

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. LANDASAN TEORI

1. Belajar

Belajar merupakan proses perubahan perilaku atau kecakapan manusia berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya, sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya (Rogers dalam Nursalam, 2009).

Menurut Fathurrohman (2012) pembelajaran adalah proses belajar. Dalam proses pembelajaran seorang individu melakukan kegiatan belajar. Sedangkan dalam belajar seseorang individu harus mampu mengadakan perubahan tingkah laku.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan pendidikan. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa (Syah, 2010).

Teori belajar pada umumnya dibagi menjadi 4 golongan, yaitu teori belajar Behaviorisme, Kognitivisme, Humanistik dan Sibernetik. Aliran tingkah laku menekankan pada hasil dari proses belajar. Aliran kognitif menekankan pada proses belajar. Aliran humanis menekankan pada isi atau apa yang dipelajari. Dan aliran sibernetik menekankan pada sistem informasi yang dipelajari (Nursalam, 2009).

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses kegiatan belajar sampai pada perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan belajar. Keberhasilan pendidikan bergantung pada proses belajar siswa.

2. Konstruktivisme

Pandangan menurut Jean Piaget seorang Psikolog kelahiran Swiss percaya bahwa anak belajar sesuai dengan tahapannya. Pengalaman belajar menurut Piaget berlangsung dalam diri setiap individu melalui proses konstruksi pengetahuan. Oleh sebab itu, teori belajar Piaget terkenal dengan teori konstruktivistik (Sanjaya, 2011).

Teori pembelajaran konstruktivisme pada dasarnya menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktif proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar lebih diwarnai *student centered* daripada *teacher centered*. Sebagian besar waktu proses belajar mengajar berlangsung dengan berbasis pada aktivitas siswa (Trianto, 2011).

Menurut teori konstruktivis ini, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar (Nur dalam Trianto, 2011).

3. Andragogi

Andragogi secara harfiah dapat diartikan sebagai seni dan pengetahuan mengajar orang dewasa. Namun karena orang dewasa sebagai individu yang dapat mengarahkan diri

sendiri, maka dalam andragogi yang lebih penting adalah kegiatan belajar dari peserta didik, bukan kegiatan mengajar dosen (Nursalam, 2009).

Knowles dalam Nursalam (2009) mengembangkan konsep andragogi atas tiga asumsi pokok yang berbeda dengan pedagogi:

- a. Asumsi pertama, seseorang tumbuh dan matang bermula dari konsep diri dan ketergantungan total menuju ke arah pengarahan diri sendiri. Secara singkat dapat dikatakan pada anak-anak konsep dirinya masih tergantung, sedang pada orang dewasa konsep dirinya sudah mandiri. Karena kemandirian konsep dirinya inilah orang dewasa membutuhkan penghargaan orang lain sebagai manusia yang dapat mengarahkan diri sendiri. Apabila dia menghadapi situasi dimana dia tidak memungkinkan dirinya menjadi *self directing* maka akan timbul reaksi tidak senang atau menolak.
- b. Asumsi kedua, sebagaimana individu tumbuh matang akan banyak pengalaman dimana hal ini menyebabkan dirinya menjadi sumber belajar yang

kaya, dan pada waktu yang sama memberikan dasar yang luas untuk belajar sesuatu yang baru. Oleh sebab itu dalam teknologi andragogi terjadi penurunan penggunaan teknik transmittal seperti yang dipakai dalam pendidikan tradisional dan lebih mengembangkan teknik pengalaman (*experimental technique*). Maka penggunaan teknik diskusi, kerja laboratorium, simulasi, pengalaman lapangan, dan lainnya lebih banyak dipakai.

- c. Asumsi ketiga, pendidikan secara langsung atau tidak langsung, secara implisit atau eksplisit, pasti memainkan peran besar dalam mempersiapkan anak dan orang dewasa untuk memperjuangkan eksistensinya di tengah masyarakat. Karena itu, kampus dan pendidikan menjadi sarana ampuh untuk melakukan proses integrasi maupun disintegrasi sosial di tengah masyarakat. Sejalan dengan itu, kita berasumsi bahwa setiap individu menjadi matang, maka kesiapan untuk belajar kurang ditentukan oleh paksaan akademik dan perkembangan biologisnya,

tetapi lebih ditentukan oleh tuntutan-tuntutan tugas perkembangan untuk melakukan peranan sosialnya. Dengan kata lain, orang dewasa belajar sesuatu karena membutuhkan tingkatan perkembangan mereka yang harus menghadapi peranannya apakah sebagai perawat, orang tua, pimpinan suatu organisasi, dan lain-lain. Kesiapan belajar mereka bukan semata-mata karena paksaan akademik, tetapi karena kebutuhan hidup dan untuk melaksanakan tugas peran sosialnya. Hal ini dikarenakan belajar bagi orang dewasa seolah-olah merupakan kebutuhan untuk menghadapi masalah hidupnya.

4. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Majid, 2013).

Dick dan Carey dalam Sanjaya (2010) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang

digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Jenis-jenis strategi pembelajaran menurut Rowntree dalam Sanjaya (2010):

a. Strategi Penyampaian-penemuan (*exposition-discovery learning*)

Strategi pembelajaran *exposition* merupakan strategi pembelajaran langsung yang mana dalam strategi ini materi pembelajaran disajikan begitu saja pada siswa, siswa tidak dituntut untuk mengolahnya. Kewajiban mahasiswa adalah untuk menguasainya secara penuh.

Sedangkan untuk strategi *discovery learning* siswa bahan pelajaran dan dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa melalui berbagai aktivitas, sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswanya.

b. Strategi pembelajaran kelompok

Dalam strategi pembelajaran kelompok, belajar dilakukan secara beregu. Dalam satu kelompok terdapat satu atau beberapa orang guru yang memfasilitasi. Strategi kelompok tidak memperhatikan kecepatan belajar

individual. Setiap individu dianggap sama. Oleh karena itu, belajar dalam kelompok dapat terjadi siswa yang mempunyai kemampuan tinggi akan terhambat oleh siswa yang mempunyai kemampuan biasa-biasa saja. Sebaliknya siswa yang mempunyai kemampuan kurang akan merasa tergesur oleh siswa yang mempunyai kemampuan tinggi.

c. Strategi pembelajaran individual (*individual learning*)

Strategi pembelajaran individual dilakukan oleh siswa secara mandiri. Bahan pelajaran sudah didesain untuk belajar sendiri. Contoh dari strategi ini adalah belajar melalui modul.

5. Strategi Pembelajaran Berbasis Andragogi

Menurut Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI (2007), prinsip-prinsip dalam pembelajaran berbasis andragogi :

a. Orang Dewasa memiliki Konsep Diri.

Orang dewasa memiliki persepsi bahwa dirinya mampu membuat keputusan, dapat menghadapi resiko sebagai akibat keputusan yang di ambil, dan dapat mengatur kehidupannya secara mandiri. Harga diri sangat penting sehingga orang dewasa memerlukan pengakuan orang lain

terhadap harga dirinya. Implikasi praktis dalam pembelajaran, apabila orang dewasa dihargai dan difasilitasi oleh pendidik maka mereka akan melibatkan diri secara optimal dalam pembelajaran. Kegiatan belajarnya akan berkembang ke arah belajar antisipatif dan partisipatif.

b. Orang Dewasa memiliki Akumulasi Pengalaman

Pengalaman situasi merupakan sederet suasana yang dialami orang dewasa pada masa lalu yang dapat digunakan untuk merespons situasi saat ini. Pengalaman diri adalah kecakapan orang dewasa pada masa kini dengan berbagai situasi masa lalu. Pengalaman mereka dapat dijadikan sumber belajar yang kaya untuk di manfaatkan dalam pembelajaran. Pengenalan dan penerapan konsep-konsep baru akan lebih mudah apabila berangkat dari pengalaman yang dimiliki orang dewasa.

c. Orang Dewasa memiliki Kesiapan Belajar

Urutan program pembelajaran perlu disusun berdasarkan urutan tugas yang diperankan orang dewasa, bukan berdasarkan urutan logis mata pelajaran. Penyesuaian materi

dan kegiatan belajar perlu direlevansikan dengan kebutuhan belajar dan tugas/pekerjaan peserta didik orang dewasa.

- d. Orang Dewasa menginginkan dapat segera memanfaatkan Hasil Belajarnya. Pembelajaran perlu berorientasi pada pemecahan masalah yang relevan dengan peranan orang dewasa dalam kehidupannya. Pengalaman belajar hendaklah dirancang berdasarkan kebutuhan dan masalah yang dihadapi orang dewasa. Belajar yang berorientasi penguasaan keterampilan (*skills*) menjadi motivasi kuat dalam pembelajaran orang dewasa.
- e. Orang Dewasa memiliki Kemampuan Belajar
Pendidik perlu mendorong orang dewasa sebagai peserta didik untuk belajar sesuai dengan kebutuhan belajarnya dan cara belajar yang di inginkan, dipilih dan ditetapkan oleh orang dewasa.
- f. Orang Dewasa dapat belajar efektif apabila melibatkan aktivitas mental dan fisik. Orang dewasa akan belajar secara efektif dengan melibatkan fungsi otak kiri dan otak kanan, menggunakan kemampuan intelek dan emosi serta dengan

memanfaatkan berbagai media, metode, teknik dan pengalaman belajar.

6. Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara maksimal (Sanjaya, 2010). Metode pembelajaran atau pengajaran harus dimiliki oleh pendidik, karena keberhasilan proses belajar mengajar (PBM) bergantung pada cara mengajar pendidik (Simamora, 2009).

Menurut Dikti (2014) pola pembelajaran TCL (*Teacher Center Learning*) merupakan metode yang penyampaiannya secara searah (dari dosen kepada mahasiswa). Pada saat mengikuti kuliah atau mendengarkan ceramah, mahasiswa hanya mencatat yang kebenarannya diragukan. Mahasiswa ketergantungan dengan bahan tayang dari dosen serta fotocopian bahan tayang. Hal ini membuat mahasiswa menjadi pasif.

Oleh karena itu pembelajaran ke depan didorong menjadi berpusat pada mahasiswa (*Student Centered Learning/SC L*) dengan memfokuskan pada capaian pembelajaran yang diharapkan. Berpusat pada mahasiswa menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, keribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan.

Penelitian yang dilakukan oleh Jefries (2002) bertujuan untuk mengetahui perbedaan efektifitas antara dua metodologi dalam pembelajaran praktek dasar keperawatan di laboratorium keperawatan. Hasil dari penelitian tersebut adalah mahasiswa menunjukkan kepuasan dengan metode student center daripada metode tradisional. Mahasiswa dalam grup interaktif merasa lebih berkompeten dalam pembelajaran skill dan materi terkait. SCL meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam mempertanggungjawabkan apa yang dipelajarinya, berfikir kritis, problem solving, peningkatan skill dalam berkomunikasi.

Tabel 1. Rangkuman perbedaan TCL dan SCL (Dikti, 2014)

<i>Teacher Centered Learning</i>	<i>Student Centered Learning</i>
Pengetahuan di transfer dari dosen ke mahasiswa	Mahasiswa aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajarinya
Mahasiswa menerima pengetahuan secara pasif	Mahasiswa aktif terlibat dalam mengelola pengetahuan
Menekankan pada penguasaan materi	Tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan karakter mahasiswa (<i>life long learning</i>)
Biasa memanfaatkan media tunggal	Memanfaatkan banyak media (<i>multi media</i>)
Fungsi dosen sebagai pemberi informasi utama dan evaluator	Fungsi dosen sebagai fasilitator dan evaluasi dilakukan bersama dengan mahasiswa
Proses pembelajaran dan penilaian dilakukan secara terpisah	Proses pembelajaran dan asesmen dilakukan secara berkesinambungan dan terintegrasi
Menekankan pada jawaban yang benar	Penekanan pada proses pengembangan pengetahuan. Kesalahan dinilai dan dijadikan sumber pembelajaran

Ragam metode pembelajaran SCL antara lain dalam Dikti (2014):

- a. *Small Group Discussion*
- b. *Role-Play & Simulation*

Role Play adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa actual, atau kejadian yang mungkin akan muncul pada masa mendatang (Sanjaya, 2010).

c. *Case Study*

Kegiatan pembelajaran melalui studi kasus atau pemecahan masalah merupakan suatu teknik yang dilakukan untuk membantu peserta didik agar memahami dan menguasai materi pembelajaran. Beberapa ciri yang terdapat dalam kegiatan belajar studi kasus ini adalah ; siswa bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok kecil, pembelajaran ditekankan pada materi yang mengandung persoalan untuk dipecahkan, siswa menggunakan banyak pendekatan dalam belajar, dan hasil dari pemecahan adalah hasil tukar pendapat di antara semua siswa (Sanjaya, 2005).

d. *Discovery Learning* (DL)

Metode *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan *hubungan* , melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai pada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005).

e. *Self-Directed Learning* (SDL)

Menurut Gibbons (2002) *self directed learning* adalah peningkatan pengetahuan, keahlian, prestasi, dan mengembangkan diri dimana individu menggunakan banyak metode dalam banyak situasi setiap waktu. Aktivitas dan proram *self directed learning* berdasarkan lima aspek dasar yaitu siswa mengontrol banyaknya pengalaman belajar yang terjadi, perkembangan keahlian, mengubah diri pada kinerja/performansi yang paling baik, manajemen diri siswa, dan motivasi diri.

f. *Cooperative Learning* (CL)

Model *cooperative learning* adalah suatu model atau acuan dalam pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran yang berlangsung siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen (Slavin, 2010).

g. *Collaborative Learning* (CbL)

Menurut Dikti (2014) *collaborative learning* adalah metode belajar yang menitikberatkan pada kerjasama antar

mahasiswa yang didasarkan pada konsensus yang dibangun sendiri oleh anggota kelompok.

h. *Contextual Instruction (CI)*

Pembelajaran Konstektual merupakan sebuah pembelajaran yang diawali tanya jawab lisan yang berhubungan dengan dunia nyata kehidupan siswa, agar motivasi belajar muncul, pemikiran siswa menjadi jelas dan suasana menjadi tenang (Ngalimun, 2013).

i. *Project Based Learning (PjBL)*

PjBL adalah metode belajar yang sistematis, yang melibatkan mahasiswa dalam belajar pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencarian/pengalihan (*inquiry*) yang panjang dan terstruktur terhadap pertanyaan yang otentik dan kompleks serta tugas dan produk yang dirancang dengan sangat hati-hati (Dikti, 2014).

j. *Problem Based Learning and Inquiry (PBL)*

PBL/I adalah belajar dengan memanfaatkan masalah dan mahasiswa harus melakukan pencarian/penggalian informasi (*inquiry*) untuk dapat memecahkan masalah tersebut (Dikti, 2014).

1) Metode Pembelajaran SGD (*Small Group Discussion*)

a) Definisi

Small Group (kelompok kecil) merupakan kumpulan dari beberapa pelajar dan bervariasi jumlah anggotanya yang berinteraksi dan bekerja bersama untuk mendapat tujuan pembelajaran (Brown dalam Salam, 2015).

Metode *small group discussion* dapat meningkatkan level intelektualitas dan skill dalam membangun alasan dan problem solving, pengembangan tingkah laku dan kemahiran dalam interpersonal skill seperti mendengarkan, berbicara, berargumentasi dan kepemimpinan dalam grup (Newble dalam Salam, 2015).

Hal yang dilakukan peserta didik dalam SGD :

- (1) Membentuk kelompok (5-10 orang)
- (2) Memilih bahan diskusi
- (3) Mempresentasikan makalah dan mendiskusikannya di kelas

Hal yang dilakukan pengajar :

- (1) Membuat rancangan bahan diskusi dan aturan diskusi
- (2) Menjadi moderator sekaligus mengulas hasil diskusi mahasiswa pada setiap akhir sesi (Nursalam, 2009).

Ada tahapan-tahapan untuk melakukan diskusi, ada 7 langkah mulai dari fokus kasus sampai pemecahan masalah yang biasa disebut *Seven jump*. Tahap-tahapnya adalah :

- (3) Step-1: *Clarifying unfamiliar terms,*
- (4) Step-2: *Problem definitions,*
- (5) Step-3: *Brain storming,*
- (6) Step-4: *Analyzing the problems,*
- (7) Step-5: *Formulating learning issues,*
- (8) Step-6: *Self-study,*
- (9) Step-7: *Reporting*

(Achmadi dkk, 2010).

b) Langkah-langkah penerapan metode *small group discussion* menurut Ismail (2008) diantaranya:

- (1) Bagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil dengan menunjuk ketua dan sekretaris
- (2) Berikan soal studi kasus (yang dipersiapkan oleh guru) sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) & Kompetensi dasar (KD).
- (3) Instruksikan setiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban soal tersebut
- (4) Pastikan setiap anggota berpartisipasi aktif dalam diskusi
- (5) Instruksikan setiap kelompok melalui juru bicara yang ditunjuk menyajikan hasil diskusinya dalam forum kelas.
- (6) Klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut (Guru).

Hamalik (2008) menyebutkan bahwa Model *small group discussion* bertujuan untuk memaksimalkan potensi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga belajar menjadi aktif,

kreatif dan menyenangkan. Adapun tujuan dari metode small group discussion sebagai metode belajar aktif kelompok adalah:

- (1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalaminya;
- (2) Berbuat sendiri
- (3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok
- (4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual
- (5) Memupuk sikap kekeluargaan, musyawarah dan mufakat
- (6) Membina kerjasama antara sekolah, masyarakat, guru dan orang tua siswa yang bermanfaat dalam pendidikan
- (7) Pembelajaran dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman

dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme

(8) Pembelajaran menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dengan dinamika.

7. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perolehan siswa setelah mengikuti proses belajar dan perolehan tersebut meliputi tiga bidang kemampuan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Bloom dalam Mularsih, 2010).

Tujuan pengajaran dan hasil belajar di sekolah lazimnya dibedakan mengikuti taksonomi tertentu. Taksonomi adalah klasifikasi atau penggolongan tentang objek atau gejala berdasarkan satu atau lebih prinsip tertentu (Supratiknya, 2012).

Taksonomi Bloom dalam Daryanto (2007) terdiri dari 3 ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik :

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Menurut Slameto (2010), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

1) Faktor intern, meliputi:

a) Faktor jasmani

Yang termasuk ke dalam faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.

b) Faktor psikologis

Terdapat tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar, yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.

c) Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2) Faktor ekstern, meliputi:

a) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi

keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

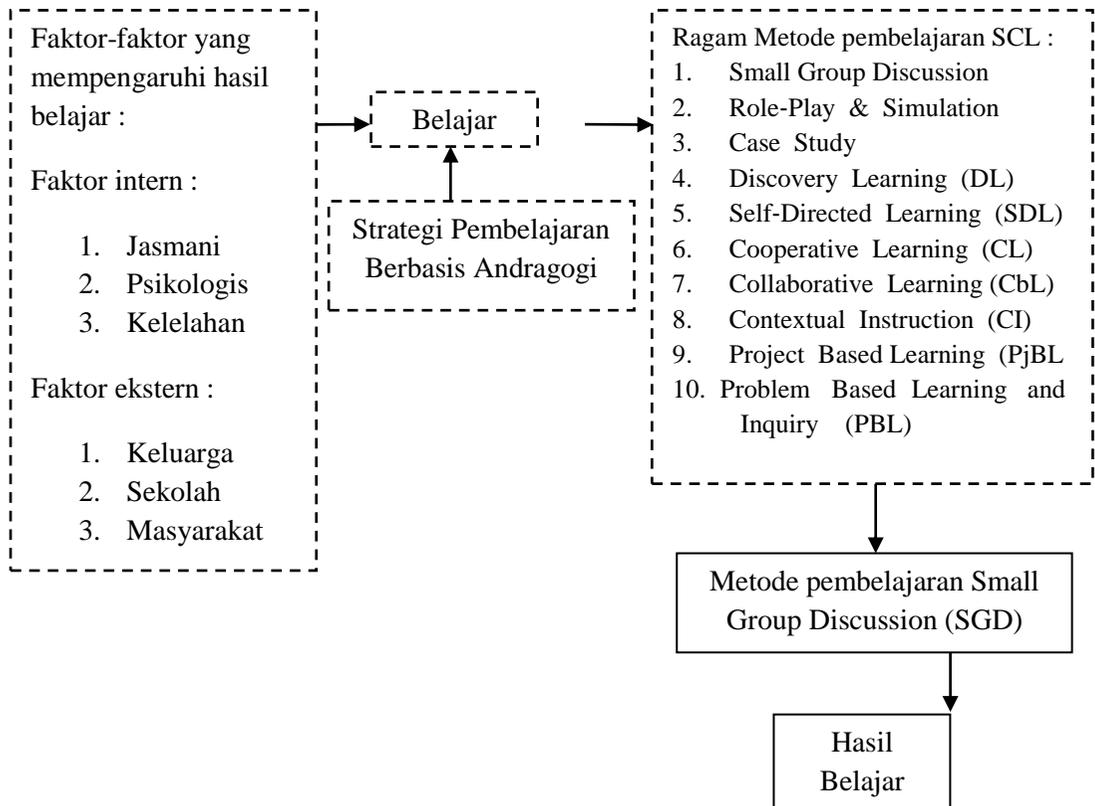
b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini adalah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Faktor ini meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat.

C. KERANGKA KONSEP



Gambar 2. Kerangka Konsep

Keterangan :

_____ : Diteliti

----- : Tidak diteliti

D. HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan uraian sebelumnya, adapun hipotesis pada penelitian ini adalah :

H1 : “Metode pembelajaran SGD dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa”