

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 instrinsik 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.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, 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”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut : Adakah pengaruh penerapan metode *Cooperative Learning Jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa Program studi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini meliputi :

1. Tujuan Umum Penelitian :

Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Cooperative Learning Jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa Program studi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri.

2. Tujuan Khusus Penelitian :

- a. Untuk mengetahui motivasi belajar mahasiswa sebelum dan sesudah diterapkan metode *cooperative learning jigsaw* di Program studi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri
- b. Untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah diterapkan metode *cooperative learning jigsaw* di Program studi S1 STIKES Ganesha Husada Kediri.
- c. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa Program studi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Diharapkan dari penerapan metode *Cooperative Learning Jigsaw* ini dapat menjadi bahan kajian pustaka dan sumbangan penelitian bagi pendidikan keperawatan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi institusi STIKes Ganesha Husada Kediri

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan bagi institusi STIKes Ganesha Husada Kediri yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan inovasi metode *Cooperative Learning Jigsaw*.

b. Bagi Dosen/Pendidik

Diharapkan dari penerapan metode *Cooperative Learning Jigsaw* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi mahasiswa keperawatan.

c. Bagi Mahasiswa Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa, sehingga dapat menghasilkan lulusan perawat yang profesional, berdaya saing yang kuat, serta dapat dipakai oleh masyarakat secara luas.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, terutama terkait dengan penerapan metode *Cooperative Learning Jigsaw*.

E. Penelitian Terkait

1. Hanze & Berger (2007)

Judul penelitian *Cooperative learning jigsaw classroom, motivational effects, and student characteristics : An experimental study comparing cooperative learning and direct instruction*, in Institute of Psychology, FB 7, University of Kassel, Hollaendische Strasse 36, Germany.

Tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan akademik, motivasi intrinsik, hubungan interpersonal dalam proses pembelajaran mahasiswa. Merupakan penelitian *Quasi-experiment* dengan menggunakan sampel 137 mahasiswa/responden. Analisa data menggunakan *A multivariate analysis of variance* (MANOVA). Menggunakan tiga instrumen *Personality questionnaire*, *learning experience questionnaire* dan *Academic performance*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Cooperative learning-jigsaw classroom*, ada perbedaan yaitu adanya peningkatan kemampuan akademik, motivasi intrinsik dan hubungan interpersonal mahasiswa, dibanding sebelumnya waktu diberikan metode pembelajaran langsung (*direct instruction*). Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada tujuan penelitian, instrumen dan cara analisa data.

Persamaannya pada jenis penelitian, variabel independen dan dua variabel dependennya.

2. Mengduo & Xiaoling (2010)

Judul penelitian *Jigsaw Strategy as a Cooperative Learning Technique : Focusing on the Language Learners*, in Harbin Institute of Technology.

Tujuan untuk mengetahui interaksi, partisipasi (*positively interdependent*) dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran teknik jigsaw. Merupakan penelitian Deskriptif dengan menggunakan sampel 95 siswa. Cara analisa data dengan Deskriptif kuantitatif. Menggunakan instrumen *questionnaire survey*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan teknik *jigsaw* memberikan hasil bahwa terjadi interaksi, partisipasi (*positively interdependent*), motivasi yang baik. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenis penelitian dan cara analisa data. Persamaannya pada variabel penelitian dan instrumen penelitian.

3. Souvignier & Kronenberger (2007)

Judul penelitian *Cooperative learning in third graders' jigsaw group for mathematics and science with and without questioning*, University of Frankfurt, Germany. Tujuan untuk mengetahui efek dari metode kooperatif disekolah dasar, dengan tiga kondisi metode pembelajaran (metode instruksi langsung dari guru, metode *jigsaw* dan *jigsaw* dengan berisi pertanyaan). Merupakan penelitian *Quasi-experiment* dengan menggunakan sampel 208 siswa. Analisa data menggunakan *one-way ANOVAs*. Menggunakan instrumen *observations classroom in the cooperative condition*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari tiga kondisi pembelajaran, didapatkan

bahwa pembelajaran dengan metode *jigsaw* memberikan hasil belajar yang memuaskan. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada instrumen penelitian, cara analisa data, dan variabel dependen. Persamaannya pada jenis penelitian dan variabel independen.

4. Ulfa & Sumaryati (2010)

Judul penelitian Peningkatan Prestasi Belajar Mata Kuliah Dasar-dasar Akuntansi melalui penerapan Model *Jigsaw* di Universitas Sebelas Maret Surakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran *cooperative learning-jigsaw* dalam upaya untuk meningkatkan prestasi mahasiswa. Merupakan penelitian *Classroom Action Research* dengan menggunakan sampel 48 mahasiswa. Analisa data menggunakan langkah-langkah untuk melihat peningkatan prestasi belajar setelah diberi metode pembelajaran *jigsaw* dari siklus ke siklus. Menggunakan instrumen tes tulis dan kuis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Cooperative learning-jigsaw classroom*, yaitu adanya peningkatan prestasi belajar. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenis penelitian dan cara analisa data. Persamaannya pada instrumen penelitian dan variabel dependennya.

5. Wardani & Noviani (2010)

Judul penelitian Model *Jigsaw* dalam Perkuliahan Pengantar Ilmu Ekonomi untuk meningkatkan Motivasi dan Prestasi belajar Mahasiswa di Universitas Sebelas Maret Surakarta. Tujuan dari

penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran *cooperative learning-jigsaw* dalam upaya untuk meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar mahasiswa. Merupakan penelitian *Classroom Action Research* dengan menggunakan sampel 68 mahasiswa. Analisa data menggunakan langkah-langkah untuk melihat kemandirian dan prestasi belajar mahasiswa setelah diberi metode pembelajaran *jigsaw* dari siklus ke siklus. Menggunakan instrumen tes tulis dan kuis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Cooperative learning-jigsaw classroom*, yaitu adanya peningkatan kemandirian dan prestasi belajar mahasiswa. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenis penelitian dan cara analisa data. Persamaannya pada jenis penelitian dan salah satu variabel dependennya.

6. Huang, *et all.* (2013)

Judul penelitian “*A Jigsaw-based Cooperative Learning Approach to Improve Learning Outcome for Mobile Situated Learning* “ di Universitas Taiwan. Tujuan dari penelitian ini untuk melihat perbandingan pembelajaran berbasis *jigsaw* dengan strategi pembelajaran kooperatif *google* memakai perangkat PDA dan pembelajaran tradisional dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa. Merupakan penelitian *Quasi-experiment* dengan menggunakan sampel 63 mahasiswa , 33 mahasiswa sebagai kelompok kontrol, 30 mahasiswa sebagai kelompok eksperimen. Analisa data menggunakan *One-way*

ANOVA. Menggunakan dua instrumen *pre-post test questionnaire*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis *jigsaw* dengan strategi pembelajaran kooperatif *google* memakai perangkat PDA, terdapat perbedaan yaitu adanya peningkatan minat dan motivasi belajar mahasiswa. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada tujuan penelitian dan cara analisa data. Persamaannya pada jenis penelitian, variabel independen dan dua variabel dependennya.

