

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan kegiatan individu untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan perilaku dengan cara mempelajari suatu materi atau bahan ajar. Menurut Sagala (2010) belajar terjadi apabila terdapat tanda perubahan yang merupakan akibat dari proses pembelajaran. Perubahan dari tingkah laku tersebut yang kemudian disebut dengan hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Muhibbin, 2012).

Belajar bukan hanya menghafalkan dari materi pembelajaran yang disampaikan, namun belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan perubahan aspek pengetahuan, sikap dan tingkah laku (Sagala, 2010). Perubahan yang dimaksudkan adalah pencapaian tujuan belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pencapaian tujuan belajar tersebut tidak hanya merupakan hasil dari proses belajar saja, karena hasil belajar atau prestasi belajar merupakan akumulasi dari berbagai komponen dan variabel yang terlibat di dalamnya. Suatu proses pembelajaran tersebut mengandung komponen masukan (input), proses dan keluaran atau output (Muhibbin, 2012).

Komponen input meliputi bagaimana *entry behaviour* (perilaku awal) yang dimiliki mahasiswa, sarana perkuliahan, dosen (apakah dosen sudah memenuhi peran dan tanggung jawabnya sesuai dengan tugasnya), serta materi perkuliahan yang diberikan apakah relevan, *up to date* atau tidak.

Komponen proses meliputi proses pembelajaran yang digunakan, cara mengajar dosen serta cara belajar mahasiswa. Pemilihan proses pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat belajar (*SCL*) salah satunya adalah pembelajaran kooperatif. Komponen output meliputi hasil belajar prestasi mahasiswa dan evaluasi yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

## 2. Metode Pembelajaran *Student Centered Learning (SCL)*

*Student Centred Learning (SCL)* merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai peserta didik (subyek) yang aktif dan mandiri. Mahasiswa diharapkan menjadi seorang *adult learner* dan bertanggung jawab atas pembelajarannya. Metode pembelajaran *SCL* memiliki potensi untuk mendorong mahasiswa belajar lebih aktif dan mandiri. Metode pembelajaran *SCL* mempunyai beberapa model yang dapat diterapkan sebagai pembelajaran yang aktif.

Model pembelajaran *SCL* tersebut meliputi, *small group discussion (SGD)*, *role play & simulation*, *discovery learning*, *cooperative learning*, *contextual learning*, *problem based learning*, *project based learning*, dan *colaborative learning* (Nursalam, 2004).

### a. *Role Play & Simulation*

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan mahasiswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan mahasiswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode pembelajaran ini dilakukan lebih dari satu orang (Komalasari, 2010).

*Role Playing* dimaksudkan untuk memperoleh pemahaman dalam nilai dan rasa. *Role playing* dimaksudkan untuk memperoleh pemahaman terhadap suatu konsep, prinsip atau keterampilan tertentu melalui peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan.

*Role Playing* mempunyai kelebihan yaitu mahasiswa dapat lebih menghayati dan memahami materi dengan cara bermain peran. Metode pembelajaran *role playing* ini juga menambah motivasi mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran (Komalasari, 2010). Mahasiswa juga akan lebih mempunyai ketrampilan dalam kehidupan nyata ketika mereka dapat belajar bermain peran sesuai dengan materi yang dipelajari.

Kekurangan metode *role playing* adalah tidak semua materi dapat menggunakan metode *role playing*, metode pembelajaran *role playing* ini juga membutuhkan waktu yang relatif lama dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lainnya. Pengajar juga harus mempersiapkan pembelajaran dengan baik agar pembelajaran dengan metode *role playing* ini dapat berjalan lancar

### *b. Discovery Learning*

Metode pembelajaran *discovery* (penemuan) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Pembelajaran *discovery* (penemuan) ini terdapat kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Mahasiswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Metode pembelajaran *discovery* merupakan suatu metode pengajaran yang menitikberatkan pada aktifitas siswa dalam belajar. Proses pembelajaran dengan metode ini, guru/dosen hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan mahasiswa untuk menemukan konsep, prinsip atau prosedur.

Metode pembelajaran *discovery learning* mempunyai kelebihan diantaranya adalah mahasiswa mempunyai

kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit. Pembelajaran *discovery* mahasiswa banyak mencari informasi tambahan yang diberikan. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain (Joyce, Weil, dan Calhoun,2000).

Kekurangan metode pembelajaran *discovery learning* adalah metode ini kurang efisien untuk diterapkan pada mahasiswa dengan jumlah yang banyak karena membutuhkan waktu relatif lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah (Syah, 2004). Pembelajaran *discovery* juga lebih cocok untuk pengembangan pemahaman dibandingkan dengan ketrampilan atau sikap.

### c. *Contextual Learning*

*Contextual Learning (CL)* adalah pembelajaran dengan menggunakan konsep belajar pada sekolah yang membantu guru/ dosen mengaitkan isi materi pembelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari untuk

membuat keterhubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kelebihan *Contextual learning* adalah mahasiswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena metode pembelajaran ini menghubungkan antara pengetahuan dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. *Contextual learning* juga membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dengan mengkaitkannya terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/ keterampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya.

