

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH UNTUK
MENINGKATKAN *SOFT SKILLS* MAHASISWA PENDIDIKAN
MATEMATIKA UIN RADEN FATAH PALEMBANG**

Sujinal Arifin

**Dosen Pendidikan Matematika UIN Raden Fatah
Email : sujinal@radenfatah.ac.id**

Abstrak

Sebagai calon guru, mahasiswa pendidikan matematika perlu menguasai berbagai kemampuan, tidak hanya bersifat *hard skills* tetapi juga yang bersifat *soft skills*. Kedua kemampuan tersebut dapat dikuasai melalui pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang memungkinkan untuk membangun dan mengembangkan *soft skills* adalah pembelajaran berbasis masalah. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan tujuan untuk melihat hasil pengimplementasian pembelajaran berbasis masalah terhadap peningkatan *soft skills* mahasiswa pendidikan matematika UIN Raden Fatah Palembang. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester pertama yang mengambil mata kuliah Pengantar Dasar Matematika. Angket, observasi, dan wawancara merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah serta pengaruhnya terhadap *soft skills* mahasiswa. Dari hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan *soft skills* mahasiswa pendidikan matematika UIN Raden Fatah Palembang.

Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis Masalah, *Soft Skills*, Matematika.

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, informasi dan komunikasi pada saat ini telah membawa perubahan yang sangat berarti di berbagai bidang kehidupan manusia. Berkembangnya penyebaran informasi yang begitu cepat dan revolusioner telah membawa perubahan ke arah positif sekaligus negatif. Perubahan positif ditandai dengan munculnya berbagai kemudahan di dalam mendapatkan informasi yang kita perlukan secara mudah dan cepat. Namun, di sisi yang lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat membawa pengaruh negatif karena informasi yang tidak sehat dan merusak mentalitas. Bagi kita, menghadapi tantangan yang demikian, yang kita butuhkan adalah kemampuan kita dalam memilih, mengolah, memaknai, dan memanfaatkan informasi. Sebab, kalau kita tidak dapat mengubah paradigma kita, maka

dunia pendidikan akan terpuruk akibat pengaruh negatif teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kata lain, kita perlu mempersiapkan kualitas sumber daya manusia yang mumpuni di bidangnya.

Hasil penelitian dari Harvard University Amerika Serikat yang mengagetkan dunia pendidikan di Indonesia. Di mana menurut penelitian tersebut, kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan keterampilan teknis (*hard skill*), tetapi oleh keterampilan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Demikian juga halnya yang terjadi di dalam dunia pendidikan Indonesia, dimana keberhasilan dunia pendidikan juga dipengaruhi oleh banyak faktor. Akan tetapi yang perlu menjadi fokus perhatian adalah pendidikan atau mendidik adalah proses memanusiakan manusia, dengan segala potensi dan keterbatasannya. Oleh karena itu, selain aspek *hard skill*, maka mahasiswa calon guru dituntut untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan pada aspek *soft skill* yang tentunya sangat dibutuhkan mahasiswa calon guru. Mahasiswa calon guru tidak hanya harus menguasai materi yang akan diajarkan atau keterampilan lain yang berhubungan dengan profesinya nanti. *Hard skill* biasanya diperoleh mahasiswa melalui perkuliahan, sedangkan *soft skill* tidak dieksplisitkan dalam kurikulum. Selain itu tidak banyak pendidik (dosen dan guru) yang memahami pentingnya *soft skill* bagi peserta didik. Hal ini diperkuat oleh pendapat Neff dan Citrin yang memuat *sharing* dan wawancara terhadap 50 orang tersukses di Amerika. Mereka sepakat bahwa yang paling menentukan kesuksesan bukanlah keterampilan teknis melainkan kualitas diri yang termasuk dalam keterampilan lunak (*softskills*) atau keterampilan berhubungan dengan orang lain (*people skills*). Padahal ketika seorang terjun ke dunia kerja sesungguhnya, lebih banyak porsi untuk *soft skill* yang dibutuhkan dibandingkan *hard skill*. Hasil penelitian yang dilakukan di Harvard University juga mempertegas bahwa kesuksesan seseorang ditentukan sekitar 20% *hard skill* dan sisanya 80% oleh *soft skill* (Moqowim, 2011).

