

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL)

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2005 tentang Sistem Pendidikan Tinggi Nasional dan Undang-undang Republik Indonesia No 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar, didalam lingkungan belajar tertentu.

Berdasarkan pada pernyataan diatas maka dalam mendeskripsikan setiap unsur yang terlibat dalam pembelajaran tersebut dapat ditengarai ciri pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centered learning*), sesuai unurnya dapat dirinci sebagai berikut : (a) dosen, berperan sebagai fasilitator dan motivator; (b) mahasiswa, harus menunjukkan kinerja yang bersifat kreatif yang mengintegrasikan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afeksi secara utuh; (c) proses interaksinya, menitik beratkan pada “*method of inquiry and discovery*”; (d) sumber belajarnya, bersifat multi dimensi, artinya bisa didapat dari mana saja; dan (e) lingkungan belajarnya, harus terancang dan kontekstual (DIKTI, 2015).

Dalam proses pembelajaran SCL, dosen masih memiliki peran yang penting dalam pelaksanaannya yaitu : (1) bertindak sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, (2) memahami capaian pembelajaran mata kuliah yang perlu dikuasai mahasiswa di akhir pembelajaran, (3) merancang strategi dan lingkungan pembelajaran yang dapat, (4)

menyediakan beragam pengalaman belajar yang diperlukan mahasiswa dalam rangka mencapai kompetensi yang dituntut mata kuliah, (5) membantu mahasiswa mengakses informasi, menata dan memprosesnya untuk dimanfaatkan dalam memecahkan permasalahan hidup sehari-hari, (6) mengidentifikasi dan menentukan pola penilaian hasil belajar mahasiswa yang relevan dengan capaian pembelajaran yang akan diukur. (AIPNI, 2015).

Sedangkan peran mahasiswa dalam pembelajaran SCL, adalah sebagai berikut : (1) memahami capaian pembelajaran mata kuliah yang dipaparkan oleh dosen, (2) menguasai strategi pembelajaran yang ditawarkan dosen, (3) menyepakati rencana pembelajaran untuk mata kuliah yang diikutinya, (4) belajar secara aktif, dengan cara mendengar, membaca, menulis, diskusi, dan terlibat dalam pemecahan masalah serta lebih penting lagi terlibat dalam kegiatan berfikir tingkat tinggi, seperti analisis, sintesis dan evaluasi, baik secara individu maupun kelompok (AIPNI, 2015).

Proses pembelajaran melalui kegiatan kurikuler wajib dilakukan secara sistematis dan terstruktur melalui berbagai mata kuliah dengan beban belajar yang terukur dan menggunakan metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik mata kuliah. Metode pembelajaran SCL yang dapat dipilih untuk pelaksanaan pembelajaran mata kuliah antara lain : (a) *Small Group Discussion* ; (b) *Role-Play & Simulation*; (c) *Case Study*; (d) *Discovery Learning (DL)*; (e) *Self-Directed Learning (SDL)*; (f) *Cooperative Learning (CL)*; (g) *Collaborative Learning (CbL)*;

(h) *Contextual Instruction (CI)*; (i) *Project Based Learning (PjBL)*; dan (j) *Problem Based Learning and Inquiry (PBL)*. Selain model –model pembelajaran SCL diatas, masih banyak lagi model pembelajaran lain yang belum disebutkan satu persatu, bahkan setiap pendidik/dosen dapat pula mengembangkan model pembelajarannya sendiri.

2. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*)

Pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*) merupakan bentuk pembelajaran yang dirancang dengan cara mahasiswa belajar dan bekerja dalam kelompok – kelompok kecil secara kolaboratif untuk memecahkan suatu masalah /kasus atau untuk mengerjakan suatu tugas . Kelompok terdiri dari atas beberapa orang mahasiswa, yang memiliki dengan kemampuan akademik yang beragam/struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Metode ini sangat terstruktur, karena pembentukan kelompok, materi yang dibahas, langkah-langkah diskusi serta produk akhir yang harus dihasilkan, semuanya ditentukan dan dikontrol oleh dosen. Mahasiswa dalam hal ini mengikuti prosedur diskusi yang dirancang oleh dosen. Metode ini bermanfaat untuk membantu menumbuhkan dan mengasah : (a) kebiasaan belajar aktif pada diri mahasiswa; (b) rasa tanggung jawab individu dan kelompok mahasiswa; (c) kemampuan dan keterampilan bekerjasama antar mahasiswa; dan (d)) keterampilan sosial mahasiswa. Pada hakekatnya *cooperatif learning* sama dengan kerja kelompok, walaupun tidak semua belajar kelompok disebut dalam *cooperative learning* (Sanjaya, 2009), pembelajaran kooperatif

dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta didik, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama antara peserta didik itu sendiri.

Tom Savage (1987) mengemukakan bahwa *cooperative learning* merupakan satu pendekatan yang menekankan kerjasama dalam kelompok pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi mahasiswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar kooperatif mahasiswa bekerja bersama anggota lainnya). Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam bentuk kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan pendidik atau guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus berjalan dari pendidik atau guru kepada peserta didik, belajar bisa dari peserta didik dengan peserta didik lainnya. Pembelajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*) lebih efektif dari pembelajaran oleh pendidik atau guru.

Unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif menurut Lie (2008), adalah sebagai berikut : (1) peserta didik dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama, (2) peserta didik bertanggung jawab atas segala sesuatu didalam kelompoknya seperti milik mereka sendiri, (3) peserta didik haruslah melihat bahwa semua anggota didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama, (4) peserta didik haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara

anggota kelompoknya, (5) peserta didik akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompoknya, (6) peserta didik berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, (7) peserta didik mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Ciri-ciri yang terjadi pada kebanyakan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif, adalah sebagai berikut : (1) peserta didik dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya, (2) kelompok dibentuk dan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, (3) bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dan ras, budaya, suku, jenis kelamin berbeda-beda, (4) penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu (Vygotsky, 1972). Model pembelajaran kooperatif ini dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan berdasarkan teori belajar kooperatif konstruktivis. Hal ini terlihat pada salah satu teori Vygotsky yaitu penekanan pada hakikat sosiokultural dari pembelajaran Vygotsky yakni bahwa fase mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul pada percakapan atau kerjasama antara individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi terserap dalam individu tersebut. Implikasi dari teori Vygotsky ini dikehendaknya susunan kelas berbentuk kooperatif.

Terdapat enam langkah utama atau tahapan didalam pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif, pelajaran dimulai dengan pendidik menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi, seringkali dengan bahan bacaan daripada secara verbal. Selanjutnya, peserta didik dikelompokkan kedalam tim belajar. Tahap ini diikuti oleh bimbingan pendidik pada saat peserta didik bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka. Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu (Arends, 2008).

Tabel 2.1 : Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Tahap	Aktifitas Pendidik
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Pendidik menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi peserta didik belajar.
Tahap 2 Menyajikan informasi	Pendidik menyajikan informasi atau materi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok belajar	Pendidik menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Pendidik membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.

Tahap 5 Evaluasi	Pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karyanya.
Tahap 6 Memberikan Penghargaan	Pendidik mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

3. Metode Pembelajaran Kooperatif-*Jigsaw* (*Cooperatif Learning-Jigsaw*)

Dari sisi etimologi *Jigsaw* berasal dari bahasa Inggris yaitu gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *Fuzzle*, yaitu sebuah teka-teki yang menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif model *jigsaw* ini juga mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*jigsaw*), yaitu peserta didik melakukan sesuatu kegiatan belajar dengan cara bekerjasama dengan mahasiswa lain untuk mencapai tujuan bersama.

Model pembelajaran kooperatif dengan model *jigsaw* ini pertama kali dikembangkan dan di uji cobakan oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh *Slavin* dan teman-teman 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.

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif *jigsaw* adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam

belajar adalah suatu pendekatan dimana peserta didik secara individu menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang merevisinya bila perlu (Rustam, 2011).

Menurut Slavin (2009), pembelajaran kooperatif menggalakkan peserta didik berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Dengan demikian, pendidikan hendaknya mampu mengkondisikan dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi peserta didik, menumbuhkan aktifitas dan daya cipta kreatifitas sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran. Dalam teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran peserta didik yang diperhadapkan masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana dan ketrampilan yang diharapkan.

Model pembelajaran ini dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vygotsky. Berdasarkan penelitian Piaget yang pertama dikemukakan bahwa pengetahuan itu dibangun dalam pikiran anak (Ratna, 2008).