Kekurangan metode pembelajaran *contextual learning* adalah pengajar ataupun dosen harus lebih intensif dalam membimbing mahasiswa karena dosen harus mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk menemukan pengetahuan atau ketrampilan yang baru bagi mahasiswa. Pengajar atau dosen harus memberikan perhatian dan bimbingan yang lebih untuk mahasiswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

d. *Problem Based Learning (PBL)*

Pembelajaran *problem based learning* adalah metode belajar siswa dengan memanfaatkan masalah dan siswa harus melakukan pencarian/penggalan informasi (*inquiry*) untuk dapat memecahkan masalah tersebut. PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan mahasiswa untuk berpikir kritis dalam situasi yang berorientasi pada masalah di dunia nyata (Rusman, 2010).

PBL merupakan suatu metode pembelajaran yang didasarkan pada suatu masalah (*problem*) yang dapat digunakan untuk mendapatkan atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru.

Kelebihan metode PBL adalah meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran mahasiswa. Metode PBL ini juga dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan pengetahuan serta bertanggung jawab terhadap pembelajaran yang mereka lakukan. Menurut Sanjaya (2007) metode PBL juga dapat melatih mahasiswa untuk berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) dalam dunia nyata.

Kekurangan metode PBL adalah Pengajar atau dosen harus berperan sebagai fasilitator yang baik sehingga



tujuan pembelajaran dapat tercapai, karena tidak semua pengajar/ dosen dapat menjadi fasilitator yang dapat membimbing mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan (Rusman, 2010). Metode pembelajaran PBL juga membutuhkan waktu yang relatif lama dibandingkan pembelajaran konvensional dan dibutuhkan dosen atau pengajar yang relatif banyak sebagai fasilitator kelompok.

*e. Project Based Learning (PjBL)*

*Project Based Learning* adalah model belajar siswa yang sistematis, yang melibatkan siswa dalam belajar melalui proses pencarian/penggalian yang panjang dan terstruktur terhadap pertanyaan yang otentik dan kompleks serta tugas dan produk yang dirancang dengan sangat hati-hati.

Kelebihan Metode pembelajaran *project-based learning* dapat memotivasi siswa agar dapat menstimulasi motivasi, proses, dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu, siswa menjadi kreatif berpikir, bisa memecahkan masalah dan dapat berinteraksi mengarahkan untuk penyelesaian masalahnya (Hamdani, 2011).

Kekurangan metode *PjBL* adalah metode pembelajaran ini membutuhkan waktu yang relatif lama untuk menyelesaikan suatu permasalahan dan membutuhkan peralatan/ perlengkapan yang cukup banyak untuk menyelesaikan tugas (Warsono, 2012).

*f. Collaborative Learning (CbL)*

*Collaborative Learning* adalah metode belajar yang berfokus pada kerjasama antar mahasiswa yang didasarkan pada kesepakatan antar mahasiswa yang dibangun sendiri oleh anggota kelompok. Masalah, tugas atau kasus memang berasal dari dosen, tetapi pembentukan kelompok yang didasarkan pada minat, prosedur kerja kelompok, penentuan waktu dan tempat diskusi atau kerja kelompok, sampai dengan bagaimana hasil diskusi/kerja kelompok ingin dinilai oleh dosen, semuanya ditentukan melalui kesepakatan bersama antar anggota kelompok.

*Collaborative learning* merupakan metode pembelajaran yang menitik beratkan pada kerja sama siswa dengan kesepakatan yang dibangun sendiri oleh anggota kelompok, dimana anggota kelompok ada kesamaan minat (bersifat homogen).

Kelebihan metode pembelajaran *colaborative* adalah mengembangkan pribadi peserta didik sesuai dengan karakteristik. Peserta didik bisa berbagi peran sesuai dengan kelebihan karakter masing-masing, sehingga kelompok diharapkan dapat mengoptimalkan kemampuan masing-masing anggota. Dinamika dalam proses pembelajaran dapat diatur sendiri oleh kelompok subjek didik, ketergantungan pada guru diperkecil dan kemandirian subjek didik lebih besar. Guru dapat berkonsentrasi pada rancangan struktur tematik pembelajaran, perencanaan dan fasilitas. Kekurangan metode pembelajaran *colaborative* ini adalah adanya sifat-sifat pribadi mahasiswa yang ingin menonjolkan diri atau sebaliknya mahasiswa yang lemah merasa rendah diri dan selalu tergantung pada orang lain.

### ***3. Cooperative Learning***

#### ***a. Definisi Cooperatif Learning***

Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih (Slavin, 2013). Pembelajaran kooperatif

merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda (Lie, 2010). Setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Menurut Lie (2010) dalam bukunya "*Cooperative Learning*", bahwa model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Roger dan David Johnson mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif, untuk itu harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong.

