

**PENGARUH PENERAPAN METODE *COOPERATIVE LEARNING JIGSAW*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PRODI SI
KEPERAWATAN STIKES GANESHA HUSADA KEDIRI**

NASKAH PUBLIKASI

**Untuk memenuhi syarat memperoleh derajat
Magister Keperawatan Universitas Muhammadiyah
Yogyakarta**



**S U T I K
NIM. 20141050048**

**PROGRAM MAGISTER KEPERAWATAN
PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2016**

LEMBAR PENGESAHAN

Naskah Publikasi

**PENGARUH PENERAPAN METODE *COOPERATIVE LEARNING JIGSAW*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA
PRODI S1 KEPERAWATAN STIKES GANESHA HUSADA KEDIRI**

TAHUN 2016

Telah diujikan pada tanggal

16 Agustus 2016

Oleh :

S U T I K

NIM : 20141050048

Penguji

Dr.dr.Wiwik Kusumawati,M.Kes (.....)

Moh. Afandi, S.Kep Ns, MAN (.....)

Suryanto, Ph.D (.....)

Mengetahui

Ketua Program Studi Magister Keperawatan
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

(Fitri Arofiati, S.Kep.Ns.,MAN.,Ph.D.)

**PENGARUH PENERAPAN METODE *COOPERATIVE LEARNING JIGSAW*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PRODI SI
KEPERAWATAN STIKES GANESHA HUSADA KEDIRI**

Sutik¹, Wiwik Kusumawati²

ABSTRAK

Latar Belakang : Kondisi perguruan tinggi di Indonesia cukup beragam permasalahan yang ditemukan, terutama pada proses pembelajaran mayoritas masih menggunakan metode konvensional. Upaya pemerintah mengatasi masalah ini dengan mengadakan perbaikan kurikulum dari pendekatan kurikulum berbasis *Teacher Centered Learning* menjadi kurikulum berbasis *Student Centered Learning*. Metode *cooperative learning jigsaw* merupakan salah satu strategi *Student Centered Learning* yang dapat diterapkan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Metode : Jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi eksperiment pre and post test without control*, dengan intervensi metode *Cooperative Learning Jigsaw*. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa program studi semester II STIKES Ganesha Husada Kediri. Instrumen penelitian dengan kuesioner dan soal MCQ. Kemudian hasil dianalisa dengan menggunakan uji *paired sampel t-test* dengan nilai α 0,05

Hasil : Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata motivasi belajar pre test 135,33 dan post test-3 158,03 sedangkan hasil belajar pre test 68,43 dan post test-3 83,03 Hasil uji beda untuk motivasi belajar didapatkan pre-post test-1 *p value* 0,012, pre-post test-2 *p value* 0,000, pre-post test-3 *p value* 0,001, sedangkan hasil belajar pre-post test-1 sampai pre-post test-3 didapatkan *p value* 0,000.

Kesimpulan : Ada pengaruh penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa program studi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri setelah dilakukan metode *Cooperative Learning Jigsaw*.

Kata Kunci : *cooperative learning jigsaw*, motivasi belajar, hasil belajar

¹Mahasiswa Keperawatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

²Dosen Program Studi Magister Keperawatan, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

**INFLUENCE OF APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING JIGSAW
METHOD TOWARDS STUDENT'S MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES
IN NURSE STUDY PROGRAM HEALTH SCIENCE INSTITUTE GANESHA
HUSADA KEDIRI**

Sutik¹, Wiwik Kusumawati²

ABSTRACT

Background: Condition of higher education in Indonesia are quite diverse problems found, especially in learning process, the majority are still using conventional methods. Government efforts to overcome this problem by revising curriculum from Teacher Centered Learning curriculum into Student Centered Learning curriculum approach. Cooperative learning jigsaw method is a strategy of Student Centered Learning that can influence student's motivation and learning outcomes. Research objective is to determine influence of application of cooperative learning jigsaw method towards student's motivation and learning outcomes.

Method: Research design was quantitative using quasi-experimental pre and post test without control approach, with intervention Cooperative Learning Jigsaw. Samples were student of second semester in S-1 Nursing Study Program Health Science Institute of Ganesha Husada Kediri. Research instruments were questionnaire to measure learning motivation and MCQ to measure learning outcomes, and then analyzed using paired sample t-test with probability value or α 0.05

Results: Results showed that average score of pre-test on learning motivation was 135.33 and post-test-3 was 158.03, while pre-test on learning outcomes was 68.43 and post-test-3 was 83.03. The results of different test on learning motivation was obtained pre-post test-1, p value was 0.012, pre-post test-2, p value 0.000, pre-post test-3, p value 0.001, while on learning outcomes pre-post test-1 until pre-post test-3 was obtained p value 0.000.

Conclusion: There was influence of application of cooperative learning jigsaw method towards student's motivation and learning outcomes of S-1 Nursing Study Health Science Institute Program Ganesha Husada Kediri after conducting Cooperative Learning Jigsaw method.

