

Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui *Cooperative Learning* Tipe *Roundrobbin Brainstorming*

Novita Rifaul Kirom

Jurusan Teknik Industri Sekolah Tinggi Teknik Malang

E-mail: novita_kirom@yahoo.com

ABSTRACT: The purpose of this study to determine the increase in activity and learning outcomes mahasiswa through cooperative learning types and brainstorming roundrobbin know the obstacles and solutions. The data of the study include the analysis of interviews and observations with a qualitative approach. The results of this study demonstrate the application of cooperative learning lessons roundrobbin type of brainstorming can increase activity and student learning outcomes as well as to obtain a solution of the obstacle.

ABSTRAK: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar mahasiswa melalui *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming* serta mengetahui hambatan dan solusinya. Data penelitian ini meliputi interview dan observasi dengan analisis pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan pembelajaran *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mahasiswa serta memperoleh solusi dari hambatannya.

Kata kunci: keaktifan, hasil belajar mahasiswa, *cooperative learning*, *roundrobbin brainstorming*

Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi antara dosen dan mahasiswa. Proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar di kelas. Salah satu indikator yang kurang dalam pembelajaran di kelas adalah hasil belajar mahasiswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75 dan mahasiswa yang kurang percaya diri sehingga kurang aktif saat proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran masih bersifat *teacher oriented* dan perlu adanya solusi untuk proses pembelajaran di kelas tersebut. Solusinya adalah pemilihan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan mahasiswa sehingga hasil belajar mahasiswa juga meningkat.

Salah satu model pembelajaran yang efisien dan menarik adalah *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming*. Karena model pembelajaran ini menuntut mahasiswa untuk dapat berpendapat dalam kelompok diskusi. Sehingga mahasiswa akan terbiasa untuk aktif mengutarakan pendapatnya pada saat diskusi kelompok maupun saat dosen menyampaikan materi, hal itu juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Meskipun pembelajaran dengan cara

berkelompok namun mahasiswa juga dituntut untuk berfikir mandiri. Sebagaimana pendapat Dobre (2010) bahwa dengan menggunakan *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming* tidak hanya mengurangi stres dan membawa semua orang ke dalam suasana pemecahan masalah, juga memberikan ide kepada fasilitator pada dinamika kelompok.

Model pembelajaran ini dapat memberikan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, mengajak mahasiswa belajar dalam satu kelompok diskusi, mengajak mahasiswa berfikir individu dalam mengutarakan pendapatnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mahasiswa serta memberikan solusi dari hambatannya.

Berbicara tentang penerapan pembelajaran, maka hal utama yang akan dicapai adalah hasil belajar. Hasil belajar merupakan gambaran suatu proses belajar mengajar. Bagian ini terdiri dari definisi hasil belajar, manfaat hasil belajar, penilaian hasil belajar, dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2009:3-4)

“hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi dosen, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi mahasiswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal puncak dan puncak proses belajar”. Benyamin Bloom (dalam Sudjana, 2010:22) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, tetapi dalam penelitian ini yang diukur hanya dua ranah yaitu: Ranah Kognitif dan Ranah Afektif.

Setelah berbicara tentang hasil belajar maka hal yang dicapai selanjutnya adalah keaktifan mahasiswa. Keaktifan menurut Mulyono (2000:26) adalah kegiatan atau aktifitas. Jadi keaktifan dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan baik fisik maupun non-fisik yang terjadi dikelas. Dierich (dalam Hamalik, 2008:172) mengklasifikasikan aktivitas belajar atas delapan kegiatan, tetapi dalam penelitian ini hanya menggunakan lima kegiatan yaitu: Kegiatan-kegiatan visual, Kegiatan-kegiatan lisan, Kegiatan-kegiatan mendengarkan, Kegiatan-kegiatan menulis, dan Kegiatan-kegiatan mental. Menurut Natajiwa, R (dalam Depdiknas 2005:31) belajar aktif adalah suatu sistem mengajar yang memerlukan aktifitas mahasiswa secara fisik, mental elektual dan emosional guna memperoleh prestasi belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Cooperative Learning adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang mahasiswa lebih bergairah dalam belajar. *Cooperative Learning* dapat pula ditinjau dari perspektif teoritis diantaranya perspektif motivasi yang berpandangan bahwa penghargaan kelompok mendorong mahasiswa untuk saling membantu satu sama lain dalam mencapai tujuan dan anggota kelompoknya agar sukses (Slavin, 2008). Minat mahasiswa dalam belajar dapat ditinjau dari tiga alasan yaitu: 1) alasan hasil, yang mendorong kelompok belajar untuk mendapatkan penghargaan, pencapaian sasaran dan pengenalan, 2) alasan makna, yang mendorong kelompok belajar untuk sampai pada minat intrinsik terhadap tugas-tugas baru dan rencana tugas, 3) alasan hubungan antar pribadi,