Lima unsur yang membedakan pembelajaran *cooperative* dengan belajar kelompok yang biasa adalah saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok. Unsur pembelajaran kooperatif yang pertama adalah saling ketergantungan positif. Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai

tujuan mereka. Keberhasilan kelompok dalam menyelesaikan tugasnya merupakan kerjasama setiap anggota kelompok untuk saling membantu memahami materi pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif ini dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai materi pembelajaran.

Tanggung jawab perseorangan merupakan unsur yang kedua dari *cooperative learning*. Penilaian dan penugasan yang dibuat sesuai dengan prosedur model pembelajaran kooperatif dapat menekankan mahasiswa merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Pengajar yang efektif dalam model pembelajaran kooperatif membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan.

Unsur ketiga dari *cooperative learning* adalah tatap muka, Dalam pembelajaran kooperatif setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti

dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan.

Unsur keempat dari pembelajaran kooperatif adalah komunikasi antar anggota. Unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi, karena keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok juga merupakan proses panjang. Namun, proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.

Evaluasi proses kelompok merupakan bagian/ unsur kelima dari pembelajaran kooperative. Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Solihatin (2007) menjelaskan bahwa model pembelajaran dengan *cooperative learning* berangkat dari asumsi “*getting better together*” atau “*raihlah yang lebih baik secara bersama-sama.*” Stahl 1994 menyebutkan prinsip-prinsip dasar

dalam *cooperative learning* adalah a) perumusan tujuan belajar secara jelas, b) penerimaan menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar, c) ketergantungan yang sangat positif, d) interaksi yang bersifat terbuka, e) tanggung jawab individu, f) kelompok bersifat heterogen, g) intraksi sifat dan perilaku sosial yang positif, h) tindak lanjut, i) kepuasan dalam belajar.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu aktifitas pembelajaran menggunakan pola belajar siswa berkelompok untuk menjalin kerjasama dan saling ketergantungan positif sehingga tercapai proses dan hasil belajar yang produktif.

#### b. Langkah-langkah *Cooperative Learning*

Masing-masing tipe pembelajaran kooperatif sebenarnya sudah mempunyai langkah-langkah tersendiri dalam penerapannya, tetapi terdapat langkah-langkah umum untuk menerapkan pembelajaran kooperatif di kelas. Langkah-langkah *cooperative learning* yang dijelaskan oleh Huda (2015) sebagai berikut:

- 1) Memilih metode, teknik, dan struktur pembelajaran kooperatif

Langkah pertama yang harus dilakukan oleh pengajar adalah memilih metode kooperatif yang cocok

untuk diterapkan pada materi atau pokok bahasan yang akan dipelajari. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan, misalkan pada metode *Jigsaw* cocok digunakan untuk materi yang luas yang bagian materinya dapat dibagi-bagikan ke kelompok.

Pemilihan metode yang akan digunakan dapat dengan cara menerapkan beberapa syarat seperti pemahaman praktis dan konseptual terhadap metode yang akan dipakai, sifat materi yang disesuaikan dengan pemilihan metode pembelajaran, karakteristik dan kemampuan siswa yang akan mendapatkan metode kooperatif.

Komitmen antara pengajar/dosen dengan mahasiswa juga sangat dibutuhkan. Pembelajaran kooperatif akan berjalan ketika terdapat komitmen antara pengajar dengan mahasiswa untuk beralih dari pembelajaran tradisional ke pembelajaran kooperatif.

## 2) Menata ruang kelas untuk pembelajaran kooperatif

Penataan ruang pembelajaran kooperatif akan berbeda dengan penataan ruang pembelajaran tradisional. Pada pembelajaran tradisional biasanya semua siswa menghadap ke guru. Penataan ruang yang seperti ini



berfokus kepada pengajar dan menjadikan pengajar satu-satunya pemberi informasi/materi. Berbeda dengan penataan ruang kelas untuk pembelajaran kooperatif, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya pemberi materi, akan tetapi sebagai fasilitator mahasiswa, untuk itu diperlukan penataan ruang yang mendukung pembelajaran kooperatif.

Terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam penataan ruang pembelajaran kooperatif, antara lain adalah ukuran ruang kelas, jumlah siswa, toleransi pengajar dan kegaduhan kelas sebelah, pengalaman pengajar dan siswa dalam pembelajaran kooperatif sebelumnya. Menurut Lie (2002), terdapat beberapa metode yang bisa diterapkan di kelas, seperti meja tapal kuda, meja panjang, penataan tapal kuda, meja kelompok, klasikal, bangku individu, dan meja berbaris.

### 3). Merangking siswa

Merangking siswa dibutuhkan untuk pembentukan kelompok yang heterogen. Merangking siswa dapat menggunakan nilai semester/ujian yang lalu. Selain itu, ujian atau tes individu juga efektif untuk merangking siswa, merangking siswa dapat berdasarkan performa akademik

masing-masing siswa.

