

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan design penelitian eksperimen (*Quasi Experiment*) *pre and post test without control* (kontrol diri sendiri). Penelitian ini ingin mengetahui pengaruh penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa di Program Studi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri. Pada penelitian ini peneliti tidak melibatkan kelompok kontrol atau kelompok pembanding, peneliti hanya melakukan intervensi sebanyak tiga kali pada satu kelompok saja.

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri. STIKES Ganesha Husada memiliki 2 Program Studi, yaitu Program Studi S1 Keperawatan dan D III Kebidanan, dengan ijin operasional tanggal 17 Juni 2009 dari Menteri Pendidikan Nasional dan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi dengan Nomor Ijin Operasional : 77/D/O/2009. Tempat penyelenggaraan pendidikan dilaksanakan di kampus : jalan Soekarno Hatta Budaya Cipta No 2 Tepus Kediri.

Kurikulum Program Studi S1 Keperawatan yang di implementasi selama ini dalam proses pembelajaran memakai Kurikulum Berbasis Kompetensi yang mengacu pada kurikulum AIPNI 2010, dengan SK. No.

029/STIKES.SGH/S1/VI/2011. Namun kenyataannya implementasi kurikulum dalam proses pembelajaran selama ini masih mayoritas menggunakan pendekatan TCL atau metode konvensional ceramah. Implementasi metode pembelajaran SCL masih sebatas pada mata kuliah tertentu saja.

2. Analisis Univariat

1) Gambaran Karakteristik Responden

Hasil analisis karakteristik responden yang meliputi jenis kelamin, usia, kondisi fisik/psikis, kondisi lingkungan kampus, buku referensi (sumber belajar), dan ruangan kuliah digambarkan dalam tabel 4.1 dibawah ini.

Tabel 4.1 Distribusi hasil analisis karakteristik responden (n=30)

Karakteristik	F	%	<i>p-value</i>
Jenis Kelamin			
Laki-laki	2	6,7	0,844
Perempuan	28	93,3	
Usia			
15 – 20 tahun	25	83,3	0,844
> 20 tahun	5	16,7	
Kondisi fisik/psikis			
Sehat	28	93,3	0,844
Sakit	2	6,7	
Kondisi lingkungan kondusif			
Ya	22	73,3	0,697
Tidak	8	26,7	
Buku referensi			
Mendukung	22	73,3	0,697
Kurang mendukung	8	26,7	
Ruang kuliah			
Nyaman	3	10	0,713
Kurang nyaman	27	90	

Sumber : Data Primer 2016

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan dari semua karakteristik responden dari hasil uji statistik *chi-square* didapatkan nilai *p value* > 0,05, yang artinya bahwa faktor- faktor *confuding* tidak mempengaruhi motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

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

Tabel 4.2 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	Nilai Min-Max	Mean \pm SD
Motivasi belajar – <i>pre</i>	111 - 158	135,33 \pm 12,62
Post test – 1	111 – 162	139,33 \pm 14,67
Post test – 2	122 - 162	145,53 \pm 9,775
Post test – 3	140 – 170	158,03 \pm 7,730

Sumber : Data Primer 2016

Tabel 4.2 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 4.3 Distribusi hasil analisis deskriptif nilai rata-rata nilai belajar sebelum dan sesudah penerapan metode *cooperative learning jigsaw* pada Mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri (n = 30)

Variabel	Nilai Min-Max	Mean ± SD
Hasil belajar – <i>pre</i>	56 – 81	68,43 ± 8,274
Post test – 1	62 – 86	77,96 ± 7,039
Post test – 2	62 – 87	78,36 ± 6,666
Post test – 3	72 – 95	83,03 ± 6,094

Sumber : Data Primer 2016

Tabel 4.3 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.

3. Analisis Bivariat

- 1) Pengaruh penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap motivasi belajar menggunakan uji *paired sampel t-test*

Tabel 4.4 Distribusi hasil analisis pengaruh penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap motivasi belajar mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri (n=30)

Variabel	Mean ± SD	t-hitung	p-value
Motivasi belajar <i>pre</i>	135,33 ± 12,62	2,690	0,012
Motivasi belajar post test -1	139,23 ± 14,62		
Motivasi belajar <i>pre</i>	135,33 ± 12,62	5,785	0,000
Motivasi belajar post test-2	145,53 ± 9,775		
Motivasi belajar <i>pre</i>	135,33 ± 12,62	3,804	0,001
Motivasi belajar post test-3	158,03 ± 7,730		

Sumber : Data Primer 2016

Tabel 4.4 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.

2) Pengaruh penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap hasil belajar menggunakan uji *paired sampel t-test*

Tabel 4.5 Distribusi hasil analisis pengaruh penerapan metode *cooperative learning jigsaw* terhadap hasil belajar mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri (n=30)

Variabel	Mean ± SD	t-hitung	p-value
Hasil belajar <i>pre</i>	68,43 ± 8,274	7,968	0,000
Hasil belajar <i>post test-1</i>	77,96 ± 7,039		
Hasil belajar <i>pre</i>	68,43 ± 8,274	8,243	0,000
Hasil belajar <i>post test-2</i>	78,36 ± 6,666		
Hasil belajar <i>pre</i>	68,43 ± 8,275	10,317	0,000
Hasil belajar <i>post test-3</i>	83,03 ± 6,094		

Sumber : Data Primer 2016

Tabel 4.5 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.

4. Evaluasi Proses Penerapan Metode *Cooperative Learning Jigsaw*

Evaluasi tentang proses penerapan Metode *Cooperative Learning Jigsaw* dilakukan setelah tiga kali intervensi, dengan membagi kuesioner kepada responden setelah selesai semua proses pembelajaran yang ketiga. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai apakah metode *Cooperative Learning Jigsaw* ini di implementasikan dengan baik.

Tabel 4.6 Distribusi frekuensi hasil evaluasi setelah tiga kali proses penerapan metode *cooperative learning jigsaw*

Kegiatan Pembelajaran <i>jigsaw</i>	Baik		Cukup		Kurang		N	%
	N	%	N	%	N	%		
Kegiatan Pendahuluan	21	70	9	30	0	0	30	100
Kegiatan Inti	25	83,3	5	16,7	0	0	30	100
Kegiatan Penutup	23	76,7	7	23,3	0	0	30	100

Sumber : Data Primer 2016

Tabel 4.6 menunjukkan 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.

B. 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 $p\text{-value} > 0,05$. Hal ini berarti semua item dalam karakteristik responden tidak menjadi faktor yangengaruhi 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. Motivasi belajar sebelum dan sesudah diterapkan metode *cooperative learning jigsaw*

Hasil penelitian berdasarkan tabel 4.2 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 yang baik.

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

Hasil penelitian berdasarkan tabel 4.3 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.

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

Hasil penelitian berdasarkan tabel 4.5 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 value* < α 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. 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 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.

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.

C. Kekuatan

1. Penerapan Metode pembelajaran *jigsaw* ini bisa di implementasikan kapan saja dan tidak memerlukan sumber daya manusia yang banyak, serta tidak memerlukan banyak ruangan untuk mahasiswa belajar.
2. Proses evaluasi belajar bisa segera dilaksanakan setelah proses pengajaran berlangsung, bisa melalui angket ataupun mini kuis soal obyektif sehingga keberhasilan dari proses pengajaran akan segera diketahui.
3. Evaluasi proses penerapan *metode cooperative jigsaw* setelah tiga kali intervensi, hasil kuesioner yang dibagikan responden menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik.

D. Kelemahan

1. Model pembelajaran *jigsaw*, merupakan model pembelajaran yang baru dikenalkan kepada mahasiswa, sehingga pemahaman mahasiswa tentang metode pembelajaran ini agak sulit, karena penjelasan terkait dengan metode atau proses pembelajaran *jigsaw* hanya dijelaskan satu kali oleh peneliti yaitu saat intervensi yang pertama saja.
2. Ada beberapa responden yang kurang menunjukkan minat dalam mengikuti proses pembelajaran dan tidak mempunyai kepercayaan diri ketika di antara mahasiswa ditunjuk menjadi ketua kelompok ahli dan harus mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.
3. Pada penelitian ini tidak melibatkan kelompok kontrol atau kelompok pembandingan karena keterbatasan jumlah responden.
4. Terdapat kekurangan pada sepuluh langkah metode *cooperative learning jigsaw* yaitu pada langkah yang ke tujuh, yaitu saat kelompok ahli kembali ke kelompok asal, dimana tugas dari kelompok ahli harus mengajarkan hasil diskusinya ke teman-teman. Ada beberapa mahasiswa dengan kemampuan akademik yang kurang, tidak bisa menyampaikan hasil diskusinya secara detail sehingga ini merugikan bagi anggota kelompok yang lain, karena mereka tidak mendapatkan materi sesuai dengan yang diharapkan.
5. Pre test hanya dilakukan satu kali dengan jumlah soal 30 nomor, dan post test dilakukan tiga kali (post test 1-3) tiap kali setelah selesai pembelajaran dengan jumlah soal untuk masing-masing pertemuan 10 soal. Hal ini yang

memungkinkan mempengaruhi nilai pre test dalam waktu yang bersamaan mahasiswa mengerjakan soal dengan tiga topik yang berbeda.

6. Evaluasi metode pembelajaran atau proses pembelajaran pada penelitian ini hanya dilakukan satu kali setelah implementasi ketiga, yang seharusnya dilakukan setiap kali setelah selesai proses pembelajaran baik oleh mahasiswa atau dosen lain, sehingga dapat diketahui secara langsung kualitas proses yang dilakukan oleh dosen pengajar, karena dari hasil evaluasi dapat dipakai sebagai bahan atau acuan perbaikan untuk implementasi berikutnya.

E. Implikasi

1. Metode *cooperative learning jigsaw* dapat diterapkan pada mahasiswa keperawatan dengan memperhatikan materi pembelajaran yang cocok untuk di *jigsaw* kan, jumlah mahasiswa dalam kelas, pengaturan dinamika sumber daya dan kerjasama antara individu dan kelompok untuk mendapatkan *feedback* serta hasil belajar yang baik dan cepat.
2. Penerapan metode *cooperative learning jigsaw* dapat diterapkan secara baik atau maksimal untuk pencapaian tujuan pembelajaran, asalkan yang menjadi sarana penunjang untuk penerapan metode ini dipenuhi, salah satunya adalah modul pembelajaran *jigsaw* yang wajib di miliki oleh setiap mahasiswa.
3. Metode *cooperative learning jigsaw* dapat diterapkan dalam kurikulum dan pembelajaran, mengingat pentingnya mahasiswa perlu memiliki kemampuan untuk berinteraksi, saling ketergantungan satu sama lain,

kerjasama dalam kelompok, mempunyai kepercayaan diri, berani menyampaikan pendapat, tanggung jawab secara individu dan kelompok serta mempunyai kesadaran tentang pentingnya tujuan dari pembelajaran.

4. Penerapan *cooperative learning jigsaw* perlu dilakukan secara rutin atau terus menerus untuk membantu implementasi kurikulum yang tadinya lebih banyak implementasi kurikulum dengan pendekatan *Teacher Centered Learning* menjadi *Student Centered Learning*.
5. Penerapan metode *cooperative learning jigsaw* perlu dilakukan secara rutin atau terus menerus untuk membantu implementasi kurikulum yang berkualitas, sehingga diharapkan mutu pendidikan akan menjadi lebih baik, dan berdampak pada kualitas lulusan.