Soft skill sangat dibutuhkan oleh mahasiswa calon guru ketika mereka terjun ke lingkungan kerja yang sesungguhnya baik sebagai mahasiswa praktikan maupun guru yang sesungguhnya. Sebagai contoh seorang guru harus memperlihatkan bahwa dirinya memiliki kepribadian yang baik, mampu berkomunikasi dengan baik kepada siswanya, seorang guru juga harus mampu bekerja sama dan beradaptasi dalam berbagai

lingkungan, seorang guru harus mampu memperlihatkan bahwa dirinya memiliki kepercayaan diri yang tinggi, serta mampu mempengaruhi orang lain (siswa).

Secara umum *soft skills* dimaknai sebagai keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (*interpersonal skills*) dan keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri (*intrapersonal skills*) yang mampu mengembangkan unjuk kerja secara maksimal. Dikaitkan dengan kompetensi guru, kompetensi kepribadian merupakan bentuk dari *intrapersonal skills*, sementara kompetensi sosial merupakan wujud dari *interpersonal skills*. Di antara contoh *intrapersonal skills* adalah jujur, tanggung jawab, toleransi, menghargai orang lain, kemampuan bekerja sama, bersikap adil, kemampuan mengambil keputusan, kemampuan memecahkan masalah, mengelola perubahan, mengelola stres, mengatur waktu, melakukan transformasi diri, dan toleransi. Sementara itu, di antara wujud *interpersonal skills* adalah keterampilan bernegosiasi, presentasi, melakukan mediasi, kepemimpinan, berkomunikasi dengan pihak lain, dan berempati dengan pihak lain.

Berdasarkan hasil diskusi peneliti dan beberapa teman sejawat di lingkungan Pendidikan Matematika UIN Raden Fatah Palembang, peneliti juga menyadari bahwa *soft skills* mahasiswa pendidikan matematika masih tergolong rendah. Ada beberapa faktor penghambat, baik dari mahasiswa, dosen maupun faktor lainnya. Pertama faktor mahasiswa, dimana mahasiswa yang masuk dan memilih program studi Pendidikan Matematika UIN Raden Fatah Palembang ini pada umumnya siswa-siswa yang tidak diterima di PTN favorit. Jadi dapat disimpulkan secara umum bahwa kemampuan mereka terkategori dalam menengah ke bawah. Faktor kedua yaitu Dosen, dimana dalam proses pembelajaran masih tergambar *teacher center*. Pada umumnya Dosen masih banyak menjelaskan materi dan memberi contoh yang mengakibatkan mahasiswa masih cenderung pasif, mahasiswa kurang berupaya membangun pemahaman yang mendalam, kurang fokus dalam memecahkan masalah, dan kurang responsif dalam mengeksplorasi konsep-konsep matematika.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah guru dan pemilihan strategi pembelajaran. Guru sebagai komponen penting di dalam proses pembelajaran harus mampu mendesain dan memilih strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dalam hal ini guru harus memahami bahwa di dalam kegiatan pembelajaran matematika bukan merupakan

transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik, tetapi diperlukan adanya keterlibatan peserta didik dalam menghubungkan masalah pembelajaran dengan dunia nyata yang dialaminya. Peserta didik harus mengetahui makna belajar dengan menggunakan pengetahuan dan ketrampilan yang diperolehnya untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya.

Seiring dengan perkembangan zaman, proses pembelajaran matematika saat ini memerlukan sebuah strategi pembelajaran yang lebih menekankan pada partisipasi peserta didik (*student oriented*) dan pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi nyata atau *contextual problem* (Depdiknas, 2006). Sependapat dengan hal tersebut, Arifin (2011) menyatakan bahwa pada proses pembelajaran hendaknya dimulai dengan adanya masalah kontekstual, sehingga siswa secara bertahap dapat dibimbing untuk menguasai konsep-konsep matematika yaitu mengkondisikan siswa untuk menemukan kembali rumus, konsep, atau prinsip dalam matematika melalui bimbingan guru. Hal ini bertujuan agar siswa terbiasa melakukan penyelidikan, menemukan sesuatu, dan memecahkan suatu permasalahan.