Tujuan untuk membedakan siswa adalah untuk memperlakukan mereka berdasarkan kemampuan akademik, dan memberikan bantuan kepada masing-masing siswa, mana siswa yang memerlukan perhatian khusus ataupun siswa yang dapat diminta untuk berpikir terlebih dahulu kemudian baru bertanya.

#### 4). Menentukan jumlah kelompok

Kelompok pada pembelajaran kooperatif idealnya adalah 4 siswa, jadi ketika suatu kelas terdapat 28 siswa, maka akan ada 7 kelompok yang dibentuk. Tetapi jika siswa tidak bisa dibagi sama rata menjadi 4 anggota kelompok, maka sisanya dapat disisipkan pada kelompok yang sekiranya memerlukan tambahan kelompok. Meski demikian tidak terdapat metode yang efektif untuk menentukan jumlah anggota kelompok. Semuanya tergantung dari kebutuhan dan keinginan pengajar serta penugasan yang akan diberikan.

#### 5). Membentuk kelompok -kelompok

Pembentukan kelompok kooperatif ini harus memperhatikan keseimbangan masing-masing kelompok, upayakan masing-masing kelompok terdiri dari siswa yang

berkemampuan tinggi, sedang dan rendah, terdiri dari anggota yang ras/ etniknya berbeda, serta jika memungkinkan terdiri dari laki-laki atau perempuan dengan jumlah yang seimbang. Fenomena di pendidikan keperawatan, jumlah mahasiswa perempuan cenderung lebih banyak daripada mahasiswa laki-laki, sehingga pembentukan kelompok dapat disesuaikan dengan jumlah mahasiswa yang ada. Pembentukan kelompok dengan cara tersebut akan membentuk kelompok yang heterogen.

6). Merancang *team building* untuk setiap kelompok

Setiap kelompok dapat memperagakan aktivitas *team building*. Aktivitas ini bertujuan untuk membangun rasa kebersamaan yang kuat antar anggota tim. Rasa kebersamaan dan peduli antar anggota tim akan berperan dalam kesuksesan tim tersebut. Aktivitas *team building* ini dapat diperagakan dengan cara membuat yel-yel kelompok.

7). Mempresentasikan materi pembelajaran

Materi pembelajaran pertama kali diperkenalkan oleh pengajar melalui presentasi kelas. Presentasi ini bisa menggunakan instruksi langsung/ceramah dan juga bisa menggunakan teknik audiovisual.

Komponen yang perlu dijelaskan pada presentasi kelas mencakup, pokok pembahasan, pengetahuan dasar, standar kompetensi, kompetensi dasar, tugas dan penilaian, alat yang digunakan serta teknik atau prosedur.

8). Membagikan lembar kerja siswa

Pengajar juga harus mempersiapkan lembar kerja siswa serta membagikannya ke peserta didik, lembar kerja tersebut berisi tentang lembar kegiatan serta soal-soal diskusi. Kelompok harus mempelajari lembar kerja yang disiapkan oleh dosen untuk mempersiapkan diri menghadapi kuis yang akan diberikan nantinya setelah diskusi kelompok selesai. Proses mempelajari lembar kerja ini dapat membahas soal-soal yang diberikan oleh dosen ataupun mengoreksi ketidakpahaman dari masing-masing anggota kelompok.

9). Menugaskan siswa mengerjakan kuis sendiri

Penugasan siswa untuk mengerjakan kuis dilakukan setelah presentasi kelas dan diskusi kelompok selesai. Masing-masing anggota kelompok diberikan soal kuis dan tidak boleh saling membantu. Mereka diminta untuk mengerjakan kuis secara individu, sehingga dari awal

masing-masing anggota kelompok harus benar-benar siap untuk mengerjakan kuis tersebut dan harus memahami benar materi yang dipelajari melalui diskusi kelompok. Pengajar atau dosen harus mengawasi para siswa agar tidak saling mencontek. Soal kuis dapat berupa *multiple choice* ataupun *essay* sesuai dengan kehendak pengajar dan harus berupa butir soal yang nantinya bisa di skor dan dihitung (segera setelah kuis selesai).

10). Menilai dan menskor siswa

Pembelajaran kooperatif terdapat dua skor yaitu skor dasar dan skor kemajuan. Skor dasar mencerminkan skor rata-rata siswa hasil sebelum pembelajaran. Skor dasar dapat diperoleh dari awal pertemuan sebelum kelas dimulai. Pada hari pertama pengajar dapat memberikan beberapa kuis untuk mengetahui skor dasar siswa. Sedangkan skor kemajuan diperoleh dari hasil kuis setelah diskusi kelompok dibandingkan dengan skor dasar siswa. Siswa akan memperoleh skor kemajuan apabila mereka mampu menunjukkan peningkatan hasil nilai kuis, dan poin tambahan dari masing-masing siswa akan diakumulasikan pada skor kelompok.

