

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Konsep SCL (*Student Centered Learning*)**

##### **1. Definisi**

SCL (*Student Centered Learning*) merupakan metode pembelajaran yang memberdayakan peserta didik menjadi pusat perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang bersifat kaku intruksi dari pendidik berubah menjadi pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik menyesuaikan dengan kemampuannya dan berperilaku langsung dalam belajarnya (Dikti, 2014).

##### **2. Macam-macam model pembelajaran SCL menurut dikti, 2014 :**

SCL (*Student Centered Learning*) memiliki potensi untuk mendorong mahasiswa belajar lebih aktif, mandiri, sesuai dengan irama belajarnya masing-masing, sesuai dengan perkembangan usia peserta didik, irama belajar mahasiswa tersebut perlu dipandu agar terus dinamis dan mempunyai tingkat kompetensi yang tinggi. Beberapa model pembelajaran SCL adalah sebagai berikut:

###### *a. Small Group Discussion (SGD)*

Metode diskusi merupakan model pembelajaran yang melibatkan antara kelompok mahasiswa dan kelompok mahasiswa atau kelompok mahasiswa dan pengajar untuk menganalisa, menggali atau memperdebatkan topik atau permasalahan tertentu.

Dengan metode ini pengajar harus, (1) membuat rancangan bahan diskusi dan aturan diskusi. (2) menjadi moderator dan sekaligus mengulas pada setiap akhir sesi diskusi. Sedangkan mahasiswa (1) membentuk kelompok (5 -10) mahasiswa, (2) memilih bahan diskusi, (3) mempresentasikan paper dan mendiskusikannya di kelas.

*b. Role-Play and Simulation*

Metode ini berbentuk interaksi antara dua atau lebih mahasiswa tentang suatu topik atau kegiatan dengan menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian, atau sistem yang sebenarnya. Jadi dengan model ini mahasiswa mempelajari sesuatu (sistem) dengan menggunakan model. Dengan metode ini pengajar harus, (1) merancang situasi atau kegiatan yang mirip dengan sesungguhnya, bisa berupa; bermain peran, model, dan komputer, (2) membahas kinerja mahasiswa. Sedangkan mahasiswa (1) mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan, (2) mempraktekan atau mencoba berbagai model yang telah disiapkan (komputer, prototipe, dll).

*c. Discovery Learning*

Metode ini berbentuk pemberian tugas belajar atau penelitian kepada mahasiswa dengan tujuan supaya mahasiswa dapat mencari sendiri jawabannya tanpa bantuan pengajar.

Dengan metode ini pengajar harus, (1) menyediakan data atau metode untuk menelusuri pengetahuan yang akan dipelajari mahasiswa, (2) memeriksa dan memberikan ulasan terhadap hasil belajar mahasiswa. Sedangkan mahasiswa (1) mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan yang baru, (2) mempresentasikan secara verbal dan non verbal.

*d. Self-Directed Learning*

Metode ini berbentuk pemberian tugas belajar kepada mahasiswa, seperti tugas membaca dan membuat ringkasan. Dengan metode ini pengajar harus, (1) memotivasi dan memfasilitasi mahasiswa, (2) memberikan arahan, bimbingan dan umpan balik kemajuan belajar mahasiswa. Sedangkan mahasiswa (1) merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan, dan menilai pengalaman belajar sendiri, (2) inisiatif belajar dari mahasiswa sendiri.

*e. Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara kooperatif, mahasiswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (sharing) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih beinteraksi-komunikasi-sosialisasi

karena koperasi adalah miniature dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Jadi model pembelajaran koperasi adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), tiap anggota kelompok terdiri dari 4 – 5 orang, mahasiswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada control dan fasilitasi, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi. Sintaks pembelajaran koperasi adalah informasi, pengarahan-strategi, membentuk kelompok heterogen, kerja kelompok, presentasi hasil kelompok, dan pelaporan.

Dengan metode ini pengajar harus, (1) merancang dan memonitor proses belajar mahasiswa, (2) menyiapkan kasus atau masalah untuk diselesaikan mahasiswa secara berkelompok. Sedangkan mahasiswa (1) membahas dan menyimpulkan masalah atau tugas yang diberikan secara berkelompok (2) melakukan koordinasi dalam kelompok.

*f. Contextual Learning (CL)*

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan mahasiswa (*daily life modeling*), sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran mahasiswa menjadi konkret, dan suasana

menjadi kondusif – nyaman dan menyenangkan. Prinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas mahasiswa, mahasiswa melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi.

Ada tujuh indikator pembelajar kontekstual sehingga bisa dibedakan dengan model lainnya, yaitu modeling (pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi-tujuan, pengarahan-petunjuk, rambu-rambu), *questioning* (eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, evaluasi, inkuiri, generalisasi), *learning community* (seluruh mahasiswa partisipatif dalam belajar kelompok atau individual, *minds-on*, *hands-on*, mencoba, mengerjakan), *inquiry* (identifikasi, investigasi, hipotesis, konjektur, generalisasi, menemukan), *constructivism* (membangun pemahaman sendiri, mengkonstruksi konsep-aturan, analisis-sintesis), *reflection* (*review*, rangkuman, tindak lanjut), *authentic assessment* (penilaian selama proses dan sesudah pembelajaran, penilaian terhadap setiap aktivitas-usaha mahasiswa, penilaian portofolio, penilaian seobjektif-objektifnya dari berbagai aspek dengan berbagai cara).

Dengan metode ini pengajar harus, (1) menyusun tugas untuk studi mahasiswa terjun di lapangan, (2) menjelaskan bahan kajian yang bersifat teori dan mengkaitkan dengan situasi nyata atau kerja profesional. Sedangkan mahasiswa (1) melakukan studi lapangan atau

terjun di dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian teori (2) membahas konsep atau teori yang berkaitan dengan situasi nyata.

g. *Problem Based Learning (PBL)*

Kehidupan adalah identik dengan menghadapi masalah. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual mahasiswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi yang tetap harus dipelihara adalah suasana kondusif, terbuka, negosiasi, demokratis, suasana nyaman dan menyenangkan agar mahasiswa dapat berpikir optimal.

Indikator model pembelajaran ini adalah metakognitif, elaborasi (analisis), interpretasi, induksi, identifikasi, investigasi, eksplorasi, konjektur, sintesis, generalisasi, dan inkuiri. Dengan metode ini pengajar harus, (1) merangsang tugas belajar dengan berbagai alternatif metode penyelesaian masalah (2) sebagai fasilitator dan motivator. Sedangkan mahasiswa (1) belajar dengan menggali atau mencari informasi (*inquiry*), serta memanfaatkan informasi tersebut untuk memecahkan masalah faktual yang sedang dihadapi, (2) menganalisis strategi pemecahan masalah.

#### *h. Collaborative Learning (CbL)*

Metode ini memungkinkan mahasiswa untuk mencari dan menemukan jawaban sebanyak mungkin, saling berinteraksi untuk menggali semua kemungkinan yang ada.

Dengan metode ini pengajar harus, (1) Merancang tugas yang bersifat *open ended*, (2) Sebagai fasilitator dan motivator. Sedangkan mahasiswa (1) Membuat rancangan proses dan bentuk penilaian berdasarkan konsensus kelompok sendiri (2) Bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas.

#### *i. Project Based Learning (PjBL)*

Metode pembelajaran ini adalah memberikan tugas-tugas *project* yang harus diselesaikan oleh mahasiswa dengan mencari sumber pustaka sendiri. Dengan metode ini pengajar harus, (1) merumuskan tugas dan melakukan proses pembimbingan dan asesmen, (2) sebagai fasilitator dan motivator. Sedangkan mahasiswa (1) mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara sistematis (2) menunjukkan kinerja dan mempertanggungjawabkan hasil kerja di forum.

### **3. Konsep TBL (*Team Based Learning*)**

#### **1. Definisi**

Mayona dan Irawati (2009) menyatakan bahwa pada metode TBL (*Team Based Learning*) pengajar lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan bekerjasama karena memberikan bobot yang lebih besar kepada proses

diskusi (*perr discussion*) dan belajar individu (*individual study*) dibandingkan dengan konsep yang berpusat kepada pengajar.