Dengan strategi pembelajaran yang lebih menekankan pada partisipasi peserta didik dan dimulainya kegiatan pembelajaran dengan pengajuan masalah sesuai dengan situasi nyata (*contextual problem*) maka peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar. Pengalaman belajar ini akan diperoleh peserta didik jika proses pembelajaran tersebut dirasakan memiliki makna olehnya. Nurhadi, dkk (2003) menyatakan bahwa belajar akan lebih bermakna apabila siswa atau anak didik mengalami sendiri apa yang dipelajarinya. Di dalam membiasakan peserta didik mengalami proses pembelajaran tentunya harus dipilih suatu strategi yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang mempunyai karakteristik yang interaktif adalah Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) dan pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*).

Penerapan pendekatan kooperatif dalam pembelajaran telah menunjukkan hasil yang efektif dalam membantu mahasiswa melakukan keterampilan yang kompleks, dalam fungsi kelompok yang baik mahasiswa membagi konsep dan prosedur pengetahuan saat mereka memecahkan masalah bersama, selama interaksi tersebut anggota kelompok dapat meminta penjelasan dan pembenaran kepada yang lain. Kritik

yang baik akan mengklarifikasi semua pemikiran anggota kelompok tentang konsep-konsep yang digunakan dan bagaimana konsep tersebut diterapkan pada masalah-masalah praktis yang dihadapi.

Dalam pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*), pembelajaran didesain dan diawali dengan pemberian masalah riil yang berkaitan dengan konsep-konsep aljabar linear yang akan dipelajari. Perkuliahan dimulai setelah mahasiswa dikonfrontasi dengan struktur masalah riil. Selanjutnya, untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapinya, maka mahasiswa dapat memulai dengan mengumpulkan semua informasi melalui penelaahan materi ajar, mengerjakan lembar kerja ataupun melalui diskusi dengan teman sebayanya. Dengan cara ini, diharapkan mahasiswa mengetahui mengapa mereka belajar.

Sehubungan dengan permasalahan di atas maka diperoleh kesimpulan bahwa perlu dilakukan perubahan yang mendasar dalam proses pembelajaran salah satunya dengan dengan mengubah strategi pembelajaran dengan cara mengubah model pembelajaran dari klasikal menjadi pembelajaran aktif, partisipatif, kooperatif, dan menantang. Salah satu pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik ini adalah pembelajaran berbasis masalah, pada pembelajaran berbasis masalah menekankan pada proses, dan proses yang diunggulkan adalah: keterlibatan (*engagement*), ingkui dan investigasi (*inquiry and investigation*), kinerja (*performance*), tanya jawab dan diskusi (*debriefing*).

Proses keterlibatan (*engagement*) bertujuan mempersiapkan peserta didik untuk berperan sebagai pemecah masalah sendiri (*self-directed problem solver*) yang mampu bekerja sama dengan siswa atau pihak lain, menghadapkan siswa pada situasi yang mendorong siswa mampu menemukan masalah dan meneliti intisari dari permasalahan sambil menduga dan membuat rencana penyelesaian. Proses ingkui dan investigasi (*inquiry and investigation*) merupakan kegiatan yang mengeksplorasi berbagai cara penyelesaian serta mengumpulkan dan menyimpulkan informasi. Kinerja (*performance*) bertujuan menyajikan temuan yang didapat. Tanya jawab dan diskusi (*debriefing*) berfungsi menguji keakuratan dari penyelesaian dan melakukan refleksi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

Secara umum jika aktivitas dalam proses pembelajaran tersebut dipadukan dengan diskusi dalam kelompok maka akan memiliki potensi besar terhadap pengembangan

interpersonal skills dan *intrapersonal skills*, karena tidak hanya berpotensi pada pengembangan kemampuan memecahkan masalah, tetapi juga kemampuan menghargai orang lain, kemampuan bekerja sama, melakukan transformasi diri, bernegosiasi, presentasi, melakukan mediasi, kepemimpinan, berkomunikasi dengan pihak lain, dan berempati dengan pihak lain serta toleransi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji dan menganalisis pengimplementasian pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan peningkatan *soft skill* mahasiswa Pendidikan Matematika UIN Raden Fatah Palembang.

B. Metodologi Penelitian

Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang yang mengambil mata kuliah Pengantar Dasar Matematika tahun akademik 2014-2015.

Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen *One shoot pretest-posttest*, yang ditampilkan sebagai berikut.

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan

X = Pembelajaran berbasis masalah

O_1 = Pengukuran *soft skills* awal

O_2 = Pengukuran *soft skills* akhir setelah pembelajaran

Variabel dalam penelitian ini adalah *soft skills* mahasiswa. *Soft skills* dimaknai sebagai keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (*interpersonal skills*) dan keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri (*intrapersonal skills*) yang mampu mengembangkan unjuk kerja secara maksimal. Adapun indikator *soft skills* yang akan di ukur dalam penelitian ini yaitu:

1. *intrapersonal skills* adalah jujur, tanggung jawab, toleransi, menghargai orang lain, kemampuan bekerja sama, bersikap adil, kemampuan mengambil keputusan, kemampuan memecahkan masalah, mengelola perubahan, mengelola stres, mengatur waktu, melakukan transformasi diri, dan toleransi.

2. *interpersonal skills* adalah keterampilan bernegosiasi, presentasi, melakukan mediasi, kepemimpinan, berkomunikasi dengan pihak lain, dan berempati dengan pihak lain.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini angket, observasi, dan wawancara. Angket tersebut digunakan untuk mengumpulkan data tentang *soft skills* mahasiswa. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas dosen dan mahasiswa selama pembelajaran berlangsung. Untuk memperkaya hasil dan pembahasan, peneliti juga menggunakan instrumen wawancara.

Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif, sedangkan data hasil angket selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif menggunakan skala Likert seperti berikut:

Tabel 1.
Kategori Angket

Skor	Kategori
81 – 100	Sangat baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Buruk
0 – 20	Sangat Buruk

(Modifikasi dari Nasoetion, 2007)

C. Hasil Dan Pembahasan

1) Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapan pembelajaran berbasis masalah. kegiatan pembelajaran dimulai dengan membagikan LKS kepada setiap kelompok dan memberi penjelasan mengenai LKS serta langkah-langkah kerjanya, pembagian kelompok sudah di berikan pada pertemuan sebelumnya sehingga saat peneliti masuk ke kelas mahasiswa telah duduk bersama kelompoknya masing-masing. Selain itu LKS yang diberikan berisi serangkaian masalah yang harus diselesaikan mahasiswa. Setelah bahan ajar diterima, dosen meminta mahasiswa menyimak dan mencermati isi dari bahan ajar tersebut.

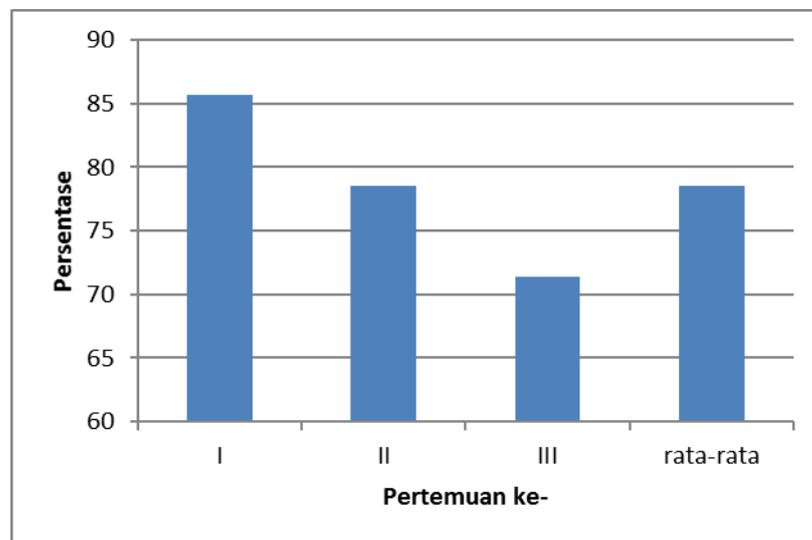
Tahapan kedua dari pembelajaran berbasis masalah adalah orientasi pada masalah atau dengan istilah lain sebagai kegiatan memahami masalah. Kegiatan orientasi masalah tersebut dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan prasyarat yang diperlukan, dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif. Pada kegiatan ini, mahasiswa diminta untuk membaca dan memahami masalah yang belum jadi atau tidak terstruktur dengan baik (*ill-structured problem*), terbuka (*open-ended*), ambigu. Masalah yang disajikan tidak utuh, sehingga mendorong mahasiswa untuk memahami, menyelidiki situasi, mengembangkan pertanyaan-pertanyaan, serta memungkinkan munculnya rencana-rencana pemecahan masalah yang dihadapi. Pemecahan yang dilakukan terhadap masalah yang disajikan dilakukan secara kolaboratif. Selanjutnya siswa dihadapkan pada masalah nyata atau masalah yang disimulasikan. Siswa juga diminta untuk mencari informasi atau data dari permasalahan, menyusun model matematika dan menuliskan konsep yang terkait dengan model matematika dan memberikan argumennya. Kegiatan ini dilakukan melalui diskusi kelompok, karena melalui kegiatan ini siswa akan bernegosiasi untuk membangun kognitifnya.

Tahapan ketiga adalah mengorganisasi siswa untuk belajar atau kegiatan merencanakan penyelesaian. Pada tahap ini dosen membantu mahasiswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan berkaitan dengan yang dia pikirkan ketika pertama kali melihat permasalahan, mengingat kapan dan dimana masalah tersebut pernah ditemukan, menyusun rencana untuk menemukan solusi masalah dan memberikan alasannya.

Tahap keempat adalah menyelesaikan dan menyajikan penyelesaian. Pada tahap ini, dosen memberikan arahan untuk membantu mahasiswa tidak hanya dalam merencanakan dan mengerjakan penyelesaian pemecahan masalah. setelah diperoleh penyelesaian, dosen minta mahasiswa mempresentasikan jawabannya agar dapat berbagi dengan temannya tentang kemajuannya dalam menyelesaikan masalah, memantau proses berpikirnya, merefleksikan kembali seberapa baik strategi yang digunakannya, dan menggunakan waktu yang tersedia untuk memperbaiki strateginya.

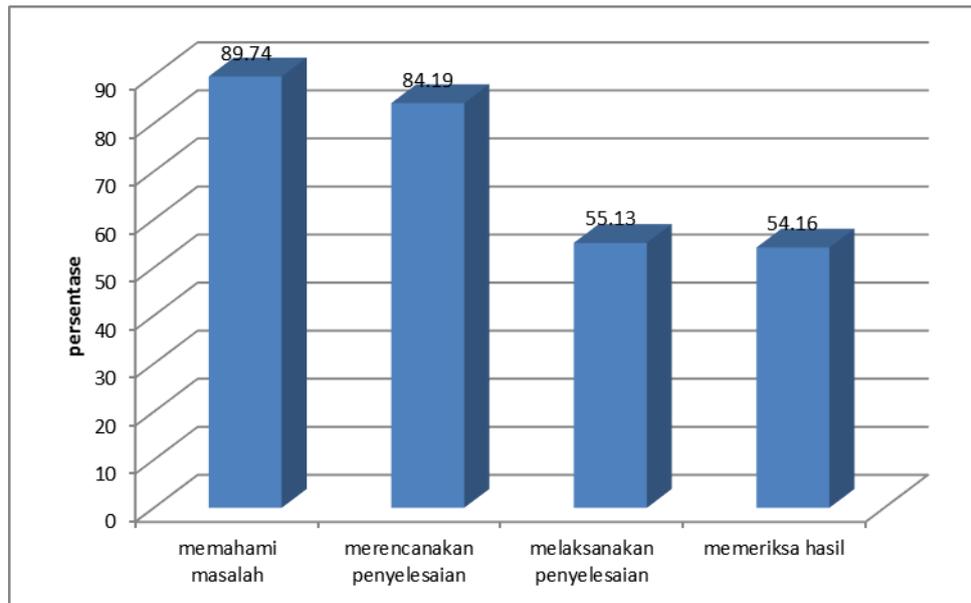
Tahap kelima adalah menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah atau kegiatan memeriksa hasil dari penyelesaian. pada tahap ini dosen membantu

mahasiswa dalam melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses penyelesaian yang mereka gunakan. Siswa diminta untuk merefleksikan temuannya selama mengikuti pembelajaran, dan dalam menyelesaikan permasalahan, menjelaskan sikapnya selama pembelajaran, menjelaskan situasi lain yang dapat digunakan dengan informasi baru yang mereka terima. Selama pembelajaran berlangsung, peneliti melaksanakan observasi untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran berbasis masalah dan kualitas setiap tahapan dari pembelajaran berbasis masalah tersebut. Hasil observasi terlihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Selain itu, jika ditinjau dari tahapan pembelajaran berbasis masalah yang dikur melalui kemampuan pemecahan masalah maka diperoleh data sebagai berikut:



Gambar 2. Indikator Kemampuan Memecahkan Masalah

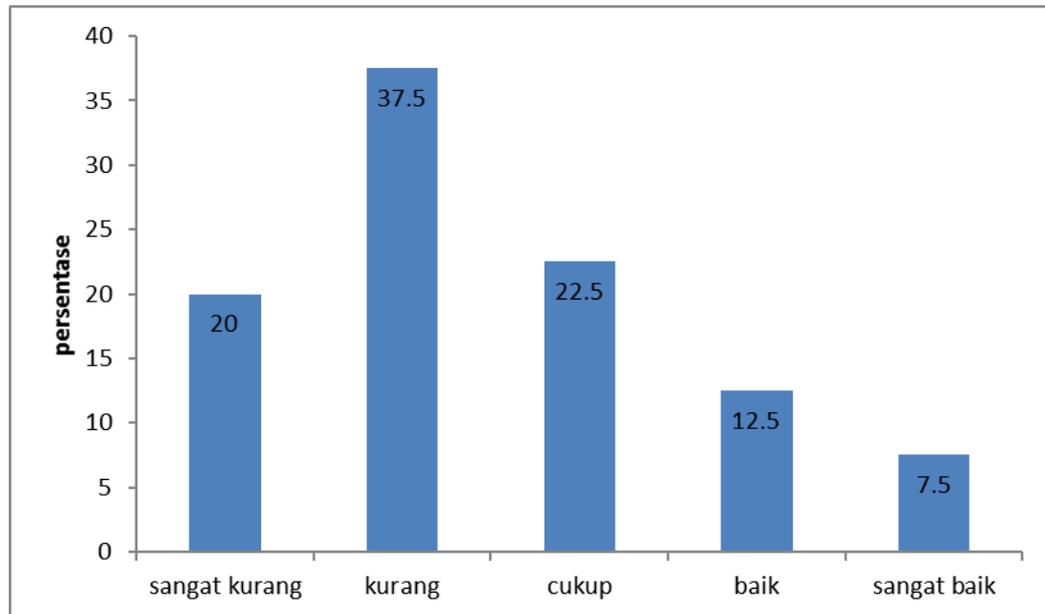
2) Deskripsi Data Angket

Sebelum dilakukannya pembelajaran berbasis masalah, peneliti memberikan angket awal. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui *soft skills* mahasiswa sebelum pembelajaran dilaksanakan. Dalam penyusunan angket ini, peneliti menggunakan pernyataan yang terdiri dari 20 item yang memiliki lima pilihan jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah. Dari hasil analisis angket awal ini maka diperoleh data tentang *soft skills* mahasiswa yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2.
Data *Soft Skills* Berdasarkan Kategori Angket

Skor	Frekuensi	Kategori
81 –100	3	Sangat baik
61 – 80	5	Baik
41 – 60	9	Cukup
21 – 40	15	Buruk
0 – 20	8	Sangat Buruk
Jumlah	40	-

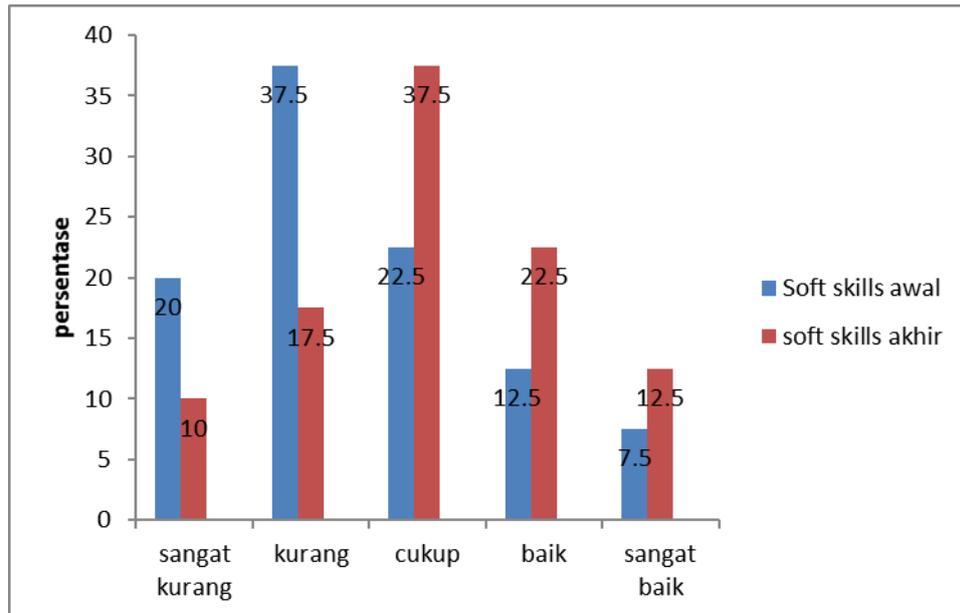
Dari tabel 2, selanjutnya data disajikan dalam diagram berikut ini.



Gambar 3. Persentase dari Kategori Soft Skills Awal

Dari pengukuran awal ini, diperoleh data soft skills mahasiswa masih dominan dalam kategori kurang yang mencapai 37,5 %. Sedangkan persentase terendah diperoleh 7,5% untuk kategori sangat baik. Dan apabila dilakukan perhitungan rata-rata diperoleh nilai sebesar 40,5 sehingga dapat dikatakan bahwa rata-rata *Soft Skills* awal masih dalam kategori kurang.

Data mengenai *soft skills* mahasiswa pada akhir kegiatan pembelajaran diperoleh dengan cara memberikan lembar angket kepada mahasiswa. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui soft skills mahasiswa setelah pembelajaran dilaksanakan. Angket awal terdiri dari 20 item pertanyaan dengan lima pilihan jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah. Berikut ini gambaran perbandingan antara hasil angket awal dengan angket akhir mahasiswa setelah kegiatan pembelajaran.



Gambar 4. Perbandingan *Soft Skills* Awal dan Akhir

Berdasarkan hasil analisis data angket di atas, terlihat bahwa pada pengukuran *soft skills* awal terdapat 42,5% mahasiswa yang terkategori cukup, baik, dan sangat baik. Akan tetapi setelah pembelajaran terlihat ada peningkatan jumlah mahasiswa yang terkategori cukup, baik, dan sangat baik, yaitu sekitar 72,5%.

D. Pembahasan

Pembelajaran klasikal yang dilakukan dosen selama ini dan sebelum diterapkannya pembelajaran berbasis masalah menjadikan mahasiswa sebagai pribadi yang individualis, yaitu pribadi yang hanya berorientasi untuk kesuksesan diri sendiri. Oleh karenanya kemampuan *soft skills* baik yang bersifat intrapersonal dan interpersonal tidak berkembang. Padahal sudah sewajarnya jika mahasiswa calon guru dituntut untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan pada aspek *soft skills* dan keterampilan lain yang berhubungan dengan profesinya nanti.

Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) digunakan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi siswa atau yang berhubungan dengan kemampuan aspek kognitif saja. Pembelajaran berbasis masalah memiliki potensi yang tinggi dalam pengembangan *soft skills* mahasiswa, misalnya keterampilan berkomunikasi, toleransi,

menghargai orang lain, bekerja sama, bernegosiasi, kepemimpinan. Pembelajaran berbasis masalah dilandasi oleh paham konstruktivisme, yang menganut asumsi bahwa pemahaman konsep muncul melalui interaksi dengan lingkungan dan terjadinya konflik kognitif merupakan stimulus dalam memahami konsep yang diajarkan. Oleh karenanya, pada saat pembelajaran berbasis masalah, mahasiswa diberikan kebebasan yang seluas-luasnya untuk berinteraksi dengan mahasiswa lain dalam rangka menemukan penyelesaian dari masalah yang sedang dihadapinya. Bentuk interaksi yang terjadi dalam penelitian ini adalah diskusi kelompok kecil.

Hasil temuan penelitian ini sejalan dengan temuan Maiyer (1984), yang mengemukakan bahwa diskusi kelompok kecil dapat meningkatkan siswa berpartisipasi dalam memecahkan masalah. Melalui diskusi kelompok kecil, siswa berkesempatan melatih keterampilan berkomunikasi dengan mengembangkan strategi berfikir dalam memecahkan masalah matematika. Selanjutnya Trianto (2009) menambahkan bahwa metode dalam mengajarkan keterampilan memecahkan masalah lebih baik jika dilaksanakan dalam kelompok-kelompok kecil agar terjadi diskusi dan tukar pikiran antara sesama siswa selama diberikan tugas untuk memecahkan masalah yang terdapat dalam soal, terutama dalam tahap latihan, karena membantu siswa agar lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.

Berdasarkan analisis di atas diperoleh bahwa keterlaksanaan pembelajaran dipertemuan kedua dan ketiga semakin menurun. Hal ini disebabkan masalah yang diberikan pada pertemuan kedua dan ketiga memiliki tingkat kesukaran lebih tinggi dibandingkan pertemuan pertama. Selain itu ketika sudah masuk pada tahap diskusi kelompok kecil, peneliti kurang banyak memberikan *scaffolding* yang menunjukkan strategi-strategi apa saja yang bisa digunakan dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat digunakan dalam kegiatan perkuliahan di dalam meningkatkan dan mengembangkan *soft skills* mahasiswa. Hal dapat dilihat dari hasil analisis data diketahui bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat diimplementasikan dalam

kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan *soft skills* mahasiswa pendidikan matematika UIN Raden Fatah Palembang. Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dan adanya peningkatan *soft skills* mahasiswa dari sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran.

F. Daftar Pustaka

- Arifin, S. 2010. *Pengembangan Blog Support Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah*. Tesis pada Universitas Sriwijaya Palembang: tidak diterbitkan.
- Depdiknas (2006). *Kurikulum 2006 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA)*. Jakarta: Depdiknas.
- Mayer, R.E. (1992) *Guiding Student's Cognitive of Scientific Informastion Text*. Journal of Educational Psychology, 84.405-412
- Moqowim. (2011). *Modul Pengembangan Soft Skill Guru PAI*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Nurhadi. (2002). *Pendekatan Kontekstual*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nasoetion, N. (2007). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.