#### 11). Memberi penghargaan kepada kelompok

Kelompok yang mempunyai skor kemajuan (poin tambahan) tertinggi akan mendapatkan penghargaan atau sertifikat. Penghargaan yang diberikan dapat bermacam jenisnya dapat berupa pengumuman di majalah dinding kampus, buletin kampus, ataupun diberikan sertifikat atau yang lainnya sehingga mereka merasa dihargai atas kerja kelompoknya. Kelompok lain juga akan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi karena adanya penghargaan dari pengajar/ dosen.

#### 12). Mengevaluasi perilaku anggota kelompok

Tahap akhir dari pembelajaran kooperatif adalah evaluasi. Salah satu wujud dari evaluasi dari pembelajaran dapat berupa mengajak para siswa untuk refleksi diri terhadap apa yang sudah mereka kerjakan. Pengajar dapat mengajak para siswa untuk memberikan pendapat apa yang perlu diperbaiki dan perlu dikembangkan dalam pembelajaran kooperatif yang sudah dilaksanakan. Selama pembelajaran kooperatif pengajar harus mempunyai lembar observasional untuk mencatat hal-hal penting yang terkait dengan keefektifan kerja kelompok kooperatif.

c. Model-Model *Cooperative Learning*

Beberapa tipe model pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh beberapa ahli antara lain adalah Slavin (2013) sebagai berikut :

a) Pembelajaran *cooperative tipe jigsaw*

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini pertama kali dikembangkan oleh Aronson dkk. Dalam model ini siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang bahan pelajaran/ materi dibagi menjadi setiap anggota kelompok dan mereka mempelajari materi yang akan menjadi keahliannya.

b) *Student Team Achievement Divisions*

Model yang siswa berada dalam kelompok kecil dan menggunakan lembaran kerja untuk menguasai suatu materi pelajaran. Mereka saling membantu satu sama lain melalui tutorial, kuis atau diskusi kelompok.

c) Model *Team- Game Tournament (TGT)*

Model yang siswa dalam kelompok-kelompok untuk saling membantu dalam memahami dalam bentuk permainan Metode *TGT* ini dikembangkan oleh Slavin dan rekannya, penerapan metode ini hampir sama dengan *STAD* dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan

lembar kerjanya.

Perbedaannya adalah komposisi kelompok pada *STAD* berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, sedangkan pada *TGT* hanyalah berfokus pada tingkat kemampuan saja. Selain itu pada *STAD* yang digunakan adalah kuis, sedangkan pada *TGT* diganti dengan *game* akademik.

d. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Cooperative Learning*

Kelebihan *cooperative learning* dijelaskan oleh Isjoni (2010), dapat dilihat dari beberapa aspek meliputi memberi kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman siswa belajar secara bekerjasama dan merumuskan suatu pandangan secara berkelompok, memungkinkan siswa dapat meraih keberhasilan dalam belajar selain itu juga melatih siswa memiliki ketrampilan sosial.

Penerapan *cooperative learning* juga dapat melatih siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan ketrampilan secara penuh dalam suasana belajar serta memungkinkan siswa untuk memiliki motivasi yang tinggi, kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan dan meningkatkan motivasi siswa.



Penerapan pembelajaran kooperatif ini juga mempunyai kelemahan diantaranya yaitu, dosen harus menyiapkan pembelajaran secara matang dan memerlukan banyak tenaga, pemikiran serta waktu. Selain itu untuk mencapai keefektifan pembelajaran kooperatif juga dibutuhkan dukungan fasilitas yang memadai untuk mendorong proses pembelajaran. Selama kegiatan diskusi berlangsung ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Kelemahan pembelajaran ini juga terdapat pada saat proses pembelajaran berlangsung karena bisa saja terdapat dominasi seseorang pada saat diskusi kelas yang mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti aktivitas pembelajaran (Zainul, 2010). Hasil belajar merupakan suatu bentuk ukuran kegiatan mahasiswa selama diadakannya proses belajar mengajar, baik mengenai konsep teori yang diajarkan maupun bentuk ketrampilan terhadap materi ajar yang diberikan oleh pengajar.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dapat digunakan sebagai refleksi oleh pengajar terhadap teknik yang digunakan dalam mengajar. Refleksi tersebut diharapkan sebagai proses evaluasi sehingga dapat diharapkan terdapat perbaikan dalam metode yang tepat sehingga berguna untuk kemajuan hasil belajar mahasiswa.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar siswa merupakan serangkaian aktivitas keberhasilan siswa dalam proses belajar. Keberhasilan proses belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai macam faktor dari dalam ataupun dari luar mahasiswa. Menurut Muhibbin (2013) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa terdiri dari faktor dari dalam diri mahasiswa (internal) dan faktor luar (eksternal). Faktor internal meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Faktor jasmaniah meliputi kesehatan dan cacat tubuh, sedangkan faktor psikologis meliputi intelegensi, minat, bakat, motivasi, serta kematangan.

Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa terdiri dari faktor tempat belajar (sekolah), keluarga, dan faktor masyarakat. Faktor tempat belajar (sekolah) terdiri dari kurikulum yang dipakai, metode mengajar, keadaan gedung, serta materi yang diajarkan.

c. Macam-macam hasil belajar

Teori taksonomi Bloom hasil belajar dalam studi dikategorikan menjadi tiga ranah, perinciannya adalah sebagai berikut :

1). Kemampuan kognitif

Kognitif berarti melibatkan atau berhubungan dengan kognisi. Sedangkan kognosi merupakan kegiatan memperoleh suatu pengetahuan. Kemampuan kognitif adalah penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil kegiatan atau proses dalam memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri. Menurut Sudijono (2001) ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Kemampuan kognitif dapat diamati dari aktivitas mental atau otak untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalamannya sendiri. Pengaturan aktivitas mental dengan menggunakan kaidah atau konsep yang telah dimiliki yang kemudian ditampilkan melalui tanggapan dan gagasan.

Benjamin S. Bloom berpendapat bahwa taksonomi tujuan ranah kognitif meliputi enam jenjang proses berpikir, yaitu:

- a) Pengetahuan (*knowledge*), adalah kemampuan seseorang untuk mengingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, atau ide, dan sebagainya. Pengetahuan atau ingatan ini merupakan proses yang paling rendah.
- b). Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat. Peserta didik atau mahasiswa dapat dikatakan memahami sesuatu ketika mereka dapat menjelaskan dan memberikan uraian secara rinci tentang hal tersebut dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang yang lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.
- c) Penerapan (*aplication*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum ataupun metode dan teori dalam situasi yang konkret.
- d). Analisis (*analysis*) mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik.

- e) Sintesis (*syntesis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu materi menjadi bagian yang lebih kecil dan dapat memadukan berbagai faktor yang satu dengan yang lainnya. Proses memadukan unsur- unsur secara logis sehingga dapat membentuk pola yang baru.
- f) Evaluasi (*evaluation*) merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif. Evaluasi merupakan penilaian seseorang sebagai suatu pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau gagasan.

2). Kemampuan psikomotor

Kemampuan motorik berkaitan dengan serangkaian gerak jasmaniah dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi gerakan berbagai anggota badan secara terpadu. Ketrampilan motorik tidak hanya menuntut kemampuan untuk merangkai gerak jasmaniah tetapi juga memerlukan aktivitas mental atau psikologis (aktivitas kognitif) supaya terbentuk suatu koordinasi gerakan secara terpadu, sehingga disebut kemampuan psikomotorik.

Teori taksonomi Bloom mengklasifikasikan ranah psikomotorik dalam tujuh jenjang :

- a) Persepsi (*perception*) mencakup kemampuan untuk

mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih

- b) Kesiapan (*set*) mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai gerakan atau serangkaian gerakan.
- c) Gerakan terbimbing (*guided response*) mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerakan sesuai dengan contoh yang diberikan.
- d) Gerakan yang terbiasa (*mechanical response*) mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerakan dengan lancar karena sudah terlatih tanpa memperhatikan contoh yang sudah diberikan
- e) Gerakan yang kompleks (*kompleks response*) mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu ketrampilan yang terdiri atas beberapa komponene dengan lancar, tepat dan efisien.
- f) Penyesuaian pola gerakan (*adjustmen*) mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerakan dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu taraf ketrampilan yang telah menjadi kemahiran.

g) Kreativitas (*creativity*) mencakup kemampuan untuk melahirkan pola-pola gerakan yang baru atas dasar inisiatif sendiri.

### 3). Kemampuan Afektif

Teori taksonomi Bloom mengkategorikan ranah afektif menjadi lima jenjang, yaitu :

- a). Menerima, merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif, berupa perhatian terhadap stimulus secara pasif dan meningkat secara lebih aktif.
- b). Merespon, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulus dan merasa terikat secara aktif dan memperhatikan.
- c). Menilai, merupakan kemampuan menilai kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk mencapai jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas apa yang terjadi.
- d). Mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai yang dipercaya.
- e). Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masing- masing nilai pada waktu merespon, dengan jalan mengidentifikasi

karakteristik nilai atau membuat pertimbangan (Mudjiono, 2006).

## 5. Harga Diri

### a. Definisi harga diri

Harga diri merupakan evaluasi terhadap dirinya sendiri secara rendah ataupun tinggi. Penilaian tersebut terlihat dari penghargaan terhadap keberadaan dan keberartian diri. Individu yang memiliki harga diri tinggi akan menerima dan menghargai dirinya sendiri. Harga diri mencakup evaluasi dan penghargaan terhadap dirinya sendiri dan menghasilkan penilaian tinggi atau rendah terhadap dirinya sendiri.

Penilaian tinggi terhadap diri sendiri adalah penilaian terhadap kondisi diri, kelebihan dan potensi diri, serta menerima kekurangan yang ada. Penilaian rendah harga diri terhadap dirinya sendiri adalah penilaian tidak suka atau tidak puas dengan kondisi diri sendiri, tidak menghargai kelebihan diri dengan melihat diri sebagai sesuatu yang selalu kurang (Suntrock, 2007)

Definisi lain dari harga diri adalah penilaian tinggi atau rendah terhadap diri sendiri yang menunjukkan sejauh mana individu itu meyakini dirinya sebagai individu yang mampu, penting, dan berharga yang berpengaruh dalam perilaku



seseorang (Coopersmith, 2006).

*Cooperative learning* merupakan pembelajaran yang didalamnya terdapat kerja sama antara mahasiswa yang dapat meningkatkan prestasi yang lebih tinggi oleh semua peserta (Slavin 2013). Peserta didik saling membantu, dengan demikian membangun sebuah komunitas yang mendukung, yang kemudian dapat meningkatkan kinerja masing-masing anggota. Kinerja dari masing-masing anggota kelompok tersebut akan meningkatkan harga diri mahasiswa.

Pembelajaran kooperatif dapat memfasilitasi mahasiswa secara berkelompok dalam lingkungan yang kooperatif, membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, serta masing-masing siswa merasa bertanggung jawab untuk keberhasilan setiap individu di dalam kelompoknya (Megahed, 2015).

*Cooperative Learning* tipe *jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan tanggung jawab setiap siswa dalam pembelajaran berkelompok. Setiap siswa dalam kelompok akan mendapatkan materi yang harus dipelajari sehingga nanti dapat mengajarkan materi yang telah dipelajari ke anggota kelompoknya (Huda, 2010). Tanggung jawab yang diberikan kepada setiap siswa tersebut dapat meningkatkan

harga diri mahasiswa, karena semua mahasiswa dianggap mampu dan sama kedudukannya ketika pembelajaran kooperatif.

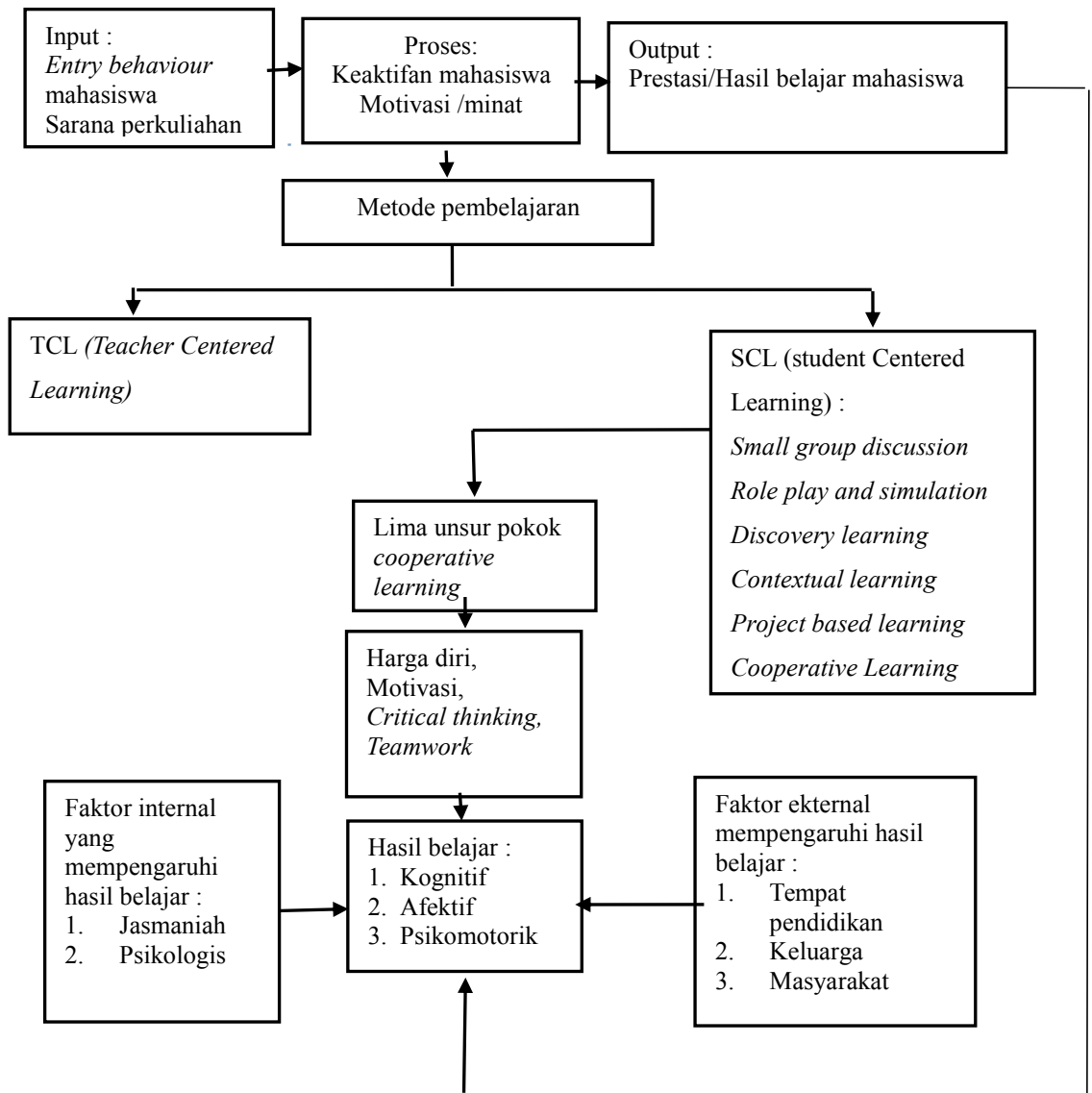
Tanggung jawab perseorangan yang merupakan salah satu elemen dari pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja masing-masing siswa dan kemudian dapat meningkatkan harga diri mahasiswa (Jonhson & Johnson, 2005). Pembelajaran kooperatif dapat mendorong sikap positif siswa terhadap pembelajaran serta mengembangkan ketrampilan belajar siswa (Megahed, 2015).

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi harga diri

Menurut Coopersmith (2006) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi harga diri yaitu penghargaan dan penerimaan dari orang di lingkungan. Harga diri seseorang dipengaruhi oleh orang yang dianggap penting dalam kehidupannya. Selain itu kelas sosial dan kesuksesan juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi harga diri. Kedudukan kelas sosial dapat dilihat dari pekerjaan, pendapatan, dan tempat tinggal individu. Prestasi belajar juga merupakan salah satu kesuksesan yang dapat mempengaruhi harga diri. Faktor lain yang mempengaruhi harga diri adalah nilai dan inspirasi individu dalam menginterpretasikan pengalaman

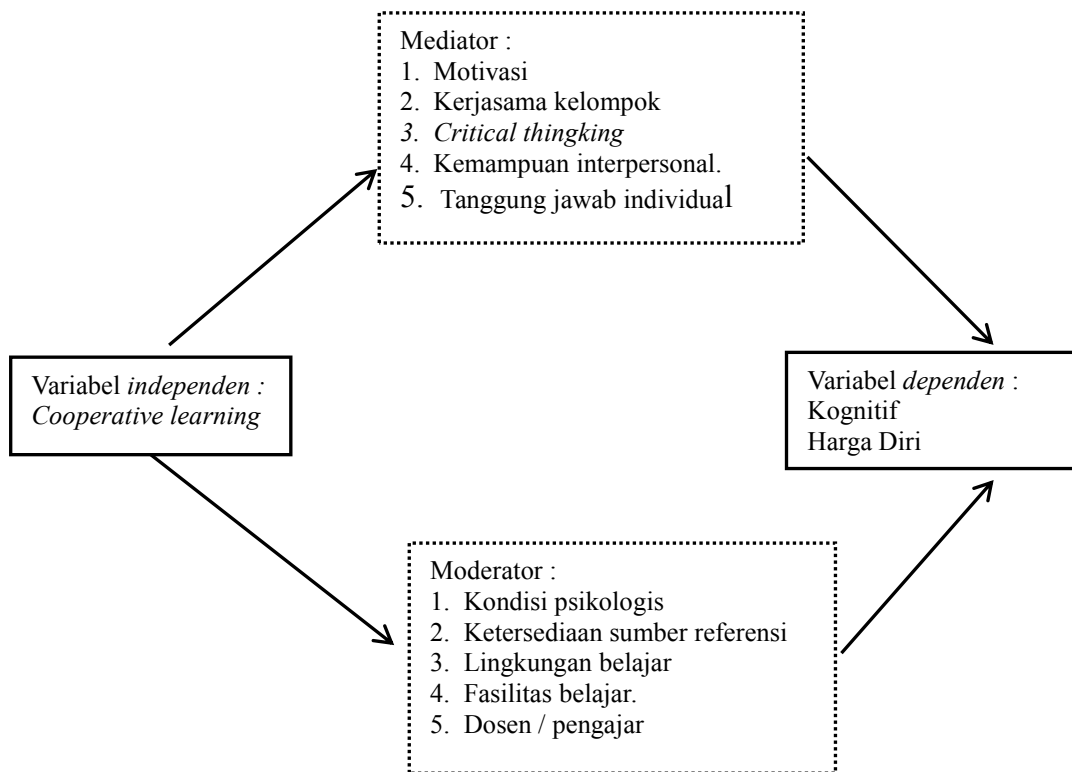
kesuksesan yang diterima oleh individu. Cara individu dalam menghadapi devaluasi diri dapat meminimalisasi evaluasi negatif yang datang dari luar dirinya (Coopersmith, 2006).

## B. Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka Teori

### C. Kerangka Konsep



Keterangan :

————— : Diteliti

..... : Tidak diteliti

Gambar 2. Kerangka Konsep

#### **D. Hipotesis**

H0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan *cooperative learning tipe jigsaw* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dan harga diri mahasiswa Stikes Surya Global Yogyakarta.

H1 : Terdapat pengaruh penerapan *cooperative learning tipe jigsaw* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dan harga diri mahasiswa Stikes Surya Global Yogyakarta