unsur dinamis dalam belajar dan adanya upaya dosen yang belum maksimal untuk memberikan pembelajaran kepada mahasiswa. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

NO	Nilai	KKM	KETUNTASAN
----	-------	-----	------------

			TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	94	69	TUNTAS	
2	92	69	TUNTAS	
3	92	69	TUNTAS	
4	90	69	TUNTAS	
5	90	69	TUNTAS	
6	87	69	TUNTAS	
7	86	69	TUNTAS	
8	85	69	TUNTAS	
9	85	69	TUNTAS	
10	85	69	TUNTAS	
11	84	69	TUNTAS	
12	83	69	TUNTAS	
13	83	69	TUNTAS	
14	83	69	TUNTAS	
15	82	69	TUNTAS	
16	82	69	TUNTAS	
17	82	69	TUNTAS	
18	80	69	TUNTAS	
19	80	69	TUNTAS	
20	80	69	TUNTAS	
21	80	69	TUNTAS	
22	80	69	TUNTAS	
23	77	69	TUNTAS	
24	77	69	TUNTAS	
25	77	69	TUNTAS	
26	77	69	TUNTAS	
27	76	69	TUNTAS	
28	76	69	TUNTAS	
29	75	69	TUNTAS	
30	67	69		TIDAK TUNTAS
31	66	69		TIDAK TUNTAS
32	64	69		TIDAK TUNTAS

Tabel 4.3 Nilai Mahasiswa dengan Metode Tanpa Penugasan

Berdasarkan tes yang dilakukan pada mahasiswa Prodi Bahasa Inggris sebagai kelas metode penugasan, nilai yang tertinggi yang diperoleh mahasiswa adalah 94 sedangkan nilai yang terendah adalah 64. Dari keseluruhan skor yang diperoleh siswa, diketahui bahwa jumlah mahasiswa yang berhasil mencapai nilai ketuntasan adalah sebanyak 29 orang, sedangkan yang belum mencapai nilai ketuntasan berjumlah 3 orang, untuk nilai ketuntasan minimum yang ditetapkan nilainya yaitu 69.

Pada metode penugasan yang diberikan mahasiswa diberi tugas sebelum dievaluasi pada pengujian dengan alokasi waktu yang ditentukan. Setelah dievaluasi kegiatan mahasiswa selama perkuliahan juga berlangsung OA (Oral Activities) yaitu mahasiswa bertanya pada dosen mengenai materi microsoft word, menu bar, access toolbar sampai dengan print. Kegiatan lain mahasiswa mengerjakan latihan setelah dosen menjelaskan terkait materi microsoft word.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor di antaranya adalah faktor dosen dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena dosen secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan mahasiswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran dosen sangat penting dan diharapkan dosen memiliki cara/model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan. Untuk itu diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan prestasi belajar mahasiswa khususnya mata kuliah media komputer.

Bertitik tolak dari simpulan hasil penelitian tersebut di atas, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan baik dari sisi mahasiswa, dari segi dosen dan umumnya untuk institusi. Adapun saran yang dapat dilakukan kepada mahasiswa antara lain hendaknya mahasiswa mengadakan peningkatan efektivitas belajar, karena dengan meningkatkan efektivitas belajar berarti meningkatkan prestasi belajar mahasiswa, meningkatkan motivasi pembelajaran dengan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh bapak/ibu dosen, menggunakan dan memanfaatkan fasilitas yang ada seperti internet, TV, perpustakaan, sarana multimedia dan buku. Kemudian kepada Dosen yaitu agar memilih dan menggunakan metode yang tepat dan diterima dengan mudah oleh setiap mahasiswa ditambah dengan menggunakan media pembelajaran sehingga menarik bagi mahasiswa yang disesuaikan dengan topik yang dibahas dalam proses belajar-mengajar, memberikan dorongan/motivasi kepada mahasiswa untuk memiliki cara belajar yang baik dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Selanjutnya kepada Program Studi perlu menggiatkan adanya kelompok belajar, sebab dengan giatnya kelompok belajar maka waktu-waktu untuk belajar dapat meningkat dan kualitas belajarnya pun akan meningkat pula karena antara anggota kelompok dapat saling tukar pikiran, Menyediakan media pembelajaran yang dirancang

bagi mahasiswa dan dosen atau memakai yang sesuai dengan materi/kurikulum perkembangan zaman khususnya pada mata pelajaran media komputer, mengadakan unit kegiatan mahasiswa yang berbasis media komputer, sehingga mahasiswa yang akan mejalani mata kuliah media komputer dapat menyesuaikan dan mengerti mengenai perangkat lunak office dan excel dan ikut mendorong mahasiswa untuk belajar dan berprestasi dengan baik, khususnya dalam mata pelajaran media komputer sebab pelajaran ini memberikan pemahaman bagaimana penggunaan Microsoft word dan tuntunan dalam penulisan skripsi menggunakan word office.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimyatidan Mujiono. 2002. *Belajardan Pembelajaran*. Jakarta: RinekaCipta
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Departemen Pendiakan dan Kebudayaan, 1994.*Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Djamarah, SyaifulBahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: RineksaCipta.
- Djamarah.Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*.Jakarta: RineksaCipta.
- Ngalim, Purwanto M. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Agustini, A.D dan Y. Rahmadi.2004.Riset Operasional. PT RinekaCipta, Jakarta.
- Prawirosentono, S. 2005. Riset Operasi dan Ekono fisika. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Soemartojo, N. 1997.Program Linear. Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Dasardan Menengah, Jakarta.
- Taha, A.H. 1996. Riset Operasi Jilid I. Binarupa Aksara. Jakarta.
- Ahmadi, Nuril. 2007. Permainan Bola Basket.Solo :EraIntermedia.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010.Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. RinekaCipta.
- Maksum, A. 2009. Metodologi Penelitian dalam Olahraga. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Sagala, Syaiful. 2012. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- UNESA. 2000. Pedoman Penulisan Artikel Jurnal,Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.