yang mendorong kelompok belajar memperoleh dukungan teman kelompok, keinginan untuk membantu orang lain, keutuhan untuk menjadi anggota suatu kelompok, keinginan untuk membantu orang lain, keutuhan untuk menjadi anggota suatu kelompok (Ibrahim, 2000).

Sedangkan *Cooperative learning* tipe *roundrobin* menurut Kagan (2009) adalah dosen mengajukan pertanyaan yang mana mungkin menghasilkan banyak respon dan solusi, dan memberikan waktu untuk berfikir, kemudian mahasiswa secara bergantian memberikan respon dan solusinya terhadap study kasus atau pertanyaan yang diberikan oleh dosen.

METODE

Rancangan penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian mahasiswa jurusan komputer aplikasi bisnis sekolah tinggi teknik malang. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas (Sudhardjono dalam Arikunto dkk, 2009:6). Desain penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang diikuti dengan perencanaan ulang untuk siklus II.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x40 menit tiap pertemuan. Peneliti adalah sebagai instrumen kunci dalam penelitian ini dengan dibantu oleh dua observer yaitu dosen pengajar dan teman sejawat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai mahasiswa sebelum dilakukannya penelitian, soal kuis (post test), lembar observasi aktivitas mahasiswa, lembar interview, angket mahasiswa, catatan lapangan selama penelitian dan presensi mahasiswa. Adapun pemilihan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mahasiswa. Pada siklus I peneliti membagi anggota kelompok secara acak kedalam 7 kelompok masing-masing kelompok beranggotakan 4 mahasiswa yang didalamnya terdiri dari 1 mahasiswa laki-laki dan 3 mahasiswa perempuan. Sedangkan pada siklus II

pembagian anggota kelompok berdasarkan nilai post test di siklus I.

HASIL

Kegiatan pembelajaran baik siklus I maupun siklus II, menerapkan model pembelajaran yang baru diterapkan di sekolah tersebut yaitu *cooperative learning* tipe *roundrobin brainstorming*. Pengamatan hasil belajar mahasiswa aspek kognitif berdasarkan dari diskusi kelompok dan *post test* pada siklus I maka diperoleh hasil belajar yang meningkat dibandingkan dengan nilai awal mahasiswa. Dan pada siklus II diketahui hasil belajar aspek kognitif mengalami kenaikan yang tinggi, hal ini dapat ditunjukkan dengan Tabel 1 perbandingan hasil belajar aspek kognitif mahasiswa.

Tabel 1 Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus I dan Siklus II

Keterangan		Rata-rata	Jumlah Anak	Ketuntasan Belajar
Nilai UAS Semester I	Nilai	47		
	Tuntas		4	14%
	Belum tuntas		25	
Nilai Tugas Kelompok Siklus I	Nilai	70		
	Tuntas		23	79%
	Belum tuntas		6	
Nilai Post Test Siklus I	Nilai	63		
	Tuntas		16	55%
	Belum tuntas		13	
Nilai Tugas Kelompok Siklus II	Nilai	83		
	Tuntas		28	96,6%
	Belum tuntas		1	
Nilai Post test Siklus II	Nilai	78,2		
	Tuntas		25	86%
	Belum tuntas		4	

Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat kenaikan sebesar 41% dari nilai awal mahasiswa ke nilai post test siklus I. Kenaikan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *roundrobin brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada aspek kognitif. Demikian juga dari hasil siklus

II juga menunjukkan peningkatan sebesar 31% dimana model pembelajaran ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dapat diterima di kelas.

Tabel 2 Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Total	445	455
Skor Maksimal	552	552
Rata-rata	15	16
%Pencapaian	81%	87%

Tabel 2 menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *roundrobin brainstorming* dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa terbukti dengan hasil yang meningkat sebesar 6%. Meskipun peningkatan hanya sedikit tetapi model pembelajaran ini dianggap cocok diterapkan.

Analisis data observasi terhadap keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran tetap menggunakan analisis persentase. Pada siklus I, menurut penilaian pengamatan keaktifan mahasiswa yang perlu ditingkatkan adalah poin-poin yang mengharuskan mahasiswa untuk saling berinteraksi satu sama lain yaitu saling memberi motivasi maupun saling membantu. Hal ini dikarenakan mahasiswa tidak terbiasa belajar dalam kelompok atau pembelajaran kooperatif. Hal ini menjadi catatan penting bagi peneliti untuk dapat menjadi perbaikan di siklus II. Dan pada siklus II mahasiswa sudah melaksanakan indikator dengan baik meski belum semua indikator terlaksana.

Data yang diperoleh dari angket respon mahasiswa, menunjukkan bahwa mahasiswa dapat menerima dan senang terhadap model pembelajaran, meskipun model pembelajaran tersebut masih pertama kali diterapkan di kelas tersebut.

PEMBAHASAN

Dari hasil analisis dan observasi pada penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *roundrobin brainstorming* dapat diketahui bahwa model pembelajaran ini dapat diterapkan di mahasiswa jurusan komputer aplikasi bisnis sekolah tinggi teknik malang. Hal ini

terbukti dengan peneliti sudah melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran tersebut dilaksanakan dalam dua siklus dimana satu siklusnya dua kali pertemuan dan dilaksanakan dalam 8 jam pelajaran masing-masing 40 menit.

Pada pelaksanaan tindakan penelitian ini diharapkan mahasiswa bisa lebih aktif dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mereka, karena pembelajaran ini adalah pembelajaran kooperatif. Seperti yang dikemukakan oleh Slavin (2010:33) "tujuan paling penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para mahasiswa pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan mampu berkontribusi terhadap pembangunan".

Pelaksanaan penerapan model *cooperative learning* tipe *roundrobin brainstorming* pada siklus I dan siklus II ada tahapan yang dilakukan oleh dosen sesuai dengan sintak dari Kagan (dalam Cofer, tanpa tahun) yaitu: Dosen membagi mahasiswa dalam kelompok-kelompok kecil yang berisi 4-6 anggota tiap kelompok, Setiap kelompok menunjuk satu orang sebagai notulen kelompok, Secara bergantian mahasiswa menjawab pertanyaan dari dosen, dan Mengulangi kembali sampai semua anggota kelompok berperan sebagai notulen dan penjawab pertanyaan.

Berdasarkan penelitian pada siklus I dan siklus II masing-masing menggunakan empat kali diskusi. Jadi masing-masing mahasiswa berperan sebagai notulen sebanyak satu kali dan berperan sebagai penjawab pertanyaan sebanyak tiga kali. Tujuan dari setiap sesi diskusi ini menuntut mahasiswa untuk aktif berbicara dalam kelompok kecil maupun saat diskusi di kelas. hal ini sesuai dengan pendapat Kagan (2007) bahwa struktur dari *brainstorming* adalah pembelajaran yang menuntut mahasiswa untuk aktif berbicara secara formal maupun informal, aktivitas ini digunakan untuk menumbuhkan kemampuan mereka butuhkan saat didunia kerja.

Untuk mengetahui keaktifan mahasiswa pada siklus I peneliti membagi mahasiswa dalam tujuh kelompok,

dengan tiap kelompok beranggotakan 4 mahasiswa secara acak yaitu 1 mahasiswa laki-laki dan 3 mahasiswa perempuan. Dalam pelaksanaan model *cooperative learning* tipe *roundrobin brainstorming* pada siklus I diperoleh hasil observasi 76,5%, taraf keberhasilan keaktifan mahasiswa berdasarkan observasi kedua pengamat termasuk dalam kategori B+. Hal ini sesuai dengan pendapat Natajiwa, R (dalam Depdiknas, 2005:31) "belajar aktif adalah suatu sistem mengajar yang memerlukan aktifitas mahasiswa secara fisik, mental elektual dan emosional guna memperoleh prestasi belajar yang berupa perpaduan antar aspek kognitif, afektif dan psikomotor".

Pada pelaksanaan siklus II keaktifan mahasiswa mengalami peningkatan dari pada siklus I, hasil observasi tindakan siklus II mencapai presentase 80,5% termasuk dalam kategori A-. Presentase peningkatan keaktifan mahasiswa mencapai 4%, peningkatan ini terjadi karena peneliti mulai memancing keaktifan mahasiswa dalam berpendapat di kelas. Keaktifan menurut Mulyono (2000:26) adalah kegiatan atau aktifitas. Jadi keaktifan dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan baik fisik maupun non fisik yang terjadi di kelas. Untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa diharapkan dosen dapat menginovasikan model pembelajaran yang diterapkan di kelas salah satunya dengan *cooperative learning* tipe *roundrobin brainstorming*. Berdasarkan data dan penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa penerapan *cooperative learning* tipe *roundrobin brainstorming* dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa. Keaktifan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sesuai dengan teori dari Dierich (dalam Hamalik, 2008:172) yang mengklasifikasikan delapan aktivitas belajar mahasiswa yaitu kegiatan-kegiatan visual, kegiatan-kegiatan lisan, kegiatan-kegiatan mendengarkan, kegiatan-kegiatan menggambar, kegiatan-kegiatan metrik, kegiatan-kegiatan mental, dan kegiatan-kegiatan emosional.

Namun dalam penelitian ini kegiatan yang dinilai hanya mencakup 5 tahapan yaitu kegiatan-kegiatan visual, kegiatan ini berupa kegiatan membaca, memperhatikan apa yang dosen sampaikan kepada mahasiswa dan lain

sebaginya, indikator yang dinilai dari kegiatan ini adalah saling ketergantungan positif. Kedua yaitu kegiatan-kegiatan lisan dimana kegiatan ini merupakan kegiatan mahasiswa saat melakukan diskusi kelompok sehingga terjadi interaksi satu sama lain, indikator yang dinilai dalam kegiatan ini adalah interaksi tatap muka dan akuntabilitas individu. Ketiga kegiatan-kegiatan mendengarkan kegiatan ini merupakan kegiatan tentang mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, indikator yang dinilai dalam kegiatan ini adalah keterampilan menjalin hubungan. Yang keempat yaitu kegiatan-kegiatan menulis kegiatan ini berupa evaluasi proses kelompok dan individu. Yang terakhir yaitu kegiatan-kegiatan mental ini merupakan kegiatan untuk menumbuhkan jiwa kepemimpinan antar individu untuk memecahkan suatu masalah atau studi kasus.

Keaktifan yang paling menonjol saat penerapan model pembelajaran ini adalah indikator saling ketergantungan positif jadi dalam hal ini mahasiswa dapat bekerjasama serta dapat membagi tugas dengan teman sekelompoknya untuk memecahkan studi kasus dari dosen, selain itu mahasiswa juga dapat saling memberi motivasi kepada teman sekelompoknya karena dosen akan memberi imbalan berupa nilai kepada kelompok yang paling bagus, tidak hanya itu mahasiswa juga dapat memanfaatkan sumber belajar berupa modul yang dibuatkan oleh dosen. Dari hal tersebut dapat kita lihat indikator saling ketergantungan positif dalam belajar dapat meningkat karena adanya sumber belajar yang dapat menjadi acuan mahasiswa dalam memecahkan studi kasus dan adanya dorongan atau motivasi dari dosen.

Indikator yang kedua yaitu akuntabilitas individu dalam hal ini berkaitan dengan indikator yang pertama yaitu mahasiswa dituntut untuk menyelesaikan studi kasus dan memberi motivasi terhadap temannya, seperti berpendapat dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas dari dosen dengan bergantian memberikan pendapatnya, mahasiswa memberi motivasi terhadap temannya dengan membentu teman sekelompok jika mengalami kesulitan dalam mengutarakan pendapat. Setelah pendapat terkumpul semua mahasiswa

bersama-sama menyamakan persepsi dari jawaban yang sudah terkumpul.

Indikator yang ketiga yaitu keterampilan menjalin hubungan yaitu setelah mahasiswa mampu bekerjasama dalam satu kelompok dalam saling ketergantungan positif dan mampu berfikir mandiri dan saling memberi motivasi terhadap teman sekelompoknya pada akuntabilitas individu disini mahasiswa juga mampu menghargai pendapat kelompok lain saat melakukan presentasi di kelas. selain itu mahasiswa juga sudah mampu memberi masukan terhadap pendapat dari kelompok lain. Hal ini sudah menunjukkan keaktifan mahasiswa yang mulai meningkat dari mahasiswa yang pasif menjadi mahasiswa yang aktif dalam diskusi antar kelompok.

Indikator keempat adalah interaksi tatap muka, hal ini mahasiswa sudah mampu untuk melakukan komunikasi dengan teman sekelompoknya maupun kelompok lain dan sudah percaya diri jika mau bertanya kepada dosen ketika ada hal yang kurang mereka mengerti. Hal ini sudah menunjukkan keaktifan mahasiswa berupa rasa percaya diri yang meningkat dapat dilihat dari mahasiswa sudah tidak lagi mampu berkomunikasi dengan teman sekelompok maupun teman sekelas tetapi mahasiswa sudah berani untuk mengutarakan pertanyaan kepada dosen.

Indikator kelima adalah sikap kepemimpinan dalam kelompok. Jadi mahasiswa yang berperan sebagai notulen yang bisa memimpin anggotanya untuk lebih aktif dalam mengutarakan pendapat, sehingga saat sesi diskusi semua kelompok hidup dan sedikit yang masih pasif. Dan indikator ke enam adalah indikator yang kurang menonjol yaitu evaluasi proses kelompok dimana saat dosen dan mahasiswa menyimpulkan hasil diskusi. Dalam hal ini mahasiswa masih kurang percaya diri ketika dosen mengajak mahasiswa untuk menyimpulkan hasil diskusi kelas. tetapi dosen memancing keaktifan mahasiswa dengan menunjuk salah satu dari mereka untuk menyimpulkan hasil diskusi dan proses pembelajaran.

Dari hasil analisis dan observasi pada penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *roundrobin brainstorming* dapat diketahui bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Hal ini terbukti dengan hasil belajar mahasiswa aspek kognitif berdasarkan dari diskusi kelompok dan *post test* pada siklus I dan siklus II. Soal diskusi kelompok pada siklus I dan siklus II berdasarkan jumlah dari kelompoknya yaitu 4 soal sedangkan jumlah soal *post test* siklus I adalah 5 butir soal dan jumlah soal *post test* pada siklus II adalah 2 butir soal semuanya berupa soal uraian. Waktu untuk mengerjakan soal *post test* adalah 8 menit.

Berdasarkan hasil dari data penelitian aspek kognitif diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata pada sebelum dilaksanakannya tidak sebesar 14%, presentase keberhasilan ini sangat rendah dan masih dibawah KKM, dari hasil UAS diketahui mahasiswa yang tuntas berjumlah 4 mahasiswa, sedangkan pada siklus I tugas kelompok mengalami peningkatan sebesar 79% dan nilai *post test* sebesar 55%. Dalam siklus I tersebut mahasiswa yang tuntas dalam diskusi kelompok sebesar 23 mahasiswa dan yang belum tuntas sebesar 6 mahasiswa. Nilai ini juga sih dibawah KKM meskipun sudah mengalami kenaikan. Hal ini dikarenakan saat diskusi kelompok mahasiswa sudah mampu mengutarakan pendapatnya sendiri-sendiri jadi saat mengerjakan *post test* mahasiswa sudah terbiasa untuk berpendapat. Dilihat dari siklus II pada hasil diskusi kelompok mengalami peningkatan sebesar 17,6% yaitu 96,6% dengan mahasiswa yang tuntas sebesar 28 mahasiswa dan yang belum tuntas adalah 1 mahasiswa, pada nilai *post test* mahasiswa mengalami peningkatan sebesar 7% yaitu 86% dengan mahasiswa yang tuntas sebesar 25 mahasiswa dan mahasiswa yang belum tuntas sebesar 4 mahasiswa. Presentase peningkatan yang tinggi ini karena mahasiswa sudah terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan dan materi yang diajarkan pada siklus II juga lebih disukai mahasiswa. Remedial untuk 4 mahasiswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) tidak dilakukan karena waktu yang kurang mendukung untuk pemberian remedial maka peneliti memberi catatan kepada dosen mata diklat kalau ada beberapa mahasiswa yang memerlukan bimbingan lagi karena belum tuntas dalam pembelajaran di siklus I maupun siklus II.

Hasil belajar merupakan gambaran suatu proses belajar mengajar. Bagian ini terdiri dari definisi hasil belajar, manfaat hasil belajar, penilaian hasil belajar, dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2009:3-4) "hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi dosen, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi mahasiswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal puncak dan puncak proses belajar".

Evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan pada setiap siklus menggunakan tugas kelompok diskusi dan nilai *post test*. Pada hasil belajar afektif diketahui bahwa penilaian ini dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Penilaian pada aspek ini meliputi 6 indikator yaitu kedisiplinan, kesantunan, percaya diri, bertanggung jawab, kebersihan dan kerapian. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Benyamin Bloom (dalam Sudjana, 2010:22) yaitu ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

Hasil belajar aspek afektif siklus I diperoleh persentase pencapaian sebesar 81%. Hal ini disebabkan karena pada saat pembelajaran mahasiswa cenderung sudah melaksanakan beberapa indikator dengan baik. Sehingga hasil belajar aspek afektif pada siklus I sudah mencapai target keberhasilan, tetapi pada indikator percaya diri yang perlu ditingkatkan karena mahasiswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Berdasarkan data penelitian aspek afektif siklus II diperoleh persentase pencapaian sebesar 87%. Pada siklus II ini keaktifan mahasiswa meningkat, mahasiswa lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya ataupun bertanya kepada dosen, hal ini karena mahasiswa sudah mulai faham dan terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dan mahasiswa tertarik dengan adanya penguatan berupa nilai yang aka diberikan oleh peneliti.

Berdasarkan data penelitian hasil belajar aspek afektif pada siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa *cooperative learning* tipe *roundrobin brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar aspek

afektif mahasiswa. Penelitian ini senada dengan penelitian Huton, J. E (2009) yang berjudul “*Comparing the Outcomes of Nominal Group, Round Robin and Open Discussion Fraud Brainstorming: A Field Experiment*”, Walpole, S. Dkk (2009) yang berjudul “*Analysing Inconsistencies in Practice Teacher Continued Use of Roundrobbin Reading*”, Sze, S.L.F (2009) yang berjudul “Teknik Round Robbin dan Round Table dalam Proses Penulisan Karangan bagi Mata Pelajaran Bahasa Cina Tahun Empat”, dan Polito, T. Dkk (tanpa tahun) yang berjudul “*The Effect of Cooperative Learning Team Compositions on Selected Learning Outcomes*”.

Hambatan dan solusi yang dialami peneliti saat diterapkannya *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming* adalah:

Penerapan *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming* membutuhkan waktu yang lama sehingga solusi yang diberikan adalah diskusi kelompok dilakukan di pertemuan ke-2 dari setiap siklus, media pembelajaran yang kurang mendukung penerapan *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming* maka solusinya dosen membuat modul untuk dipegang oleh seluruh mahasiswa, dan Sebelum diterapkannya *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming* mahasiswa kurang percaya diri untuk mengutarakan pendapatnya maka solusi yang dilakukan oleh dosen adalah dengan memancing pertanyaan-pertanyaan saat dosen menyampaikan materi, diberi penguatan berupa Nilai atau skor sehingga mahasiswa mampu untuk bisa mengutarakan pendapatnya maka kepercayaan diri mahasiswa meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Paparan hasil data diatas, dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming* sangat cocok diterapkan penerapan *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming* dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa, (2) penerapan *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, (4) hambatan dan solusi dalam penerapan *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming* adalah sebagai berikut:

penerapan *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming* membutuhkan waktu yang lama sehingga solusi yang diberikan yaitu diskusi kelompok dilakukan pada pertemuan ke-2 dari setiap siklus, media pembelajaran kurang mendukung penerapan *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming* maka solusi peneliti adalah membuat modul untuk dipegang oleh seluruh mahasiswa, sebelum diterapkannya *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming* mahasiswa kurang percaya diri untuk mengutarakan pendapatnya tetapi dalam penerapan ini mahasiswa mulai percaya diri.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti menyarankan: (1) Bagi Dosen, *cooperative learning* tipe *roundrobbin brainstorming* dapat dijadikan alternatif selama proses pembelajaran, (2) Bagi mahasiswa, sebaiknya mahasiswa lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran, (3) Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dengan penelitian yang selaras.

DAFTAR RUJUKAN

1. Arikunto, S. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: PT Bumi Aksara.
2. Cofer, K. Tanpa tahun. *Social Skill & Community Building*. (Online), (http://w4.nkcsd.k12.mo.us/~kcofer/social_cooperative_structures.htm), diakses 2 Januari 2013.
3. Depdiknas. 2005. *Model Penilaian SMK*, (Online), (http://www.geocities/model_penilaian_smk.pdf), diakses 12 Oktober 2012.
4. Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
5. Dobre, A. 2010. *Round-robbin Brainstorming*. (Online), (<http://adriandobre.com/2010/12/04/round-robin-brainstorming-creative-problem-solving-technique/>), diakses 20 Januari 2013.
6. Hamalik, O. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
7. Huton, J. E. 2009. *Comparing The Outcomes of Nominal Group, Round Robin and Open Discussion Fraud Brainstorming: A Field Experiment*.

- (Online),
(<http://aaahq.org/meetings/AUD2009/ComparingTheOutcomes.pdf>), diakses tanggal 15 Oktober 2012
8. Ibrahim, M dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA
 9. Kagan, S. 2007. *Cooperative Learning & English*. (Online),
(http://www.roberson.k12.nc.us/cms/lib6/NC01000307/Centricity/Domain/3863/Cooperative_Learning_Desktop_Companion_Kagan.pdf), diakses 20 Januari 2013.
 10. Kagan, S dkk. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. San Clemete: Kagan Publishing.
 11. Moleong, I, J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
 12. Mulyono, A. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
 13. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Peraturan Menteri Pendidikan RI dan Lampirannya. (Online),
(<http://downloads.ziddu.com/downloadfile/17146424/permendiknas-no-22-tahun-2006.pdf.html>), diakses 21 Januari 2013.
 14. Polito, T. dkk. Tanpa tahun. *The Effect of Cooperative Learning Team Compositions On Selected Learner Outcome*, (Online),
(<http://pubs.aged.tamu.edu/jae/pdf/vol40/40-01-66.pdf>) , diakses 15 Oktober 2012.
 15. Slavin, R. E. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Terjemahan oleh Nurulita. 2008: Bandung: Penerbit Nusa Media.
 16. Slavin, R. E. 2010. *Cooperative Learning, Teori, Riset, Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
 17. Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Tarsito
 18. Sze, S. L. F. 2009. *Teknik Round Robin dan Round Table dalam Proses Penulisan Karangan Bagi Mata Pelajaran Bahasa China Tahun Empat*. Makalah disajikan pada Seminar Penyelidikan IPGM KBL Tahun 2009/13 Nov. 2009/ IPGM KBL, (Online),
(<http://www.ipbl.edu.my/BM/penyelidikan/seminarpapers/2009/13%20Sharon%20Lee.pdf>) , diakses tanggal 15 Oktober 2012
 19. Universitas Negeri Malang. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: Skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah, Tugas Akhir, Laporan Penelitian*. Malang: Universitas Negeri Malang.
 - Walpole, S. 2009. *Analyzing "Inconsistence" In Practice: Teachers' Continued Use of Round Robin Reading*, (Online),
(<http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/search/detailmini.jsp>) , diakses tanggal 15 Oktober 2012.