Keywords: cooperative learning jigsaw, learning motivation, learning outcome

1. Student of Nursing, University of Muhammadiyah Yogyakarta
2. Lecturer of Graduate Nursing Study Program, Faculty of Medicine and Health Science, University of Muhammadiyah Yogyakarta

PENDAHULUAN

Kondisi pembelajaran perguruan tinggi di Indonesia masih cukup beragam permasalahan yang ditemukan. Beberapa temuan dari Tim Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tinggi yang melaksanakan pelatihan pengembangan kurikulum diseluruh KOPERTIS di Indonesia menemukan berbagai masalah utama, salah satunya adalah pada model pembelajaran masih ditemukan pendekatan pembelajaran konvensional atau pendekatan pembelajaran berpusat pada pendidik atau TCL (*Teacher Centered Learning*) (Dikti, 2014). Model pembelajaran yang sudah dan sedang di implementasikan di Program Studi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri, mayoritas model pembelajaran yang diimplementasikan masih menggunakan pendekatan konvensional atau yang bersifat tradisional. Pembelajaran dengan pendekatan konvensional yang saat ini masih umum digunakan diperguruan tinggi

maupun disekolah tinggi keperawatan di Indonesia dinilai tidak sejalan lagi dengan kemajuan dunia pendidikan di era globalisasi ini. Dampak dari pembelajaran dengan pendekatan konvensional ini bisa menyebabkan mahasiswa menjadi tidak termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran, dan ini berdampak pada prestasi belajar yang dicapai oleh mahasiswa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Mody, *et all*, (2012), bahwa pembelajaran konvensional menyebabkan rendahnya motivasi belajar mahasiswa. Data yang didapat dari evaluasi melalui angket mahasiswa di STIKES Ganesha Husada Kediri pada akhir semester ganjil tahun akademik 2014-2015, bahwa 34,78% menyatakan perkuliahan membosankan karena kurang melibatkan mahasiswa ; 23,18 % menyatakan materi yang dipelajari sangat banyak; 27,54 % menyatakan dosen kurang bervariasi dalam penggunaan metode pembelajaran dan 14,49 %

(BAAK, SGH.2015). Termasuk data yang didapatkan dari bagian evaluasi akademik pada mahasiswa semester IV tahun akademik 2014-2015 didapatkan bahwa prestasi hasil belajar mahasiswa, yang ditunjukkan dari hasil indek prestasi kumulatif (IPK) ada 15 % mahasiswa dengan IPK kurang dari 3,00. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 6 April 2016 pada 38 mahasiswa di Program studi Keperawatan semester IV STIKES Ganesha Husada Kediri, menunjukkan hasil bahwa 21 mahasiswa (58%) mempunyai motivasi belajar rendah.

Melihat fenomena diatas perlu adanya perubahan strategi pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Banyak strategi pendekatan pembelajaran yang inovatif yaitu menekankan pada keaktifan peserta didik. Pendekatan tersebut misalnya pembelajaran kooperatif yaitu merupakan bagian dari metode pendekatan SCL (*Student Centered Learning*), dimana terdapat banyak model

pembelajaran kooperatif salah satunya adalah metode pembelajaran *jigsaw*, yaitu menekankan pembelajaran dalam kelompok kecil dimana mahasiswa belajar dan bekerja sama untuk mencapai tujuan secara optimal. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa (Arends, 2008).

Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan (Nursalam, 2008). Motivasi dibedakan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik ini berfungsi tanpa memerlukan rangsangan dari luar, sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan dorongan yang timbul dari luar. Motivasi belajar tergolong dalam motivasi intrinsik yaitu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia (Sadirman, 2008). Menurut

Hamalik (2008), motivasi belajar ialah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh timbulnya perasaan dan reaksi untuk belajar. Untuk mendapat hasil belajar yang optimal, sangat diperlukan motivasi belajar yang tepat. Makin tepat motivasi yang diberikan, maka makin berhasil pula pelajaran yang dipelajari. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para peserta didik (Sardiman, 2008).

Model pembelajaran *jigsaw* ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yang mengupayakan seorang peserta didik mampu mengajarkan kepada peserta didik lain dan berusaha mengoptimalkan keseluruhan anggota kelas sebagai satu tim yang maju bersama. Mahasiswa membangun pengetahuannya sekaligus perasaan yang diwujudkan dalam perilaku belajar dan peduli terhadap orang lain. Penerapan pembelajaran kooperatif dengan model *jigsaw*, keaktifan mahasiswa tidak

saja dalam menerima informasi tetapi juga dalam memproses informasi tersebut secara efektif, otak membantu melaksanakan refleksi baik secara eksternal maupun internal. Belajar secara aktif, mahasiswa dituntut mencari sesuatu sehingga dalam pembelajaran seluruh potensi mahasiswa akan terlibat secara optimal. Pembelajaran kooperatif dengan dengan model *jigsaw* ini, mahasiswa tidak hanya mendengar dan melihat, tetapi juga mendiskusikan, mengerjakan dan mengajarkan yang dia ketahui kepada teman-temannya.

Adapun tahap-tahap pembelajaran *jigsaw* menurut Aronson & Patnoe (2011) yaitu : (1) pendidik membuka proses pembelajaran ; (2) pendidik membagi kelompok menjadi 5-6 orang ; (3) pendidik menunjuk pemimpin tiap kelompok ; (4) tiap kelompok diberi materi berbeda ; (5) tiap peserta didik mempelajari materi berbeda; (6) peserta didik membentuk kelompok ahli; (7) peserta didik kembali kekelompok asal; (8) tiap kelompok

mempresentasikan materi yang sudah didiskusikan; (9) tiap kelompok mengobservasi kelompok lain yang presentasi dan (10) pendidik melakukan evaluasi serta menutup proses pembelajaran.

Penerapan pembelajaran kooperatif dengan model *jigsaw* ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hanze & Berger (2007) menunjukkan hasil bahwa dengan penerapan metode *Cooperative learning-jigsaw classroom*, terdapat perbedaan yaitu adanya peningkatan kemampuan akademik, motivasi intrinsik dan hubungan interpersonal mahasiswa, dibanding sebelumnya waktu diberikan metode pembelajaran langsung (*direct instruction*). Hasil penelitian lain oleh Wardani & Noviani (2010), berdasarkan data dan pengamatan dari siklus ke siklus dalam penelitiannya, di dapatkan bahwa : pembelajaran dengan menggunakan model

jigsaw dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Mahasiswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi dapat berperilaku inisiatif, eksploratif, kreatif, mampu mengekspresikan diri, berusaha mengatasi masalah, berani bertanggung jawab atas apa yang dikerjakannya, mampu melakukan tugas-tugas yang diberikan dosen atas kemampuan dan usaha dari dirinya sendiri, berani mengutarakan pendapat dan aktif dalam perkuliahan dan mencari pengalaman belajar. Model pembelajaran ini menekankan pembelajaran dalam kelompok kecil dimana mahasiswa belajar bekerjasama untuk mencapai tujuan yang optimal. Model pembelajaran ini selain dapat meningkatkan kemandirian mahasiswa dalam belajar juga mendorong meningkatkan kemampuan berinteraksi dalam kelompok dan keberanian mengutarakan pendapat. Motivasi belajar yang baik, dapat mendorong adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa. Mahasiswa berusaha memperoleh

informasi dari berbagai sumber kemudian didiskusikan dengan mahasiswa lain, dengan demikian akan meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman atau penguasaan materi yang akan meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Dengan demikian, peneliti menganggap perlu adanya perubahan pendekatan strategi pembelajaran di Program Studi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Penerapan metode *Cooperative Learning Jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa di Program Studi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri”

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi eksperiment* ini peneliti menggunakan pendekatan dengan desain *Pre and post test without control* (control diri sendiri), Pada desain ini peneliti hanya melakukan intensi pada satu kelompok tanpa pembandingan. efektifitas

perlakuan dinilai dengan cara membandingkan nilai *post test* dengan *pre test*. Desain penelitian *Quasi eksperiment* tersebut digunakan pada penilaian untuk menilai motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Sedangkan untuk melihat gambaran afektif mahasiswa menggunakan metode penelitian *survey deskriptif*. Data diperoleh melalui melalui proses perijinan studi pendahuluan dan STIKES Ganesha Husada Kediri guna memperoleh jumlah populasi pada prodi S-1 Keperawatan 2015/2016. Sebelum penelitian dilakukan peneliti melakukan penjelasan kepada responden dan meminta mengisi lembar persetujuan menjadi responden. Kemudian pengumpulan data dilakukan pembelajaran dengan metode *Cooperative Learning jigsaw*, dimana metode pembelajaran tersebut dilakukan tiga kali pertemuan. Untuk mengukur motivasi belajar peneliti menggunakan lembar kuesioner. Sedangkan untuk menilai hasil belajar mahasiswa peneliti menggunakan penilaian dengan metode evaluasi hasil

belajar *MCQ (Multiple-choice question)* yang diberikan kepada 30 responden tersebut diberikan pada post pembelajaran kooperatif jigsaw dengan intervensi, yaitu pada pertemuan ke 1, 2 & ke 3. Tahapan analisis yang digunakan oleh peneliti adalah pertama dilakukan uji normalitas kemudian dilanjutkan uji analisis deskriptif data univariat dan bivariat.

Lokasi penelitian dilakukan di ruang kuliah prodi SI Keperawatan STIKes Ganesha Husada Kediri. Peneliti melakukan penelitian pada Bulan Juni-Juli 2016.

HASIL PENELITIAN

1. Karakteristik Responden

Tabel 1.1 Distribusi hasil analisis karakteristik responden (n=30)

Karakteristik	Kategori	F	%	p-value
Jenis Kel	Laki-laki	2	7	0,844
	Perempuan	28	93	
Usia	15-20th	2	83	0,844
	21-30th	5	7	
	>30th	5		
Kondisi fisik/psikis	Sehat	2	93	0,844
	Sakit	8	7	
Kondisi fisik	Ya	2	73	0,697
	Tidak	8	27	
Buku referensi	Mendukung	2	73	0,697
	Tidak mendukung	8	7	
Ruang kuliah	Nyaman	2	90	0,713
	Kurang nyaman	7	3	

Sumber : Data Primer 2016

Table 1.1 menunjukkan bahwa dari semua karakteristik responden untuk faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar dari hasil uji statistik *chi-square* didapatkan nilai $\alpha > 0,05$.

2. Gambaran Motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan metode *cooperative learning jigsaw*

Tabel 1.2 Distribusi hasil analisis deskriptif nilai rata-rata motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan metode *cooperative learning jigsaw* pada Mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri (n = 30)

Variabel	Min- Max	Mean ±SD
Motivasi bel- <i>pre</i>	111 - 158	135,33 ± 12,62 139,33 ± 14,67
Post test – 1	111 – 162	
Post test – 2	122 -	145,53 ± 9,775
Post test – 3	162 140 – 170	158,03 ± 7,730

Sumber : Data Primer 2006

Tabel 1.2 menunjukkan bahwa dari hasil analisis deskriptif didapatkan nilai rata-rata motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terdapat peningkatan, mulai dari pre test dengan nilai mean 135,33, sampai dengan post test -3 nilai mean 158,03.

3. Gambaran hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan metode *cooperative learning jigsaw*

Tabel 1.3 Distribusi hasil analisis deskriptif nilai rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan metode *cooperative learning jigsaw* pada Mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri (n = 30)

Variabel	Min-	Mean ± SD
----------	------	-----------

	max	
Hasil bel. – <i>pre</i>	56 – 81 62 – 86	68,43 ± 8,274 77,96 ± 7,039
Post test – 1		
Post test – 2	62 – 87	78,36 ± 6,666
Post test – 3	72 – 95	83,03 ± 6,094

Sumber :Data Primer 2016

Tabel 1.3 menunjukkan bahwa dari hasil analisis deskriptif didapatkan nilai rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terdapat peningkatan, mulai dari pre test dengan nilai mean 68,43 sampai dengan post test -3 nilai mean 83,03.

4. Pengaruh penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar menggunakan uji *paired sampel t-test*

Tabel 1.4 pengaruh penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap motivasi belajar mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri (n=30)

Variabel	Mean± SD	<i>p.value</i>
Motivasi bel. <i>pre</i>	135,33±12,62	0,012
Motivasibel.post- 1	139,23±14,62	
Motivasi bel. <i>Pre</i>	135,33±12,62	0,000
Motivasibel.post- 2	145,53±9,775	
	135,33±12,62	0,001
Motivasi bel. <i>pre</i>	158,03±7,730	
Motivasi bel		

Tabel 1.4 menunjukkan bahwa dari hasil uji *paired sampel t-test* penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap motivasi belajar didapatkan nilai *pre-post-1 p-value* 0,012, *pre-post-2 p-value* 0,000, dan *pre-post-3 p-value* 0,001.

Tabel 1.5 pengaruh penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap hasil belajar mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Ganesh Husada Kediri (n=30)

Variabel	Mean± SD	<i>p.value</i>
Hasil bel. <i>pre</i>	68,43±8,274	0,000
Hasil bel.post-1	77,96±7,039	
Hasil bel. <i>pre</i>	68,43±8,274	0,000
Hasil bel.post-2	78,36±6,666	
Hasil bel. <i>pre</i>	68,43±8,275	0,000
Hasil bel post3	83,03±6,094	

Sumber : Data Primer 2016

Tabel 1.5 menunjukkan bahwa dari hasil uji *paired sampel t-test* penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap hasil belajar didapatkan semua nilai mulai *pre-post-1* , *pre-post-2*, dan *pre-post-3 p-value* 0,000.

PEMBAHASAN

1. Karakteristik Responden

Hasil penelitian dari uji bivariat menunjukkan bahwa semua item dalam karakteristik responden yang terdiri dari jenis kelamin, usia, kondisi fisik/psikis, kondisi lingkungan kampus, buku referensi (sumber belajar), dan ruang kuliah, mempunyai nilai *p-value* > 0,05. Hal ini berarti semua item dalam karakteristik responden tidak menjadi faktor yang mengaruhi motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Trisnawati (2013), menyatakan bahwa jenis kelamin bukanlah sebuah faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. Hasil penelitian lain juga sesuai dengan penelitian (Robbin, 2003), bahwa jenis kelamin tidak mempengaruhi kemampuan belajar. Jenis kelamin dalam penelitian ini bukan menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Sesuai dengan apa yang dijelaskan di atas kemungkinan ada faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya

adalah waktu dan kesempatan, peserta didik dengan jenis kelamin perempuan dikaruniai hal-hal yang mungkin saja dapat mengganggu intensitas dalam belajarnya, misalnya dalam siklus haid. Mahasiswa dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan mempunyai hak dan kesempatan yang sama dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa usia responden tidak menjadi pengaruh hasil belajar. Psikolog Sarlito Wirawan, faktor usia tidak menjadi patokan kedewasaan seseorang. Terkadang wanita 20 tahun lebih dewasa daripada pria yang sudah usia 25 tahun. Pernyataan ini juga diperkuat oleh Sanjaya (2010), bahwa kedewasaan seseorang bukanlah terletak pada ukuran usianya, melainkan dari tingkat perkembangan individu atau organ-organnya yang berfungsi sebagaimana mestinya. Selain itu juga bagaimana tingkat kematangan emosional yang dimilikinya, sehingga mampu membedakan antara pengambilan keputusan rasional

dengan dorongan emosionalnya. Kedewasaan juga dipengaruhi oleh proses pertumbuhan masing-masing individu berdasarkan tahapan usia. Masing-masing pertumbuhan tidak selalu sama. Ada yang mengalami masa pertumbuhan dengan cepat dan ada juga yang lambat. Termasuk dalam proses belajar pencapaian masing-masing individu tidak sama dan tidak tergantung dari usia.

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa karakteristik kondisi fisik/psikis dan kondisi lingkungan belajar responden tidak mempengaruhi motivasi dan hasil belajar. Menurut Muhibbin (2007), keadaan fisik yang menunjukkan pada tahap pertumbuhan yang optimal, kesehatan jasmani, dan keadaan alat-alat indera yang lain merupakan bukti kualitas fisik ataupun psikis seseorang. Dengan stabilitas kondisi fisik atau psikis yang sehat maka sangat berpengaruh positif terhadap kegiatan belajar peserta didik. Begitu pula dengan faktor lingkungan belajar yang kondusif turut mempengaruhi kemajuan hasil belajar

peserta didik. Situasi lingkungan belajar yang ricuh, ramai akan berdampak terhadap daya konsentrasi peserta didik, yang akhirnya mempengaruhi motivasi dan hasil belajar.

Namun pendapat Muhibbin (2007), ini bertolak belakang dari hasil penelitian ini. Motivasi dan hasil belajar yang dicapai oleh responden dalam penelitian ini, kemungkinan besar disebabkan karena kegiatan proses belajar mengajar dirancang dengan baik dan menarik sehingga akan menjadi stimulus tersendiri bagi mahasiswa untuk termotivasi belajar sehingga akan berdampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar. Hal ini diperkuat dari hasil evaluasi proses pembelajaran melalui hasil angket yang diberikan kepada responden setelah dilakukan intervensi yang ketiga bahwa sebagian besar responden menyatakan proses penerapan metode *cooperative learning jigsaw* berjalan dengan baik mulai dari kegiatan pendahuluan sejumlah 21 responden (70%), kegiatan inti sejumlah

25 responden (83,3 %) dan kegiatan penutup sejumlah 23 responden (23,3 %), dan tidak ada responden yang menyatakan kurang.

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa karakteristik sarana penunjang belajar dan ruang kuliah tidak menjadi pengaruh motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Hal ini bertentangan dengan pendapat Muhibbin (2007), bahwa salah satu faktor yang menunjang keberhasilan dalam proses belajar adalah tersedianya sumber belajar yang memadai. Sumber belajar ini dapat berupa media belajar termasuk buku referensi sebagai bahan baku penunjang. Dengan bahan baku penunjang yang memadai maka sangat membantu peserta didik dalam melakukan perbuatan belajar. Selain itu ruang perkuliahan yang nyaman juga merupakan faktor pendukung yang sangat penting untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar, sehingga peserta didik akan merasa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian lain yang

disampaikan oleh Sulistiowati (2009), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sarana penunjang belajar seperti ruang kuliah yang nyaman, sumber belajar yang memadai. Namun pendapat Muhibbin (2007) dan hasil penelitian Sulistiowati (2009), ini bertolak belakang dari hasil penelitian. Motivasi dan hasil belajar yang didapatkan dicapai oleh responden dalam penelitian ini, kemungkinan besar disebabkan karena kegiatan proses belajar mengajar dirancang dengan baik dan menarik.

2. Gambaran Motivasi belajar sebelum dan sesudah diterapkan metode *cooperative learning jigsaw*

Hasil penelitian berdasarkan tabel 1.2 didapatkan bahwa skor motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terdapat peningkatan nilai mean, mulai dari pre test dengan nilai mean 135,33, sampai dengan post test -3 nilai mean 158,03. Beberapa penelitian yang dilakukan Mengduo & Xiaoling (2010), menunjukkan bahwa

pembelajaran dengan teknik *jigsaw* memberikan hasil yaitu terjadinya motivasi, partisipasi (*positively interdependent*), yang baik bagi peserta didik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Huang, *et all.* (2013) hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis *jigsaw* dengan strategi pembelajaran kooperatif, terdapat peningkatan minat dan motivasi belajar mahasiswa. Motivasi merupakan dorongan, hasrat, kebutuhan seseorang untuk melakukan aktifitas tertentu, motif merupakan suatu kondisi atau disposisi internal. Selanjutnya motivasi merupakan motif yang telah menjadi aktif pada saat-saat tertentu (Wingkel, 2009). Jadi motivasi merupakan bagian dalam dari suatu keadaan yang menyebabkan seseorang dalam bertindak dengan cara yang jelas untuk memenuhi beberapa tujuan tertentu. Motivasi juga menjelaskan mengapa orang melakukan suatu tindakan.

Setiap aktifitas yang dilakukan oleh seseorang itu didorong oleh suatu kekuatan

dari dalam diri orang itu sendiri. Kekuatan pendorong inilah yang selanjutnya disebut sebagai motivasi (Nursalam, Efendi, 2008). Sedangkan yang dimaksud dengan motivasi belajar menurut Pujiadi (2007) mendefinisikan tentang motivasi belajar mahasiswa adalah suatu keadaan dalam diri mahasiswa yang mendorong dan mengarahkan perilakunya kepada tujuan yang ingin dicapainya dalam mengikuti pendidikan. Idealnya, tujuan mahasiswa dalam mengikuti pendidikan adalah untuk menguasai bidang ilmu yang dipelajarinya. Sehingga dalam mempelajari setiap bahan pembelajaran, mahasiswa terdorong untuk menguasai bahan pembelajaran tersebut dengan baik, dan bukan hanya untuk sekedar lulus meski dengan nilai yang sangat baik.

Adanya dorongan mahasiswa untuk termotivasi belajar, selain didorong oleh suatu kekuatan dari dalam diri sendiri juga tidak terlepas dari pengaruh eksternal yang salah satunya adalah adanya penerapan proses pembelajaran yang baik.

3. Gambaran Hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan metode *cooperative learning jigsaw*

Hasil penelitian berdasarkan tabel 1.3 didapatkan bahwa skor hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terdapat peningkatan nilai mean, mulai dari pre test dengan nilai mean 68,43 sampai dengan post test -3 nilai mean 83,03.

Beberapa penelitian yang dilakukan oleh Souvignier & Kronenberger (2007), hasil penelitian menunjukkan bahwa dari tiga kondisi pembelajaran, didapatkan bahwa pembelajaran dengan metode *jigsaw* memberikan hasil belajar yang memuaskan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ulfa & Sumaryati (2010) hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan metode *Cooperative learning-jigsaw classroom*, terjadi peningkatan prestasi belajar mahasiswa .

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman

tertentu (Muhhibin, 2007). Banyak faktor yang mempengaruhi belajar yang salah satunya adalah faktor minat. Secara sederhana, minat berarti kecenderungan atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat seperti yang dipahami oleh beberapa orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu. Selain minat belajar juga dipengaruhi oleh motivasi. Motivasi merupakan keadaan internal organisme yang mendorong untuk melakukan sesuatu. Karena belajar merupakan suatu proses yang timbul dari dalam, faktor motivasi memegang peranan penting pula. Kekurangan atau ketiadaan motivasi, baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal akan menyebabkan kurang bersemangatnya individu dalam melakukan proses pembelajarannya yang akan berdampak pada prestasinya.

Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan

belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya (Winkel, 2009). Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Prestasi belajar yaitu hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam nilai (Poerwanto, 2008). Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, salah satunya adalah terletak pada proses mengajar itu sendiri termasuk tersedianya sumber belajar yang memadai. Sumber belajar itu dapat berupa media atau alat bantu belajar serta bahan baku penunjang. Alat bantu belajar merupakan semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam melakukan perbuatan belajar. Maka dengan pelajaran yang di setting dengan baik akan lebih menarik, menjadi konkret, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga serta akan mendapatkan hasil belajar yang lebih bermakna. Dengan proses pembelajaran yang baik maka akan sangat

berdampak kepada hasil pembelajaran yang berkualitas, termasuk nilai hasil belajar peserta didik.

5. Pengaruh penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar

Hasil penelitian berdasarkan tabel 1.4 dan 1.5 menunjukkan bahwa dari hasil uji *paired sampel t-test* penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap motivasi belajar didapatkan nilai *pre-post-1 p-value* 0,012, *pre-post-2 p-value* 0,000, dan *pre-post-3 p-value* 0,001. Sedangkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa bahwa dari hasil uji *paired sampel t-test* penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap hasil belajar didapatkan semua nilai mulai *pre-post-1*, *pre-post-2*, dan *pre-post-3 p-value* 0,000 ($p\text{ value} < \alpha$ 0,05) yang berarti H1 diterima atau dapat diartikan terdapat pengaruh penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Hanze

& Berger (2007), hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Cooperative learning jigsaw classroom*, ada pengaruh yaitu adanya peningkatan kemampuan akademik & motivasi intrinsik mahasiswa, dibanding sebelumnya waktu diberikan metode pembelajaran langsung (*direct instruction*).

Motivasi belajar yang dirancang oleh Keller (1987), yang dikutip oleh Huang, *et all* (2006) dengan berdasarkan teori-teori motivasi. Menurutnya seorang pendidik perlu memberikan motivasi kepada peserta didiknya, agar mereka mau belajar. Harapan dari teori ini, mengangap bahwa orang termotivasi untuk belajar jika ada nilai-nilai pengetahuan yang disampaikan (yakni untuk memenuhi kebutuhan pribadi), dan jika ada harapan mencapai keberhasilan. Dari hasil analisa penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap item atau komponen motivasi belajar, yang ditampilkan dalam tabel. 4.6, menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar responden setelah

penerapan metode pembelajaran *jigsaw*, dari ke empat item yang paling tinggi adalah item relevan/kegunaan yaitu 4,09, kemudian rata-rata kedua adalah kepuasan yaitu 4,07 dan item rata-rata yang terendah adalah item percaya diri yaitu yang terendah pada item kepercayaan diri yaitu 4,02. Sesuai teori yang dirancang oleh Keller, bahwa relevan atau adanya hubungan kegunaan materi yang dipelajari oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan bagi peserta didik itu sendiri. Peserta didik akan berpikir tentang *goal orientation* atau berorientasi pada tujuan belajar, sehingga peserta didik akan menilai kebutuhan untuk belajar untuk dirinya. Selain itu materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan bagi peserta didik, akan memberikan semangat mereka untuk belajar, terutama apabila materi yang dipelajari karena sesuai dengan bidang ilmu atau profesi yang sedang ditekuni. Menurut Ely (1983) yang dikutip oleh Poulsen, *et all* (2008), dalam proses pembelajaran dikelas, motivasi menjadi hal

yang sangat penting. Motivasi menjadi kondisi yang esensial dalam pembelajaran, “*motivation is an essential condition of learning*”, sehingga hasil belajar peserta didik sangat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Semakin besar motivasi dalam diri peserta didik, makin besar pula hasil belajar yang akan dicapai. Demikian pula, semakin tepat motivasi yang diberikan oleh pendidik, semakin baik pula hasil dari proses pembelajaran. Motivasi dapat menentukan intensitas usaha peserta didik dalam melakukan sesuatu, termasuk melakukan belajar. Salah satu upaya seorang pendidik untuk memotivasi peserta didiknya dalam proses pembelajaran, agar potensi-potensi (*potencies*) yang dimilikinya mempunyai korelasi positif dengan prestasinya (*achievement*).

Proses pembelajaran *jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan dan kemudian diadaptasi oleh Slavin di Universitas John Hopkins (Arends, 2008). Model ini merupakan salah satu model

pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*) yang mengupayakan peserta didik mampu mengajarkan kepada peserta didik yang lain dan berusaha mengoptimalkan keseluruhan anggota kelas sebagai satu tim yang maju bersama. Di sinilah mahasiswa membangun pengetahuannya sekaligus perasaan yang diwujudkan dalam perilaku belajar dan peduli terhadap orang lain.

Menurut Slavin (2009), model pembelajaran kooperatif ini pendidik berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan peserta didik sendiri. Pendidik tidak hanya memberikan pengetahuan pada peserta didik, tetapi harus juga membangun dalam pikirannya. Peserta didik mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi peserta didik untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri. Menurut Lie (2008), dalam

model kooperatif *jigsaw* ini peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain. Lie, juga menyatakan bahwa *jigsaw* merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang fleksibel. Banyak riset telah dilakukan berkaitan dengan pembelajaran kooperatif dengan dasar *jigsaw*. Riset tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa peserta didik yang terlibat didalam pembelajaran model kooperatif model *jigsaw* ini memperoleh prestasi lebih baik, mempunyai sikap yang lebih baik dan lebih positif terhadap pembelajaran.

Menurut Johnson & Stanne, (2000), yang telah melakukan penelitian tentang pembelajaran kooperatif model *jigsaw*

yang hasilnya menunjukkan bahwa interaksi kooperatif memiliki berbagai pengaruh positif terhadap peserta didik. Pengaruh positif tersebut adalah : (1) meningkatkan hasil belajar peserta didik, (2) meningkatkan daya ingat, (3) dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi, (4) mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu), (5) meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen, (6) meningkatkan sikap peserta didik yang positif terhadap sekolah, (7) meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap guru, (8) meningkatkan harga diri peserta didik, (9) meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif, dan (10) meningkatkan ketrampilan hidup bergotong-royong.

Hasil penelitian lain oleh Wardani & Noviani (2010) penelitian tentang pengembangan model pembelajaran *cooperative learning jigsaw* dalam upaya untuk meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan

metode *Cooperative learning jigsaw classroom*, yaitu adanya peningkatan kemandirian dan prestasi belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa metode *cooperative learning jigsaw* merupakan metode pembelajaran yang sangat efektif untuk dipakai sebagai model pembelajaran berbasis atau berpusat pada peserta didik. Karena dalam pembelajaran kooperatif *jigsaw* ini akan dibangun kecakapan belajar, mempelajari pengetahuan yang lebih mendalam dari hasil diskusi tiap-tiap kelompok, terutama adanya kelompok ahli dalam proses pembelajaran *jigsaw*. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, belajar mengeluarkan pendapat secara terbuka, bekerjasama tim, belajar mengembangkan sosialisasi antar peserta didik dan pendidik. Dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode penerapan *cooperative learning jigsaw*

sangat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

KESIMPULAN

Ada pengaruh penerapan metode *Cooperarative learning jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKes Ganesha Husada Kediri .

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. (2008). *Cooperative Learning, Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta : PT. Grafindo
- Arends, R. (2008). *Learning to Teach, Belajar untuk Mengajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Anita., Lie. (2008). *Cooperative Learning, Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, Jakarta : PT. Grafindo.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu PendekatanPraktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik dan Prosedur*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Aronson, E., & Patnoe, S. (2011). *Cooperation in the Classroom : The Jigsaw method* (3rd. ed). London : Pinter & Martin, Ltd.
- Asosiasi Institusi Pendidikan Ners (2015). *Kurikulum Pendidikan Ners 2015* , AIPNI, Jakarta.
- Budiman., & Riyanto, A. (2014). *Kapita Selekta Kuesioner*. Jakarta : Salemba Medika.
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Dewi, K., & Leny, N. (2010) *Model Jigsaw dalam perkuliahan pengantar Ilmu Ekonomi untuk meningkatkan kemandirian dan prestasi mahasiswa*, 46-54.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Pembelajaran dan Kemahasiswaan. (2012) *Sistem Pendidikan Tinggi*. Jakarta.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Pembelajaran dan Kemahasiswaan. (2015). *Pedoman Kurikulum Pendidikan Tinggi* . Jakarta.
- Direktorat Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Pedoman Pendidikan Budi Pekerti* . Jakarta.
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hanze, M., & Berger, R. (2007). *Cooperative Learning-jigsaw classroom, Motivational Effects, and student Characteristics : An experimental study comparing cooperative learning and direct instruction*. Institute of Psychology. *Jurnal Learning and Instruction*, v17, p 29-41.

- Huang, *et all.* (2006). A Preliminary Validation of Attention, Relevance, Confidence and Satisfaction Model-based Instructional Material Motivational. *Journal of Educational Technology*. v26, p 243-259.
- Huang, H, *et all.* (2013). A Jigsaw-Based Cooperative Learning Approach to Improve Learning Outcome for Mobile Situated Learning. *Journal of Educational Tecnology and Society*. v 17(1), p.128-140.
- John,W,Creswell (2014). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Kelana, K,M. (2011). *Metodologi Penelitian Keperawatan*, Jakarta, CV. Trans Info Media.
- Keller, J. (2004). Learner Motivation and E-Learning Design : A Multinationally Validated Process. *Journal of Educational*, v 29(3), p 229-239.
- Koordinator Perguruan Tinggi Swasta Wilayah VII Jawa Timur. (2016). *Teknik Penulisan Modul Pembelajaran*. Surabaya.
- Lie.,A.(2008). *Cooperative Learning, Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, Jakarta : PT. Grafindo.
- Mengduo., & Xiaoling, J. (2010). Jigsaw Strategy as a Cooperative Learning Technique : Focusing on the Language Learners. *Journal of Applied Linguistics*. V33 (4), p 113-125.
- Muhibbin, Syah. (2007). *Psikologi Pendidikan*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Niegmann, *et all.* (2008). *Motivation design Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*.Lernen, Heidelberg.
- Notoatmodjo., S. (2003). *Pengantar Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku Kesehatan*, Jakarta : Rineka Cipta
- Notoatmodjo., S. (2005). *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Nursalam., & Efendi. (2008). *Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Nursalam. (2014). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis*, Jakarta : Salemba Medika.
- Poulsen, *et all.* (2008). *ARCS Model of Motivational Design (Keller). Learning-Theories* : from : <http://www.learning-theories.com/kellers-arcs-model-of-motivational-design.html>
- Purwanto. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Purwanto. (2010). *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan Pengembangan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ratna, W. (2007). *Understanding Action Research*, Center for Collaborative Action Research, Available at <http://cadres.pepperdine.edu/c.car/define.html>

- Ratna, W. (2008). *Model Pembelajaran Langsung*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W., (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman.,A.M. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Permata.
- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, E. (2009). *Student Team Learning, Teknik Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta : Permata Puri Media.
- Sobur, Alex. (2003). *Psikologi Umum*. Bandung : Pustaka Setia.
- Song, S.H, & Keller, J.M., (2001). *Effectiveness of motivationally adaptive instruction on the dynamic aspects of motivation*. Education Technology Research and development, v5 p 49-55.
- Souvignier.,E. & Kronenberger. (2007). Cooperative learning in third graders' Jigsaw group for mathematics and science with and without questioning. *Jurnal of Educational Psychology*. v77, p 755-771.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif* . Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sulistiowati., & Martono.,S. (2009). *Analisis factor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa*, Prodi Sistem Informasi STIKOM, Surabaya
- Standar Nasional Perguruan Tinggi. (2012). *Tentang Standar Proses Pembelajaran*. 2012. Jakarta.
- Standar Nasional Perguruan Tinggi. (2012). *Tentang Standar Sarana Prasarana*. 2012. Jakarta.
- Standar Nasional Perguruan Tinggi. (2012). *Tentang Standar Tenaga Pendidik dan Kependidikan*. 2012. Jakarta.
- Syamsuddin, (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Ulfa., L. & Sumaryati, S. (2010). Peningkatan Prestasi belajar Mata Kuliah Dasar-dasar Akuntansi melalui penerapan Model-Jigsaw, *Journal Program Pendidikan Ekonomi*. V 13 (1) p 16-26.
- Uno, B. (2008). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Uno, B. (2014). *Assesment Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Wardani., D. & Novianti, I. (2010). Model Jigsaw dalam Perkuliahan

Pengantar Ilmu Ekonomi untuk meningkatkan Motivasi dan Prestasi belajar. *Journal Program Pendidikan Ekonomi*. V 13 (1) p 46-54.

Winkel.,W.S (2009). *Bimbingan di Institusi Pendidikan*. Jakarta : Grafindo.