TBL (*Team Based Learning*) adalah sebuah pembelajaran aktif dan strategi pembelajaran dengan kelompok kecil yang menyediakan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan konsep melalui tahap aktivitas-aktivitas, meliputi kerja, (*individual work*), dan umpan balik cepat. Lebih lanjut Parmelee (2012) menyatakan bahwa TBL digunakan untuk kelas-kelas besar (>100) atau kelas yang lebih kecil (<25), penggabungan kelompok-kelompok kecil yang terdiri 5-7 mahasiswa.

## 2. Tahap-tahap *TBL (Team Based Learning)*

### a. *Pre-class Preparation* (Belajar Mandiri)

#### b. *Readiness Assurance*

1) Ujian *Pre-test* untuk kesiapan mahasiswa

2) Ujian *Pre-test* untuk kelompok

3) Penulisan kesimpulan oleh kelompok

4) Dosen mengklarifikasi jawaban mahasiswa (*feed back*)

### c. *Aplication of Course Concepts* (aplikasi pembelajaran diluar kelas)



## **B. Metode pembelajaran Kooperatif**

### **1. Definisi**

Metode *Cooperative Learning* merupakan suatu proses pembelajaran dimana mahasiswa atau peserta didik dibagi kedalam kelompok kecil sehingga mereka dapat bekerja sama dalam kelompok dan belajar satu sama lainnya, dengan mengutamakan saling ketergantungan dalam tim kelompok sebagai sisi positifnya (Servetti Sara. 2010). Sisi positif saling ketergantungan antar anggota kelompok membuat responden ikut termotivasi dan bertanggung jawab atas keberhasilan kelompok. Hal ini karena keberhasilan kelompok tergantung pada kesuksesan individu (Chin-Min,H.2012).

Metode pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada sikap dan perilaku bersama dalam kelompok untuk saling bekerjasama dan membantu secara teratur. Keberhasilan kelompok sangat dipengaruhi oleh keikutsertaan setiap anggota kelompok (Hamdani, 2011).

Salah satu metode pembelajaran yang mengarah kepada *Student Centered Learning* adalah *cooperative learning*. Pembelajaran dalam kelompok akan meningkatkan kerjasama yang baik antar responden sehingga responden dengan beragam karakteristik. Contohnya: mahasiswa yang kurang menjadi ikut termotivasi untuk belajar karena bertanggung jawab atas kontribusi kelompok (Schul, James. E. 2011).

## 2. Pendekatan dalam pembelajaran kooperatif

Menurut slavin (2011) Ada 4 pendekatan metode pembelajaran kooperatif:

### a. STAD (*Student Teams-Achievement Divisions*)

STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif learning yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para pengajar yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Dalam STAD para mahasiswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya.

Pengajar menyampaikan pelajaran, lalu mahasiswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya semua mahasiswa mengerjakan kuis mengenai materi secara sendiri-sendiri di mana saat itu mereka tidak diperbolehkan untuk saling bantu. Skor kuis para mahasiswa dibandingkan dengan rata-rata pencapaian mereka sebelumnya, dan kepada masing-masing tim diberikan poin berdasarkan tingkat kemajuan yang diraih mahasiswa dibandingkan hasil yang mereka capai sebelumnya. Poin ini kemudian dijumlahkan untuk memperoleh skor tim, dan tim yang berhasil memenuhi kriteria tertentu akan mendapatkan sertifikat atau penghargaan lainnya. Seluruh rangkaian kegiatan, termasuk presentasi yang disampaikan pengajar, praktik tim, dan kuis biasanya memerlukan waktu 3-5 periode.

b. *TGT (Team Game Tournament)*

Metode ini menggunakan pembelajaran yang sama seperti dalam STAD, menggantikan kuis dengan turnamen mingguan. Di mana mahasiswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Mahasiswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “meja turnamen”, dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para mahasiswa yang memiliki rekor nilai matematika terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya. Tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya. Ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi juga) keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses.

c. *TAI (Team Assisted Individualization)*

TAI menggunakan bauran kemampuan empat anggota yang berbeda dan memberi sertifikat untuk tim dengan kinerja terbaik. TAI menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan pengajaran yang individual. Dalam TAI, para mahasiswa memasuki sekuen individual berdasarkan tes penempatan dan kemudian melanjutkannya dengan tingkat kemampuan mereka sendiri. Para mahasiswa saling mendukung dan saling membantu satu sama lain untuk berusaha keras karena

mereka menginginkan tim mereka berhasil. Tanggung jawab individu bisa dipastikan hadir karena satu-satunya skor yang diperhitungkan adalah skor akhir, dan mahasiswa melakukan tes akhir tanpa bantuan satu tim.

d. Jigsaw

Elliot Aronson dalam (Robert E. Slavin, 2011) berpendapat bahwa: Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah salah satu model pembelajaran yang terdiri dari tim-tim belajar heterogen, beranggotakan 4-6 mahasiswa, setiap mahasiswa bertanggung jawab atas penguasaan bagian dari materi belajar dan harus mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota tim lainnya.

Jigsaw merupakan sebuah teknik dipakai secara luas yang memiliki kesamaan dengan teknik “pertukaran dari kelompok ke kelompok” (*Group to group exchange*) dengan suatu perbedaan penting : setiap peserta didik mengajarkan sesuatu ini adalah alternatif menarik, ketika ada materi yang dipelajari dapat disingkat atau “dipotong” dan disaat tidak ada bagian yang harus diajarkan sebelum yang lain-lain. Setiap peserta didik mempelajari sesuatu yang dikombinasi dengan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik lain, buatlah sebuah kumpulan pengetahuan yang bertalian atau keahlian.

## C. STAD (*Student Teams Achievement Divisions*)

### 1. Definisi

Dalam STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) mahasiswa ditugaskan untuk belajar dalam tim yang terdiri empat anggota yang dicampur dalam tingkat kinerja, jenis kelamin dan etnis. Dosen menyajikan materi, dan mahasiswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai materi. Akhirnya, semua mahasiswa mengambil kuis individu pada materi, dan pada saat itu mereka mungkin tidak saling membantu (Slavin, 2011).

STAD terdiri dari rangkaian pembelajaran yang sederhana, belajar kooperatif dalam memadukan kemampuan kelompok-kelompok dan kuis-kuis disertai penghargaan yang diberikan kepada kelompok-kelompok yang anggotanya paling sukses melampaui nilai mereka sendiri sebelumnya (Servetti, S. 2010).

Tabel 2.1 Perbedaan pembelajaran Kooperatif STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) dan Pembelajaran Konvensional menurut Slavin (2011) adalah sebagai berikut :

Pembelajaran Konvensional	Pembelajaran Kooperatif
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memfokuskan pada prestasi individu</li> <li>2. Setiap mahasiswa akan saling berkompetisi dan berprinsip “ jika aku tidak sukses, akau akan kalah dan kehilangan”.</li> <li>3. Penghargaan berupa prestasi individu</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memfokuskan pada prestasi kelompok</li> <li>2. Setiap anggota kelompok percaya bahwa kesuksesan tidak dapat diraih tanpa kesuksesan kelompok. “ jika aku menang kamu menang”</li> <li>3. Penghargaan kelompok sebagai prestasi masing-masing anggota kelompok</li> </ol>
Dalam proses belajar hanya sedikit terjadi proses diskusi antar mahasiswa	Sesama anggota kelompok akan saling membantu, mendorong, dan saling memotivasi dalam proses belajar.
Tanggung jawab yang ada berupa tanggung jawab individu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanggung jawab yang ada berupa tanggung jawab individu dan kelompok</li> <li>2. Setiap anggota kelompok akan saling bertanggung jawab demi tercapainya kerja kelompok yang optimal</li> </ol>
Seorang mahasiswa akan mengomandani dirinya sendiri dalam menyelesaikan semua tugasnya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sikap anggota akan mengharapkan adanya suatu kolaboratif</li> <li>2. Kepemimpinan menjadi tanggung jawab semua anggota kelompok</li> </ol>
Tidak ada proses tentang cara untuk meningkatkan kualitas kerja	Setiap anggota akan memberikan prosedur untuk menganalisis bagaimana cara terbaik agar kelompoknya menjadi terbaik
Pembentukan kelompok tidak diperhatikan (tidak ada) Yang ada berupa kelompok besar, yaitu kelas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembentukan kelompok dilakukan pengajar secara heterogen</li> <li>2. Setiap kelompok terdiri 4 anggota</li> <li>3. Pengajar akan melakukan observasi dan intervensi bila dibutuhkan</li> </ol>

**2. Menurut Gencosman et.al, (2012) menjelaskan adapun kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran kooperatif tipe STAD :**

a) Kelebihan dalam penggunaan pembelajaran kooperatif metode STAD

sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan serta menggunakan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama kelompok.
- 2) Menyuburkan hubungan antar pribadi yang positif diantara mahasiswa yang berasal dari ras yang berbeda.
- 3) Menerapkan bimbingan oleh teman.
- 4) Menciptakan lingkungan yang menghargai nilai-nilai ilmiah.

b) Kelemahan dalam penggunaan pembelajaran kooperatif metode STAD

adalah sebagai berikut:

- 1) Sejumlah mahasiswa mungkin bingung karena belum terbiasa dengan perlakuan seperti ini.
- 2) Pengajar pada permulaan akan membuat kesalahan-kesalahan dalam pengelolaan kelas. Akan tetapi usaha sungguh-sungguh yang terus menerus akan dapat terampil menerapkan model ini.

Menurut slavin dalam buku Rusman (2012) gagasan utama didalam STAD adalah memacu mahasiswa agar saling mendorong dan membantu satu dan lainnya untuk menguasai keterampilan yang sudah diberikan oleh pengajar. Seseorang dapat menjadi reseprentatif dan menjadi termotivasi bila mereka ada didalam kelompok (terbuka, sistem adaptif yang bagus untuk menghadapi stres) sebagai makhluk biopsikososial yang dalam

interaksi konstan dan menerapkan strategi mengajar kreatif, seperti koperasi belajar (Hsiung, C. 2010). Bekerja sama dalam kelompok memungkinkan mahasiswa yang terutama yang kemampuan rendah meminta teman sekelas mereka untuk membantu dan untuk mendapatkan keuntungan dari interaksi yang terjadi dalam tim mereka. Teman-teman dalam kelompok dapat membantu memberikan penjelasan dengan bahasa mudah dipahami dan fokus pada masalah, karena mereka sering lebih mengerti mendapat penjelasan dari temannya dari pengajar mereka. Sehingga penting bagi dosen untuk bisa memenejemen proses pembelajaran *cooperative learning* (Schul, James. E. 2011).

**3. Adapun langkah-langkah pembelajaran Kooperatif model STAD menurut slavin, 2011 yaitu :**

1) Penyampaian tujuan dan motivasi

Menyampaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran guna memotivasi mahasiswa untuk belajar.

2) Pembagian kelompok

Mahasiswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari 4 mahasiswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas dalam presentasi akademik, gender/jenis kelamin, ras atau etnik.

3) Presentasi dari pengajar

Pengajar menyampaikan materi pembelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan



tersebut serta pentingnya pokok bahasan tersebut dipelajari. Pengajar memberikan motivasi agar dapat belajar dengan efektif. Di dalam proses pembelajaran pengajar menggunakan media, demonstrasi, pertanyaan atau masalah nyata yang terjadi didalam kegiatan sehari-hari. Dijelaskan juga tentang keterampilan dan kompetensi mahasiswa, tugas, dan proses mengerjakannya.

#### 4) Kegiatan belajar didalam Tim

Mahasiswa belajar di dalam kelompok yang sudah dibagi. Pengajar menyiapkan lembaran kerja sebagai pedoman kerja kelompok, sehingga semua anggota menguasai dan masing-masing memberikan kontribusi. Selama kerja kelompok, pengajar bertugas melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan yang diperlukan. Kerja tim ini merupakan ciri dari *Student Teams Division Achievement (STAD)*.

#### 5) Kuis (evaluasi)

Pengajar mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. Dalam kuis mahasiswa mengerjakan secara individu untuk menjamin agar individu bisa bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam memahami bahan ajar. Pengajar menetapkan skor batas penguasaan untuk setiap soal. Misalnya 60, 75, 85 dan seterusnya. Sesuai dengan tingkat kesulitan mahasiswa.

## 6) Penghargaan prestasi Tim

Setelah pelaksanaan kuis, pengajar memeriksa hasil kerja mahasiswa dan memberikan nilai dengan rentang 0-100. Selanjutnya pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh pengajar dengan melakukan tahap-tahap sebagai berikut :

### a. Menghitung skor individu

Menurut slavin dalam buku Rusman 2012, untuk menghitung perkembangan skor individu dihitung sebagaimana dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut:

Tabel 2.2 penghitungan perkembangan skor individu

No	Nilai Test	Skor Perkembangan
1.	Lebih dari 10 poin dibawah skor dasar	0 poin
2.	10 sampai 1 poin dibawah skor dasar	10 poin
3.	Skor 0 sampai 10 poin diatas skor dasar	20 poin
4.	Lebih dari 10 poin diatas skor dasar	30 poin
5.	Pekerjaan sempurna (tanpa memperhatikan skor dasar)	30 poin

### b. Menghitung skor kelompok

Skor kelompok dihitung dengan membuat rata-rata skor perkembangan anggota kelompok, yaitu dengan menjumlahkan semua skor perkembangan individu anggota kelompok dan membagi sejumlah anggota kelompok tersebut. Sesuai dengan rata-rata skor perkembangan kelompok, diperoleh skor kelompok sebagaimana dalam tabel 2.3 dibawah ini .

Tabel 2.3 penghitungan perkembangan skor kelompok

No	Rata-rata skor	kualifikasi
1.	$0 \leq N \leq 5$	-
2.	$6 \leq N \leq 15$	Tim yang baik (Good Team)
3.	$16 \leq N \leq 20$	Tim yang baik sekali (Great Team)
4.	$21 \leq N \leq 30$	Tim yang istimewa (Super Tim )

c. Pemberian hadiah

Setelah masing-masing kelompok atau tim memperoleh predikat, pengajar memberikan hadiah atau penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai dengan presentasinya.

Menurut Widyatini (2008) STAD merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan dapat memberikan pemahaman materi yang sulit kepada mahasiswa melalui lembar kerja yang telah dipersiapkan pengajar. Langkah-langkah penerapan pembelajaran kooperatif metode STAD adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajar menyampaikan materi pembelajaran kepada mahasiswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai dengan menggunakan berbagai pilihan dalam cara dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada mahasiswa, antara lain dengan metode penemuan terbimbing, tanya jawab atau metode ceramah. Langkah ini tidak harus dilakukan dalam satu kali pertemuan, tetapi dapat lebih dari satu.
- 2) Pengajar memberikan tes/kuis kepada setiap mahasiswa secara individu sehingga akan diperoleh nilai awal kemampuan mahasiswa.

- 3) Pengajar membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 anggota, dimana anggota kelompok mempunyai kemampuan akademik yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah). Jika mungkin, anggota kelompok berasal dari budaya atau suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.
- 4) Pengajar memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendiskusikannya secara bersama-sama, saling membantu antar anggota lain, serta membahas jawaban tugas yang diberikan pengajar. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa setiap kelompok dapat menguasai konsep dan materi. Bahan tugas untuk kelompok dipersiapkan oleh pengajar agar kompetensi dasar yang diharapkan dapat tercapai.
- 5) Pengajar memberikan tes/kuis kepada setiap mahasiswa secara individu.
- 6) Pengajar memfasilitasi mahasiswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari
- 7) Pengajar memberi penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya.

Sedangkan menurut Nur (2005) STAD terdiri dari lima komponen utama yaitu:

1) Presentasi kelas

Dapat berupa ceramah dari pengajar, presentasi audio-visual maupun presentasi kelompok. Pada kegiatan ini mahasiswa harus benar-benar memperhatikan, karena akan membantu mereka dalam mengerjakan kuis dengan baik, dan skor yang mereka peroleh akan menentukan skor timnya.

2) Kerja tim

Setiap kelompok terdiri dari 4 mahasiswa yang heterogen berdasarkan prestasi belajar, jenis kelamin dan suku. Kelompok berkumpul untuk mempelajari materi yang diberikan dengan menggunakan lembar kerja. Pada tahap ini mahasiswa bersama-sama mendiskusikan masalah dan membantu antar anggota dalam kelompoknya.

3) Kuis setelah kerja kelompok berlangsung.

Pengajar memberikan kuis yang dikerjakan oleh mahasiswa secara individual dan skor yang diperoleh nantinya akan digunakan untuk menentukan skor keberhasilan kelompok.

4) Skor peningkatan individu.

Berdasarkan skor awal setiap individu ditentukan skor peningkatan atau perkembangannya. Rata-rata skor peningkatan tiap individu

dalam satu kelompok akan digunakan untuk menentukan penghargaan bagi kelompok yang berprestasi.

#### 5) Penghargaan tim

Kelompok dapat memperoleh penghargaan apabila skor rata-rata dapat melampaui kriteria tertentu. Penghargaan yang diperoleh menunjukkan keberhasilan setiap kelompok dalam menjalin kerjasama antar anggota kelompok.

### **D. Motivasi, Motivasi Belajar**

#### **1. Motivasi**

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Motivasi adalah suatu dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya (Uno, 2008). Seseorang dapat menjadi reseprentatif dan menjadi termotivasi bila mereka ada didalam kelompok (terbuka, sistem adaptif yang bagus untuk menghadapi stres) sebagai makhluk biopsikososial yang dalam interaksi konstan dan menerapkan strategi mengajar kreatif, seperti koperasi belajar (Hsiung, C. 2010), dan proses pembelajaran *cooperative learning* (Schul, J. E. 2011)

Berdasarkan terbentuknya motif dibagi menjadi dua : a) motif bawaan yaitu sudah ada sejak dilahirkan dan tidak perlu dipelajari, contohnya : makan, minum, dan seksual. b) motif yang timbul karena kedudukan dan jabatan. Menurut sudut sumber yang menimbulkan, motif dibedakan dua macam : a) motif intrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. b) Motif eksterinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya : dalam bidang pendidikan terdapat minat positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya. Motif instrinsik lebih kuat dari motif ekstrinsik. Oleh karena itu pendidik harus berusaha menimbulkan motif intrinsik dengan menumbuhkan minat dan mengembangkan minat mereka terhadap bidang studi masing.masing (Uno, 2008).

#### Teori Motivasi

- a) Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow : yaitu hierarki lima kebutuhan dengan tiap kebutuhan secara berurutan dipenuhi, maka kebutuhan berikutnya menjadi dominan. Setiap manusia terdapat lima tingkat kebutuhan:
- 1) Fisiologis, antara lain : rasa lapar, haus, perlindungan, kebutuhan lain.
  - 2) Keamanan, antara lain : keselamatan dan perlindungan terhadap kerugian fisik dan emosional.

- 3) Sosial, mencakup: kasih sayang, rasa memiliki, diterima baik dan persahabatan.
  - 4) Penghargaan, mencakup faktor rasa hormat internal seperti : harga diri, otonomi dan prestasi, dan faktor hormat. Ekternal seperti : status, pengakuan dan perhatian
  - 5) Aktualisasi diri, yaitu dorongan untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi, mencakup : pertumbuhan, mencapai potensialnya, dan pemenuhan diri.
- b) Menurut teori motivasi Mc Clelland (Alligood and Tomey, 2006) dalam buku nursalam 2013, mengemukakan ada 3 macam kebutuhan manusia yaitu :
- a. *Need for Achievement* (kebutuhan untuk berprestasi)  
Kebutuhan untuk berprestasi yang merupakan refleksi dari dorongan akan tanggung jawab untuk pemecahan masalah. Untuk mengungkap kebutuhan akan prestasi. Ini dapat diungkap dengan teknik proyeksi. Penelitian menunjukkan bahwa yang memiliki *Need for Achievement* tinggi akan mempunyai performance yang lebih baik dari pada orang yang mempunyai *Need for Achievement* rendah. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa untuk memprediksi bagaimana performance seseorang dapat dengan jalan mengetahui *Need for Achievement*. Teori ini penting karena ia berpendapat bahwa motif prestasi dapat diajarkan. Hal ini dapat dicapai dengan belajar. Menurut Mc Clelland, setiap orang memiliki



motif prestasi sampai batas tertentu. Namun, ada yang terus menerus lebih berorientasi prestasi dari pada yang lain. kebanyakan orang akan menempatkan lebih banyak upaya ke dalam pekerjaan mereka, jika mereka ditantang untuk berbuat lebih baik.

Ciri-ciri orang yang memiliki prestasi yang tinggi menurut Siagian dalam buku nursalam (2013):

- a) Berusaha melakukan sesuatu dengan cara-cara baru dan kreatif
- b) Mencari *feedback* tentang perbuatannya
- c) Memilih resiko yang sedang di dalam perbuatannya
- d) Mengambil tanggung jawab pribadi atas perbuatannya

Seseorang dengan keinginan berprestasi yang tinggi cenderung untuk menghindari situasi yang beresiko terlalu rendah maupun yang beresiko sangat tinggi. Situasi dengan resiko yang sangat kecil menjadikan prestasi yang dicapai akan terasa kurang murni, karena sedikitnya tantangan. Sedangkan situasi yang terlalu tinggi juga dihindari dengan mempertimbangkan hasil yang didapatkan dengan usaha yang dilakukan. Pada umumnya mereka lebih senang pada pekerjaan yang memiliki peluang atau kesuksesan yang moderat. Motivasi ini membutuhkan *feedback* untuk memonitor kemajuan dari hasil yang dicapai. Mahasiswa yang memiliki kebutuhan akan prestasinya tinggi akan memiliki motivasi belajar yang besar.

b. *Need for Affiliation* (Kebutuhan untuk berafiliasi)

Afiliasi menunjukkan bahwa seseorang mempunyai kebutuhan berhubungan dengan orang lain. kebutuhan untuk berafiliasi merupakan dorongan untuk berinteraksi dengan orang lain. berada dengan orang lain, tidak mau melakukan sesuatu yang merugikan orang lain. seseorang yang kuat akan kebutuhan berafiliasi, akan selalu mencari orang lain, dan juga mempertahankan akan hubungan yang telah dibina dengan orang lain tersebut. Sebaliknya, apabila kebutuhan akan berafiliasi ini rendah, maka seseorang akan segan mencari hubungan dengan orang lain, dan hubungan yang sudah terbina dengan yang lain tidak dibina dengan baik.

Ciri orang yang memiliki kebutuhan afiliasi yang tinggi menurut siagian, (1999) dalam buku nursalam, (2013):

- a) Lebih memperhatikan segi hubungan pribadi yang ada dalam pekerjaan dari pada tugas yang ada dalam pekerjaan tersebut.
- b) Melakukan pekerjaan lebih efektif apabila kerjasama dengan orang lai dalam suasana lebih kooperatif.
- c) Mencari persetujuan atau kesepakatan dengan orang lain.
- d) Lebih suka dengan orang lain dari pada sendirian.
- e) Selalu berusaha menghindari konflik.

Mereka yang memiliki motif yang besar untuk bersahabat sangat menginginkan hubungan yang harmonis dan ingin diterima orang lain dalam hubungan. Mereka akan menyesuaikan diri

dengan norma atau aturan yang berlaku. Mereka akan memilih pekerjaan yang memberikan hasil yang positif dalam hubungan antar pribadi. Mereka akan merasa sangat senang dalam hubungan kelompok dan sangat mengutamakan interaksi sosial. Mahasiswa yang memiliki afiliasi tinggi akan berusaha mengikut peraturan selama proses belajar mengajar. Karena ingin membangun interaksi yang baik dan berusaha mencegah konflik.

c. *Need for Power* (Kebutuhan untuk berkuasa)

Kebutuhan untuk kekuasaan yang merupakan refleksi dari dorongan untuk mencapai otoritas untuk memiliki pengaruh kepada orang lain. Dalam interaksi secara sosial seseorang akan mempunyai kebutuhan untuk berkuasa. Orang yang mempunyai kekuatan yang besar akan mengadakan kontrol, mengendalikan atau memerintah orang lain. Ini adalah salah satu indikasi *need for power*.

Ciri-ciri orang yang memiliki kebutuhan tinggi menurut Siagian, 2002 (dalam buku Nursalam 2013) :

- a) Menyukai pekerjaan dimana mereka menjadi pemimpin
- b) Sangat aktif dalam menentukan arah kegiatan dari sebuah organisasi dimanapun berada.
- c) Mengumpulkan barang-barang atau menjadi anggota suatu perkumpulan yang dapat mencerminkan prestise.

d) Sangat peka terhadap struktur pengaruh antar pribadi dari kelompok atau organisasi.

## 2. Motivasi Belajar

Menurut Uno (2008), motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil atau penguatan (*reinforcement practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor *intrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan akan kebutuhan belajar. Sedangkan faktor *ekstrinsik* adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada mahasiswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku (Uno, 2008). Adanya indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga mahasiswa dapat belajar dengan baik.

### 3. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Dalam suatu proses belajar mengajar, pengajar menghadapi banyak mahasiswa. Masing-masing mahasiswa memiliki karakteristik dan motivasi belajar yang berbeda-beda. Menurut Freud (dalam Sardiman, 2007) motivasi yang ada pada setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas ( dapat bekerja terus- menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan ( tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya).
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti orang itu selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi seperti itu akan

sangat penting dalam kegiatan belajar-mengajar akan berhasil baik, kalau mahasiswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri, selain itu mahasiswa juga harus mampu mempertahankan pendapatnya, kalau ia sudah yakin dan dipandanginya cukup rasional.

#### **4. Macam-macam motivasi**

Berbicara mengenai macam atau jenis motivasi kita bisa melihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian motivasi atau motif-motif sangat bervariasi. Menurut Sadirman (2014) :

##### **1. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya:**

###### **a. Motif-motif bawaan**

Motif bawaan yang dimaksud disini adalah motif yang dibawa seseorang sejak lahir, jadi motivasi itu tidak dipelajari. Contohnya : dorongan untuk makan, minum, dorongan untuk bekerja dan lain-lain. Motif ini bisa dikatakan secara biologis.

###### **b. Motif-motif yang dipelajari**

Motif yang timbul karena dipelajari oleh seseorang. Contohnya : dorongan untuk mempelajari satu cabang ilmu, dorongan untuk mendapatkan sesuatu dimasyarakat. Motif ini sering disebut sebagai motif secara sosial. Karena pada dasarnya manusia itu sebagai makhluk sosial yang membutuhkan orang lain. adanya kerja sama yang baik akan menimbulkan kepuasan diri, sehingga manusia perlu memiliki sikap ramah, kooperatif, membina

hubungan yang baik dengan sesama, terutama dengan orang tua dan pengajar kita. Dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini dapat membantu dalam proses belajar mengajar.

Disamping itu menurut Fransen dalam buku Sadirman (2014), menambahkan jenis-jenis motif

1) *Cognitive motives*

Motif ini menunjuk pada gejala *intrinsic*, yakni menyangkut kepuasan individual. Kepuasan individual yang berada didalam diri manusia dan biasanya berwujud proses dan mental. Motif ini sangat penting didalam kegiatan pembelajaran karena menyangkut perkembangan intelektual.

2) *Self-expression*

Penampilan diri adalah sebgaiian dari perilaku seseorang. Kebutuhan individu tidak hanya sekedar tahu mengapa dan kenapa itu bisa terjadi tetapi mampu membuat suatu kejadian. Untuk mewujudkannya diperlukan imajinasi dan kreativitas. Dalam hal ini manusia membutuhkan aktualisasi diri.

3) *Self-enhancement*

Melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemampuan seseorang. Didalam situasi belajar kita bisa menciptakan situasi kompetisi yang sehat bagi peserta didik untuk mencapai suatu prestasi.

**2. Jenis motivasi menurut pembagian dari Wordworth dan Marquis dalam buku sadirman (2014) menjelaskan :**

- a. Motif atau kebutuhan organis , meliputi kebutuhan makan, minum, bernafas, seksual dan beristirahat
- b. Motif-motif darurat.  
Adanya dorongan untuk menyelamatkan diri, untuk membalas, untuk berusaha. Motif jenis ini timbulnya karena adanya rangsangan dari luar.
- c. Motif-motif objektif  
Hal ini menyangkut dengan kebutuhan seseorang untuk bereksplorasi. Motif ini muncul karena karena adanya dorongan untuk menghaapi dunia luar.

**3. Motivasi intrinsik dan eksptrinsik**

- a. Motivasi intrisik  
Merupakan motivasi yang aktif fungsinya dan tidak memerlukan adanya dorongan dari luar. Contohnya seseorang yang senang membaca tidaka akan perlu orang lain untuk menyusuh atau mendorongnya untk membaca. Secara langsung dia akan mencari buku-buku untuk dibaca.
- b. Motivasi ekstrinsik  
Motivasi yang akan muncul bila bila adanya rangsangan dari luar. Sebagai contoh seorang yang akan belajar karena akan menghadu ujian besok dengan harapan mendapatkan nilai yang baik



sehingga mendapatkan hadiah dari orang tuanya. Jadi dia belajar bukan karena ingin mendapatkan sesuatu yang dari dia pelajari melainkan dia ingin mendapatkan hadiah dari orang tuanya.

## **5. Bentuk-bentuk motivasi disekolah**

Menurut sadirman (2014), Didalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik nsangat diperlukan. Hal ini dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif sehingga mengarahkan an memelihara ketekunan didalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Adapun beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran

### **a. Memberi angka**

Angka merupakan simbol dari nilai kegiatan belajar seseorang. Banyak peserta didik yang belajar untuk mendapatkan nilai yang baik. Sehingga biasa yag digunakan adalah nilai hasil ujian dan laporan indek prestasi.

### **b. Hadiah**

Hadiah merupakan salah satu motivasi, tetapi tidak selalu demikian. Hadiah yang diberikan untuk suatu pekerjaan mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan berbakat pada pekerjaan tersebut.

c. Saingan atau kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan untuk mendorong belajar peserta didik. Persaingan yang sehat antar individu akan memicu untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

d. *Ego-Involment*

Menumbuhkan kesadaran kepada peserta didik agar merasakan pentingnya tugas dan meneriman sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebaha salah satu motivasi yang cukup penting.

e. Memberi ujian/tes

Pada peserta didik akan menjadi giat belajar saat akan mengetahui akan adanya ujian. Tapi yang perlu diperhatikan jangan terlalu sering untuk memberikan test karena kaan menimbulkan kebosanan.

f. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalua dengan hasil yang baik, akan mendorong seseorang untuk lebih giat belajar. Hal ini karena peserta didik akan termotivasi untuk selalu mendapatkan nilai yang baik.

g. Pujian

Pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif sekaligus merupakan motivasi yang baik. Pujian diberikan pada pesrta didik yang berhasil menyelesaikan tugas dengn baik. Dengn adanya pujian ini akan meningkatkan harga diri.

h. Hukuman

Hukuman merupakan *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijaksana akan menjadi motivasi .

**6. Perananan motivasi dalam belajar dan pembelajaran**

Menurut Uno (2008), ada beberapa peranan penting motivasi dalam belajar antara lain :

a. Menentukan penguatan belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seseorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya didapatkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan. Contoh : Seorang anak yang sedang mendapatkan tugas dan pergi ke perpustakaan untuk menyelesaikan tugasnya. Hal ini akan terjadi bila seorang anak sedang mempunyai motivasi belajar yang kuat.

b. Memperjelas tujuan belajar

Seseorang akan tertarik untuk belajar bila sudah jelas dan dapat dinikmati manfaatnya. Contoh : seorang akan termotivasi belajar tentang elektronik karena tujuan belajar dapat menghasilkan kemampuan dalam bidang elektronik. Bila suatu saat disuruh untuk membenarkan televisi rusak, berkat pengalamannya dalam elektronik maka televisi tersebut dapat diperbaikinya.

c. Ketekunan belajar

Seseorang yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal ini tampak, bahwa motivasi belajar menyebabkan seseorang tekun belajar begitupun sebaliknya.

**7. Fungsi motivasi belajar**

Menurut Sardiman (2014) ada 3 fungsi motivasi :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, dengan adanya motivasi memberikan tujuan yang hendak dicapai seseorang dan kegiatan apa yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan tersebut.
- c. Menyeleksi perbuatan, dengan adanya motivasi kita akan menentukan tindakan apa saja yang harus kita lakukan untuk mencapai tujuan kita begitupun sebaliknya kita akan menghindari perbuatan yang bertentangan dengan tujuan kita. Segai contoh : seorang yang ingin menghadapi ujian dan mengharapkan nilai baiak, mereka akan belajar dan tidak akan mennghabiskan waktunya untuk membaca komik atau bermaian game karena tidak selaras dengan tujuan kita untuk mendapatkan nilai yang baik.

Tabel 2.3 tiga iklim motivasi dalam kelas

Dimensi iklim kelas	Dorongan berkuasa	Dorongan berafiliasi	Dorongan berprestasi
Adanya banyak aturan yang harus ditaati di kelas	Banyaknya aturan diperlukan untuk mengarahkan perilaku yang dikehendaki. Suasana kelas memerlukan kepatuhan	Aturan tidak perlu banyak. Perlu dikembangkan suasana tidak resmi dan spontanitas	Peraturan perlu ada dan dirancang untuk memusatkan perhatian mahasiswa ke arah tujuan belajar, tetapi mahasiswa harus diberi kebebasan untuk merumuskan tujuan.
Penekanan kegiatan pada tanggung jawab diri sendiri pada mahasiswa	Tanggung jawab individu tidak didorong. Mahasiswa harus meminta izin pengajar.	Mahasiswa sangat didorong untuk dapat bertanggung jawab sendiri dalam merumuskan tujuan dan untuk melakukan tindakan.	Mahasiswa didorong untuk bertanggung jawab tetapi secara luas dibatasi oleh aturan yang ada, dan bukan oleh pengajar.
Keharusan mengambil resiko	Mahasiswa tidak dituntut mengambil resiko	Mahasiswa didorong untuk mengambil resiko, karena hampir tidak ada sanksi untuk kegagalan	Mahasiswa sedikit didorong untuk mengambil resiko
Perlu kehangatan dan bantuan kepada mahasiswa	Pengajar bersikap dingin, formal, dan mengambil arah dengan mahasiswa. Semua mahasiswa diperlakukan sama, mahasiswa tidak didorong untuk berkomunikasi	Pengajar berusaha memahami dan menjadi teman setia mahasiswa. Persahabatan antar mahasiswa didorong.	Pengajar berhubungan baik dengan mahasiswa tetapi dalam kaitannya dengan tugas. Penyelesaian tugas lebih penting dari pada persahabatan.
Pemberian ganjaran dan hukuman kepada mahasiswa	Pemberian ganjaran dan hukuman seimbang, berdasarkan keadilan menurut pengajar.	Ganjaran lebih sering dari pada hukuman. Ganjaran seringkali diberikan tanpa terkait dengan mutu perbuatan.	Ganjaran lebih ditekankan dari pada hukuman tetapi selaras dengan mutu untuk kerja mahasiswa.
Toleransi terhadap konflik	Konflik dipecahkan secara bertahap. Pengajar benar, mahasiswa harus patuh.	Konflik segera dipecahkan agar persahabatan segera pulih kembali.	Konflik dikonfrontasikan apabila berkaitan dengan belajar.

## 8. Penilaian Motivasi

### 1) Sejarah MSLQ

Berdasarkan *review of the MSLQ* yang dilakukan oleh Artino Menjelaskan bahwa Pada asalnya, Kuesioner Motivasi Belajar atau *Motivated Strategies for Learning Questionnaire* (MSLQ) ini digunakan sebagai alat dalam usaha mengevaluasi “*learning to learn*” course di Universitas Michigan. “*Learning to learn*” ini menekankan konsep-konsep psikologi kognitif dan bagaimana konsep tersebut dapat diaplikasikan pada strategi belajar. *Motivated Strategies for Learning Questionnaire* (MSLQ) adalah instrumen laporan diri (*self-report*) yang didesain untuk menilai orientasi motivasi mahasiswa dan penggunaan strategi belajar yang berbeda. Strategi ini didasarkan pada pandangan kognitif sosial umum terhadap motivasi dan strategi belajar. Dalam pengembangan MSLQ, pembelajaran dianggap menjadi suatu prosesor aktif informasi yang kepercayaan dan kognisinya merupakan mediator penting input pembelajaran dan karakteristik tugas. Instrumen ini menjawab hubungan antara motivasi dan kognisi.

### 2) Intrumen *Motivated Strategies for Learning Questionnaire* (MSLQ)

Menurut Pintrich et al (1991) dalam *review of Motivated Strategies for Learning Questionnaire* (MSLQ) yang dilakukan oleh Arinto menjelaskan bahwa dalam instrumen kuisoner MSLQ terdiri

dari 81, dibagi menjadi dua kategori besar: (1) Bagian motivasi dan (2) bagian strategi pembelajaran.

Bagian motivasi meliputi komponen nilai (*value component*), komponen harapan (*expectancy component*), dan komponen afektif (*affective component*). Terdapat 3 (tiga) subskala yang digunakan untuk mengukur *value component*, yaitu: 1) *intrinsic goal orientation*, 2) *extrinsic goal orientation*, dan 3) *task value*. Selain itu terdapat 2 subskala untuk mengukur *expectancy component*, yaitu : 1) *control of learning beliefs* 2) *self-efficacy for learning and performance*. Dan terdapat 1 skala untuk menilai *affective component*, yaitu *task value* Terdapat 31 pertanyaan tentang motivasi mahasiswa yang menilai tujuan mahasiswa dan nilai keyakinan untuk belajar, keyakinan mereka tentang keterampilan mereka untuk berhasil dalam pembelajaran dan kecemasan mereka tentang ujian dalam proses pembelajaran. Bagian strategi pembelajaran meliputi 31 item mengenai penggunaan mahasiswa ' strategi kognitif dan metakognitif yang berbeda. Selain itu, strategi pembelajaran meliputi 19 soal mengenai manajemen mahasiswa sumber daya yang berbeda. Itu instrumen benar-benar modular, sehingga timbangan dapat digunakan bersama-sama atau sendiri-sendiri, tergantung pada kebutuhan peneliti, instruktur, atau mahasiswa. Pengukuran dengan MSLQ ini menggunakan skala Likert dengan nilai 1-7. Wigfield & Eccles bersama Pintrich membuat 81 item alat laporan diri (*self-reporting*)

yang didasarkan pada model motivasi nilai waktu harapan (*expectancy*) dengan tujuan pengukuran komponen motivasional yang berbeda dan penggunaan strategi belajar dalam pelajaran atau bahan pelajaran Di Amerika Serikat, MSLQ ini digunakan secara luas dalam kajian berkenaan motivasi dan strategi belajar. Bidang penelitian ini mencakup motivasi dan performa, motivasi, strategi belajar dan prestasi, pembelajaran pengaturan diri.

## **E. Prestasi Belajar Mahasiswa**

### **1) Definisi**

Prestasi belajar dibidang pendidikan merupakan hasil pengukuran terhadap mahasiswa yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor. Setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Prestasi adalah hasil dari suatu kejadian yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan (Hamdani,2011). Gagne (1985) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan usaha maksimal yang dicapai seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar (Hamdani,2011). Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan suatu proses belajar yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai hasil maksimal dari usahanya.



## 2) Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Menurut Ibid dalam Hamdani 2010, ada faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi 2 faktor yaitu : faktor internal dan faktor eksternal.

### a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri mahasiswa yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang . Faktor internal dibagi ke dalam 2 kelompok :

#### 1) Faktor fisiologis

Faktor yang berhubungan dengan kesehatan dan pancaindra, seperti berikut ini :

##### a) Kesehatan badan

Untuk menempuh pendidikan yang baik, kesehatan pelajar memegang peranan penting. Keadaan fisik yang lemah dapat menjadi penghalang bagi mahasiswa dalam menyelesaikan program studinya. Dalam memelihara kesehatan fisik, mahasiswa perlu memperhatikan pola makan dan pola tidur untuk memperlancar metabolisme dalam tubuhnya. Selain itu, untuk memelihara kesehatan dan dapat meningkatkan ketangkasan fisik dibutuhkan olahraga teratur.

##### b) Pancaindra

Pancaindra merupakan hal penting dalam berlangsungnya belajar dengan baik. Dalam pendidikan saat ini,

pancaindra yang memegang peranan penting adalah mata dan telinga. Bila seorang pelajar mengalami gangguan pada mata atau telinga maka akan mengalami keterlambatan didalam proses pembelajarannya.

## 2) Faktor psikologis

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa :

### a) Intelegensi

Pada umumnya, prestasi belajar yang ditampilkan pelajar mempunyai kaitan yang erat dengan tingkat kecerdasannya. Menurut Biner, hakikat intelegensi adalah kemampuan untuk menenpatkan dan mempertahankan tujuan untuk mengadakan penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan itu dan menilai keadaan diri secara kritis dan objektif. Taraf intelegensi sangat mempengaruhi prestasi belajar pelajar. Pelajar yang memiliki intelegensi tinggi memiliki peluang yang besar untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik , begitupun sebaliknya.

### b) Sikap

Sikap mahasiswa yang pasif, kurang percaya diri, rendah diri merupakan salah satu faktor yang bisa mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Sikap yang positif terhadap materi

pembelajaran merupakan salah satu awal yang baik dalam proses belajar mengajar.

c) Motivasi

Motivasi adalah penggerak perilaku. Motivasi belajar adalah pendorong seseorang untuk belajar. Motivasi timbul karena adanya keinginan atau kebutuhan seseorang. Menurut Winkle, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri mahasiswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar.

b. Faktor eksternal

Selain faktor internal dari dalam diri mahasiswa, faktor eksternal juga mempengaruhi prestasi belajar seseorang :

1) Faktor lingkungan keluarga

a) Sosial ekonomi keluarga

Keadaan sosial ekonomi keluarga yang berkecukupan, akan memberikan kesempatan lebih pada seseorang untuk mendapatkan fasilitas yang lebih baik. Misalnya : buku, alat tulis, laptop hingga pemilihan untuk melanjutkan pendidikan .

b) Pendidikan orang tua

Orang tua dengan latar belakang jenjang pendidikan yang tinggi akan lebih mengerti bahwa pendidikan itu penting bagi anak-anaknya di bandingkan dengan yang berpendidikan rendah.

c) Perhatian dan suasana hubungan anggota keluarga dirumah

Dukungan dari keluarga merupakan salah satu faktor penting bagi seseorang. Dukungan dari keluarga seperti pujian atau pun nasehat merupakan contoh dari dukungan secara langsung dari keluarga. Keluarga yang harmonis merupakan dukungan secara tidak langsung terhadap seseorang.

2) Faktor lingkungan sekolah

Beberapa faktor yang mempengaruhi faktor lingkungan sekolah yaitu:

a) Sarana dan prasarana

Kelengkapan fasilitas, seperti ruangan kelas yang nyaman, adanya penerangan yang cukup, sirkulasi udara yang bagus, lingkungan sekitar yang nyaman merupakan faktor yang dapat mempengaruhi didalam proses belajar mengajar.

b) Kompetensi pengajar dan peserta didik

Kualitas pengajar dan peserta didik sangat penting dalam meraih prestasi. Akan tetapi tanpa disertai dengan adanya kinerja dan usaha yang baik akan sia-sia. Seperti contoh apabila semua kebutuhan belajar sudah terpenuhi mulai dari kualitas pengajar yang baik, sarana dan prasarana terpenuhi disertai iklim belajar yang menyenangkan maka akan menjadi pendorong peserta didik untuk untuk terus-menerus meningkatkan prestasinya.

c) Kurikulum dan metode mengajar

Hal ini meliputi materi apa yang diberikan kepada peserta didik dan bagaimana cara menyampaikan materi tersebut kepada peserta didik. Metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan diperlukan untuk menimbulkan minat dan motivasi dalam proses pembelajaran. Faktor pengajar yang arif, bijaksana, tegas disiplin dan luwes membuat peserta didik menjadi senang dalam proses pembelajaran dan cenderung prestasi belajar akan meningkat. Peserta didik tidak bosan selama belajar.

3) Faktor lingkungan masyarakat

a. Sosial budaya

Pandangan masyarakat tentang pentingnya pendidikan akan mempengaruhi kesungguhan peserta didik dan pengajar. Masyarakat yang memandang rendah pendidikan akan cenderung enggan mengirimkan anaknya untuk melanjutkan pendidikan.

b. Partisipasi terhadap pendidikan

Apabila semua pihak telah berpartisipasi dan mendukung kegiatan pendidikan, mulai dari pemerintah (kebijakan dan anggaran) sampai keluarga, maka setiap orang akan menghargai dan bbersama-sama untuk memajukan pendidikan.

### 3) Batas minimal prestasi belajar

Menurut sadirman (2014), Menentukan batas minimum keberhasilan belajar mahasiswa selalu berhubungan dengan upaya pengungkapan hasil belajar mahasiswa. Ada beberapa alternatif norma pengukuran tingkat keberhasilan mahasiswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Adapun norma-norma pengukuran tersebut adalah :

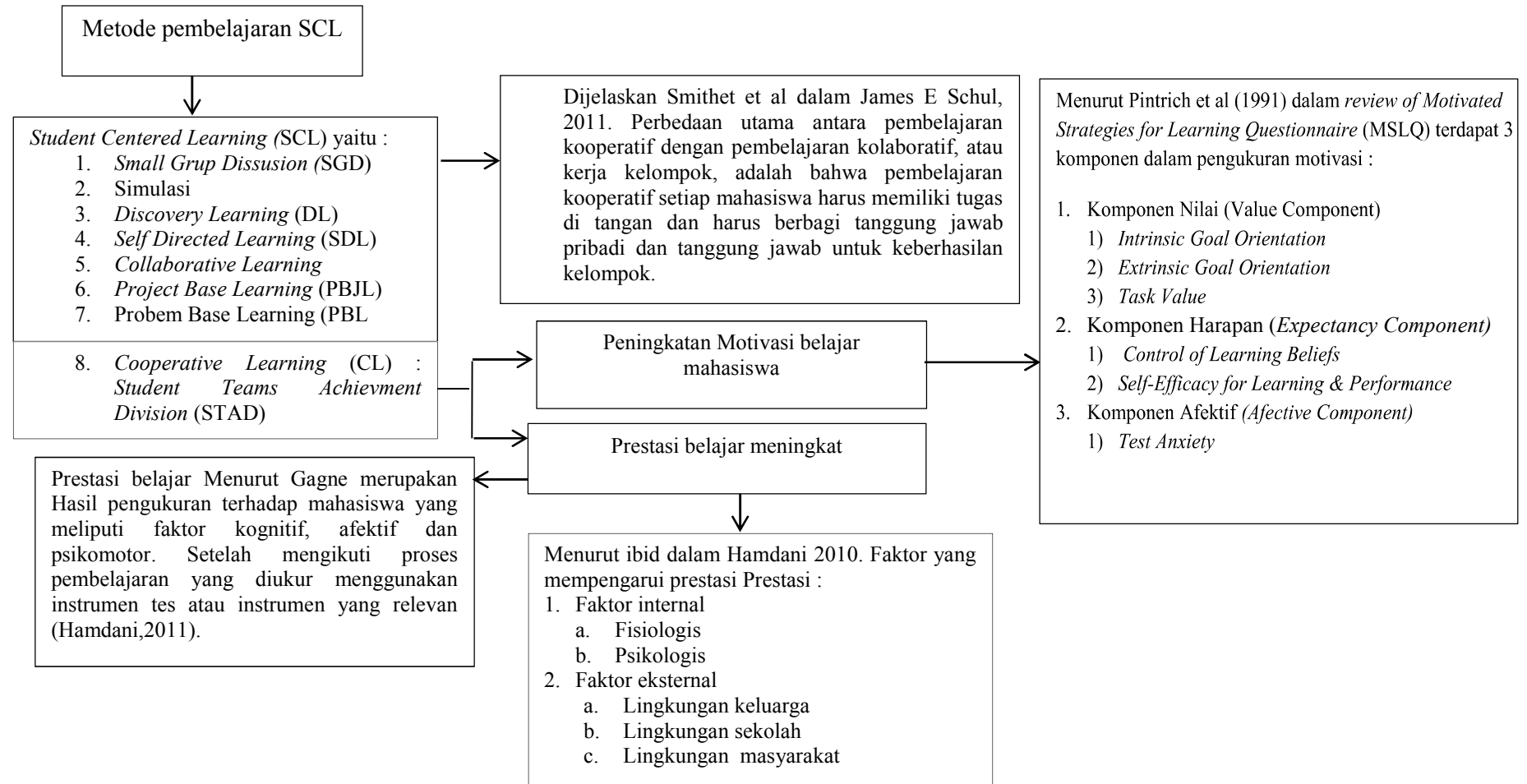
- a. Norma skala angka 0 sampai 10
- b. Norma skala angka dari 0 sampai 100

Angka terendah yang menyatakan keberhasilan atau kelulusan belajar/*passing grade* dengan skala 0-10 adalah 4,5 atau 6, sedangkan untuk skala 0-100 adalah skala 55 atau 60. Adapun perlunya dipertimbangkan peningkatan *passing grade* yang lebih tinggi. Adapun norma-norma yang diterapkan dalam perpengajaran tinggi, yaitu norma prestasi belajar dengan menggunakan silbol huruf A, B, C, D, dan E. Berikut adalah daftar tabel nilai angka dan huruf.

Tabel 3.3 Perbandingan Nilai Angka dan Huruf

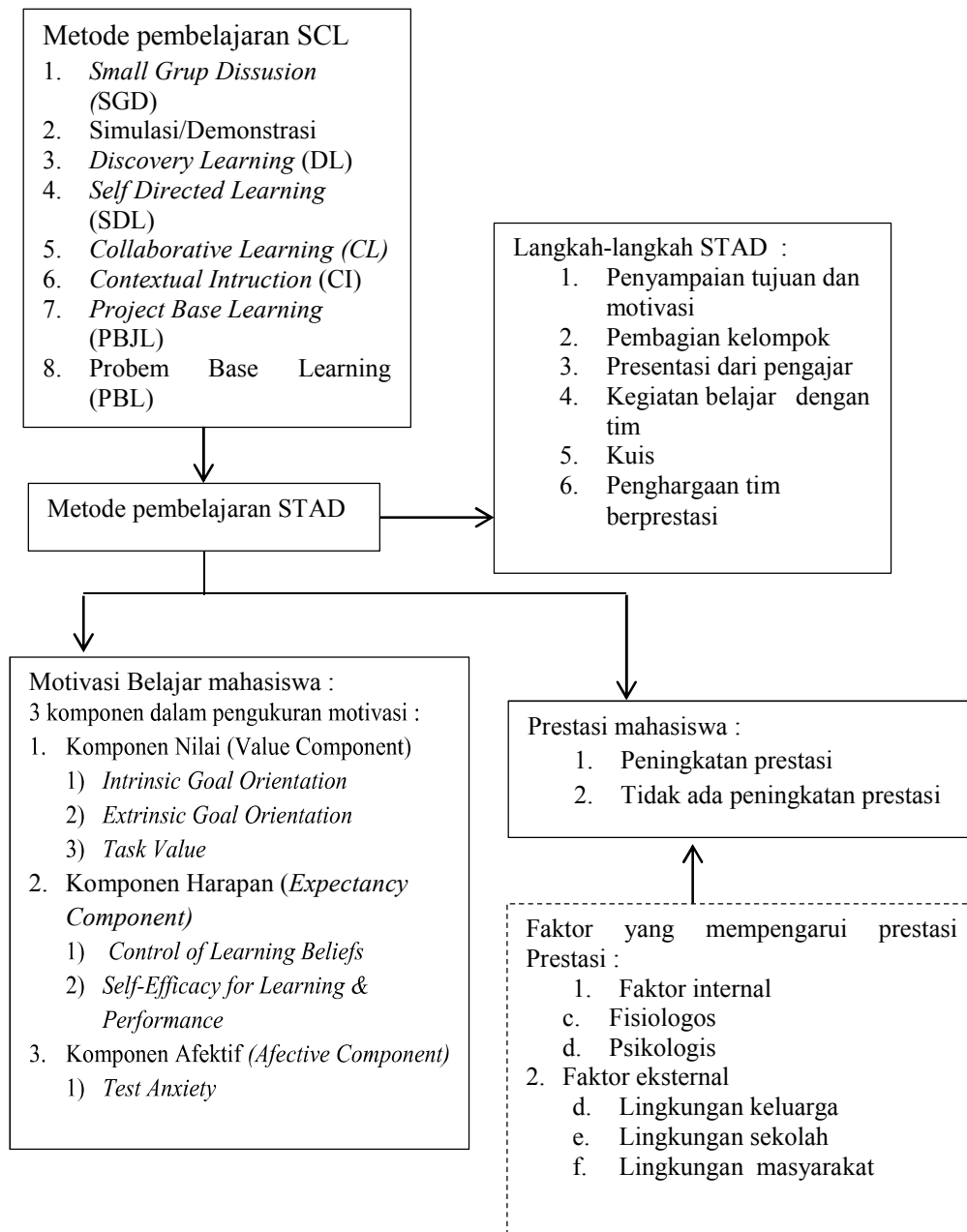
Simbol- Simbol Nilai Angka dan Huruf		Predikat
Angka	Huruf	
$8 - 10 = 80 - 100 = 3.1 - 4$	A	Sangat baik
$7 - 7.9 = 70 - 79 = 2.1 - 3$	B	Baik
$6 - 6.9 = 60 - 69 = 1.1 - 2$	C	Cukup
$5 - 5.9 = 50 - 59 = 1$	D	Kurang
$0 - 4.9 = 0 - 49 = 0$	E	Gagal

## Bagan kerangka teori



Sumber : Smithet et al. (didalam Schul, J. E. 2011); Pintrich et al (1991) ; Gagne (didalam Hamdani 2010); Slavin,2007 ; Ibid (didalam Hamdani 2010)

### Bagan Kerangka Konsep



#### Keterangan :

————— : Diteliti

----- : Tidak diteliti

**Bagan 2.3** Kerangka Konsep Pengaruh penerapan metode *student teams achievement divisiom (STAD)* terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa dan prestasi belajar.



## **E. Hipotesis**

Hipotesis yang diangkat oleh peneliti, yaitu :

H1 : Metode *student teams achievement division* (STAD) berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar.