

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### ***A. Cooperative Learning***

##### ***1. Cooperative Learning***

Menurut Johnson (2010), pembelajaran kooperatif:

“Merupakan proses belajar mengajar yang melibatkan penggunaan kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan siswa untuk bekerja bersama-sama didalamnya guna memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran satu sama lain. Pembelajaran cooperative menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Melalui belajar secara kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling berinteraksi dengan teman-temannya.”

Pengertian lain tentang metode pembelajaran kooperatif yaitu kegiatan belajar mengajar yang menekankan pada pola belajar berkelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih yang saling ketergantungan positif sehingga tercapai proses dan hasil belajar yang produktif (Slavin, 2014; Huriah, 2018).

Pembelajaran kooperatif adalah praktek pembelajaran dewasa yang menyediakan siswa dengan

kognitif, afektif dan psikomotorik ketika mereka mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan yang lain untuk mencapai tujuan khusus (Devi, Musthafa & Gustine, 2015; Gillies & Boyle, 2010).

Dari beberapa pendapat *expert* di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran secara kooperatif yaitu suatu pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan membentuk tim kecil sehingga siswa dapat meningkatkan kerja bersama yang positif agar tercapai tujuan belajar yang maksimal.

## 2. Langkah-Langkah Metode *Cooperative Learning*

Menurut Arends, (2008) ada enam tahapan utama pembelajaran *cooperative learning*, yang dimulai dengan pendidik menyampaikan *learning objective* dan memotivasi peserta didik untuk belajar sampai dengan mengevaluasi tentang sejauh mana penguasaan terhadap apa yang telah mereka pelajari serta memberi apresiasi terhadap upaya yang telah dilakukan oleh individu maupun kelompok.

Sedangkan berdasarkan Huda, (2015) langkah-langkah *cooperative learning* sebagai berikut:

- a. Memilih teknik, metode, dan struktur *cooperative learning*

Pendidik menyesuaikan tema atau topik yang dapat dilakukan dengan metode pembelajaran kooperatif.

- b. Menata ruang kelas sesuai kebutuhan

Pada pembelajaran kooperatif maka tata ruang pembelajaran berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang sering digunakan yaitu dimana guru berada di depan dan semua siswa menghadap kepada pemateri yang ada di depan mereka. Tata ruang pembelajaran kooperatif tergantung pada jumlah siswa, ukuran kelas, dan pengalaman pendidik dan pengalaman siswa dalam pembelajaran kooperatif sebelumnya.

- c. Merangking siswa

Untuk mengelompokkan siswa menjadi kelompok yang heterogen maka dibutuhkan terlebih dahulu memberi

peringkat atau ranking pada setiap siswa. Tujuannya adalah untuk membedakan perlakuan kepada siswa menurut kemampuan akademik masing-masing dan memprioritaskan mana siswa yang membutuhkan perhatian khusus.

d. Menentukan jumlah kelompok

Pembelajaran kooperatif terdiri dari 4 siswa untuk setiap kelompoknya. Jumlah yang ideal bergantung pada keinginan dan kebutuhan pengajar serta banyak sedikitnya tugas yang akan diberikan kepada siswa.

e. Membentuk kelompok

Dalam membentuk kelompok pembelajaran kooperatif dengan menyesuaikan jumlah siswa yang ada dan sebaiknya seimbang dan terdiri dari siswa dengan karakteristik yang herterogen.

f. Membangun *team building* untuk masing-masing kelompok

Setiap kelompok dapat memperagakan aktivitas team building. Aktivitas ini bertujuan untuk membangun rasa kebersamaan yang kuat antar anggota tim.

g. Mempresentasikan materi pembelajaran

Pendidik membagikan materi pembelajaran dengan presentasi di depan kelas yang menggunakan instruksi langsung/ceramah dan juga bisa menggunakan teknik audiovisual. Komponen yang perlu dijelaskan pada presentasi kelas mencakup, pokok pembahasan, pengetahuan dasar, standar kompetensi, kompetensi dasar, tugas dan penilaian, alat yang digunakan serta teknik atau prosedur.

h. Membagikan lembar kerja siswa

Pengajar juga harus mempersiapkan lembar kerja siswa serta membagikannya ke peserta didik, lembar kerja tersebut berisi tentang lembar kegiatan serta soal-soal diskusi.

i. Menugaskan siswa mengerjakan kuis sendiri

Penugasan siswa untuk mengerjakan kuis dilakukan setelah presentasi kelas dan diskusi kelompok selesai. Masingmasing anggota kelompok diberikan soal kuis dan tidak boleh saling membantu.

j. Memberikan penilaian pada setiap siswa

Proses peniliain dilakukan dengan memberikan skor yang terdiri dari skor dasar dan skor kemajuan. Adapun skor dasar adalah skor yang diperoleh dari nilai rata-rata siswa sebelum melakukan pembelajaran kooperatif.

k. Memberikan penghargaan kepada kelompok

Pada tahap ini akan dipilih kelompok mana yang mendapatkan skor kemajuan paling tinggi akan diberikan *reward* yang berupa pemberian sertifikat atau informasi terkait skor mereka yang tertinggi ditempel di papan pengumuman kampus atau diterbitkan pada majalah kampus.

1. Memberikan evaluasi terhadap perilaku masing-masing anggota kelompok

Evaluasi merupakan tahapan terakhir *cooperative learning* dengan mengajak para siswa untuk refleksi diri terhadap apa yang sudah mereka lakukan dan pelajari.

## **B. Jigsaw**

1. Definisi

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

Elliot Aronson dengan teman-teman di Universitas Texas dan Universitas John Hopkins telah

mengembangkan metode jigsaw pada tahun 1978. Jigsaw adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang paling fleksibel dengan mengelompokkan mahasiswa menjadi kelompok heterogen yang terdiri dari 4-6 orang. Proses pembelajaran yang berlangsung yaitu masing-masing anggota kelompok berkontribusi dalam *sharing* informasi, pengalaman, gagasan, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang mereka miliki dengan tujuan meningkatkan pemahaman semua anggota (Slavin, 2014).

## 2. Dasar Metode Jigsaw

Dasar Metode jigsaw berdasarkan agama Islam tecantum dalam Q.S. Al-Maidah ayat 2 dimana ayat tersebut menganjurkan untuk melakukan pembelajaran dengan tim dan saling bekerja sama. Adapun Q.S Al Maidah ayat 2 berbunyi sebagai berikut:.

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran”.(QS. Al-Maidah: 2).



Dari ayat di atas maka dapat diketahui bahwa prinsip kerjasama dan saling membantu dalam kebaikan juga sangat dianjurkan oleh agama (Islam).

Menurut Lie, Anita (2010) Metode jigsaw memiliki unsur-unsur yang saling terkait, antara lain:

a. Ketergantungan yang positif (*positive interdependent*)

Guru Johnson di universitas Minnesota, Shlomo Sharan di Universitas Tel Aviv, dan Robert E. Slavin di John Hopkins, telah menjadi peneliti sekaligus praktisi yang mengembangkan *Cooperative Learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi siswa sekaligus mengasah kecerdasan interpersonal siswa, harus 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. Akuntabilitas individual (*individual accountability*)

Model jigsaw menuntut adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan bahan belajar tiap anggota kelompok, dan diberi balikan 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. Dalam model jigsaw, peserta didik harus bertanggungjawab terhadap tugas yang diemban masing-masing anggota.

c. Tatap muka (*face to face interaction*)

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 tatap muka dapat menjadikan siswa menjadi sumber belajar bagi teman sebayanya. Pembelajaran dengan teman sebaya biasanya dirasa lebih mudah dipahami.

d. Keterampilan sosial (*Social Skill*)

Siswa hendaknya diberikan keterampilan social seperti *leadership, decision making, trust building, communication, conflict management*, tenggang rasa, sopan santun, belajar menyampaikan ide atau kritik, mandiri dan tidak mendominasi dalam kelompok.

e. Proses Kelompok (*Group Processing*)

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.

3. Langkah-Langkah Metode Jigsaw

Aronson, (2008) mendasarkan pada teori dan praktik pendekatan Jigsaw pada penelitian psikologi sosial, timbal balik minat, upaya terkoordinasi, kepercayaan, dan bantuan di antara anggota kelompok.

Langkah-langkah jigsaw sebagai berikut ini:

- a. Bagi siswa menjadi 5 atau 6 orang kelompok jigsaw. Itu kelompok harus beragam dalam hal jenis kelamin, etnis, ras, dan kemampuan.
- b. Tunjuk satu siswa dari setiap kelompok sebagai pemimpin. Siswa yang ditunjuk harus menjadi siswa paling matang atau memiliki kemampuan dalam grup.
- c. Bagilah materi menjadi 5-6 segmen yang sesuai ke jumlah grup.
- d. Tugasi setiap siswa untuk belajar satu segmen, pastikan siswa hanya memiliki akses langsung ke segmen mereka sendiri.
- e. Beri siswa waktu untuk membaca segmen mereka setidaknya dua kali dan menjadi terbiasa dengannya. Tidak perlu mereka untuk menghafalnya.
- f. Bentuk "kelompok ahli" sementara dengan memiliki satu siswa dari setiap kelompok jigsaw bergabung dengan siswa lain yang ditugaskan segmen yang sama. Beri siswa dalam kelompok ahli ini waktu untuk membahas poin utama dari segmen mereka dan untuk

berlatih presentasi yang akan mereka buat untuk jigsaw mereka kelompok.

- g. Bagi siswa kembali ke dalam kelompok jigsaw mereka.
- h. Minta setiap siswa untuk mempresentasikan segmennya kepada kelompok. Dorong orang lain dalam kelompok untuk bertanya untuk klarifikasi.
- i. Tiap kelompok diminta untuk mengamati proses. Jika ada grup mengalami masalah (mis., anggota mendominasi atau mengganggu), lakukan intervensi yang sesuai.
- j. Berikan kuis di akhir sesi pada materi yang dipelajari.

Menurut Aronson & Patnoe, (2011), pembelajaran kooperatif model jigsaw memiliki langkah-langkah sebagai berikut :

Tabel. 2.1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw

Tahap	Aktifitas Pendidik dan Peserta Didik
Tahap 1	Pendidik membuka kegiatan pembelajaran dan memberikan penjelasan secara singkat tentang materi yang akan dipelajari dan membagi materi tersebut menjadi subsub materi.
Tahap 2	Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok jigsaw (kelompok asal) yang terdiri dari

Tahap	Aktifitas Pendidik dan Peserta Didik
	5-6 orang tiap kelompok dengan kemampuan akademik, ras, jenis kelamin yang berbeda.
Tahap 3	Pendidik menunjuk satu peserta didik yang paling matang untuk setiap kelompok sebagai pemimpin.
Tahap 4	Pendidik membagikan kepada setiap peserta didik dalam kelompok sub-sub materi pelajaran yang berbeda.
Tahap 5	Tiap peserta didik dalam kelompok mempelajari bagian materi masing-masing yang ditugaskan sampai mengerti atau memahami.
Tahap 6	Pendidik membentuk kelompok ahli yaitu merupakan peserta didik dengan sub materi yang sama berkumpul dan membentuk kelompok baru, untuk mendiskusikan sub materi mereka, pendidik mendampingi dan memberikan arahan tiap kelompok tersebut.
Tahap 7	Setelah selesai diskusi, tiap anggota kelompok ahli kembali ke kelompok jigsaw/kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu kelompok mereka tentang sub materi yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh.
Tahap 8	Pendidik meminta setiap peserta didik untuk menyajikan/mewakili setiap sub materi dikelompok mereka.
Tahap 9	Tiap kelompok diminta untuk mengamati proses, jika ada kelompok yang mengalami kesulitan, mengganggu atau mendominasi, pemimpin kelompok diharapkan segera membuat intervensi atau mengambil alih.
Tahap 10	Pendidik memberikan evaluasi dan menutup pembelajaran, evaluasi berupa tes tulis (MCQ)/kuis

#### 4. Manfaat Metode Jigsaw

Lie, (2008) menyatakan dalam model kooperatif jigsaw 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. Banyak riset telah dilakukan berkaitan dengan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Riset-riset tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang terlibat didalam pembelajaran model kooperatif model jigsaw ini memperoleh prestasi lebih baik, mempunyai sikap yang lebih positif terhadap pembelajaran, dan saling menghargai perbedaan dan pendapat orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian Johnson & Stanne (2000), menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki berbagai efek yang positif terhadap perkembangan anak. Efek positif tersebut antara lain : (1) meningkatkan daya ingat (2) meningkatkan hasil belajar siswa (3) mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu), (4) meningkatkan hubungan antar

manusia yang heterogen, (5) meningkatkan sikap peserta didik yang positif terhadap sekolah, (6) meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap guru, (7) meningkatkan harga diri peserta didik, (9) meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif, dan (10) meningkatkan ketrampilan hidup bergotong-royong.

#### 5. Kelebihan dan Kelemahan Metode Jigsaw

Metode pembelajaran tipe jigsaw adalah pendekatan yang efektif untuk mengembangkan ketergantungan dan kerja sama. Namun, ada beberapa kerugian dari model ini yang mempengaruhi partisipasi peserta didik dalam kerja kelompok dengan cara yang negatif. Ketika siswa percaya bahwa upaya individu mereka tidak terkait dengan kinerja grup mereka, beberapa prosedur grup negatif seperti penghindaran sosial dapat terjadi. Untuk menggunakan metode pengajaran ini secara efektif, beberapa keterbatasan teknik perlu dipertimbangkan. Ketika tugas-tugas kooperatif yang diberikan kepada anggota kelompok tidak cukup



menantang untuk membutuhkan usaha bersama, anggota kelompok dapat melihat kontribusi individu mereka sebagai sesuatu tidak perlu.

Selain itu, jika kerja koperasi tidak terdiri dari tugas yang cukup untuk setiap anggota kelompok untuk berkontribusi, siswa cenderung pada penghindaran sosial. Ketidakstabilan ini memberikan ketidaknyamanan kepada anggota kelompok yang harus melakukan sebagian besar pekerjaan. Juga, penting untuk konten utama yang dipilih untuk kerja kelompok dibagi menjadi subkategori untuk tanggung jawab yang sama dari anggota kelompok (Karacop & Diken, 2017).

Kelebihan metode pembelajaran kooperatif jigsaw antara lain:

- a. Meningkatkan harga diri

Hal ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Megahed & Mohammad, (2014) yang menunjukkan bahwa metode *cooperative learning*

adalah sebuah model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan *self esteem*.

b. Menumbuhkan kepercayaan diri (*self-efficacy*)

Penelitian yang telah dilakukan oleh Rachmah, (2017) menunjukkan bahwa ada perbedaan efikasi diri dan motivasi siswa untuk belajar sebelum dan sesudah menjalani intervensi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran jigsaw memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *self-efficacy* dan motivasi untuk belajar. Penelitian lain yang mendukung bahwa pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw mempengaruhi pencapaian akademik siswa di Universitas Nigeria (Mari dan Gumel, 2014),

c. Meningkatkan kinerja siswa

Hasil dalam penelitian Azmin, (2015) mengungkapkan ada perbedaan yang signifikan secara statistik dalam kinerja siswa setelahnya pelajaran pembelajaran kooperatif berbasis Jigsaw,

menunjukkan bahwa metode ini telah meningkatkan kinerja siswa dan mungkin bisa mengarah pada hasil belajar yang lebih baik.

d. Meningkatkan prestasi Akademik

Penggunaan metode jigsaw menyebabkan siswa memiliki tanggung jawab untuk menguasai bagiannya agar pada akhirnya memperoleh pemahaman yang komprehensif dalam kelompok, sehingga mampu menstimulasi peningkatan prestasi akademik (Aronson, 2008).

### C. Konsep *Mind Mapping*

#### 1. Definisi

Konsep *Mind mapping* asal mulanya diperkenalkan oleh Tony Buzan tahun 1970-an. *Mind map* dalam bahasa Indonesia berarti peta pikiran (dari kata *mind*= pikiran dan *map*= peta). Pemetaan pikiran yaitu suatu teknik pencatatan dengan pola “pemetaan” pikiran yang dapat menumbuhkan kreativitas, efektif dan efisien..

*Mind map* ini didasarkan pada anatomi otak manusia yang memiliki satu juta sel-sel otak dengan beberapa bagian yang terdiri dari bagian inti dan bagian yang bercabang-cabang ke segala arah, sehingga *mind map* tampak seperti pohon yang bercabang-cabang ke sekelilingnya. Pemetaan pikiran prinsipnya adalah penggabungan kerja otak kiri maupun kanan sehingga dapat membantu mengoptimalkan potensi otak. Metode ini membantu proses pemasukan informasi kedalam otak pengambilan informasi dari dalam otak. *Mind mapping* dapat membangun potensi otak dengan adanya kata kunci yang berbentuk grafis yang merupakan hasil pemikiran otak sehingga menjadi metode terbaik dalam proses berfikir otak (Buzan, 2009; Buzan, 2012).

Pemetaan pikiran berawal dari teori pancaran berpikir, atau otak penuh secara aktif memikirkan asosiasi didorong dari konsep sentral. Menciptakan ide - ide baru dan pemecahan masalah muncul ketika pikiran diizinkan untuk berpikir secara bebas. Teknik *mind mapping* adalah

ilustrasi grafis menggunakan kata-kata, gambar, warna, dan cabang yang memanjang dari ide sentral menggambarkan detail dan asosiasi yang lebih baik dalam nonlinier format. Ini menekankan penggunaan diagram dan gambar untuk meningkatkan daya ingat dan pengetahuan. Metode ini terbukti meningkatkan data ingat siswa sebanyak 78% (Buzan, 2012).

Strategi ini mudah bagi siswa pemula untuk diterapkan dan mendorong ekspresi diri dan eksplorasi suatu konsep oleh siswa. Pemetaan pikiran memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan yang ada saat informasi baru disajikan yang memungkinkan pembelajaran bermakna terjadi (Buzan, 2012; Davies, 2010; Spencer, Anderson, & Ellis, 2013). Pemetaan pikiran telah ditemukan sebagai strategi yang efektif untuk siswa dewasa atau mahasiswa (Davies, 2010; Noonan, 2012).

Menurut Buzan, (2012) perbedaan antara tulisan biasa dan mind mapping sebagai berikut:

Tabel 2.2 Perbedaan tulisan Biasa dan *Mind Map*

Tulisan Biasa	<i>Mind Map</i>
Berupa tulisan-tulisan biasa	Mind map bias berupa tulisan, gambar dan simbol
Menggunakan hanya satu warna	Memiliki warna yang beragam
Pada saat mereview ulang memerlukan waktu yang cukup lama	Pada saat mereiew ulang waktunya singkat
Proses belajar membutuhkan waktu yang lama	Proses belajar membutuhkan waktu yang lebih cepat dan efektif.
Memiliki sifat statis	Siswa menjadi lebih kreatif

*Mind mapping* merupakan sebuah metode yang menggunakan kata kunci, symbol-simbol dan gambar-gambar seperti pohon yang akan bercabang-cabang dan merupakan suatu teknik untuk menyalurkan ide ataupun gagasan yang saling berkaitan dimana ada sebuah topik utama yang diletakkan di tengah kemudian bercabang menjadi sub-sub topik sehingga tehnik sering disebut *radian thinking*. *Mind mapping* ini akan disesuaikan dengan kerja otak yaitu adanya struktur dari pusat yang memancar ke sekelilingnya, memiliki garis lengkung, menggunakan symbol, tulisan, gambar, dan menggunakan warna yang bervariasi, menjadi satu rangkaian yang alami. Dengan menggunakan teknik ini informasi-informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram

warna-warni, sangat teratur dan mudah untuk diingat (Buzan, 2013).

## 2. Kelebihan

Keuntungan dari pemetaan pikiran termasuk bebas dari struktur tidak terkendali, generasi yang tidak terbatas ide, dan kreativitas dorongan *Brainstorming* (Davies, 2010). Keuntungan menggunakan peta pikiran dalam pendidikan keperawatan adalah memungkinkan mahasiswa memperoleh manfaat dengan gaya belajarnya yang beragam (D'Antoni et al., 2010). Peta pikiran memiliki potensi untuk menarik semua jenis pelajar dari visual dan kinestetik untuk berprestasi tinggi. Buzan (2010) menunjukkan bahwa untuk pelajar visual dan kinestetik peta pikiran membuat mereka lebih mudah bagi untuk mengekspresikan ide-ide mereka dalam sebuah garis nonlinear, warna-warni, dan gambar. Penggabungan peta pikiran dalam penilaian tidak bergantung pada tingkat bahasa siswa dan karena itu dapat memberikan penilaian yang lebih akurat. Hal ini sejalan dengan

penelitian (Noonan, 2013) menunjukkan bahwa peta pikiran memfasilitasi mahasiswa untuk memahami, mempertahankan informasi dan mengintegrasikan berpikir kritis serta keterampilan pemecahan masalah.

Berikut ini adalah unsur-unsur yang penting dalam penggunaan teknik mind map menurut Buzan, (2012):

- a. Setiap mind-map memiliki gambar pusat sebagai lokasi awal yang berisi tema atau ide utama. Titik sentral dalam mind map yang biasa digunakan gambar karena gambar dapat membantu otak untuk menghasilkan ide dengan mudah.
- b. Ide-ide mind-map dibuat dari topik atau gambar pusat sebagai cabang dengan subtopik yang terhubung satu sama lain. Ukuran cabang berbeda dan kata-kata penghubung digunakan untuk mendukung.
- c. Struktur terakhir dari mind-map menjadi hierarki ide-ide terkait. Kesadaran seseorang menganalisis caranya semuanya terhubung satu sama lain. Dan



ketika itu dilakukan, pikiran menciptakan gambar untuk melambangkan struktur

- d. Setiap cabang memiliki kata kunci atau gambar berwarna-warni yang saling terhubung. Penggunaan warna penting dalam membuat peta pikiran. Secara khusus, banyak peta pikiran menggunakan satu warna untuk masing-masingnya topik utama untuk membantu dalam organisasi. Setiap cabang menggunakan satu kata kunci, bukan frasa atau kalimat hubungan dengan topik utama.

### 3. Teknik Membuat *Mind Mapping*

Murley, (2007) menyebutkan untuk menarik peta pikiran menggunakan pena, dianjurkan untuk menggunakan selembar kertas putih dan kertas kosong putar secara horizontal dalam orientasi lanskap. Pena atau tinta yang digunakan dengan warna yang tebal dan berwarna warni. Prosedur berikut disajikan untuk menjelaskan cara membuat peta pikiran berbasis kertas:

- a. Tempatkan tema sentral atau ide utama di tengah kertas. Lebih mudah dengan posisi kertas landscape sehingga memudahkan menggambar peta pikiran.
- b. Gunakan garis, panah, cabang, dan warna berbeda sebagai cara untuk menunjukkan hubungan antara tema sentral atau ide utama. Hubungannya adalah penting untuk menjaga ide yang terkait dengan topik utama.
- c. Hindari membuat karya seni. Pendidik harus menggambar dengan cepat tanpa ada jeda atau pengeditan. Ini langkah pertama yang penting dalam pemetaan pikiran dengan mempertimbangkan setiap ide yang mungkin digunakan.
- d. Pilih warna yang berbeda untuk melambangkan hal yang berbeda. Metode ini sepenuhnya terserah penulis, tetapi harus tetap konsisten agar bisa menjadi lebih baik menggambar peta pikiran pada langkah selanjutnya.

- e. Berikan sedikit ruang pada halaman kertas karena alasan bahwa dapat terus menambah ide. Jika kertas berukuran A4 terlalu kecil, maka dapat menggunakan A3.



Gambar. 2.1 Contoh Mind Map Berdasarkan Buzan, (2012)

## D. Konsep Kemampuan *Cognitive*

### 1. Pengertian

Kemampuan kognitif terdiri dari 2 suku kata yaitu kemampuan dan kognitif. Kemampuan terbentuk dari kata dasar mampu yang memiliki arti sanggup (bias atau kuasa) untuk melakukan sesuatu, sehingga kemampuan

yaitu kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan. Sedangkan kognitif adalah suatu proses untuk mendapatkan *knowledge* atau upaya dalam mengidentifikasi sesuatu yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

## 2. Kemampuan Kognitif

Menurut Bloom, (1956) terdapat enam tingkatan kompetensi pengetahuan atau kognitif, antara lain C1 (*knowledge*), C2 pemahaman (*comprehension*), C3 (*application*), C4 (*analysis*), C5 (*synthesis*), dan C6 (*evaluation*). Kemudian salah seorang murid Bloom yang bernama Lorin Anderson merevisi taksonomi Bloom pada tahun 1990. Hasil perbaikannya dipublikasikan pada tahun 2001 dengan nama Revisi Taksonomi Bloom.

Dalam revisi ini ada perubahan kata kunci, pada kategori dari kata benda menjadi kata kerja. Masing-masing kategori masih diurutkan secara hirarkis, dari urutan terendah ke yang lebih tinggi. Pada ranah kognitif kemampuan berpikir analisis dan sintesis diintegrasikan menjadi analisis saja. Dari jumlah enam kategori pada

konsep terdahulu tidak berubah jumlahnya karena Lorin memasukan kategori baru yaitu creating yang sebelumnya tidak ada (Anderson & Krathwohl, 2001).

Setiap kategori dalam Revisi Taksonomi Bloom terdiri dari subkategori yang memiliki kata kunci berupa kata yang berasosiasi dengan kategori tersebut. Kata-kata kunci itu seperti terurai di bawah ini (Anderson & Krathwohl, 2001) :

a. C1 *remembering* (mengingat)

Mengurutkan, menjelaskan, mengidentifikasi, menamai, menempatkan, mengulangi, menemukan kembali dsb.

b. C2 *understanding* (memahami)

Menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, dsb.

c. C3 *applying* (menerapkan)

Melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktekan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi dsb.

- d. *C4 analysing* (menganalisis, mengurai),  
Menguraikan, membandingkan, mengorganisir,  
menyusun ulang, mengubah struktur, menyusun  
outline, membedakan, menyamakan, membandingkan,  
mengintegrasikan dsb.
- e. *C5 evaluating* (menilai)  
Menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi,  
menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan, dsb.
- f. *C6 creating* (mencipta, berkreasi)  
Merancang, membangun, merencanakan,  
memproduksi, menemukan, membaharui,  
menyempurnakan, memperkuat, memperindah,  
menggubah dsb.

Penjabaran masing-masing level itu sebagai berikut (Bloom,2001) :

- a. *Remember (retrieving relevant knowledge from long-term memory)* mengingat (memunculkan kembali apa

yang sudah diketahui dan tersimpan dalam ingatan jangka-panjang).

- b. *Recognizing* (mengenali lagi)
- c. *Recalling* (menyebutkan kembali)
- d. *Understand (determining the meaning of instructional messages, including oral, written, and graphic communication)* paham, memahami (menegaskan pengertian atau makna bahan-bahan yang sudah diajarkan, mencakup komunikasi lisan, tertulis, maupun gambar.
- e. *Interpreting* (menafsiri, mengartikan, menerjemahkan)
- f. *Exemplifying* (memberi contoh)
- g. *Classifying* (mengelompokkan).
- h. *Summarizing* (merangkum, meringkas).
- i. *Inferring* (melakukan inferensi)
- j. *Comparing* (membandingkan)
- k. *Explaining* (memberikan penjelasan)

- l. *Apply (carrying out or using a procedure in a given situation)* menerapkan (melakukan sesuatu, atau menggunakan sesuatu prosedur dalam situasi tertentu).
- m. *Executing* (melaksanakan)
- n. *Implementing* (menerapkan)
- o. *Analyze (breaking material into its constituent parts and detecting how the parts relate to one another and to an overall structure or purpose)* analisis (menguraikan sesuatu ke dalam bagian-bagian yang membentuknya, dan menetapkan bagaimana bagian-bagian atau unsurunsur tersebut satu sama lain saling terkait, dan bagaimana kaitan unsurunsur tersebut kepada keseluruhan struktur atau tujuan sesuatu itu)
- p. *Differentiating* (membeda-bedakan)
- q. *Organizing* (menata atau menyusun)
- r. *Attributing* (menetapkan sifat atau ciri)
- s. *Evaluate (making judgments based on criteria and standards)* evaluasi atau menilai (menetapkan derajat sesuatu berdasarkan kriteria atau patokan tertentu).



- t. *Checking* (mengecek)
- u. *Critiquing* (mengkritisi)
- v. *Create (putting elements together to form a novel, coherent whole or make an original product)*  
mencipta (memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk utuh yang koheren dan baru, atau membuat sesuatu yang orisinal).
- w. *Generating* (memunculkan)
- x. *Planning* (merencanakan, membuat rencana)
- y. *Producing* (menghasilkan karya).

## **E. Konsep *Self Efficacy***

### 1. Pengertian

Bandura mendefinisikan bahwa *self-efficacy* adalah keyakinan individu mengenai kemampuan dirinya dalam melakukan tugas atau tindakan yang diperlukan untuk mencapai hasil tertentu. Bandura dan Nancy (1977) mengatakan bahwa *self-efficacy* pada dasarnya adalah hasil dari proses kognitif berupa keputusan, keyakinan,

atau pengharapan tentang sejauh mana individu memperkirakan kemampuan dirinya dalam melaksanakan tugas atau tindakan tertentu yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Selain itu, Ghufron dan Rinaswita, (2010) mendefinisikan *self-efficacy* sebagai evaluasi seseorang mengenai kemampuan atau kompetensi dirinya untuk melakukan suatu tugas, mencapai tujuan, dan mengatasi hambatan. *Self-efficacy* adalah konsep kunci dalam teori kognitif sosial yang mengarahkan persepsi siswa tentang kemampuan mereka sendiri untuk berhasil menyelesaikan suatu tugas atau untuk mempelajari suatu kegiatan dalam melakukan perilaku pada level yang diinginkan (Hasan et al., 2014).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa efikasi diri adalah tingkat kepercayaan dan keyakinan yang dimiliki oleh seorang individu akan kemampuan dirinya sendiri dalam menyelesaikan adanya suatu tugas atau permasalahan

demikian tercapainya suatu tujuan, dan juga mampu untuk mengatasi hambatan dalam situasi tertentu sehingga mencapai suatu hasil yang diinginkan.

## 2. Faktor-faktor yang mempengaruhi *Self Efficacy*

Menurut Bandura & Nancy, (1997), berikut ini adalah pernyataan terkait faktor yang dapat mempengaruhi *self efficacy* seseorang.

*“Expectations of personal efficacy stem from four main sources of information include performance accomplishments, the vicarious experiences of observing others succeed through their efforts, verbal persuasion that one possesses the capabilities to cope successfully, and states of physiological arousal from which people judge their level of anxiety and vulnerability to stress”.*

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 sumber informasi yang dapat mempengaruhi dalam *self efficacy* antara lain kondisi fisiologis, pengalaman keberhasilan diri sendiri, pengalaman orang lain, dan persuasi verbal. Hasil studi literatur yang dilakukan oleh (Hasan et al., 2014) ditemukan bahwa ada hubungan yang signifikan antara *self-efficacy* dan kinerja akademik. Selain itu, faktor-faktor seperti penguasaan pengalaman, pengalaman perwakilan, persuasi verbal dan

rangsangan psikologi benar-benar memengaruhi *self-efficacy*.

Adapun penjelasan tentang empat sumber informasi dalam *self efficacy* sebagai berikut ini:

a. Pengalaman dalam meraih keberhasilan/kesuksesan (*mastery experiance*)

Sumber informasi ini memberikan pengaruh besar pada *self efficacy* individu karena didasarkan pada pengalaman-pengalaman pribadi individu secara nyata yang berupa keberhasilan dan kegagalan. Pengalaman keberhasilan akan menaikkan *self efficacy* dari individu, sedangkan pengalaman kegagalan akan menurunkannya.

*Literature review* yang dilakukan oleh (Hasan et al., 2014) menunjukkan *mastery experience* adalah sumber yang paling kuat dalam menciptakan efikasi diri karena menyediakan siswa bukti otentik bahwa mereka memiliki kemampuan untuk berhasil dalam tugas itu. Siswa menginterpretasikan hasil dari

kegiatan mereka dan menggunakan interpretasi ini untuk mengembangkan keyakinan tentang kemampuan mereka untuk melakukan berikutnya tugas atau kegiatan. Hasil interpretasi dari penampilan sendiri inilah menciptakan rasa kepercayaan diri atau *self efficacy*.

b. Pengalaman dari orang lain (*vicarious experience*)

Pengamatan terhadap keberhasilan orang lain dengan kemampuan yang sebanding dalam mengerjakan suatu tugas akan meningkatkan *self-efficacy* individu dalam mengerjakan tugas yang sama. Begitu pula sebaliknya, pengamatan terhadap kegagalan orang lain akan menurunkan penilaian individu mengenai kemampuannya dan individu akan mengurangi usaha yang dilakukan.

Sebagai contoh ketika seorang siswa melihat siswa lain menyelesaikan tugas, pengalaman dari mengamati model dapat juga memiliki pengaruh yang kuat pada *self-efficacy*. Dengan mengamati orang lain seperti

mereka melakukan tugas, individu membuat penilaian tentang kemampuan mereka sendiri. Berbeda dengan keyakinan *self-efficacy* yang berasal dari pengalaman masa lalu, informasi *self-efficacy* yang diperoleh melalui observasi kurang stabil. Begitu kuatnya *self-efficacy* dikembangkan dari keberhasilan pribadi seseorang. Namun, *self-efficacy* yang berdasarkan pengamatan orang lain berhasil akan berkurang dengan cepat jika pengamat selanjutnya memilikinya pengalaman yang tidak berhasil dari mereka sendiri (Hasan et al., 2014).

c. Persuasi verbal (*verbal persuasion*)

Pada persuasi verbal, individu diarahkan dengan saran, nasihat, dan bimbingan sehingga dapat meningkatkan keyakinannya tentang kemampuan-kemampuan yang dimiliki yang dapat membantu mencapai tujuan yang diinginkan. Individu yang diyakinkan secara verbal cenderung akan berusaha lebih keras untuk mencapai suatu keberhasilan.

Schunk, D.H., menyatakan bahwa persuasif komunikasi dan umpan balik evaluatif paling efektif ketika orang yang memberikan informasi ini dilihat oleh siswa sebagai pengetahuan dan dapat diandalkan, serta informasinya realistis. Umpan balik persuasi positif menyebabkan keefektifan diri, dan *self efficacy* yang tinggi (Hasan et al., 2014).

d. Kondisi fisiologis (*physiology condition*)

Individu akan mendasarkan informasi mengenai kondisi fisiologis mereka untuk menilai kemampuannya. Ketegangan fisik dalam situasi yang menekan dipandang individu sebagai suatu tanda ketidakmampuan karena hal itu dapat melemahkan performansi kerja individu tersebut. Kondisi *mood* positif memperkuat *self efficacy* seseorang, suasana hati yang sedih akan melemahkannya karena orang memiliki kemampuan untuk mengubah pikiran dan perasaan mereka sendiri (Pajares, 2009).

### 3. Cara Mengembangkan *Self Efficacy*

Menurut Bandura dalam Feist, (2008) lingkungan yang responsif dan lingkungan yang tidak responsif berkorelasi dengan tinggi dan rendahnya self efficacy seseorang sehingga terdapat empat variabel yang dapat diprediksi yaitu.

- a. Jika seseorang memiliki *self efficacy* yang tinggi disertai dengan lingkungan responsif maka hasil yang diprediksi adalah kesuksesan.
- b. Jika seseorang memiliki *self efficacy* yang rendah disertai dengan lingkungan responsif maka hasil yang diprediksi adalah manusia akan menjadi depresi saat mereka melihat kesuksesan orang lain.
- c. Jika seseorang memiliki *self efficacy* disertai dengan lingkungan tidak responsif maka hasil yang diprediksi adalah manusia akan berupaya mengubah lingkungan dengan melakukan aktivisme social atau melakukan protes.



- d. Jika seseorang memiliki *self efficacy* disertai dengan lingkungan tidak responsif, maka manusia akan menjadi mudah menyerah dan merasa tidak berdaya.

#### 4. Fungsi *Self Efficacy*

Berikut ini adalah beberapa fungsi *self efficacy* menurut Bandura, (1994):

##### a. Fungsi kognitif

Bandura menyatakan pengaruh *self efficacy* terhadap fungsi kognitif seseorang berbeda-beda. Seseorang yang memiliki *self efficacy* yang kuat maka akan mempengaruhi tujuan hidup. Semakin kuat *self efficacy* yang dimiliki individu maka akan semakin tinggi tujuan yang ditetapkan sehingga dapat memperkuat komitmen individu tersebut.

##### b. Fungsi Motivasi

*Self Efficacy* memiliki pengaruh terhadap motivasi diri seseorang. Motivasi dalam diri individu mayoritas dimunculkan melalui pengetahuan atau kognitif. Kepercayaan diri akan terbentuk dari motivasi

dalam diri seorang individu sehingga menuntun untuk melakukan tindakan yang sesuai dengan pemikiran individu tersebut.

c. Fungsi Afeksi

Dengan adanya *Self efficacy* maka individu akan memiliki coping yang baik dalam mengatasi seberapa besar tingkat stress atau depresi yang dihadapi dan situasi sulit yang dialami serta dapat memengaruhi motivasi dalam diri individu tersebut. *Self efficacy* berperan dalam mengontrol kecemasan atau stress yang terjadi pada individu.

5. Aspek-aspek *Self Efficacy*

Menurut Bandura, terdapat tiga dimensi atau aspek *self-efficacy* antara lain:

a. Dimensi tingkat (*magnitude/level*)

Dimensi *magnitude* memiliki korelasi dengan tingkat kesulitan masalah yang sedang dihadapi individu. Jika seorang individu sedang menghadapi masalah kesulitan terkait dengan tugas-tugas, maka *self*

*efficacy* meliputi tugas dari yang tingkatnya mudah sampai yang paling sulit disesuaikan dengan kapasitas dan tuntutan perilaku individu. Dimensi *magnitude* ini mempengaruhi seseorang untuk memilih memiliki perilaku yang akan dicoba atau dihindari. Apabila seorang individu merasa mampu untuk melakukan tugas yang diberikan maka ia akan mencoba menyelesaikannya begitu pula sebaliknya.

b. Dimensi kekuatan (*strength*)

Dimensi ini berhubungan dengan tingkat kekuatan atau kelemahan keyakinan atau pengharapan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya. Keyakinan yang kurang terhadap kemampuan yang dimilikinya akan berdampak pada mudah digoyahkan oleh pengalaman-pengalaman yang tidak mendukung. Sebaliknya, keyakinan yang tinggi mendorong individu tetap bertahan dalam usahanya. Meskipun mungkin ditemukan pengalaman yang kurang menunjang. Dimensi ini biasanya berkaitan langsung

dengan dimensi level, yaitu makin tinggi taraf kesulitan tugas, makin lemah keyakinan yang dirasakan untuk menyelesaikannya.

c. Dimensi Generalisasi (*generality*)

Dimensi generalisasi berhubungan dengan luasnya keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam mencapai kesuksesan. Individu bisa merasa yakin atau tidak yakin akan kemampuan dirinya.

6. Alat Ukur *Self-Efficacy*

Pada penelitian ini, *self efficacy* sebagai keyakinan diri seseorang mahasiswa terhadap kemampuannya untuk melakukan tindakan dalam menyelesaikan suatu masalah dengan melibatkan kemampuan kognitifnya. Pengukuran *self efficacy* dalam penelitian ini difokuskan pada tiga dimensi yaitu dimensi *magnitude/level*, dimensi *strength*, dan dimensi *generality* yang kemudian diturunkan menjadi indikator-indikator.

Alat untuk mengukur *self efficacy* pada siswa/mahasiswa menggunakan sebuah kuesioner yang

disebut *General Self Efficacy* (GSE). Terdapat dua macam kuesioner *self efficacy* yaitu *General Self Efficacy* (GSE) dan *Spesific Self Efficacy* (SSE). Kusioner SSE sering digunakan untuk mengetahui adanya hubungan *self efficacy* terhadap pengobatan suatu penyakit. Sedangkan kuesioner GSE sering digunakan dalam bidang pendidikan, maupun akademik serta dunia kerja sebagai contoh untuk mengetahui adanya hubungan *self efficacy* dengan kinerja pegawai ataupun tingkat kepercayaan diri pada mahasiswa (Smith et al., 2010).

Kuesioner GSE awalnya ditemukan dan dikembangkan oleh Matthias Jerusalem & Ralf Schwarzer dalam berntuk Bahasa Jerman, memiliki sepuluh item pertanyaan dengan menggunakan skala likert dan disediakan empat pilihan jawaban. Namun, kuesioner ini tidak disertai keterangan item *favorable* maupun *unfavorable*. Kuesioern GSE telah dilakukan uji reliabilitas maupun validitas. Adapun hasil uji reliabilitas menggunakan rumu *Alpha Cronbach* didapatkan hasil

dengan rentang 0,79-0,90. Uji validitas kuesioner GSE juga telah membuktikan bahwa kuesioner ini sesuai dengan tingkat emosi, optimism, kepuasan kerja, tingkat depresi, stress, kelelahan, kecemasan dan berbagai keluhan kesehatan (Romppel et al., 2013).

Saat ini kuesioner GSE telah diaplikasikan ke dalam 23 bahasa termasuk kedalam Bahasa Indonesia. Agar kuesioner GSE dapat dijangkau oleh peneliti selanjutnya, terdapat website resmi yang dapat diakses melalui jaringan internet pada laman <http://userpage.fuberlin.de/~health/selfscal.htm>. Website resmi tersebut memberikan informasi yang berkaitan dengan kuesioner GSE, beserta petunjuk dalam menggunakannya. Situs tersebut juga memberikan pilihan terjemahan kuesioner GSE ke dalam 23 bahasa (Croasmun & Ostrom, 2011).

## **F. Teori Keperawatan**

### **1. Teori Imogene King**

Imogene King pada tahun 1981 memperkenalkan sebuah Teori keperawatan yang disebut “*Theory of Goal Attainment*” atau Teori Pencapaian Tujuan. Sebelum teori ini muncul diawali dengan dengan *Dynamic Interacting System* yang memiliki tiga konsep yang saling berinteraksi yaitu sistem personal, sistem interpersonal dan sistem sosial (King,1981 dalam Christensen J.P, 2009).

Berikut adalah karakteristik teori Imogine King dalam Christensen & Kenney, 2009):

#### **a. Sistem personal**

Individu atau klien yang dilihat sebagai sistem terbuka, mampu berinteraksi, mengubah energi, dan informasi dengan lingkungannya. Individu merupakan anggota masyarakat, mempunyai perasaan, rasional, dan kemampuan dalam bereaksi, menerima, mengontrol, mempunyai maksud-maksud tertentu

sesuai dengan hak dan respon yang dimilikinya serta berorientasi pada tindakan dan waktu. Sistem personal dapat dipahami dengan memperhatikan konsep yang berinteraksi yaitu: meliputi interaksi, persepsi, komunikasi, transaksi, diri sendiri, peran, stress, pertumbuhan dan perkembangan, waktu dan ruang.

b. Sistem interpersonal

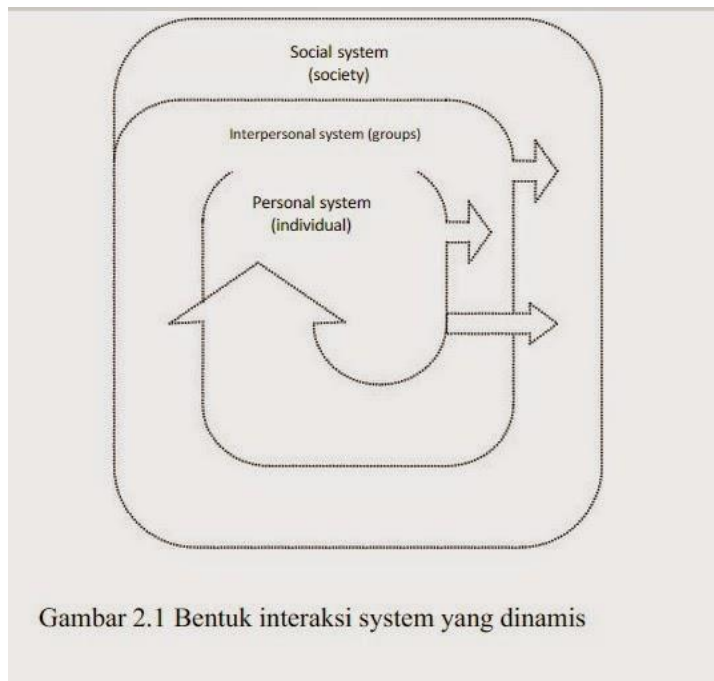
Sistem ini menekankan pada interaksi antara dua orang atau lebih individu atau grup yang berinteraksi. Interaksi ini dapat dipahami dengan melihat lebih jauh konsep tentang peran, interaksi, komunikasi, transaksi, stress, dan coping.

c. Sistem sosial

Merupakan sistem dinamis yang akan menjaga keselamatan lingkungan. Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi perilaku masyarakat, interaksi, persepsi, dan kesehatan. Sistem sosial dapat mengantarkan organisasi kesehatan dengan



memahami konsep organisasi, kekuatan, wewenang, dan pengambilan keputusan.



## 2. Konsep Interaksi Immogine King

Menurut Christensen J.P, (2009), terdapat Sembilan konsep utama dalam konsep interaksi Imogine King yang saling terkait dalam praktek keperawatan, antara lain:

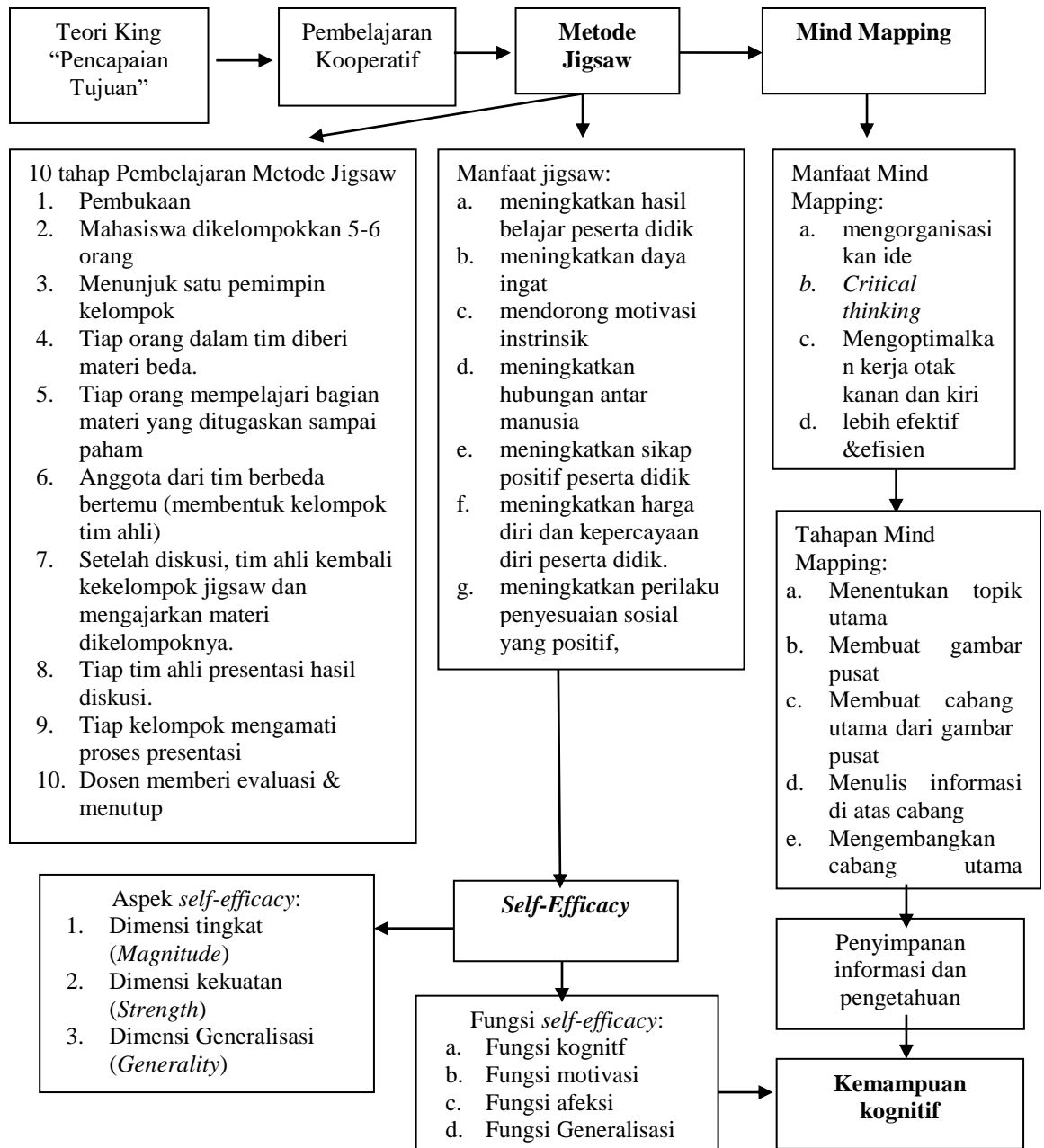
- a. Interaksi, Imogine King mendefenisikan interaksi adalah persepsi dan komunikasi antara individu

dengan individu, individu dengan kelompok, individu dengan lingkungan atau individu dengan lingkungan yang diwujudkan dengan perilaku verbal untuk mencapai suatu tujuan.

- b. Persepsi yaitu deskripsi seseorang menyangkut kenyataan, pengalaman masa yang lalu, konsep diri, social ekonomi, pendidikan dan menyangkut keturunan.
- c. Komunikasi adalah proses menyampaikan informasi baik secara langsung maupun tak langsung kepada orang lain.
- d. Transaksi adalah suatu interaksi dengan tujuan dan maksud tertentu interaksi yang mempunyai maksud tertentu dalam pencapaian tujuan.
- e. Peran adalah perilaku yang menyangkut suatu posisi dari pekerjaan dalam status social seseorang. Hal dan kewajiban yang sesuai dengan posisinya merupakan tolak ukur.

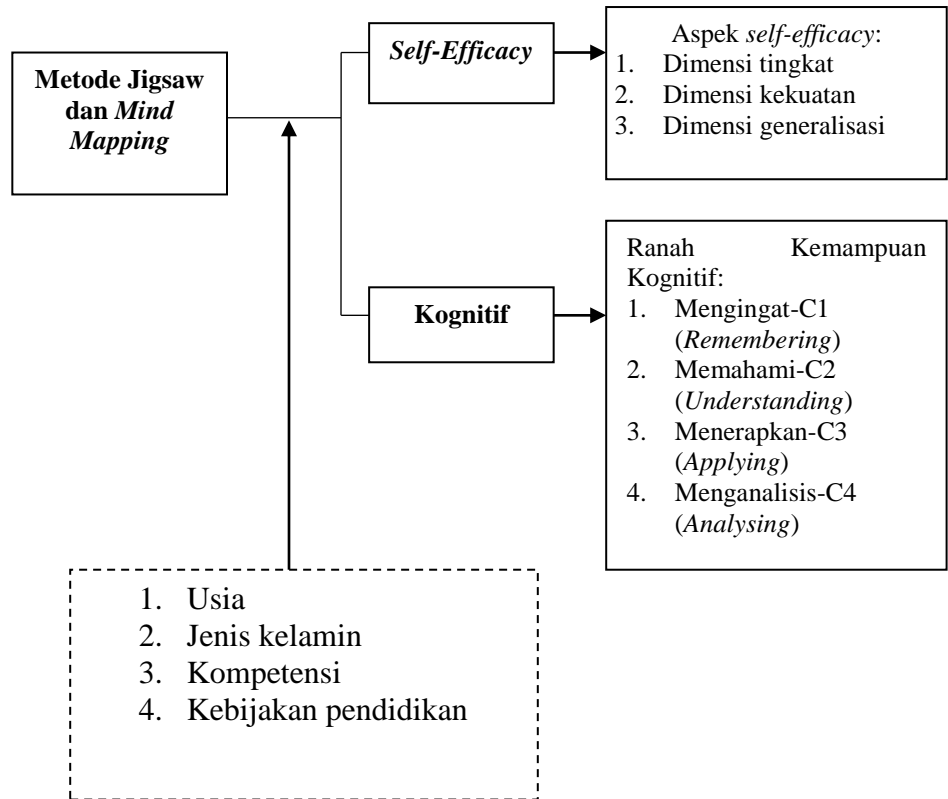
- f. Stres adalah suatu kondisi yang terjadi akibat interaksi manusia dengan lingkungannya. Stress melibatkan pertukaran energi dan informasi antara manusia dengan lingkungannya untuk keseimbangan dan mengontrol stressor.
- g. Tumbuh kembang yaitu perubahan dalam diri individu yang akan terjadi secara terus menerus. Tumbuh kembang mencakup sel, molekul dan tingkat aktivitas perilaku yang kondusif untuk membantu individu mencapai kematangan.
- h. Waktu merupakan kejadian atau peristiwa yang terjadi secara berurutan baik peristiwa yang telah lalu maupun yang akan datang.
- i. Ruang artinya area atau daerah dimana terjadi interaksi dalam hal ini interaksi antara pasien dengan perawat.

### G. Kerangka Teori Penelitian



Gambar. 2.2 Skema Kerangka Teori Penelitian

## H. Kerangka Konsep Penelitian



Gambar 2.2. Kerangka Konsep Penelitian  
Keterangan :

- : Variabel yang diteliti  
 : Variabel yang tidak diteliti

## I. Hipotesis

Ha : ada pengaruh yang signifikan antara metode jigsaw disertai *mind mapping* dalam meningkatkan *self efficacy* dan kemampuan kognitif mahasiswa.