

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar serta lingkungan belajar (Winataputra, 2007). Hamdani (2011) menyatakan pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan dan stimulus. Pengertian lainnya mendeskripsikan pembelajaran sebagai memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai minat dan kemampuannya (Sugandi, 2004).

Pembelajaran berdasarkan pengertian di atas diartikan sebagai usaha pendidik untuk mengubah tingkah laku yang diharapkan melalui interaksi

antara peserta didik dan peserta didik serta lingkungan belajarnya, dimana peserta didik memiliki kebebasan untuk memilih bahan dan cara mempelajari berdasarkan kemampuannya.

b. Komponen-Komponen Pembelajaran

Pembelajaran dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen antara lain:

1) Guru

Guru menempati posisi kunci dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar dapat mencapai tujuan secara optimal (Hermawan, 2008). UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas menyatakan pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, tutor, instruktur, fasilitator dan istilah lainnya yang sesuai dengan

kekhhususannya yang juga berperan dalam pendidikan.

## 2) Siswa

UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan pendidikan tertentu. Siswa sebagai peserta didik merupakan subjek utama dalam proses pembelajaran, keberhasilan pencapaian tujuan tergantung pada kesiapan dan cara belajar yang dilakukan siswa (Hermawan, 2008). Hamdani (2011) menyatakan siswa dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus objek.

## 3) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan rumusan perilaku yang telah ditetapkan sebelumnya agar

tampak pada diri siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar yang telah dilakukan (Hermawan, 2008). Bloom, dkk, menyatakan bahwa tujuan pembelajaran dapat dipilah menjadi tujuan yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik, dimana derajat pencapaian tujuan ini merupakan hasil belajar siswa. Tujuan pembelajaran biasanya berupa pengetahuan dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit (Hamdani, 2011).

#### 4) Kegiatan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran pada dasarnya mengacu pada beberapa komponen yaitu materi, metode dan media (Hermawan, 2008).

##### a) Materi pembelajaran

Materi pembelajaran adalah segala sesuatu yang dibahas dalam pembelajaran dalam rangka membangun proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal (Hermawan, 2008). Materi atau bahan pembelajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri dari fakta, prinsip, generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran (Sudjana dan Rifai, 2010). Materi pembelajaran merupakan salah satu komponen utama karena materi pembelajaran akan memberi warna dan bentuk kegiatan pembelajaran (Hamdani, 2011)

b) Metode pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan

pelajaran kepada siswa (Hamdani, 2011). Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hermawan, 2008).

Metode apapun yang digunakan oleh pendidik/guru dalam proses pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah akomodasi menyeluruh terhadap prinsip-prinsip kegiatan belajar mengajar (Majid, 2016). Prinsip-prinsip tersebut diantaranya yang *pertama*, berpusat kepada anak didik. *Kedua*, belajar dengan melakukan. *Ketiga*, mengembangkan kemampuan sosial. *Keempat*, mengembangkan keingintahuan dan imjinasi. *Kelima*, mengembangkan kreativitas dan keterampilan memecahkan masalah.

Guru harus menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk melaksanakan proses pembelajaran yang aktif. Metode pembelajaran ini ditujukan untuk bimbingan belajar dan memungkinkan setiap individu siswa dapat belajar sesuai dengan bakat dan kemampuan masing-masing (Hamdani, 2011). Pendekatan metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *Student Centered Learning*.

*Student Centred Learning (SCL)* merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai peserta didik (subyek) yang aktif dan mandiri. Mahasiswa diharapkan menjadi seorang adult learner dan bertanggung jawab atas pembelajarannya. Metode pembelajaran *SCL* memiliki potensi untuk mendorong mahasiswa belajar lebih aktif dan mandiri. Metode

pembelajaran *SCL* mempunyai beberapa model yang dapat diterapkan sebagai pembelajaran yang aktif.

Macam-macam metode pembelajaran Student Center Learning (DIKTI, 2014) antara lain yaitu *Small Group Discussion, Simulasi, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Instruction, Project Based Learning, Problem Based Learning.*

Institusi pendidikan harus memiliki sistem pembelajaran yang menekankan pada proses dinamis yang didasarkan pada upaya meningkatkan pengetahuan. Pendidikan harus mendesain pembelajaran yang responsif dan berpusat pada siswa yang dapat membangun sikap sosial siswa dengan menerapkan komunikasi interpersonal dan keterlibatan kelompok di antara mereka (Slavin, 2016)

Siswa akan berinteraksi satu sama lain dan menerima *feedback* atas semua aktivitas yang dilakukan, mereka akan belajar berperilaku yang baik serta memahami apa yang harus dilakukan dalam kerja kelompok kooperatif. Pembelajaran kooperatif bukanlah gagasan baru dalam dunia pendidikan, tetapi metode sebelumnya telah digunakan namun hanya digunakan oleh beberapa guru untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti tugas-tugas atau laporan kelompok tertentu (Huda, 2015).

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pencapaian prestasi dan akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antarkelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah di bidang akademik, serta meningkatkan rasa

harga diri. Alasan lain pentingnya pembelajaran ini adalah tumbuhnya kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berfikir, menyelesaikan masalah dan mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan (Slavin, 2016).

#### (1) Pengertian *cooperative Learning*

Kata *cooperative* berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai sebuah tim. Pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain, dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan serta menyelesaikan tugas yang diberikan (Asmani, 2016).

Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan

pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih, (Slavin, 2016). Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda (Lie, 2010). Setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Lie (2010) menyatakan dalam bukunya "*Cooperative Learning*", bahwa model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang

membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan.

(2) Elemen-elemen dasar pembelajaran kooperatif

Ada beberapa elemen dasar yang membuat pembelajaran kooperatif lebih produktif dibandingkan dengan pembelajaran kompetitif dan individual. Elemen-elemen tersebut menurut Huda (2015) antara lain:

(a) *Interdependensi* positif

Ketergantungan positif ini bukan berarti siswa bergantung secara menyeluruh kepada siswa lain. Jika siswa mengandalkan teman lain tanpa dirinya memberi ataupun menjadi tempat bergantung bagi sesamanya, hal itu tidak bisa dinamakan

ketergantungan positif. *Cooperative Learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi siswa sekaligus mengasah kecerdasan interpersonal siswa dan menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan.

Perasaan saling membutuhkan inilah yang dinamakan *positif interdependence*. Saling ketergantungan tersebut dapat dicapai melalui ketergantungan tujuan, tugas, bahan atau sumber belajar, peran dan hadiah.

(b) Interaksi promotif

Interaksi kooperatif menuntut semua anggota dalam kelompok

belajar dapat saling tatap muka sehingga mereka dapat berdialog tidak hanya dengan guru tapi juga bersama dengan teman. Interaksi semacam itu memungkinkan anak-anak menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Hal ini diperlukan karena siswa sering merasa lebih mudah belajar dari sesamanya daripada dari guru.

(c) Akuntabilitas Individu

Akuntabilitas individual mengukur penguasaan bahan belajar tiap anggota kelompok, dan diberibalikan tentang prestasi belajar anggota-anggotanya sehingga mereka saling mengetahui rekan yang memerlukan bantuan. Berbeda dengan kelompok tradisional, akuntabilitas

individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering dikerjakan oleh sebagian anggota. Metode kooperatif menekankan peserta didik harus bertanggung jawab terhadap tugas yang diemban masing-masing anggota.

(d) Keterampilan *interpersonal*

Unsur ini menghendaki siswa untuk dibekali berbagai keterampilan sosial yakni kepemimpinan (*leadership*), membuat keputusan (*decision making*), membangun kepercayaan (*trust building*), kemampuan berkomunikasi dan ketrampilan manajemen konflik (*management conflict skill*) (Lie, 2010). Keterampilan sosial lain seperti tenggang rasa, sikap sopan kepada

teman, mengkritik ide, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi yang lain, mandiri, dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan (Huda, 2015).

(e) Pemrosesan kelompok

Proses ini terjadi ketika tiap anggota kelompok mengevaluasi sejauh mana mereka berinteraksi secara efektif untuk mencapai tujuan bersama. Kelompok perlu membahas perilaku anggota yang kooperatif dan tidak kooperatif serta membuat keputusan perilaku mana yang harus diubah atau dipertahankan.

Unsur-unsur di atas mendorong terciptanya siswa belajar dimana hasil pembelajaran diperoleh dari hasil kerjasama dengan orang lain berupa sharing individu, antar kelompok dan antar yang tahu dan belum tahu.

Isjoni (2009) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki prinsip-prinsip yang mencakup: 1. setiap anggota berperan dalam kelompok, 2. interaksi langsung siswa antara satu sama lain, 3. anggota kelompok bertanggung jawab atas belajar temannya, 4. guru mengembangkan keterampilan interpersonal kelompok, 5. guru membantu siswa berinteraksi dalam kelompok

Simpulan dari penjelasan di atas adalah prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif

meliputi: 1. tujuan belajar yang jelas, 2. saling ketergantungan positif antara siswa, 3. setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajar temannya, 4. tatap muka, 5. partisipasi dan komunikasi antar anggota kelompok, 6. evaluasi proses kelompok.

(3) Langkah-langkah pembelajaran kooperatif

Pelaksanaan setiap langkah pembelajaran perlu diperhatikan agar tercapai tujuan pembelajaran. Miftahul Huda (2015) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran kooperatif meliputi: (a) memilih berbagai metode/teknik dalam pembelajaran kooperatif, menata ruang kelas untuk pembelajaran kooperatif, (b) merangking siswa, menentukan jumlah kelompok, (c) membentuk kelompok,

membuat team building untuk setiap kelompok, (d) mempresentasikan materi pembelajaran, (e) membagi Lembar Kerja Siswa, (f) menugaskan siswa mengerjakan kuis individu, (g) menilai kuis siswa, (h) penghargaan pada kelompok, (i) Evaluasi perilaku anggota kelompok

Sanjaya (2014) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif memiliki langkah-langkah: (a) penjelasan pokok materi pembelajaran kepada siswa sebelum dimulai pembelajaran kelompok, (b) siswa belajar dalam kelompok-kelompok heterogen, (c) penilaian pembelajaran dilakukan kepada individu dan kelompok dengan menggunakan tes/kuis, (d) tim yang paling tinggi prestasinya diberikan pengakuan dan penghargaan kelompok.

Suprijono (2012) mengemukakan bahwa langkah pembelajaran kooperatif antara lain: (a) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk belajar, (b) mempresentasikan informasi secara verbal kepada siswa, (c) penjelasan cara pembentukan kelompok belajar siswa dan membantu transisi kelompok agar efisien, (d) membimbing kelompok belajar saat siswa mengerjakan tugas, (e) menguji penguasaan materi pembelajaran dan siswa mempresentasikan hasil kelompok, (f) memberikan penghargaan terhadap usaha dan prestasi secara perorangan dan kelompok.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa langkah model pembelajaran kooperatif antara lain: (a) tujuan dan

motivasi siswa, (b) penjelasan pokok materi, (c) membentuk kelompok belajar siswa yang heterogen, (d) membantu siswa belajar dalam kelompok, (e) penilaian belajar secara individu maupun kelompok, dan (f) pemberian penghargaan kelompok.

(4) Metode-metode pembelajaran kooperatif

Pengajar sebagai pelaksana pembelajaran perlu mengetahui jenis-jenis dalam model pembelajaran. Pengetahuan tersebut mampu mengarahkan dosen untuk menentukan pilihan dan menerapkan model yang tepat dalam pembelajaran.

Ada beberapa model cooperative learning menurut Huda (2015) yaitu : *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), *Teams-Games-Tournament* (TGT), *Group Investigation*, *Spontaneous*

*Group Discussionn (SGD), Numbered Head Together (NHT), Team Product (TP), dan Jigsaw.*

(5) Metode Pembelajaran Tipe *Jigsaw*

(a) Pengertian *Jigsaw*

Metode jigsaw adalah salah satu tipe pembelajaran aktif yang terdiri dari tim-tim belajar heterogen beranggotakan 4-5 orang (materi disajikan peserta didik dalam bentuk teks) dan setiap peserta didik bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain (Huda, 2015)

Materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa berupa teks dan setiap anggota bertanggung jawab

atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari. Teknik ini serupa dengan pertukaran antar kelompok, bedanya setiap siswa mengajarkan sesuatu. Metode ini merupakan alternatif menarik bila ada materi belajar yang bisa disegmentasikan. Tiap siswa mempelajari setiap bagian yang bila digabungkan akan membentuk pengetahuan yang padu (Slavin, 2016).

Lie (2010) mendefinisikan metode jigsaw sebagai penggabungan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Metode jigsaw sangat tepat digunakan pada berbagai mata pelajaran dengan tingkatan kelas yang berbeda. Siswa akan bekerja dengan

sesama anggota kelompok dalam situasi kerjasama, memiliki kesempatan mengolah informasi, dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Siswa diperhatikan dengan latar belakang pengalaman berbeda dan mengaktifkan siswa untuk belajar lebih bermakna.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode jigsaw adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok asal dan ahli terdiri dari 4-6 anggota untuk saling bekerjasama mempelajari sub topik dan bertanggung jawab mengajarkan kepada siswa lain demi meraih prestasi belajar. Metode ini mencakup dari kegiatan membaca, menulis, dan

mendengarkan dan berbicara yang dilakukan secara bersamaan dalam situasi saling ketergantungan antar anggota kelompok, dan siswa bertanggung jawab mempelajari dan mengajarkan materi demi mencapai belajar yang lebih bermakna.

(b) Langkah-Langkah Metode *Jigsaw*

Metode *jigsaw* menurut Lie (2010) memiliki langkah-langkah sebagai berikut : *pertama*, Guru membagi bahan pelajaran yang akan diberikan menjadi empat bagian; *kedua*, Guru memberikan pengenalan topik yang akan dibahas; *ketiga*, Siswa membentuk empat kelompok; *keempat*, Bahan belajar dibagikan ke seluruh siswa dalam kelompok, siswa

membaca/mendengarkan bagian setiap siswa; *kelima*, Siswa saling berbagi materi yang telah dipelajari; *keenam*, Guru membagikan materi yang belum terbaca kepada setiap siswa untuk membaca bagian tersebut; *ketujuh*, diakhiri diskusi topik.

Slavin (2016) mengemukakan langkah-langkah dalam metode jigsaw antara lain:

1. Persiapan mencakup:
  - a. Pemilihan materi yang sesuai untuk dipelajari siswa
  - b. Pembagian siswa dalam kelompok yang heterogen dengan 4-5 anggota
  - c. Pembagian siswa dalam kelompok ahli dengan

memberikan peran secara acak  
dalam setiap kelompok

- d. Pemberian skor awal pertama  
kepada siswa dengan mencatat  
skor tersebut dalam lembar skor  
kuis

## 2. Pelaksanaan kegiatan meliputi

- a. Siswa mendapatkan topik ahli  
dan membaca materi agar  
memahami informasi
- b. Siswa dengan keahlian yang  
sama berdiskusi di dalam  
kelompok ahli
- c. Kelompok ahli kembali ke dalam  
kelompok masing-masing untuk  
melaporkan/mengajarkan topik  
tertentu kepada anggota  
kelompoknya

- d. Siswa mengerjakan tes individual tentang semua topik yang telah dipelajari
- e. Rekognisi tim dengan menghitung skor dan memberikan penghargaan kelompok yang sukses

(c) Kelebihan Metode *Jigsaw*

Johnson & Johnson dalam Rusman (2011) menjelaskan metode *jigsaw* memiliki kelebihan dalam meningkatkan prestasi belajar, daya ingat, berpikir tingkat tinggi, memotivasi siswa, membentuk sikap positif siswa, saling berhubungan dengan siswa lain yang heterogen, meningkatkan harga diri, kerjasama,

dan meningkatkan kemampuan adaptasi sosial yang positif.

Keterlibatan guru dalam teknik pembelajaran *Jigsaw* semakin berkurang karena hanya berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memotivasi para siswa untuk belajar mandiri serta menumbuhkan rasa tanggung jawab pada diri mereka. Guru tidak lagi menjadi pusat kegiatan kelas, meskipun ia tetap mengendalikan aturan. Para siswa akan merasa senang berdiskusi dengan kelompok karena menjadi pusat kegiatan kelas (Asmani, 2016).

Teknik pembelajaran *Jigsaw* cocok untuk diterapkan pada semua kelas/tingkatan. Guru memerhatikan

latar belakang pengalaman para siswa dan membantu mereka mengaktifkannya agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Setiap siswa juga bisa bekerja dengan temannya dalam suasana gotong royong sehingga mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

c) Media Pembelajaran

(1) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai sebuah alat bantu yang membantu dalam penyampaian pesan atau materi kepada orang lain atau dalam konsep pendidikan adalah peserta didik (Utomo, 2015). Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan

instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima (Arsyad, 2015). Musfiqon, (2012), mengatakan media pembelajaran harus memenuhi tiga fungsi utama baik digunakan untuk perorangan atau kelompok, yaitu: memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi instruksi.

Schramm, widodo, Gerlach & Ely dalam Arsyad (2015) menyatakan media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan/informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran,

melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai rambatan atau jembatan ilmu dengan maksud agar ilmu tersampaikan kepada penerima pesan atau peserta didik. Media pendidikan bukan hanya perkataan melainkan benda yang mampu membuat ketertarikan siswa terhadap materi yang disajikan. Media dapat membangkitkan rangsangan kepada siswa untuk berusaha menguasai atau mempelajari suatu materi/pengetahuan, sikap dan keterampilan.

## (2) Fungsi Media Pembelajaran

Arsyad (2015) menyatakan fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut

mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik (2003) dalam Arsyad (2015) menyatakan hal lain tentang fungsi media pembelajaran bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Fungsi media pembelajaran lain menurut Gerlach dan Ely (1980) adalah: *Pertama*, media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki. *Kedua*, media dapat mengatasi batas ruang kelas, *Ketiga*, dapat memungkinkan

interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan. *Keempat*, media dapat menghasilkan keseragaman pengamat. *Kelima*, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar dan tepat. *Keenam*, media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik. *Ketujuh*, media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru. *Kedelapan*, media dapat mengontrol kecepatan belajar peserta. *Kesembilan*, media dapat memberikan pengalaman menyeluruh.

### (3) Jenis Media Pembelajaran

Arsyad (2015) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu : media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi *audio-visual*, media hasil teknologi yang

berdasarkan komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2015) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

- (a) Pilihan media tradisional terdiri dari
- pertama, visual* diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead, slides, filmstrips*.
  - Kedua, visual* yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan. *Ketiga, audio* yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel, cartridge*.
  - Keempat, penyajian multimedia* yaitu slide plus suara (tape). *Kelima, visual*

dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video. Keenam, media cetak yaitu buku teks, **modul**, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*). *Ketujuh*, permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan. *Kedelapan*, media realita yaitu model, spesimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

(b) Pilihan media teknologi mutakhir terdiri dari *pertama*, media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh. *Kedua*, media berbasis mikroprosesor yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, *compact (video) disc*.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih terbantu dan mudah belajar. Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi antara sumber dan penerima. Media pembelajaran atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang harus dipelajari oleh siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Depdiknas, 2006)

#### 5) Evaluasi pembelajaran

Evaluasi menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002) diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (tujuan kegiatan,

keputusan, unjuk kerja, proses, orang, dan yang lain) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Hamalik (2003) evaluasi merupakan aspek penting dalam proses belajar mengajar yang berguna untuk mengukur dan menilai seberapa jauh tujuan instruksional telah tercapai atau hingga mana mendapat kemajuan belajar siswa dan bagaimana tingkat keberhasilan sesuai tujuan instruksional tersebut.

Evaluasi pembelajaran berdasarkan uraian di atas merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu obyek/subyek yang ditetapkan berdasarkan kriteria tertentu untuk mengukur, menilai, dan mengetahui sejumlah mana tujuan pembelajaran dan tingkat keberhasilan belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran. Evaluasi merupakan kegiatan dari komponen pembelajaran yang

wajib dilaksanakan untuk mengukur tingkat kesuksesan belajar yang telah dilaksanakan.

## 2. Teori Pengembangan Modul

### a. Pengertian modul

Modul ialah bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu yang dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran yang terkecil dan dimungkinkan untuk dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu. Modul disusun agar peserta didik dapat menguasai dan memahami kompetensi yang diajarkan dalam kegiatan pembelajaran dengan sebaik-baiknya, bagi pengajar modul juga menjadi acuan dalam menyajikan dan memberikan materi selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Purwanto dkk, 2012).

Santyasa, (2009), menyatakan modul adalah suatu cara pengorganisasian materi pelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan. Modul disusun bertujuan agar peserta dapat menguasai kompetensi yang diajarkan dalam diklat atau kegiatan pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Bagi dosen, modul juga menjadi acuan dalam menyajikan dan memberikan materi selama perkuliahan atau kegiatan pembelajaran berlangsung.

Modul merupakan bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi/substansi belajar, dan evaluasi

pembelajaran yang akan diberikan pada peserta didik (Daryanto, 2013).

Modul merupakan suatu paket kurikulum yang disediakan untuk belajar sendiri, karena modul adalah suatu unit yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas (Daryanto & Aris, 2014). Modul juga dapat diartikan sebagai materi pelajaran yang disusun dan disajikan secara tertulis sedemikian rupa sehingga pembacanya diharapkan dapat menyerap sendiri materi tersebut (Daryanto, 2013).

b. Fungsi modul

Purwanto dkk (2012) menyatakan fungsi modul sebagai bahan belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik, sehingga dapat belajar lebih terarah dan sistematis.

Peserta didik diharapkan dapat menguasai kompetensi yang dituntut oleh kegiatan pembelajaran yang diikutinya.

Modul menurut Daryanto (2013) berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai kecepatan masing-masing. Modul juga diharapkan memberikan petunjuk belajar bagi peserta selama mengikuti perkuliahan (Santyasa, 2009).

c. Komponen-komponen modul

Modul terdiri dari beberapa komponen menurut Daryanto, (2013):

1) Pedoman guru

Pedoman ini berisi petunjuk-petunjuk guru agar pengajaran dapat diselenggarakan secara efisien. Pedoman ini juga memberi penjelasan tentang macam-macam yang harus dilakukan

guru, waktu yang disediakan untuk menyelesaikan modul itu, alat-alat pelajaran yang harus digunakan, dan petunjuk-petunjuk evaluasi

2) Lembar kegiatan siswa

Lembar ini memuat materi pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa dan materi juga disusun secara teratur langkah demi langkah sehingga siswa dapat mengikutinya dengan mudah. Lembar kegiatan ini mencantumkan pula kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan siswa

3) Lembar kerja

Lembar kerja ini menyertai lembar kegiatan siswa yang digunakan untuk menjawab atau mengerjakan soal-soal tugas yang harus dipecahkan.

4) Kunci lembaran kerja

Siswa dapat mengevaluasi sendiri hasil pekerjaannya dengan kunci lembar kerja ini, apabila siswa membuat kesalahan dalam pekerjaannya maka ia dapat meninjau kembali pekerjaannya.

5) Lembaran tes

Alat tes yang digunakan sebagai alat pengukur keberhasilan atau tercapai tidaknya tujuan yang telah dirumuskan.

6) Kunci lembar tes

Alat koreksi sendiri terhadap penilaian yang dilaksanakan, berisi jawaban yang benar untuk soal-soal yang ada dalam lembar penilaian.

d. Cara pengembangan modul

Modul menurut Purwanto dkk (2012) dapat dikembangkan dengan berbagai cara yaitu melalui adaptasi, kompilasi, dan menulis sendiri.

1) Modul Adaptasi

Bahan belajar yang dikembangkan atas dasar buku yang ada di pasaran. Pengajar mengidentifikasi buku-buku yang relevan dengan materi yang akan diajarkan sebelum pembelajaran berlangsung. Buku-buku yang ada dipilih salah satu sebagai bahan belajar. Buku tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan dilengkapi panduan belajar. Pengembangan panduan belajar bersifat melengkapi buku tersebut dengan semacam petunjuk untuk mempelajarinya.

Panduan belajar untuk melengkapi buku antara lain: 1) *Overview* dan rangkuman dari topik-topik yang wajib dipelajari oleh peserta didik, 2) Peta atau diagram yang menggambarkan keterkaitan topik-topik yang akan dipelajari peserta didik, 3) Rumusan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang

harus dikuasai peserta didik, 4) Daftar pustaka yang relevan, 5) Petunjuk bagi peserta didik mana topik yang harus dipelajari dan mana yang tidak perlu, 6) Penjelasan tambahan (tertulis atau lisan yang direkam) untuk menjelaskan topik-topik yang dianggap salah, bias, serta membingungkan peserta didik.

## 2) Modul Kompilasi

Bahan belajar yang dikembangkan atas dasar buku-buku yang ada di pasaran, artikel jurnal ilmiah, modul yang sudah ada sebelumnya. Kompilasi dilakukan dengan menggunakan Garis-Garis Besar Program Pembelajaran atau silabus yang disusun sebelumnya.

Kompilasi dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

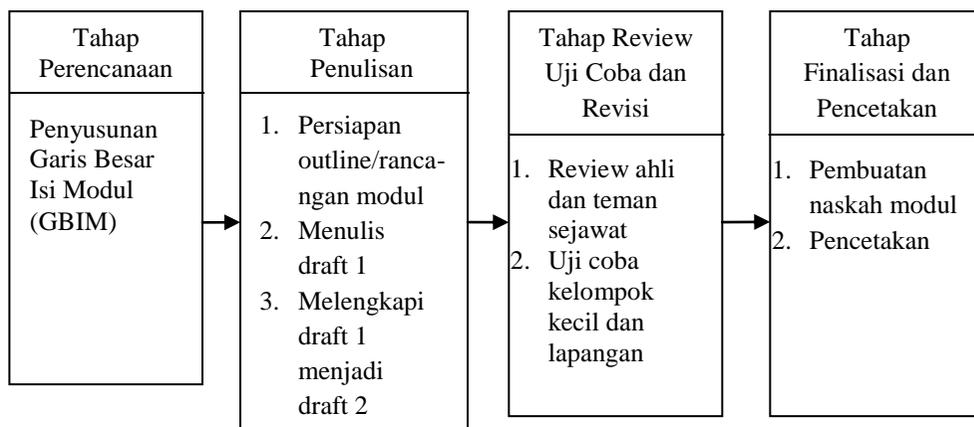
- a) Kumpulan seluruh buku, artikel jurnal ilmiah, modul dan sumber acuan lain yang digunakan seperti yang tercantum dalam daftar pustaka di GBPP.
- b) Tentukan bagian-bagian buku, artikel jurnal ilmiah, dan sumber acuan lain yang digunakan per Pokok Bahasan sesuai dengan GBPP
- c) Fotocopi seluruh bagian dari sumber yang digunakan per Pokok Bahasan sesuai dengan GBPP.
- d) Pilihlah hasil fotocopi tersebut berdasarkan Pokok Bahasan sesuai dengan GBPP
- e) Buatlah/tulislah halaman penyekat bahan untuk setiap Pokok Bahasan
- f) Bahan-bahan yang sudah dilengkapi dengan halaman penyekat untuk setiap Pokok Bahasan lalu dijilid.

### 3) Menulis

Menulis adalah cara pengembangan modul yang paling ideal. Ada beberapa syarat atau asumsi yang harus dipenuhi dalam penulisan modul, antara lain:

- a) Guru, dosen atau widiaswara adalah pakar bidang ilmu tertentu atau menguasai dengan baik dalam bidangnya
  - b) Guru, dosen atau widiaswara mempunyai kemampuan dalam menulis
  - c) Guru, dosen atau widiaswara mengerti kebutuhan peserta didik dalam ilmu atau mata ajar tersebut.
- e. Tahap-tahap pengembangan modul

Tahapan pengembangan modul menurut Purwanto (2012) adalah:



Gambar 2.1 Langkah-langkah pengembangan modul

### 1) Tahap Perencanaan

Setiap kegiatan umumnya dimulai dengan tahap perencanaan. Bila suatu lembaga atau institusi akan mengembangkan suatu modul, dalam tahap perencanaan biasanya melibatkan para ahli. Para ahli itu meliputi ahli materi yaitu orang yang menguasai suatu bidang ilmu atau materi ajar, ahli kurikulum atau pembelajaran yaitu orang yang memiliki pengetahuan dan pengalaman tentang metodologi pengajaran dan juga kurikulum, ahli media yaitu orang yang memahami tentang

karakteristik, keunggulan dan kelemahan berbagai media.

Tahap perencanaan ini sangat penting dalam proses pengembangan modul, agar bahan belajar yang kita kembangkan dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Selain itu bila dilakukan perencanaan dengan baik bahan belajar yang dihasilkan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan tingkat kedalaman materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan sasaran didik (Daryanto, 2013).

Peran ahli dan penulis ini berkumpul bersama untuk menyusun Garis-Garis Besar Isi Modul (GBIM) atau Garis-Garis Isi Pembelajaran/Pelatihan (GPPP) yang akan dijadikan pedoman dalam penyusunan modul. GBIM merupakan cetak biru (*blueprint*) bagi

modul yang akan ditulis dan biasanya dituangkan dalam suatu format matrik yang memuat berbagai aspek terutama menyangkut kompetensi, dan cakupan materi.

## 2) Tahap Penulisan

Tahap penulisan dilakukan setelah tahap perencanaan yang diharapkan dapat dihasilkan suatu rencana modul yang dituangkan dalam Garis-Garis Besar Isi Modul (GBIM). GBIM ini berisi tentang sasaran atau mahasiswa keperawatan, tujuan umum (Standar Kompetensi) dan tujuan khusus (Kompetensi Dasar), materi atau isi perkuliahan, media yang digunakan dan strategi penilaian. Sebagai penulis, sebaiknya menggunakan GBIM secara cermat, untuk kemudian melakukan langkah berikutnya yaitu: persiapan *outline*/rancangan dan penulisan.

Daryanto (2013) menyatakan langkah persiapan outline/rancangan yaitu *pertama*, dengan menentukan topik yang akan dimuat, setelah menganalisis GBIM tugas berikutnya adalah membuat catatan tentang topik-topik yang akan dimuat dalam bahan perkuliahan. Pilih dan menilai harus dilakukan pada topik-topik tersebut sehingga sesuai dengan keadaan mahasiswa. *Kedua*, mengatur urutan topik-topik sesuai dengan urutan tujuan pembelajaran. Langkah berikutnya adalah mengatur topik dalam urutan yang logis. Urutan diatur sedemikian rupa sehingga membantu mahasiswa dalam menyerap materi pelajaran.

### 3) Tahap *Review* Uji Coba dan Revisi

Daryanto (2013) menyatakan suatu modul yang telah disusun, sekalipun penyusunannya sudah menempuh langkah-langkah yang baik namun tetap diperlukan perbaikan baik yang menyangkut

isi maupun efektivitasnya melalui review dan uji coba.

a) *Review*

*Review* ahli adalah proses di mana seorang atau beberapa ahli melakukan review terhadap versi media pembelajaran kasar atau masih dalam rancangan, seperti yang masih berupa naskah untuk menentukan kelebihan dan kelemahannya. *Review* ahli biasanya dilakukan dalam tahap pertama pada proses evaluasi formatif dimana media pembelajaran tersebut masih dalam bentuk *draft* kasar, meskipun sebenarnya pengkajian dapat dilakukan pada setiap tahap proses evaluasi baik ketika materi pembelajaran masih kasar ataupun sudah diperbaiki. *Review* ahli dilakukan dimana seorang ahli diberikan suatu *draft* kasar, misal naskah untuk dikaji dan diberikan serangkaian

pertanyaan-pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya. Evaluator biasanya ikut bersamanya dan mencatat komentar-komentar ahli serta menanyakan hal-hal lainnya.

*Review* ahli ini mempunyai beberapa kelebihan. *Pertama* adalah *review* menghasilkan tipe informasi yang berbeda jika dibandingkan dengan informasi yang diperoleh dari evaluasi orang per-orang, kelompok kecil atau uji lapangan. *Kedua*, kadang-kadang orang ahli yang dibutuhkan telah ada dan dibayar dengan murah. Kelemahannya adalah *pertama*, *review* ahli tidak memberikan pandangan atau pendapat dari sudut pandang mahasiswa. *Kedua* adalah bahwa *review* ahli memerlukan biaya yang mahal jika orang ahli harus dibayar per jam atau didatangkan dari wilayah yang jauh.

Informasi apa saja yang penting digali dalam *review* ahli, jawabannya adalah tergantung dari media pembelajaran apa yang akan direview. Panduan informasi yang dapat digunakan diantaranya:

1. Informasi yang berkaitan dengan materi (*content*); kelengkapan, akurasi, kepentingan, kedalaman, dan lain-lain.
2. Informasi yang berkaitan dengan desain pembelajaran (*instructional design*); seperti kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian antara tujuan, materi, evaluasi/tes, ketepatan pemilihan media, kemenarikan bagi siswa, dan lain-lain.
3. Informasi yang berkaitan dengan implementasi (*implementation*); seperti kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan lingkungan belajar sebenarnya,

kompatibilitas dengan lingkungan atau media lain, dan lain-lain.

4. Informasi kualitas teknis (*technical quality*); seperti kualitas *audio*, gambar, video, animasi, *layout*, warna, *sound effect*, grafis dan lain-lain.
5. Siapa atau ahli apa saja yang kita pilih sebagai *reviewer*. Prakteknya pemilihan ahli akan sangat tergantung dari kebutuhan dan kondisi yang ada seperti kondisi waktu, biaya, dan tenaga.

Tessmer (1996) dalam Purwanto (2012) mengelompokkan beberapa ahli yang dapat kita pilih sebagai *reviewer* ke dalam beberapa kategori berikut: **Ahli materi** (*Subject Matter Expert*) adalah orang yang telah memperoleh pengetahuan penuh tentang topik pembelajaran. Dalam

konteks Pustekkom, ahli materi biasanya diambil dari Universitas, dosen yang mengampu disiplin ilmu terkait.

*Teaching/Training Expert* adalah dosen/guru/ widyaiswara yang dapat memberikan bukti ekstra apakah materi dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan telah sesuai dan dapat diimplementasikan. Mereka diminta untuk memberikan masukan tentang permasalahan yang mungkin dihadapi sebelum diberikan kepada mahasiswa. Mereka juga dapat mengevaluasi kemungkinan kemudahan implementasinya ketika pembelajaran tersebut digunakan oleh guru.

*Subject Sophisticates* merupakan mahasiswa pintar yang telah berhasil

menyelesaikan pembelajaran mirip atau sama dengan media pembelajaran yang sedang dikembangkan baik dari sisi materi maupun pendekatan. Subject sophisticates dapat memberikan pandangan atau masukan yang unik tentang kemenarikan, kemudahan penggunaan, kebersinambungan, dan bahkan dari sisi materi dan kualitas teknis.

**Ahli Desain Pembelajaran** (*Instructional Disain Expert*) diperlukan untuk mereview aspek-aspek yang terkait dengan rancangan pembelajaran, meliputi kememadaian analisis tugas, kejelasan dan kelengkapan tujuan pembelajaran, kesesuaian strategi dan media yang digunakan, dan lain-lain.

***Production Expert***; ahli produksi khusus untuk memberikan review ketika media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan teknologi yang tidak familiar bagi tim pengembang. Ahli ini mengetahui secara detail hal-hal yang berkaitan dengan aspek teknis dari media yang sedang dikembangkan. Contoh ahli produksi adalah produser video, sutradara, programmer, ahli animasi, perekayasa perangkat lunak, dan termasuk disini adalah ahli media (*media experts*).

**Ahli Lain** bisa meliputi editor, ahli hukum, ahli bahasa, administrator, orang tua, dan atau ahli manajemen pengetahuan (*knowledge management*) dan lain-lain.

b) Uji coba

Uji coba *draft* modul adalah kegiatan penggunaan modul pada peserta terbatas, untuk mengetahui keterlaksanaan dan manfaat modul dalam pembelajaran sebelum modul tersebut digunakan secara umum. Uji coba *draft* modul bertujuan untuk:

- (1) mengetahui kemampuan dan kemudahan peserta dalam memahami dan menggunakan modul;
- (2) mengetahui efisiensi waktu belajar dengan menggunakan modul; dan
- (3) mengetahui efektifitas modul dalam membantu peserta mempelajari dan menguasai materi pembelajaran.

Untuk melakukan uji coba *draft* modul dapat diikuti langkah-langkah sebagai berikut: pertama, siapkan dan gandakan *draft* modul yang akan diuji cobakan sebanyak peserta yang

akan diikutkan dalam uji coba. Kedua, susun instrumen pendukung uji coba. Ketiga, distribusikan *draft* modul dan instrumen pendukung uji coba kepada peserta uji coba. Keempat, informasikan kepada peserta uji coba tentang tujuan uji coba dan kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta uji coba. Kelima, kumpulkan kembali *draft* modul dan instrumen uji coba. Keenam, proses dan simpulkan hasil pengumpulan masukan yang dijangkau melalui instrumen uji coba.

Hasil uji coba memperoleh masukan sebagai bahan penyempurnaan *draft* modul yang diuji cobakan. Ada dua macam uji coba yaitu uji coba dalam kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil adalah uji coba yang dilakukan hanya kepada 2 - 4 peserta didik, sedangkan uji coba lapangan adalah uji

coba yang dilakukan kepada peserta dengan jumlah 20 – 30 peserta didik.

c) Revisi

Revisi atau perbaikan merupakan proses penyempurnaan modul setelah memperoleh masukan dari kegiatan uji coba dan validasi. Kegiatan revisi *draft* modul bertujuan untuk melakukan finalisasi atau penyempurnaan akhir yang komprehensif terhadap modul, sehingga modul siap diproduksi sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kegiatan sebelumnya, maka perbaikan modul harus mencakup aspek-aspek penting penyusunan modul di antaranya yaitu : pengorganisasian materi pembelajaran, penggunaan metode instruksional, penggunaan bahasa dan pengorganisasian tata tulis dan perwajahan.

d) Tahap Finalisasi dan Pencetakan

Modul telah *direview*, diuji coba dan direvisi maka langkah berikutnya adalah finalisasi dan pencetakan. Finalisasi berarti kita melihat kembali kebenaran text dan kelengkapan modul sebelum modul siap untuk dicetak.

## 2 Teori Hasil Belajar

Hakim (2005) belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Winkel, (1999) dalam Purwanto, 2014).

Purwanto (2014) menyatakan bahwa proses belajar dapat melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan

berfikir (*cognitive*), pada belajar afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan (*afective*), sedang belajar psikomotorik memberikan hasil belajar berupa keterampilan (*psychomotoric*). Perubahan-perubahan dalam aspek-aspek tersebut menjadi hasil dari proses belajar.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar. Woodworth menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan aktual yang diukur secara langsung. Hasil pengukuran belajar inilah yang akan mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai (Daryanto, 2014).

Hasil belajar menurut penjelasan di atas adalah perubahan perilaku mahasiswa akibat belajar. Perubahan

perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Domain hasil belajar menurut Purwanto (2014) adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Potensi perilaku untuk diubah, pengubahan perilaku dan hasil perubahan perilaku dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Skema perubahan perilaku

<b>INPUT</b>	<b>PROSES</b>	<b>HASIL</b>
Siswa :	Proses belajar	Siswa:
1. Kognitif	mengajar	1. Kognitif
2. Afektif		2. Afektif
3. Psikomotorik		3. Psikomotorik
Potensi perilaku yang dapat diubah	Usaha mengubah perilaku	Perilaku yang telah diubah:
		1. Efek pengajaran
		2. Efek pengiring

Setiap siswa mempunyai potensi untuk dididik. Potensi itu merupakan perilaku yang dapat diwujudkan menjadi kemampuan nyata. Potensi jiwa yang dapat diubah melalui pendidikan meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan atau pembelajaran adalah usaha mengubah potensi perilaku kejiwaan agar berwujud menjadi kemampuan. Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan (Purwanto, 2014).

Widoyoko (2016) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup aspek kompetensi pengetahuan, sikap dan psikomotor yang dilakukan secara berimbang sehingga siswa dapat mencapai standar yang telah ditetapkan. Hasil belajar disebut juga sebagai prestasi belajar terutama di bidang pendidikan yang merupakan hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi faktor

kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran (Hamdani, 2011).

Purwanto (2014) menyatakan hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran yaitu kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran dan hasil sampingan pengiring yaitu hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai. Hasil belajar tersebut dapat dipengaruhi beberapa faktor yang terdiri dari faktor dari dalam diri mahasiswa (internal) dan faktor luar (eksternal). Faktor internal meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Faktor jasmaniah meliputi kesehatan dan cacat tubuh, sedangkan faktor psikologis meliputi intelegensi, sikap, minat, bakat, dan motivasi (Hamdani, 2011).

Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa terdiri dari faktor keadaan keluarga,

keadaan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Faktor keadaan sekolah terdiri dari kurikulum yang dipakai, metode mengajar, keadaan gedung, serta materi yang diajarkan

a. Taksonomi hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognitif. Hasil belajar kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal. Kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif meliputi beberapa tingkat atau jenjang. Klasifikasi yang banyak digunakan adalah yang dibuat oleh Bloom (1981) dalam Purwanto (2014) membagi dan menyusun secara hierarkhis tingkat hasil belajar kognitif dalam enam tingkat yaitu hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

Kemampuan menghafal (*knowledge*) merupakan kemampuan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak digunakan untuk merespons suatu masalah. Kemampuan pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Kemampuan penerapan (*application*) adalah kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus dan digunakan untuk memecahkan masalah. Kemampuan analisis (*analysis*) adalah kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya ke dalam unsur-unsur. Kemampuan sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian ke dalam kesatuan. Kemampuan evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan membuat penilaian dan

mengambil keputusan dari hasil penilaiannya (Widoyoko, 2016).

Daryanto (2013) menyatakan penilaian kognitif menggunakan instrumen yang dirancang untuk mengukur dan menetapkan tingkat pencapaian kemampuan kognitif (sesuai kompetensi dasar). Soal dikembangkan sesuai dengan karakteristik aspek yang akan dinilai dan dapat menggunakan jenis-jenis tes tertulis yang dinilai cocok.

b. Taksonomi hasil belajar afektif

Daryanto (2013) menyatakan penilaian afektif dapat menggunakan instrumen yang dirancang untuk mengukur sikap kerja (sesuai kompetensi). Krathwohl (Winkel, 1996; Sudjana, 1990; Subino, 1987; Gronland dan Linn, 1990; Suciati, 2001) dalam Purwanto (2014) membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

Penerimaan (*receiving*) adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya, partisipasi atau respon (*responding*) adalah kesediaan memberikan respon dengan berpartisipasi, penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut, organisasi adalah kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku, internalisasi diri (*characterization*) adalah menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.

Ada 5 (lima) tipe karakteristik afektif yang penting menurut Majid (2015) yaitu:

- 1) Sikap

Sikap merupakan suatu kecenderungan untuk bertindak secara suka atau tidak suka terhadap suatu objek. Perubahan sikap dapat diamati dalam proses pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, keteguhan dan konsistensi terhadap sesuatu. Sikap juga dapat diarahkan dan dibentuk sehingga memunculkan sikap yang diinginkan.

Sikap belum merupakan tindakan/aktivitas, melainkan berupa kecenderungan (*tendency*) atau predisposisi tingkah laku. Objek sikap yang perlu dinilai dalam proses pembelajaran antara lain: sikap terhadap materi pelajaran, sikap terhadap guru/pengajar, sikap terhadap proses pembelajaran, dan sikap berkaitan dengan nilai atau norma yang berhubungan dengan suatu materi pelajaran (Widoyoko, 2016).

## 2) Minat

Getzel (1966) dalam Majid (2015) menyatakan minat sebagai suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas, pemahaman, dan keterampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian. Minat termasuk karakteristik afektif yang memiliki intensitas tinggi. Indikator minat antara lain : ketertarikan, adanya perasaan suka, adanya perhatian, dan kecenderungan untuk menindak lanjuti.

## 3) Konsep diri

Konsep diri adalah evaluasi yang dilakukan individu terhadap kemampuan dan kelemahan yang dimiliki. Konsep diri ini penting untuk menentukan jenjang karier peserta didik. Informasi konsep diri penting bagi sekolah

untuk memberikan motivasi belajar peserta didik dengan tepat.

#### 4) Nilai

Nilai menurut Rokeach (1968) dalam Majid (2015) merupakan suatu keyakinan tentang perbuatan, tindakan, atau perilaku yang dianggap baik dan yang dianggap buruk. Nilai itu sendiri merupakan suatu cara atau hasil akhir dari tindakan yang dinilai sebagai sesuatu yang diinginkan atau tidak diinginkan pada situasi tertentu. Nilai dapat berupa sesuatu seperti sikap dan perilaku.

#### 5) Moral

Moral berkaitan dengan perasaan salah atau benar terhadap kebahagiaan orang lain atau perasaan terhadap tindakan yang dilakukan diri sendiri. Moral berkaitan pula dengan prinsip, nilai dan keyakinan seseorang.

Ranah afektif lain yang penting adalah 1) jujur, perilaku dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, 2) disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan, 3) tanggung jawab, merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan, dan 4) santun, merupakan sikap baik dalam pergaulan baik dalam berbahasa maupun bertingkah laku (Widoyoko, 2016)

Penilaian kompetensi sikap dalam pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan untuk mengukur sikap peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran. Kegunaan utama penilaian sikap sebagai bagian dari pembelajaran adalah refleksi pemahaman dan kemajuan sikap peserta didik secara individual (Majid, 2015).

Widoyoko (2016) menyatakan penilaian sikap dapat dilakukan dengan berbagai cara atau teknik antara lain observasi, penilaian diri (*self assessment*), penilaian antar teman (*peer assessment*), dan jurnal.

Penilaian hasil belajar ranah afektif pada penelitian ini dinilai dengan menggunakan *peer assessment*, dengan menilai siswa pada aspek karakteristik sikap dan nilai karena pada karakteristik sikap dan nilai dapat dinilai oleh orang lain. Aspek karakteristik sikap, penilaian yang dilakukan berupa aspek percaya diri, kerjasama tim, rasa ingin tau, komunikasi, dan partisipasi siswa. Aspek karakteristik nilai, penilaian yang dilakukan berupa aspek kedisiplinan, tanggung jawab, kesopanan, dan kejujuran siswa. Pemilihan karakteristik sikap dan

nilai pada penelitian ini dikarenakan sesuai dengan karakteristik model pembelajaran kooperatif.

Penilaian antar teman (*peer assessment*) merupakan teknik penilaian dengan cara meminta siswa untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan temannya dalam berbagai hal (Widoyoko, 2016). Penilaian antarpeserta didik merupakan teknik penilaian dengan meminta peserta didik untuk saling menilai temannya terkait dengan pencapaian kompetensi, sikap dan perilaku keseharian. Penilaian ini juga dapat dilakukan pada saat pembelajaran berkelompok, tujuannya untuk menggali informasi kompetensi anggota kelompok dan untuk mengambil keputusan tentang pencapaian hasil belajar secara akurat dan adil (Majid, 2015)

Keterlibatan siswa dalam proses penilaian antar teman mempunyai kelebihan antara lain

mengembangkan kemampuan siswa untuk bekerja sama, bersikap kritis terhadap hasil kerja siswa lain, mengembangkan kemampuan siswa menerima kritik dan umpan balik sari siswa lain atas hasil kerjanya, memberikan gambaran kepada siswa mengenai kriteria apa saja yang digunakan untuk menilai hasil belajarnya, dan membangun personaliti dan sifat sosial siswa (Widoyoko, 2016).

c. Taksonomi hasil belajar psikomotorik

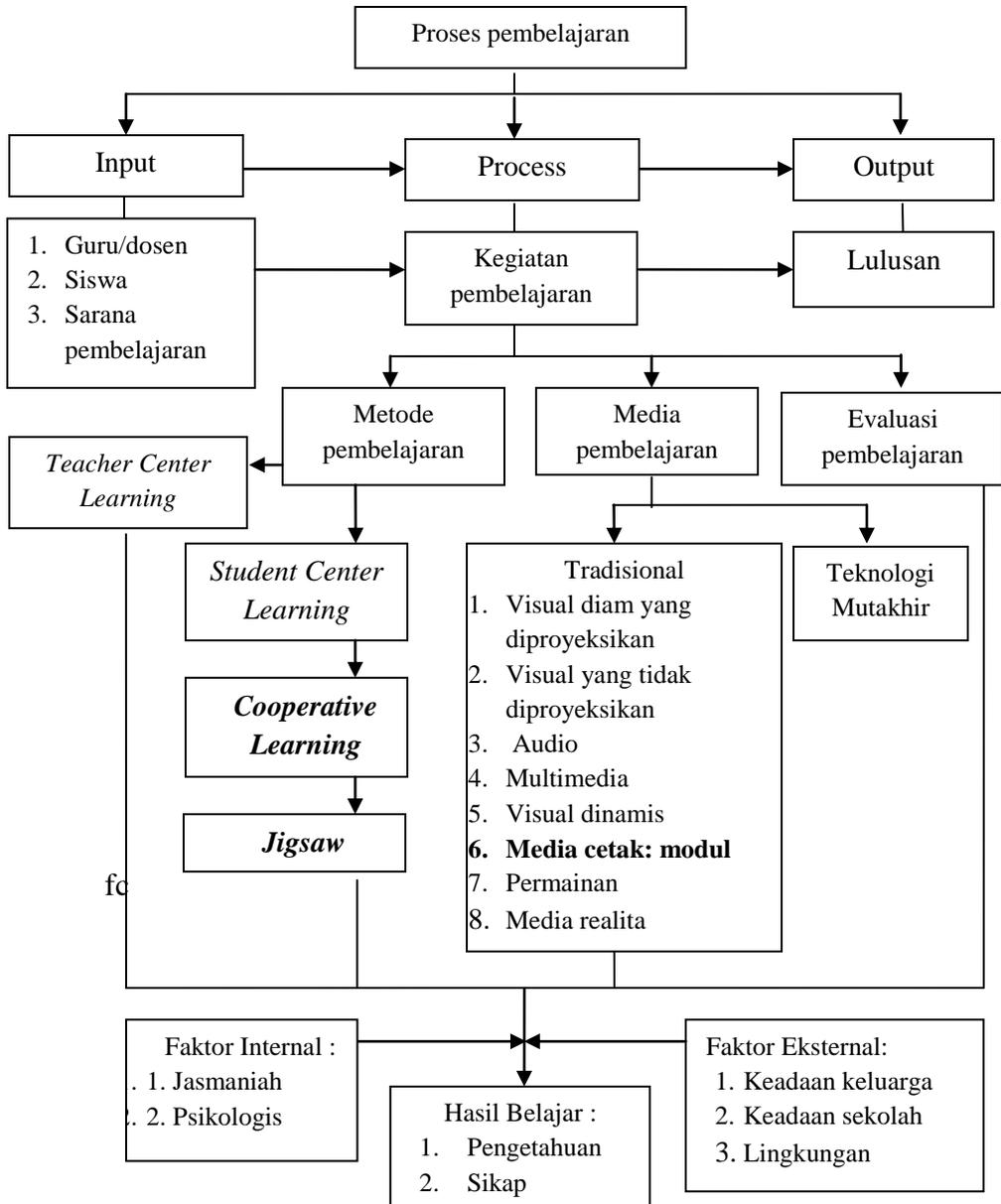
Hasil belajar psikomotorik menurut Harrow (1990) dalam Purwanto (2014) diklasifikasikan menjadi enam yaitu gerakan refleks, gerakan fundamental dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisis, gerakan keterampilan, dan komunikasi tanpa kata. Taksonomi hasil belajar psikomotorik yang paling banyak digunakan dari Simpson (Winkel, 1996; Gronlund dan Linn,

1990) dalam Purwanto (2014) mengklasifikasikannya menjadi enam yaitu persepsi kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

Persepsi (*perception*) adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain. Kesiapan (*set*) adalah kemampuann menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan. Gerakan terbimbing (*guided response*) adalah kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan. Gerakan terbiasa (*mechanism*) adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh, kemampuan dicapai karena latihan berulang-ulang. Gerakan kompleks (*adaptation*) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan, dan irama yang tepat. Kreativitas (*origination*) adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada

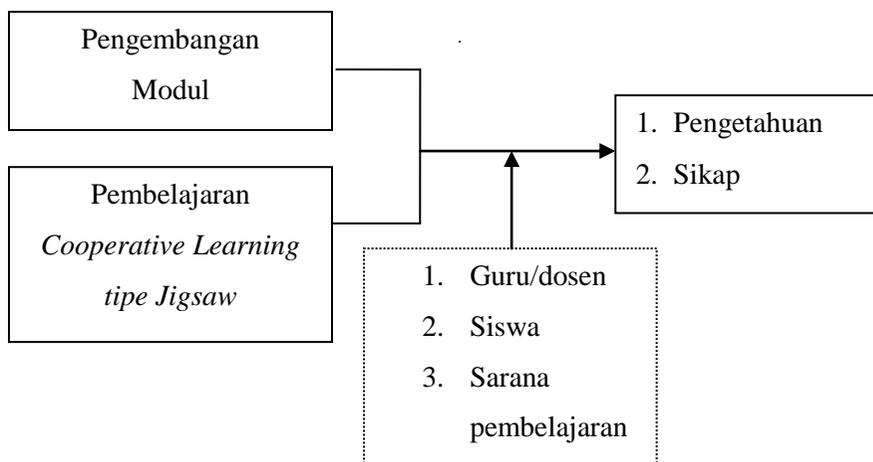
sebelumnya atau mengkombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal.

## B. Kerangka Teori



Gambar 2.2 Kerangka Teori Penelitian (Arsyad, 2015)

### C. Kerangka konsep



Gambar 2.3 Kerangka Konsep Penelitian

### D. Hipotesis

Terdapat pengaruh pengembangan modul pembelajaran *Cooperative Learning tipe Jigsaw* mata kuliah keperawatan anak terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap mahasiswa Akademi Keperawatan Bunda Delima Bandar Lampung.