Dalam model pembelajaran kooperatif ini pendidik atau guru berpesan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan peserta didik sendiri. Pendidik atau guru 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.

Vygotsky (1972) mengemukakan adanya hakikat sosial dari sebuah proses belajar dan juga mengemukakan tentang penggunaan kelompok-kelompok belajar dengan kemampuan anggota-anggotanya yang beragam sehingga terjadi perubahan konseptual. Piaget menekankan bahwa belajar adalah sebuah proses aktif dan pengetahuan disusun dalam pemikiran peserta didik. Oleh karena itu, belajar adalah tindakan kreatif dimana konsep dan kesan dibentuk dengan memikirkan objek dan peristiwa serta beraksi dengan objek dan peristiwa tersebut.

Di samping aktivitas dan kreativitas yang diharapkan dalam sebuah proses pembelajaran, dituntut interaksi yang seimbang. Interaksi yang dimaksud adalah adanya interaksi atau komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik. Pendidik atau guru dengan peserta didik, diharapkan dalam proses belajar terdapat komunikasi banyak arah, yang memungkinkan akan terjadi aktivitas dan kreativitas yang diharapkan.

Pandangan konstruktivisme Piaget dan Vygotsky dapat berjalan berdampingan dalam proses pembelajaran konstruktivisme. Piaget yang menekankan pada kegiatan internal individu terhadap objek yang dihadapi dan pengalaman yang dimiliki orang tersebut, sedangkan konstruktivisme Vygotsky menekankan pada interaksi sosial dan melakukan konstruksi pengetahuan dari lingkungan sosialnya. Berkaitan dengan karya Vygotsky

dan penjelasan Piaget, para konstruktivis menekankan pentingnya interaksi dengan teman sebaya melalui pembentukan kelompok belajar, peserta didik diberi kesempatan secara aktif untuk mengungkapkan sesuatu yang dipikirkan kepada temannya. Hal itu akan membantunya untuk melihat sesuatu dengan jelas, bahkan melihat ketidaksesuaian pandangan mereka sendiri.

a. Beberapa Manfaat Positif dari Metode kooperatif *jigsaw*

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, disamping saling menghargai perbedaan dan pendapat orang lain.

Menurut Johnson & Stanne (2000), yang telah melakukan penelitian tentang pembelajaran kooperatif model *jigsaw* yang hasilnya menunjukkan bahwa interaksi kooperatif memiliki berbagai pengaruh

positif terhadap perkembangan anak. Pengaruh positif tersebut adalah : (1) meningkatkan hasil belajar peserta didik, (2) meningkatkan daya ingat, (3) dapat digunakan untuk mencapai tarap penalaran tingkat tinggi, (4) mendorong tumbuhnya motivasi instrinsik (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.

b. Prosedur Metode Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*

- 1) Penjelasan materi tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pembelajaran sebelumnya mahasiswa belajar dalam bentuk kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman mahasiswa terhadap pokok materi pelajaran.
- 2) Belajar kelompok, tahapan ini dilakukan oleh pendidik atau guru memberikan penjelasan materi, mahasiswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
- 3) Penilaian, penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui test atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Test individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya (Sanjaya, 2010). Hasil akhir setiap mahasiswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini

disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerjasama setiap anggota kelompoknya.

c. Prinsip-Prinsip Metode Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*

Menurut Lie (2008) ada lima prinsip dalam pembelajaran kooperatif model *jigsaw*, yaitu sebagai berikut :

- 1) Prinsip ketergantungan positif (*Positif Interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu semua anggota dalam kelompok akan merasa saling ketergantungan.
- 2) Tanggung jawab perseorangan (*individu accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
- 3) Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari kelompok lain.
- 4) Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih mahasiswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

5) Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasamanya, agar selanjutnya dapat bekerjasama lebih efektif.

d. Gambaran langkah-langkah Metode Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*

Menurut Rustam (2011) pembelajaran model *jigsaw* ini dikenal juga dengan kooperatif para ahli. Karena anggota setiap kelompok dihadapkan pada permasalahan yang berbeda. Namun, permasalahan yang dihadapi setiap kelompok sama, kita sebut sebagai team ahli yang bertugas membahas permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya hasil pembahasan itu dibawah kelompok asal dan disampaikan pada anggota kelompoknya. Kegiatan yang dilakukan sebagai berikut : (1) peserta didik atau siswa melakukan kegiatan membaca buku sumber untuk menggali informasi serta memperoleh topik-topik permasalahan untuk dibaca sehingga mendapatkan informasi dari permasalahan tersebut, (2) diskusi kelompok ahli, mahasiswa yang telah mendapatkan topik permasalahan yang sama bertemu dalam satu kelompok atau disebut dengan kelompok ahli untuk membicarakan permasalahan tersebut, (3) laporan kelompok, kelompok ahli kembali ke kelompok asal dan menjelaskan dari hasil yang didapatkan dari diskusi tim ahli, (4) kuis dilakukan mencakup semua topik permasalahan yang dibicarakan tadi, (5) penghitungan skor kelompok dan menentukan penghargaan kelompok.

Sedangkan menurut Stepen and Snapp (1978) yang dikutip Rustam (2011), mengemukakan langkah - langkah pembelajaran

kooperatif model *jigsaw* sebagai berikut : (1) mahasiswa dikelompokkan sebanyak 5 sampai 6 orang, (2) tiap orang dalam team diberi bagian materi berbeda, (3) tiap orang dalam team diberi bagian materi yang ditugaskan, (4) anggota dari team yang berbeda yang telah mempelajari bagian sub bagian yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bagian mereka, (5) setelah selesai diskusi sebagai team ahli tiap anggota kembali ke dalam kelompok asli dan bergantian mengajar teman satu team mereka tentang sub bagian yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama, (6) tiap team ahli mempresentasikan hasil diskusi, (7) pendidik atau guru memberi evaluasi, (8) penutup.

Sedangkan menurut Aronson & Patnoe (2011), pembelajaran kooperatif model *jigsaw* adalah salah satu model pembelajaran yang mempunyai langkah-langkah secara rinci, sebagai berikut :

Tabel 2.2 : Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*

Tahap	Aktifitas Pendidik dan Peserta Didik
Tahap 1	Pendidik membuka kegiatan pembelajaran dan memberikan penjelasan secara singkat tentang materi yang akan dipelajari dan membagi materi tersebut menjadi sub-sub materi.
Tahap 2	Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok <i>jigsaw</i> (kelompok asal) yang terdiri dari 5-6 orang tiap kelompok dengan kemampuan akademik, ras, jenis kelamin yang berbeda.
Tahap 3	Pendidik menunjuk satu peserta didik yang paling matang untuk setiap kelompok sebagai pemimpin.

Tahap 4	Pendidik membagikan kepada setiap peserta didik dalam kelompok sub-sub materi pelajaran yang berbeda.
Tahap 5	Tiap peserta didik dalam kelompok mempelajari bagian materi masing-masing yang ditugaskan sampai mengerti atau memahami.
Tahap 6	Pendidik membentuk kelompok ahli yaitu merupakan peserta didik dengan sub materi yang sama berkumpul dan membentuk kelompok baru, untuk mendiskusikan sub materi mereka, pendidik mendampingi dan memberikan arahan tiap kelompok tersebut.
Tahap 7	Setelah selesai diskusi, tiap anggota kelompok ahli kembali ke kelompok <i>jigsaw</i> /kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu kelompok mereka tentang sub materi yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh.
Tahap 8	Pendidik meminta setiap peserta didik untuk menyajikan/mewakili setiap sub materi dikelompok mereka.
Tahap 9	Tiap kelompok diminta untuk mengamati proses, jika ada kelompok yang mengalami kesulitan, mengganggu atau mendominasi, pemimpin kelompok diharapkan segera membuat intervensi atau mengambil alih.
Tahap 10	Pendidik memberikan evaluasi dan menutup proses pembelajaran, evaluasi bisa berupa tes tulis (<i>essay</i> / MCQ) atau kuis.

4. Teori Belajar

a. Pengertian Belajar

- 1) Belajar adalah suatu perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman masa lalu (Sanjaya, 2010).
- 2) Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu (Muhhibin, 2007).

b. Teori-teori belajar menurut Sanjaya (2010) adalah :

1) Teori *Conditioning*

Bentuk paling sederhana dalam belajar adalah conditioning. Karena conditioning sangat sederhana bentuknya dan sangat luas sifatnya. Teori ini dapat dibagi kedalam beberapa bagian seperti :

a) *Conditioning* Klasik

Merupakan suatu bentuk belajar yang kesanggupan untuk berespon terhadap stimulus tertentu dapat dipindahkan pada stimulus lain. Prinsip dasar dari model *conditioning* klasik adalah sebuah *unconditioned Stimulus* (US), *unconditioned respons* (UR), dan *conditioned stimulus* (CS). *Unconditioned Stimulus* (US) merupakan objek dalam lingkungan organisme yang secara otomatis diperoleh tanpa harus mempelajarinya terlebih dahulu atau bisa dikatakan sebagai suatu proses yang nyata. *Conditioning* Klasik timbul ketika stimulus netral sebelumnya mampu menimbulkan respon yang nyata atau terlihat dengan sendirinya.

b) *Conditioning Operan*

Operan disini berarti operasi yang pengaruhnya mengakibatkan organisme melakukan suatu perbuatan pada lingkungannya. Respon dalam conditioning operan terjadi tanpa didahului oleh stimulus, melainkan oleh efek yang ditimbulkan oleh *reinforcer*. *Reinforcer* itu sendiri sesungguhnya adalah stimulus yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sejumlah respon tertentu, akan tetapi tidak sengaja diadakan sebagai pasangan stimulus lainnya seperti *classical respondent conditioning*.

2) Teori Psikolog Gestalt

Teori belajar menurut psikologi Gestal, seringkali disebut *insight full learning*. Jiwa manusia menurut teori ini adalah suatu keseluruhan yang berstruktur atau merupakan suatu sistem bukan hanya terdiri atas sejumlah bagian atau unsur yang satu sama lain terpisah, yang tidak mempunyai hubungan fungsional. Manusia adalah individu yang merupakan berbentuk jasmani rohani. Sebagai individu manusia itu bereaksi atau berinteraksi dengan dunia luar, dengan kepribadiannya, dan dengan cara yang unik pula. Interaksi manusia terhadap dunia luar bergantung pada cara ia menerima stimulus dan bagaimana serta apa motif- motif yang ada padanya. Manusia adalah makhluk yang memiliki kebebasan. Ia bebas memilih cara bagaiman ia berinteraksi, stimulus mana yang diterimanya dan mana yang ditolakny.

c. Karakteristik Perilaku Belajar menurut Sanjaya (2010) adalah :

Beberapa ciri perubahan yang merupakan perilaku belajar, diantaranya :

- 1) Bahwa perubahan intensional, dalam arti pengalaman atau praktik atau latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukan dan bukan secara kebetulan dengan demikian perubahan karena kemantapan dan kematangan atau keletihan karena penyakit tidak dapat dipandang sebaga perubahan hasil belajar.
- 2) Bahwa perubahan itu positif ,dalam arti sesuai seperti yang diharapkan (normatif) atau kriteria keberhasilan baik dipandang dari segi siswa dan bakat khususnya, tugas perkembangan.
- 3) Bahwa perubahan itu efektif, dalam arti membawa pengaruh dan makna tertentu bagi pelajar itu relatif tetap dan setiap saat diperlukan dapat direproduksi dan dipergunakan seperti dalam pemecahan masalah, baik dalam ujian, ulangan, maupun dalam penyesuaian diri dengan aktivitas sehari-hari dalam rangka mempertahankan hidupnya.

d. Makna dan manifestasi perbuatan belajar menurut Sanjaya (2010)

Secara singkat belajar dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Belajar merupakan perubahan fungsional.

Pendapat ini dikemukakan oleh penganut paham teori daya yang lebih luas lagi termasuk ke dalam paham *nativisme*. Paham ini berpendirian bahwa jiwa manusia itu terdiri atas sejumlah fungsi-fungsi yang memiliki daya atau kemampuan tertentu. Dalam konteks ini belajar berarti melatih daya agar ia tajam sehingga berguna, untuk menyayat atau memecah persoalan-persoalan dalam hidup ini.

2) Belajar merupakan pengkayaan materi pengetahuan

Paham ini berasumsi bahwa pada saat kelahirannya jiwa manusia laksana tabula rasa. Dalam konteks ini belajar dapat diartikan sebagai suatu proses pengisian jiwa dengan pengetahuan dan pengalaman yang sebanyak-banyaknya dengan melalui hafalan. Pelajar tidak perlu mengerti apa yang dihafalkan. Yang penting diperolehnya tanggapan dan pengalaman sebanyak mungkin. Yang nantinya akan berfungsi sendirinya dengan melalui asosiasi.

3) Belajar merupakan perubahan perilaku dan pribadi secara keseluruhan.

Dalam konteks belajar ini belajar bukan hanya bersifat mekanis dalam kaitan stimulus respons, melainkan perilaku organisme sebagai totalitas yang bertujuan .

e. Metode dan Efisiensi Belajar menurut Sanjaya (2010)

1) Metode Belajar

Metode belajar adalah cara teratur untuk mencapai maksud belajar.

Adapun beberapa metode penting berikut :

a) Metode SQ3R

Metode SQ3R merupakan kependekan dari lima tugas yang harus kita hadapi atau kita lakukan yaitu : *survey* (menyelidiki), *question* (bertanya), *read* (membaca), *recite* (menceritakan kembali), dan *review* (mengulangi).

b) Metode PQRST

Pada metode ini terdiri dari :

(1) *Preview* (menyelidiki)

Preview adalah suatu langkah atau tahapan sebelum seseorang membaca sebuah buku. Penyelidikan ini bisa dilakukan dengan membaca kalimat-kalimat awal atau kalimat-kalimat pokok pada permulaan atau akhir suatu paragraf, atau ringkasan akhir pada suatu bab.

(2) *Question* (bertanya)

Pada tahap *question* langkah pertama adalah bertanya.

(3) *Read* (membaca)

Disini juga dianjurkan membaca secara aktif, yaitu pikiran seseorang harus memberikan reaksi terhadap apa yang dibacanya itu.

(4) *State* (menyatakan)

Langkah selanjutnya adalah mengucapkan dengan kata-kata sendiri apa yang dibaca.

(5) *Test* (menguji)

Langkah yang terakhir dari metode PQRST ialah menguji pikiran apakah masih ingat akan hal-hal yang dibaca itu. Disiaai seseorang mengulangi pelajarannya itu sambil berusaha mengingat-ingat pokok-pokok dalam pelajaran tersebut.

c) Metode *Quantum Learning*

Metode belajar yang digunakan pada prinsipnya sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apa pun memberikan sugesti positif ataupun negatif. Teknik yang digunakan untuk

memberikan sugesti positif adalah memberikan situasi yang menyenangkan mungkin bagi siswa, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan sambil menonjolkan informasi.

2) Efisiensi Belajar

Efisiensi adalah sebuah konsepsi yang menggambarkan perbandingan terbaik antara usaha dan hasil yang dicapai. Dengan demikian, efisiensi sebagai perbandingan yang paling baik, dapat ditinjau dari dua segi yaitu segi usaha belajar dan segi hasil belajar.

a) Segi Usaha Belajar

Suatu kegiatan bisa dikatakan efisiensi jika prestasi belajar yang diinginkan dapat dicapai dengan usaha yang minimal. Pengertian usaha disini meliputi segala sesuatu yang digunakan untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, seperti tenaga dan pikiran, waktu, peralatan belajar, dan hal lain yang relevan dengan kegiatan belajar.

b) Segi Hasil Belajar

Suatu kegiatan belajar dapat dikatakan efisien, jika usaha belajar tertentu memberikan prestasi belajar tinggi. Menentukan cara belajar yang baik, dalam arti efektif dan efisiensi, bukanlah hal mudah. Terdapat beberapa cara, teknik, atau metode yang bersifat umum yang dapat kita pergunakan sebagai pegangan. Untuk membuat belajar lebih efektif adapun langkah-langkah sebagai berikut :

(1) Langkah pertama adalah belajar ialah perolehan masukan baru berkenaan dengan pengetahuan dan pengertian atau suatu kegiatan fisik atau

motorik, atau suatu perilaku baru. Jika proses ini berjalan cepat, belajar adalah efektif.

(2) Langkah berikutnya adalah pengasimilasi masukan baru. Masukan tersebut tidak saja harus diperoleh dengan cepat, tetapi harus ditahan dalam diri seseorang untuk waktu yang lama. Jika apa yang diperoleh itu tidak lama ditahan dalam diri orang itu, cara belajar itu tidak efektif.

(3) Belajar bukanlah proses pengumpulan berbagai masukan. Jika masukan dilepas, bergantung bebas satu sama lain, orang hanya bertindak sebagai suatu wadah yang pasif untuk pengetahuan, keterampilan, motorik, atau perilaku.

(4) Setelah masukan-masukan yang diperoleh itu diinternisasikan, dapat dipergunakan secara efektif jika diperlukan. Jika apa yang dipelajari hanya dijadikan hiasan belaka dan tidak digunakan secara efektif, belajar tidak dapat dikatakan efektif.

(5) Penggunaan pelajaran secara efektif juga berarti kreativitas. Belajar harus mempunyai nilai. Apa yang telah dipelajari di satu bidang harus dapat diterapkan dan digunakan dibidang lain.

f. Proses Belajar menurut Syamsuddin (2007)

Proses belajar berlangsung dalam diri individu dan dapat diterangkan ke dalam dua cara berikut :

1) Proses belajar dalam kontek S-O- R

Proses belajar dalam konteks SOR ini dikatakan dengan proses belajar mengajar sebagai suatu keseluruhan proses. Mekanisme belajar dalam diri individu dapat diterangkan sebagai berikut :

a) Tahap Pertama : (S=r-o) : penerimaan input informasi.

Pada tahap ini input informasi (S : penjelasan, data , masalah, tugas, dan sebagainya dalam bentuk tulisan atau lisan, simbol) sampai diterima oleh *receptor* (r: panca indra), kemudian dibaca dan diseleksi atau diperhatikan oleh siswa, (o; dapat dimengerti, dipahami, menarik, berfaedah, dan sebagainya) lalu disimpan dalam daya ingatan atau *memory*.

b) Tahap kedua (O): pengolahan informasi

Pada tahap ini siswa mentransformasikan informasi yang telah ada dalam memory ke dalam bahasa yang biasa dipergunakan dalam berpikirnya. Kemudian menafsirkan (informasi menurut kaidah-kaidah logikanya) barulah tugas atau masalah dipecahkan atau dikerjakan sehingga menghasilkan kesimpulan, generalisasi interpretasi dan keputusan-keputusan tertentu. Kalau data dan informasi tidak lengkap atau tidak dapat dibaca dan ditransformasikan kedalam bahasa dan kematangan siswa (sesuai dengan kemampuan siswa) maka proses tersebut tidak akan berjalan.

c) Tahap Ketiga (O- e- R) : ekspresi hasil pengolahan informasi

Pada tahap ini siswa memilih, menggunakan, dan mengerakkan, instrumen untuk mengekspresikan hasil pengolahan dan tafsirannya sehingga menghidupkan seperangkat pola-pola sambutan atau: perilaku (R) sebagai jawaban atau respon terhadap informasi (S). Pola-pola sambutan ini mungkin berupa lisan atau tulisan, tindakan atau gerakan tertentu bergantung pada informasinya.

2) Proses Belajar Dalam Konteks : What, Why, How

Pola perilaku belajar dalam konteks ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 : Proses belajar dalam konteks : What, Why, How

Dari gambar diatas tampak bahwa dalam konteks ini proses belajar itu berlangsung dalam tiga tahapan :

- a) Pertama, individu merasakan adanya kebutuhan baik karena timbul dari dalam dirinya sendiri, maupun karena dorongan dari luar.
- b) Kedua, individu menyadari bahwa cara-cara belajar yang selama ini biasanya ia gunakan yang telah dimilikinya ternyata tidak memadai lagi digunakan untuk meningkatkan atau mempertahankan prestasinya, ia memerlukan pola-pola sambutan baru dan memilih cara bertindak seefektif mungkin.
- c) Ketiga, mencoba melakukan cara-cara atau pola-pola sambutan yang telah diketahui dan pilihannya itu didalam praktik. Mungkin ia gagal atau mungkin ternyata berhasil mencapai atau mempertahankan prestasinya.

5. Motivasi Belajar

a. Teori Motivasi

Motivasi merupakan dorongan, hasrat, kebutuhan seseorang untuk melakukan aktifitas tertentu, sehingga motivasi dapat juga didefinisikan sebagai kekuatan yang mendorong arah dan ketepatan tindakan menuju suatu tujuan. Motivasi berasal dari kata motif yang merupakan daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktifitas tertentu, untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Motif merupakan suatu kondisi atau disposisi internal. Selanjutnya motivasi merupakan motif yang telah menjadi aktif pada saat-saat tertentu (Winkel, 2009). Jadi motivasi merupakan bagian dalam dari suatu keadaan yang menyebabkan seseorang dalam bertindak dengan cara yang jelas untuk memenuhi beberapa tujuan tertentu. Motivasi menjelaskan mengapa orang melakukan suatu tindakan. Hal ini berpengaruh terhadap tindakan, misalnya seorang pemimpin dalam memberikan motivasi bawahan dalam rangka meningkatkan kinerja organisasi sebagai kunci sukses atau kunci keberhasilan dalam meraih keberhasilan organisasi (Samuel and Trevis , 2006).

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). Motivasi dibedakan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah berfungsi tanpa memerlukan rangsangan dari luar.

Dalam kehidupan sehari-hari jarang disadari bahwa dengan sengaja kita memperhatikan dan merenungkan perbuatan-perbuatan teman-teman kita atau orang-orang lain, juga terhadap perbuatan kita sendiri, seringkali kita tidak begitu menghiraukannya. Tapi jika kita perhatikan timbul pertanyaan dalam diri kita, mengapa mereka melakukan perbuatan-perbuatan tersebut. Artinya dapat dikatakan bahwa apa yang mendorong mereka untuk berbuat demikian? Atau apakah motif mereka? Maka yang dimaksud dengan motif ialah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak dan melakukan sesuatu. Dalam rumusan tersebut ada tiga unsur yang saling berkaitan. Unsur-unsur ini ialah sebagai berikut : (a) arah perilaku, (b) kekuatan respon setelah seseorang memilih, mengikuti tindakan tertentu, (c) kelangsungan perilaku/seberapa lama orang tersebut terus berperilaku menurut cara tertentu (John Campbell. *et all*, 1970). Jadi pengertian motivasi adalah suatu konsep yang menguraikan tentang kekuatan-kekuatan yang ada dengan diri seseorang yang memulai dan mengarahkan perilaku (Gibson, 1991). Motivasi berhubungan erat dengan bagaimana perilaku itu bermula, diberi tenaga, disokong, diarahkan, diberikan reaksi subyektif yang ada dalam organisme, ketika semua itu berlangsung.

Untuk mengukur derajat motivasi seseorang menurut Allport (1962), dapat ditelusuri melalui latar belakang motif seseorang secara apa adanya. Keadaan yang tampil kepermukaan dalam kehidupan seseorang, ekspresi tentang kebutuhan dan perasaannya akan mencerminkan kondisi nyata yang terjadi pada dirinya dan bahkan tidak disadari. Selanjutnya

Maslow (1976), juga mengulas lebih jauh kandungan mengenai motivasi, telaah dikembangkannya sejak tahun 1970, keinginan dan kebutuhan yang hendak dicapai oleh manusia dan menjadi elemen dasar penjelasan mengenai konsep motivasi. Model kebutuhan tentang motif-motif individu, kebutuhan individu terdiri dari beberapa tingkatan. Lebih lanjut Maslow (1976) mengatakan bahwa motivasi merupakan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh *feeling* dan didahului oleh tanggapan terhadap tujuan. Menurutnya motivasi mengandung tiga elemen yaitu (a) motivasi yang mengawali perubahan energi pada diri setiap individu dan berkaitan dengan perubahan tersebut maka tampak pada kegiatan fisik, (b) motivasi oleh karena adanya rasa (*feeling*), dan afeksi seseorang yang erat hubungannya dengan kondisi kejiwaan, afeksi dan emosi yang menentukan tingkah laku manusia, dan (c) motivasi yang terangsang karena adanya tujuan. Oleh karena itu maka dikatakan bahwa motivasi sangat erat kaitannya dengan kebutuhan.

Motivasi merupakan dorongan, hasrat, kebutuhan seseorang untuk melakukan aktifitas tertentu dalam hal ini motivasi untuk belajar. Motivasi pada hakikatnya merupakan faktor rangsangan yang terjadi baik secara internal maupun eksternal yang datang dari luar, yang selanjutnya akan menyebabkan manusia mengalami rangsangan atau dorongan dan kemudian bersikap dan berperilaku. Hal ini berarti motivasi adalah merupakan seperangkat daya ataupun kekuatan dalam jiwa yang harus diterjemahkan oleh seseorang kedalam bentuk perilaku yang sesuai dengan tuntutan yang timbul dari dalam (*internal*) dirinya maupun oleh dorongan

dan lingkungannya (*eksternal*). Dari uraian diatas dapat dijelaskan bahwa motivasi belajar merupakan motivasi perubahan *energy*, rasa, dan rangsangan atas tujuan dalam melakukan belajar.

b. 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 tinggi. Idealnya, tujuan mahasiswa dalam mengikuti pendidikan tinggi 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.

Motivasi belajar juga adalah 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. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran yang dipelajari. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para mahasiswa (Sardiman, 2008).

Untuk mencapai tujuan ideal suatu proses pembelajaran, kebutuhan mahasiswa dalam konteks pendidikannya perlu ditingkatkan dari hanya

kebutuhan akan penghargaan menjadi akan aktualisasi diri. Jika pendidikan tinggi dianggap hanya sebagai kebutuhan penghargaan, maka gelar keserjanaanlah dan bukan penguasaan ilmu, kemampuan untuk memahami setiap bahan pembelajaran dan menguasai ilmu dari setiap bahan pembelajaran dengan baik. Dengan demikian kelak diakhir proses pendidikan, ia akan puas dan merasa pantas menyandang keserjanaan karena merasa sudah menguasai ilmunya selama belajar (Pujiadi, 2007).

Haris (2008), memaparkan bahwa hakikat dari motivasi belajar adalah dorongan internal dan juga eksternal pada mahasiswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial sebagai hasil dari praktik dan penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena ada beberapa faktor, Vroom dalam teorinya tentang *cognitive theory of motivation* (1997) yang dikutip oleh Haris (2008), tinggi rendahnya motivasi seseorang dipengaruhi oleh faktor antara lain :

1) Faktor *intrinsic*, karena adanya :

a) Hasrat dan keinginan/adanya kebutuhan

Penilaian tentang apa yang akan terjadi, jika berhasil dalam melakukan suatu tugas (keberhasilan tugas untuk mendapatkan *outcome* tertentu sesuatu dengan kebutuhan).

b) Dorongan/adanya pengetahuan tentang kemajuan diri sendiri

c) Harapan akan cita-cita atau aspirasi

Harapan atau ekspektasi adalah sesuatu yang dapat diinginkan atau diharapkan tentang keberhasilan pada suatu tugas. Ada hubungan erat antara pengalaman sukses atau kegagalan dengan harapan, jadi atas dasar sukses dimasa lampau, seseorang akan menentukan harapan untuk peristiwa dimasa yang akan datang.

2) Faktor *ekstrinsic*, karena adanya :

a) Penghargaan/*reward*

Penghargaan, pengakuan atau *recognition* atas suatu kinerja atau hasil yang telah dicapai seseorang akan menjadi stimulus yang kuat, pengakuan atas suatu keberhasilan akan memberikan kepuasan batin, dengan demikian seseorang akan berusaha untuk memotivasi dirinya untuk terus berusaha mengembangkan dirinya.

b) Kegiatan yang menarik

Bentuk kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan dengan baik dan menarik akan menjadi stimulus tersendiri bagi seseorang untuk mengikuti kegiatan.

c) Lingkungan yang kondusif

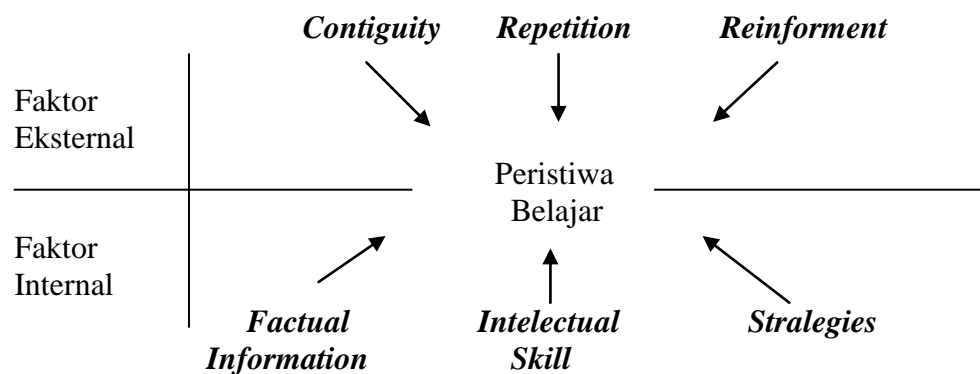
Faktor lingkungan belajar, terutama lingkungan yang kondusif turut mempengaruhi kemajuan motivasi belajar peserta didik. Situasi lingkungan belajar yang ramai akan berdampak terhadap daya konsentrasi peserta didik, juga mempengaruhi motivasi belajar.

Menurut Nursalam, Efendi (2008), proses belajar itu dibedakan menjadi dua kelompok besar, yakni teori *stimulus-respons* yang kurang memperhatikan faktor internal dan teori transformasi yang

memperhitungkan faktor internal. Belajar adalah mengambil tanggapan-tanggapan dan menggabungkan tanggapan dengan jalan mengulang-ulang. Tanggapan-tanggapan tersebut diperoleh melalui pemberian *stimulus* atau rangsangan-rangsangan. Makin banyak dan diberi *stimulus*, maka makin memperkaya tanggapan pada subyek belajar. Teori ini tidak memperhitungkan faktor internal yang terjadi pada subyek belajar.

Kelompok teori proses belajar yang kedua sudah memperhitungkan faktor internal maupun eksternal. Pertama teori transformasi yang berlandaskan pada *psikologi kognitif* seperti dirumuskan *neisser*, bahwa proses belajar adalah transformasi dari masukan (*input*), kemudian *input* tersebut direduksi, diuraikan, disimpan, ditemukan kembali, dan dimanfaatkan. Selanjutnya dijelaskan bahwa belajar dimulai dari kontak individu dengan dunia luar (Nursalam, Efendi, 2008).

Berikut gambaran teori proses belajar tersebut :



Gambar 2.2 : Teori proses belajar (Nursalam, Efendi, 2008)

- c. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar menurut Nursalam & Efendi (2008)
- 1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktifitas belajar (seseorang melakukan belajar karena ada yang mendorong)
 - 2) Motivasi instrinsik lebih utama dari pada motivasi ekstrinsik dalam belajar.
 - 3) Motivasi berupa pujian lebih baik dari pada hukuman (meskipun hukuman tetap dilakukan dalam memicu semangat belajar, tapi lebih baik penghargaan berupa pujian).
 - 4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar (keinginan menguasai sejumlah ilmu pengetahuan).
 - 5) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar. (seseorang yang mempunyai motivasi belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukan.
 - 6) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.
- d. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar yaitu, sebagai berikut :
- 1) Sikap (*Attitude*) merupakan kecenderungan untuk merespon kebutuhan untuk belajar, yang didasarkan pada pemahaman pembelajaran untung rugi melakukan perbuatan belajar yang akan dilakukan
 - 2) Kebutuhan (*Need*) merupakan kekuatan dari dalam diri, yang mendorong pembelajaran untuk berbuat menuju ke arah tujuan yang ditetapkan

- 3) Rangsangan (*Stimulation*) merupakan perasaan bahwa kemampuan yang diperoleh dari belajar mulai dirasakan dan dapat merangsang untuk terus belajar.
 - 4) Emosi (*Affect*) merupakan perasaan yang timbul sewaktu menjalankan kegiatan belajar.
 - 5) Kompetensi (*Competence*) merupakan kemampuan tertentu untuk menguasai lingkungan dalam arti luas.
 - 6) Penguatan (*reinforcement*) merupakan hasil belajar yang baik merupakan penguatan untuk melakukan kegiatan belajar yang lebih lanjut.
- e. ARCS Model Teori Motivasi Belajar

ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction*), merupakan teori 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.

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*), maka prinsip-prinsip motivasional model ARCS ini perlu dipraktekkan oleh pendidik, (Niegmann, *et all*, 2008). Menurut Keller (1987), yang dikutip oleh Poulsen, *et all* (2008) berdasarkan model yang diajukan membuat sebuah instrumen pengukuran minat dan motivasi belajar, dengan mendeskripsikan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui empat komponen utama, sesuai dengan nama model yang disuguhkan ARCS yang selengkapnya akan dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 2.3:ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) :

A	<i>Attention</i> (Perhatian) Membangkitkan atensi atau perhatian agar termotivasi untuk memiliki rasa keingintahuan
<i>Component</i>	<i>Strategy</i>
<i>Perceptual Arousal</i> (Membangkitkan Pemahaman/tanggapan)	Gunakan situasi yang mengejutkan atau rasa penasaran, untuk membuat rasa ingin tahu dan heran Contoh : Menempatkan kotak tertutup ditutupi dengan tanda tanya diatas meja didepan kelas
<i>Inquiry Arousal</i> (Membangkitkan Penyelidikan/Mencari tau)	Menambah tantangan berpikir yang sulit untuk menghasilkan penyelidikan dan memecahkan masalah. Contoh : Menyajikan skenario dari situasi masalah dan meminta peserta didik untuk brainstorming solusi yang mungkin berdasarkan apa yang telah mereka dipelajari.
<i>Variability</i> (Bervariasi)	Menggabungkan berbagai metode pengajaran untuk mempertahankan perhatian. Contoh : Setelah menampilkan dan meninjau setiap langkah dalam proses pengajaran, pendidik membagi kelas menjadi beberapa tim dan masing-masing tim diberi satu set latihan.

R	<i>Relevance</i> (Hubungan/kegunaan) Ada hubungan materi yang dipelajari dengan kebutuhan peserta didik
<i>Component</i>	<i>Strategy</i>
<i>Goal Orientation</i> (Orientasi pada Tujuan)	Jelaskan bagaimana pengetahuan akan dapat digunakan membantu peserta didik untuk saat ini dan masa depan. Contoh : Pendidik menjelaskan manfaat/kegunaan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap serta nilai-nilai yang akan dipelajari dan bagaimana hal-hal tersebut dapat diaplikasikan.
<i>Motive Matching</i> (Sesuai Alasan/sebab)	Menilai kebutuhan peserta didik dan alasan untuk belajar dan memberikan pilihan dalam metode pembelajaran yang kondusif dan memotivasi peserta didik. Contoh : Pendidik mengizinkan peserta didik untuk menyerahkan tugas akhir mereka dalam setiap format bisa memilih : ditulis, audio, grafis.
<i>Familiarity</i> (Kebiasaan)	Memberi instruksi kedalam pengalaman peserta didik, dengan memberikan contoh-contoh yang berhubungan dengan profesi peserta didik. Contoh : Pendidik memberikan contoh latihan atau tes yang langsung berhubungan dengan kondisi/pengalaman atau profesi peserta didik.

C	<p><i>Confidence</i> (Kepercayaan diri)</p> <p>Menanamkan rasa percaya diri, menghilangkan kekhawatiran dan rasa ketidakmampuan dalam diri peserta didik.</p>
<i>Component</i>	<i>Strategy</i>
<p><i>Performance Requirements</i> (Persyaratan Penilaian/ keberhasilan)</p>	<p>Menyediakan standar dan kriteria evaluasi belajar untuk membangun harapan positif dan kepercayaan diri peserta didik.</p> <p>Contoh : Pendidik menyajikan daftar tugas dan menyediakan rubrik untuk menguraikan kriteria penilaian dan point dimana setiap kegiatan yang dilakukan akan dinilai.</p>
<p><i>Success Opportunities</i> (Peluang Keberhasilan)</p>	<p>Menyajikan beberapa tantangan bervariasi bagi peserta didik untuk pengalaman keberhasilan</p> <p>Contoh : Pendidik menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik dengan mengatakan, “nampaknya kalian telah memahami konsep yang saya ajarkan dengan baik.” Kemudian katakan kelemahan peserta didik sebagai “hal yang masih perlu diperbaiki”.</p>
<p><i>Personal Control</i> (Kontrol Pribadi)</p>	<p>Menggunakan teknik yang memungkinkan peserta didik mampu atau berusaha untuk mendapatkan atribut keberhasilan</p> <p>Contoh : Pendidik memberikan umpan balik pada kualitas tugas peserta didik/umpan balik yang konstruktif selama proses pembelajaran (bisa dalam bentuk surat, angket dan komentar).</p>

S	<p><i>Satisfaction</i> (Kepuasan)</p> <p>Menyediakan penguatan dan <i>reward</i> untuk peserta didik.</p>
<i>Component</i>	<i>Strategy</i>
<p><i>Intrinsic Reinforcement</i> (Penguatan Instrinsik)</p>	<p>Mendorong dan mendukung kesenangan tentang pengalaman belajar.</p> <p>Contoh : Pendidik mengundang peserta didik untuk memberikan testimoni tentang bagaimana proses pembelajaran ini bisa membantu mereka menyelesaikan tugas.</p>
<p><i>Extrinsic Rewards</i> (Imbalan Ekstrinsik)</p>	<p>Memberikan penguatan yang positif, pujian secara verbal dan umpan balik yang memotivasi/ yang informatif.</p> <p>Contoh : Pendidik memberikan penghargaan berupa sertifikat untuk peserta didik yang sudah menguasai secara lengkap ketrampilan.</p> <p>Contoh lain : Meminta peserta didik yang sudah menguasai materi pelajaran membantu teman-temannya yang belum menguasai.</p>
<p><i>Equity</i> (Hak menurut Keadilan)</p>	<p>Mempertahankan standar yang konsisten dan konsekuensi untuk sukses.</p> <p>Contoh : Setelah term/program pembelajaran telah selesai, peserta didik memberikan umpan balik/evaluatif dengan menggunakan kriteria yang sudah dijelaskan dalam kelas.</p>

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

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).

Jadi prestasi belajar adalah hasil belajar yang telah dicapai menurut kemampuan yang tidak dimiliki dan ditandai dengan perkembangan serta perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang diperlukan dari belajar dengan waktu tertentu, prestasi belajar ini dapat dinyatakan dalam bentuk nilai dan hasil tes atau ujian. Prestasi belajar (akademik) dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif dapat dilihat dari perubahan cara berfikir yaitu dari yang tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan dapat dilihat dari perubahan sikap yang terjadi. Sedangkan perubahan psikomotor dapat dilihat dari perubahan tingkah laku baik aktual maupun yang potensial. Sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut (Nugroho, 2008)

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Muhibbin (2007)

Setiap aktifitas yang dilakukan oleh seseorang tentu ada faktor - faktor yang mempengaruhinya, baik yang cenderung mendorong maupun yang menghambat. Demikian juga dialami belajar, faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa itu adalah sebagai berikut :

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa.

Faktor ini dapat dibagi dalam beberapa bagian, yaitu :

a). Faktor Intelegensi atau kemampuan.

Intelegensi dalam arti sempit adalah kemampuan untuk mencapai prestasi di sekolah yang didalamnya berpikir perasaan. Intelegensi ini memegang peranan yang sangat penting bagi prestasi belajar siswa. Karena tingginya peranan intelegensi dalam mencapai prestasi belajar maka guru harus memberikan perhatian yang sangat besar terhadap bidang studi yang banyak membutuhkan berpikir rasional untuk mata pelajaran. dasarnya, manusia itu berbeda satu sama lain. Salah satu perbedaan itu adalah dalam hal kemampuan atau intelegensi. Kenyataan menunjukkan ada orang yang dikaruniai kemampuan tinggi sehingga mudah mempelajari sesuatu. Dan sebaliknya ada orang yang kemampuannya kurang, sehingga mengalami kesulitan dalam mempelajari sesuatu. Dengan demikian perbedaan dalam mempelajari sesuatu disebabkan antara lain oleh perbedaan pada taraf kemampuannya. Kemampuan ini penting untuk mempelajari sesuatu.

b). Faktor Bakat

Bakat adalah kemampuan tertentu yang telah dimiliki seseorang sebagai kecakapan pembawaan. Ungkapan ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Purwanto (2008), bahwa bakat dalam hal ini lebih dekat pengertiannya dengan kata attitude yang berarti kecakapan, yaitu mengenai kesanggupan-kesanggupan tertentu. Secara umum bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Secara global bakat mirip dengan intelegensi. Itulah sebabnya seseorang yang berintelegensi sangat cerdas atau cerdas luar biasa disebut sebagai berbakat. Sehubungan dengan itu, bakat akan mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

d) Faktor Minat

Minat adalah kecenderungan yang mantap dalam subyek untuk merasa tertarik pada bidang tertentu. Siswa yang kurang beminat dalam pelajaran tertentu akan menghambat dalam belajar. 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.

e). Faktor Keadaan Fisik dan Psikis

Keadaan fisik menunjukkan pada tahap pertumbuhan, kesehatan jasmani, keadaan alat-alat indera dan lain sebagainya. Keadaan psikis menunjuk pada keadaan stabilitas atau labilitas mental siswa, karena fisik dan psikis yang sehat sangat berpengaruh positif terhadap kegiatan belajar mengajar dan sebaliknya. Misalnya anak yang kurang sehat atau kurang gizi, daya tangkap dan kemampuan belajarnya akan kurang dibandingkan dengan anak sehat. Selain faktor kesehatan, ada faktor lain yang penting yaitu cacat yang dibawa sejak anak berada didalam kandungan. Keadaan cacat ini juga bisa menghambat keberhasilan seseorang,

f). Faktor Kematangan

Kematangan adalah tingkat perkembangan pada individu atau organ- organnya sehingga dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam proses belajar, kematangan atau kesiapan ini sangat menentukan. Oleh karena itu, setiap usaha belajar akan lebih berhasil bila dilakukan bersamaan dengan tingkat kematangan individu. Kematangan ini erat sekali hubungannya dengan masalah minat dan kebutuhan seseorang.

g). Faktor Kepribadian

Faktor kepribadian seseorang turut memegang peranan dalam belajar. Faktor kepribadian mempengaruhi keadaan seseorang. Fase perkembangan tiap individu tidak sama. Dalam proses pembentukan kepribadian ada beberapa fase yang perlu dilalui.

h). Faktor Perhatian

Bagi seseorang, mempelajari suatu hal yang menarik perhatian akan lebih mudah diterima daripada mempelajari hal yang tidak menarik perhatian

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dan luar diri siswa yang mempengaruhi prestasi belajar. Faktor eksternal dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

a). Faktor Pendidik

Pendidik sebagai tenaga berpendidikan memiliki tugas menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, membimbing, melatih, mengolah, meneliti dan mengembangkan serta memberikan penalaran teknik karena itu setiap pendidik harus memiliki wewenang dan kemampuan profesional, kepribadian dan kemasyarakatan.

Pendidik juga menunjukkan fleksibilitas yang tinggi yaitu pendekatan didaktif dan gaya memimpin kelas yang selalu disesuaikan dengan keadaan, situasi kelas yang diberi pelajaran, sehingga dapat menunjang tingkat prestasi siswa semaksimal mungkin.

b). Faktor Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga turut mempengaruhi kemajuan hasil kerja, bahkan mungkin dapat dikatakan menjadi faktor yang sangat penting, karena sebagian besar waktu belajar dilaksanakan di rumah, keluarga kurang mendukung situasi belajar. Seperti kericuhan keluarga, kurang perhatian orang tua, kurang perlengkapan belajar akan mempengaruhi

berhasil tidaknya belajar. Menurut pandangan sosiologis, keluarga adalah lembaga sosial terkecil dari masyarakat. Pengertian keluarga ini menunjukkan bahwa keluarga merupakan bagian dari masyarakat, bagian ini menentukan keseluruhan masyarakat. Dalam hubungannya dengan belajar, faktor keluarga tentu saja mempunyai peranan penting. Keadaan keluarga akan sangat menentukan berhasil tidaknya individu dalam menjalani proses belajarnya. Ada keluarga yang miskin, ada pula yang kaya. Ada keluarga yang mempunyai cita cita tinggi bagi anak-anaknya, adapula yang biasa-biasa saja. Kondisi dan suasana keluarga yang bermacam-macam itu, dengan sendirinya turut menentukan bagaimana dan sampai di mana hakikat belajar dialami dan dicapai oleh anak-anak. Termasuk dalam faktor keluarga ini, tersedia tidaknya berbagai fasilitas yang diperlukan dalam menunjang proses belajar anak. Faktor keluarga sebagai penentu yang berpengaruh dalam belajar, dapat dibagi lagi menjadi 3 aspek yakni: Kondisi ekonomi keluarga, hubungan emosional orang tua dan anak , serta cara- cara orang tua mendidik anak.

c). Faktor Sarana dan sumber belajar

Salah satu faktor yang menunjang keberhasilan dalam proses belajar adalah tersedianya sumber belajar yang memadai. Sumber belajar itu dapat berupa media atau alat bantu belajar serta bahan baku penunjang termasuk buku penunjang. Alat bantu belajar merupakan semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam melakukan perbuatan belajar. Maka pelajaran akan lebih menarik, menjadi konkret, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga serta hasil yang lebih bermakna.

c. Cara yang digunakan mengukur hasil belajar menurut Muhibbin (2007)

Pada prinsipnya, evaluasi hasil belajar merupakan kegiatan berencana dan berkesinambungan. Oleh karena itu, ragamnya pun banyak, mulai yang paling sederhana sampai yang paling kompleks.

1) *Pre Test* dan *Post Test*

Kegiatan *pre test* dilakukan secara rutin pada setiap akan memulai penyajian materi baru. Tujuannya, ialah untuk mengidentifikasi sarat pengetahuan individu mengenai bahan yang akan disajikan. Evaluasi seperti ini berlangsung singkat dan sering tidak memerlukan instrumen tertulis.

Post test adalah kebalikan dari *pre test*, yakni kegiatan evaluasi yang dilakukan guru pada setiap akhir penyajian materi. Tujuannya adalah untuk mengetahui taraf penguasaan siswa atas materi yang telah diajarkan. Evaluasi ini juga berlangsung singkat dan cukup dengan menggunakan instrumen sederhana yang berisi item-item yang jumlahnya sangat terbatas.

2) Evaluasi prasyarat

Evaluasi jenis ini sangat mirip dengan *pre test*. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi penguasaan siswa atas materi lama yang mendasari materi baru yang akan diajarkan. Contoh: evaluasi penguasaan penjumlahan bilangan sebelum memulai pelajaran perkalian bilangan, karena penjumlahan merupakan prasyarat atau dasar perkalian.

3) Evaluasi diagnostik

Evaluasi ini dilakukan setelah selesai penyajian sebuah satuan pelajaran dengan tujuan mengidentifikasi bagian-bagian tertentu yang belum dikuasai siswa. Instrumen evaluasi jenis ini dititikberatkan pada bahasan tertentu yang dipandang telah membuat siswa mendapatkan kesulitan.

4) Evaluasi formatif

Evaluasi jenis ini kurang lebih sama dengan ulangan yang dilakukan pada setiap akhir penyajian satuan pelajaran atau modul. Tujuannya ialah untuk memperoleh umpan balik yang mirip dengan evaluasi diagnostik, yakni untuk mendiagnosis atau mengetahui kesulitan belajar siswa. Hasil diagnosis kesulitan belajar tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan rekayasa pengajaran remedial (perbaikan).

5) Evaluasi sumatif

Ragam penilaian sumatif kurang lebih sama dengan ulangan umum yang dilakukan untuk mengukur kinerja akademik atau prestasi belajar siswa pada akhir periode pelaksanaan program pengajaran. Evaluasi ini lazim dilakukan pada sejak akhir semester atau akhir tahun ajaran. Hasilnya dijadikan bahan laporan resmi mengenai kinerja akademik siswa dan bahan penentu naik atau tidaknya siswa ke kelas yang lebih tinggi.

d. Batas Minimal Nilai Belajar menurut Muhibbin (2007)

Hal ini penting karena mempertimbangkan batas terendah prestasi yang dianggap berhasil dalam arti luas bukanlah perkara mudah. Menetapkan batas minimum keberhasilan belajar siswa selalu berkaitan dengan upaya mengungkapkan hasil belajar. Ada beberapa alternatif norma pengukuran tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Di antara norma-norma pengukuran tersebut ialah :

- 1) Normal skala angka dari 0 sampai 10
- 2) Normal skala angka dari 0 sampai 100

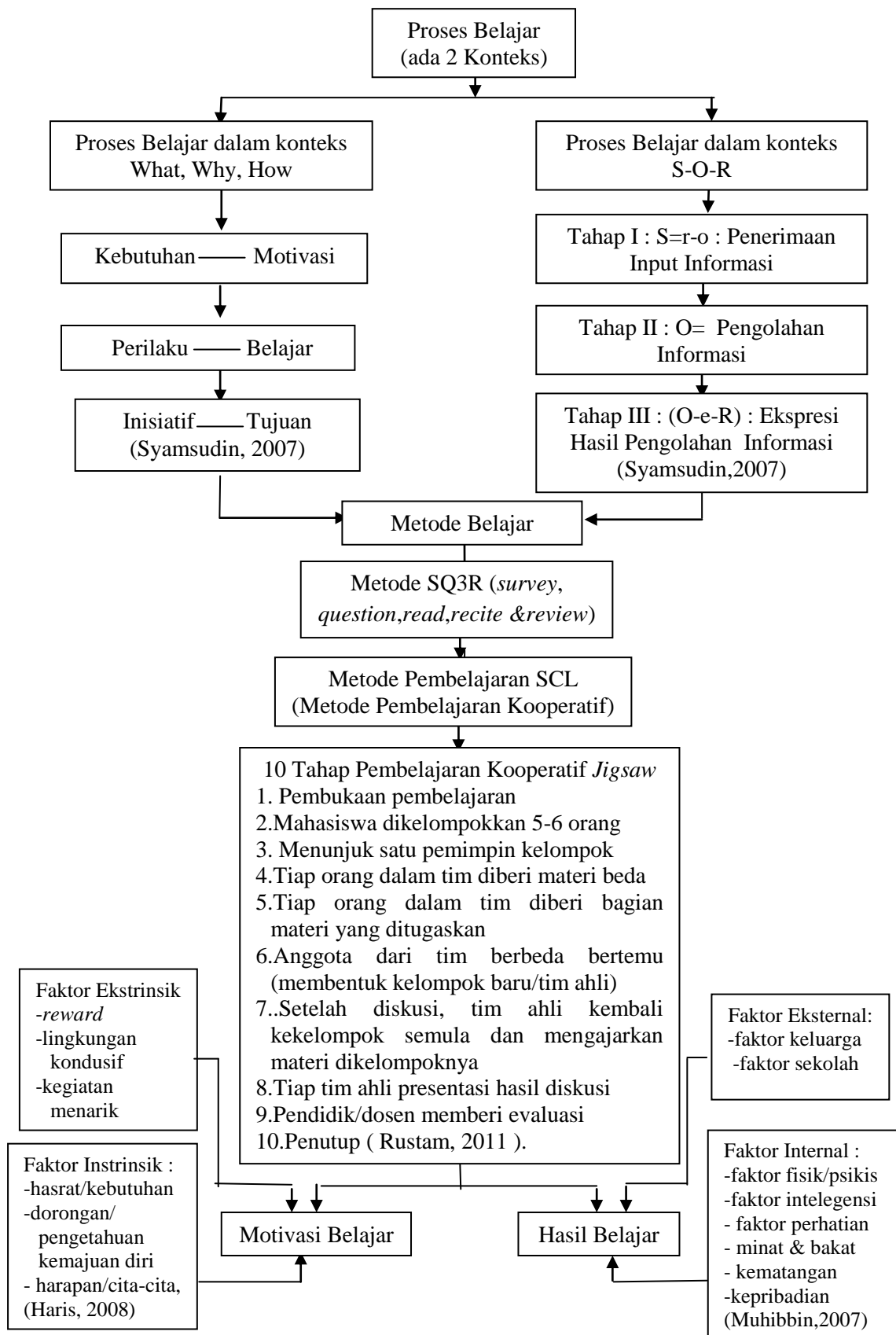
Angka terendah yang menyatakan kelulusan atau keberhasilan belajar (*passing grade*) skala 0-10 adalah 5,5 atau 6, sedangkan untuk skala 0-100 adalah 55 atau 60. selanjutnya, selain norma-norma tersebut di atas, ada pula norma lain yang di negara kita baru berlaku di perguruan tinggi, yaitu norma prestasi belajar dengan menggunakan simbol huruf-huruf A, B, C, D dan E

Tabel 2.4 : Simbol-simbol Nilai Angka dan Huruf

Simbol-simbol Nilai Angka dan Huruf		Penilaian
Angka	Huruf	
7,9 - 10 = 79 - 100 = 3,5 - 4	A	Dengan Pujian
7 - 7,8 = 70 - 78 = 3,0 - 3,4	B	Sangat memuaskan
6 - 6,9 = 60 - 69 = 2,1 - 2,9	C	Memuaskan
5 - 5,9 = 50 - 59 = 1 2	D	Kurang memuaskan
0 - 4,9 = 0 - 49 = 0 0	E	Gagal

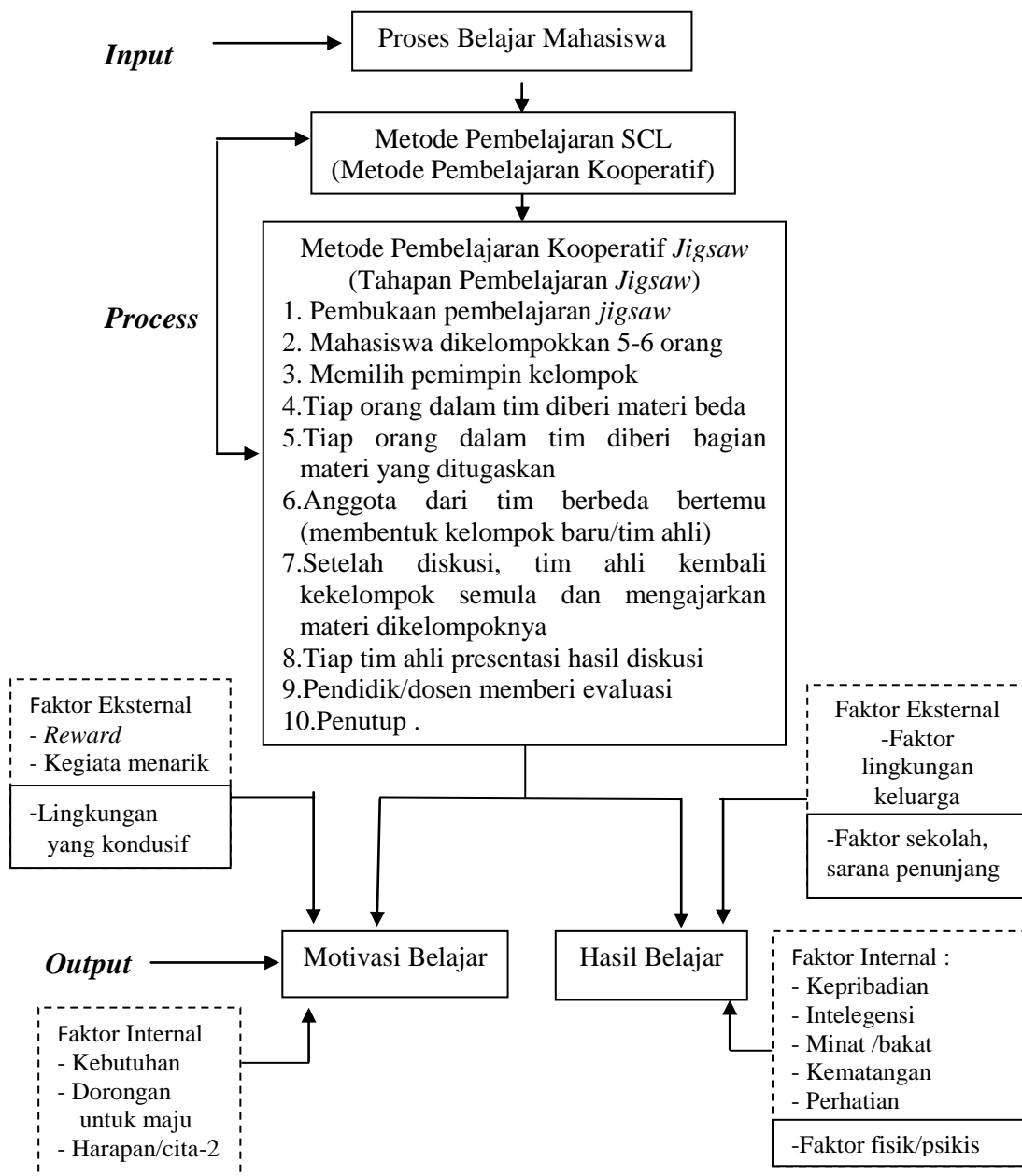
Perlu ditambahkan bahwa simbol nilai angka yang berskala antara 0 sampai 4 seperti yang tampak pada tabel di atas lazim dipakai di Perguruan Tinggi. Skala angka yang berinterval jauh lebih pendek dari pada skala angka lainnya itu dipakai untuk menetapkan indeks prestasi (IP) mahasiswa, baik pada setiap semester maupun pada akhir penyelesaian studi.

B. Kerangka Teori



Gambar 2.3 Kerangka Teori

C. Kerangka Konsep



Keterangan :

□ = Diteliti

⋯ = Tidak diteliti

→ = Berhubungan/berpengaruh

Gambar 2.4: Pengaruh Penerapan metode *Cooperative Learning Jigsaw* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa di Program Studi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri.

D. Hipotesis Penelitian

H1 : Ada pengaruh yang signifikan penerapan metode *Cooperative Learning Jigsaw* terhadap Motivasi dan hasil belajar Mahasiswa di Program Studi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri.