

KONTRIBUSI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *BUZZ GROUP* MATERI PERANG DINGIN PADA MATA KULIAH SEJARAH KONTEMPORER EROPA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF MAHASISWA

Oka Agus Kurniawan Shavab¹, Zulpi Miftahudin²

Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Siliwangi, Jln. Siliwangi No. 24 Tasikmalaya

Penulis Korespondensi: okaaks@unsil.ac.id

Abstrak: Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan peneliti di Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Siliwangi pada mahasiswa angkatan 2017 bahwa hasil belajar yang ditunjukkan masih belum maksimal. Rendahnya pencapaian nilai akhir mahasiswa ini menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Hal ini terjadi karena beberapa faktor diantaranya adalah kurang maksimalnya model pembelajaran yang dilakukan oleh dosen pengampu yang berdampak pada pemahaman kognitif mahasiswa dan situasi kelas yang kurang kondusif membuat mahasiswa tidak dapat berkonsentrasi secara maksimal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran empirik tentang kontribusi model pembelajaran Cooperative Learning tipe Buzz Group materi perang dingin pada mata kuliah Sejarah Kontemporer Eropa Terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa. Metode Penelitian yang dipakai adalah metode quasi eksperimen dengan design one group pre test post test design. Berdasarkan uji hipotesis yang sudah dilakukan dengan menggunakan uji paired sample t tes didapat nilai signifikansinya sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga kesimpulannya adalah Terdapat kontribusi model pembelajaran cooperative learning tipe buzz group materi perang dingin pada mata kuliah sejarah kontemporer eropa terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa.

Kata Kunci: *Cooperatif Learning*, Metode Buzz Grup, Hasil Belajar Sejarah

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan salah satu hal penting yang dijadikan indikator tercapainya tujuan belajar oleh dosen atau guru pada saat kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang baik menunjukkan tingkat kognitif dari seorang mahasiswa dalam hal penguasaan materi yang sudah diberikan. Fakta di lapangan juga menunjukkan bahwa hasil belajar yang baik ditentukan beberapa faktor yang ada di dalam diri mahasiswa atau pun pengaruh dari luar mahasiswa. Faktor dari diri mahasiswa misalnya adalah kemampuan dari mahasiswa tersebut dalam menangkap/menguasai materi dan kemampuan melakukan konsentrasi saat

kegiatan pembelajaran. Faktor dari luar mahasiswa misalnya adalah penggunaan model pembelajaran dari dosen pada saat kegiatan pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen, media pembelajaran yang dipakai oleh dosen, dan kondusifitas pada saat kegiatan pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran sejarah, mengkreasi hasil belajar yang maksimal mendapat tantangan yang cukup besar karena masih adanya anggapan bahwa pembelajaran sejarah terasa sulit dan monoton karena banyak materi yang harus dihafal untuk menguasainya. Tidak hanya itu, pendekatan pembelajarannya pun masih ada yang mempertahankan teacher sentris

yang menurut sebagian siswa/mahasiswa hal tersebut terasa sangat kaku karena mengekang daya kreatifitas siswa/mahasiswa untuk mengembangkan potensi dirinya dalam menggali materi yang disajikan. Padahal siswa/mahasiswa akan dapat semakin berkembang dalam penguasaan materinya jika lebih diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang sifatnya student sentris, sehingga mereka akan lebih bebas mengeksplere kemampuan dan materi yang diajarkan pada saat kegiatan pembelajaran.

Tantangan-tantangan yang menerpa pada pembelajaran sejarah memang harus dihadapi dan dicari solusinya serta harus tetap diajarkan kepada siswa/mahasiswa. Kochhar (2008:330) menjelaskan bahwa sejarah perlu diajarkan untuk memperluas cakrawala intelektualitas siswa. Dalam hal ini, pemahaman siswa terhadap suatu persoalan akan menjadi rasional dan objektif karena ia mempertimbangkan ketiga dimensi waktu yaitu masa lampau, masa sekarang, dan masa depan yang dipelajari melalui pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan perubahan cara pandang yang visioner dalam proses pembelajaran sejarah di kelas. Pembelajaran sejarah di kelas seharusnya menggunakan model/metode pembelajaran yang variatif, tidak hanya menggunakan model atau metode pembelajaran yang itu-itu saja. Hal lainnya adalah pembelajaran harus dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan terjadinya hal ini, maka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan pada akhirnya hasil belajar pun dapat ditingkatkan dibanding sebelumnya.

Permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar sejarah di lapangan dapat diberikan solusinya, yaitu salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning. Model pembelajaran ini dapat juga disebut dengan

sistem pengajaran gotong royong atau metode kerja kelompok atau juga sistem pembelajaran yang melibatkan individu-individu lain dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Cooperative Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk berperan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar, tidak hanya itu siswa juga bisa saling berbagi informasi dengan siswa yang lainnya. Pada model pembelajaran ini diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan (Slavin, 2009: 4).

Peran guru/dosen dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning*, yaitu sebagai fasilitator, organisator, moderator, dan mediator. Dengan kondisi seperti ini, keterlibatan semua siswa dalam pembelajaran akan dapat memberikan suasana pembelajaran yang aktif dan menciptakan suasana pembelajaran yang demokratis. Hal lainnya adalah masing-masing siswa memiliki peran dan akan memberikan pengalaman belajarnya kepada siswa lain. Dengan cara seperti ini, setiap siswa akan menjadi aktor dalam mencari mencari dan menyimpulkan materi pembelajaran.

Banyaknya tipe pada model pembelajaran Cooperative Learning dapat memberikan leluasa kepada guru/dosen untuk memilih salah satu yang tepat untuk diterapkan pada siswa/mahasiswanya. Salah satunya adalah Buzz Group, Menurut Sudjana (2005: 122), buzz group merupakan kegiatan belajar biasanya dilakukan melalui diskusi dalam kelompok-kelompok kecil (sub-groups) dengan jumlah anggota 16 masing-masing kelompok sekitar 3-4 orang. Kelompok-

kelompok kecil itu melakukan kegiatan diskusi dalam waktu singkat tentang bagian-bagian khusus dari masalah yang dihadapi oleh kelompok besar. Selanjutnya menurut Roestiyah (2008: 9), buzz group adalah suatu kelompok besar yang dibagi menjadi 2 sampai 8 kelompok yang lebih kecil untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi kelompok besar kemudian kelompok kecil ini diminta untuk melaporkan hasil diskusi yang mereka lakukan kepada kelompok besar. Dengan demikian, beban yang diberikan kepada mereka akan memberi kesempatan untuk mendapatkan perannya bergaul dengan orang-orang lain, dan bahkan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman.

Gulley (1960:42) menjelaskan bahwa metode buzz group dikembangkan pertama kali oleh J. Donald Philip, ia menjelaskan bahwa jika sebuah kelompok yang terdiri dari 40 orang atau lebih sedang mendiskusikan permasalahan yang kompleks, akan ada sebagian orang-orang yang berpartisipasi. Agar semuanya dapat mengemukakan idenya dan dapat terlibat dalam diskusi kelompok, maka dapat dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 6 atau 8 orang. Kegiatan selanjutnya adalah menjawab pertanyaan khusus terdapat dalam kegiatan pembelajaran tersebut dan tiap kelompok membentuk lingkaran dan mendiskusikan permasalahan dalam waktu yang telah ditentukan biasanya 6-10 menit. Pada akhir sesi pendek ini, juru bicara yang ditunjuk oleh tiap-tiap kelompok melaporkan hasil diskusi kepada seluruh kelompok.

Dengan menggunakan metode *Buzz Group*, mahasiswa dapat menggali informasi sendiri melalui diskusi, menguasai materi yang ditugaskan, dan melatih dalam hal memecahkan masalah dengan saling bertukar pendapat atau komunikasi, sehingga pembelajaran yang diharapkan dengan pendekatan PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan) dapat terwujud

dan pada akhirnya hasil belajarpun dapat meningkat. Untuk melihat keberhasilan siswa dan sikap tanggung jawabnya dalam kegiatan belajar, maka setiap siswa harus memiliki perannya sendiri dalam mengerjakan tugas kelompoknya. Berdasarkan hal tersebut, maka metode Buzz Grup ini bisa diterapkan pada materi sejarah lainnya.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode Buzz Group ini harus benar-benar dipahami oleh guru/dosen bahwa tugas yang sudah dikerjakan oleh siswa dalam kelompoknya masing-masing tidak berarti selesai dengan dievaluasi saja. Esensi yang penting dalam kegiatan pembelajaran ini adalah terciptanya kerja sama dalam kelompok dalam menyelesaikan tugas tersebut dan setiap siswa belajar serta berkomunikasi dengan kelompoknya tersebut.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan peneliti di Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Siliwangi pada mahasiswa angkatan 2017 bahwa hasil belajar yang diunjukkan masih belum maksimal dengan nilai rata-rata sebesar 60. Rendahnya nilai akhir yang didapatkan oleh mahasiswa menandakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini belum maksimal. Hal ini terjadi karena beberapa faktor diantaranya adalah kurang maksimalnya model pembelajaran yang dilakukan oleh dosen pengampu yang berdampak pada pemahaman kognitif mahasiswa dan situasi kelas yang kurang kondusif membuat mahasiswa tidak dapat berkonsentrasi secara maksimal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan ini, salah satunya dapat dijawab dengan menerapkan model pembelajaran cooperative learning tipe buzz group yang diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif mahasiswa.

Adapun pemilihan materi perang dingin dalam penelitian ini tidak menjadi perhatian khusus karena penelitian ini

berangkat dari hasil belajar kognitif terakhir mahasiswa di materi perang dunia rendah, sehingga jika *treatment* ini dilakukan di materi perang dunia maka materi di pertemuan selanjutnya akan terpakai untuk membahas materi ini dan dampaknya adalah materi tidak tersampaikan sesuai dengan silabus yang dibuat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode pre eksperiment design. Sugiyono (2013: 109) menjelaskan bahwa dikatakan *pre-experimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Hal lainnya adalah masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Bentuk *pre-experimental design* dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*. Penerapannya ialah dengan cara melakukan satu kali pengukuran di depan (*pre-test*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post-test*).

Populasi yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 78 mahasiswa, yaitu mahasiswa angkatan 2017. Sampel yang digunakan sebanyak 40 orang dengan menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes.

Setiap butir soal dikatakan valid jika probabilitas < 0,05% atau dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} yang menggunakan tabel harga $r_{product\ moment}$ dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) dengan $df = n - 2 = 40 - 2 = 38$, maka $r_{tabel} = 0,312$. Berikut adalah hasil uji validitas dari tes yang sudah diujicobakan dengan menggunakan *software IBM Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 16.0 for windows*:

Tabel 1.
Hasil Uji Validitas Butir Soal

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,410	0,3120	Valid
2	0,539	0,3120	Valid
3	0,602	0,3120	Valid
4	0,545	0,3120	Valid
5	0,546	0,3120	Valid
6	0,510	0,3120	Valid
7	0,317	0,3120	Valid
8	0,460	0,3120	Valid
9	0,418	0,3120	Valid
10	0,528	0,3120	Valid

Berdasarkan tabel di atas bahwa semua butir soal valid, maka langkah selanjutnya adalah dengan melakukan uji reliabilitas dan pengujian reliabilitas instrumen tes dilakukan dengan menggunakan *software IBM Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 16.0 for windows* melalui pengujian *Cronbach's Alpha*. Instrumen dikatakan reliabel jika *Cronbach's Alpha* > r tabel. Berikut adalah nilai uji reliabilitas dari instrumen tes.

Tabel 2.
Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal

No	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>	r_{tabel}	Keterangan
1	0,681	0,3120	Reliabel
2	0,664	0,3120	Reliabel
3	0,629	0,3120	Reliabel
4	0,637	0,3120	Reliabel
5	0,618	0,3120	Reliabel
6	0,651	0,3120	Reliabel
7	0,707	0,3120	Reliabel

8	0,625	0,3120	Reliabel
9	0,664	0,3120	Reliabel
10	0,632	0,3120	Reliabel

Berdasarkan data tersebut bahwa semua butir soal reliabel, sehingga dilakukan tahapan selanjutnya, yaitu mencari indeks kesukaran untuk mencari tingkat kesukaran setiap soal. Arifin (2017:266) menjelaskan bahwa suatu soal tes hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah. Untuk menafsirkan tingkat kesukaran, dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.
Interpretasi Tingkat Kesukaran

TK	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2010:223)

Berikut adalah hasil indeks kesukaran dari tes yang sudah diujicobakan dengan menggunakan *software IBM Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 16.0 for windows*:

Tabel 4.
Hasil Perhitungan Indeks Kesukaran

No	Indeks Kesukaran	Keterangan
1	0,36	Sedang
2	0,34	Sedang
3	0,30	Sulit
4	0,30	Sulit
5	0,32	Sedang
6	0,35	Sedang
7	0,35	Sedang
8	0,32	Sedang

9	0,32	Sedang
10	0,33	Sedang

Langkah selanjutnya adalah dengan melakukan daya beda, yaitu kemampuan tes untuk membedakan mahasiswa yang sudah menguasai kompetensi dengan mahasiswa yang belum atau kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Interpretasi nilai daya beda mengikuti pendapat Arifin (2017:273) dalam tabel berikut.

Tabel 5.
Interpretasi Nilai Daya Beda

Daya Beda	Interpetasi
0,40 atau lebih	Sangat baik
0,30 – 0,39	Cukup baik, mungkin perlu diperbaiki
0,20 – 0,29	Minimum, perlu diperbaiki
0,19 ke bawah	Jelek, dibuang atau dirombak

Berikut adalah hasil perhitungan daya Beda dengan menggunakan *software IBM Statistical Package for Sosial Sciences (SPSS) 16.0 for windows*:

Tabel 6.
Hasil Perhitungan Daya Beda

No	r_{hitung}	Kriteria
1	0,410	Sangat Baik
2	0,539	Sangat Baik
3	0,602	Sangat Baik
4	0,545	Sangat Baik

5	0,546	Sangat Baik
6	0,510	Sangat Baik
7	0,317	Cukup Baik
8	0,460	Sangat Baik
9	0,418	Sangat Baik
10	0,528	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas bahwa nilai indeks daya beda pada instrumen tesnya adalah sangat baik kecuali tes nomor 7 dengan kriteria cukup baik.

Hasil dan Pembahasan

Nilai Pretest dan Posttest

Sebelum melakukan perlakuan terhadap mahasiswa, peneliti melakukan pre-test guna mengukur kemampuan mahasiswa pada saat itu. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui perkembangan dan tingkat keberhasilan perlakuan yang dilakukan terhadap mahasiswa. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan software spss 16.00 didapat data antara lain: data yang valid sejumlah 40, skor rerata 58,92, nilai minimum 50, nilai maksimum 80, dan nilai tengah 55. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa masih rendah dan dengan kondisi seperti ini, maka dilanjutkan dengan tahap eksperimennya.

Sesudah melakukan perlakuan dengan menggunakan metode Buzz Group diharapkan hasil belajar mahasiswa meningkat dari sebelumnya. Berdasarkan perhitungan menggunakan software spss 16.00 perhitungan menggunakan software spss 16.00 didapat data antara lain: data yang valid sejumlah 40, skor rerata 78,18, nilai minimum 60, nilai maksimum 90, dan nilai tengah 78. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa telah meningkat, namun hal ini tidak dapat dijadikan kesimpulan karena harus melalui tahap uji normalitas dan hipotesis terlebih

dahulu. Pada tahap ini tidak melakukan uji homogenitas karena analisis data yang digunakan adalah uji t paired sample t test yang tidak memerlukan tahapan ini karena sampelnya yang berpasangan. Berikut adalah tabel rata-rata nilai pretest dan posttest mahasiswa:

Tabel 7.

Nilai rata-rata pretest dan posttest mahasiswa

Statistik	Skor	
	Pretest	Posttest
Minimum	50	65
Maksimum	75	90
Rata-rata	61,02	78,55
Standar Deviasi	7,166	6,080

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Pada tahap ini menggunakan uji Shapiro-Wilk dalam perhitungan yang menggunakan *software SPSS 16.00 for windows*. Untuk menyimpulkan data ini normal atau tidak adalah jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Kebalikannya jika nilai sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Kelas ini merupakan kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe buzz group. Dalam pelaksanaannya telah dilakukan sebanyak tiga pertemuan.

Hasil pre tes dan post tes yang sudah dilakukan, selanjutnya dilakukan uji normalitas, berikut adalah hasilnya:

Tabel 8.

Hasil Perhitungan Uji Normalitas dengan Shapiro-Wilk

Data	D	Shapiro	Keteran	
	f	-Wilk Sig (2- Tailed)	gan	
Ekspe rimen	Pretes	40	0,101	Normal
	Posttes	40	0,314	Normal

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada kelompok pretest dengan signifikansi 0,101 dan pada kelompok posttest dengan signifikansi 0,314. Hasil ini menunjukkan data berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih dari 0,050.

Uji Homogenitas

Tahap selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan tujuan untuk mengetahui data tes variannya homogen atau tidak homogen. Pada tahap ini, dilakukan uji Levene dengan menggunakan *software SPSS 16.00 for windows*.

Untuk menyimpulkan data ini homogen atau tidak adalah jika nilai uji homogenitas pada SPSS nilai signifikansi > 0,05 berarti data tersebut homogen sedangkan jika nilai signifikansi < 0,05 berarti data tersebut tidak homogen.

Berikut adalah hasil perhitungan uji homogenitas:

Tabel 9.

Hasil Perhitungan Uji Homogenitas dengan Lavene

Data	D	D	Leven	Keteran	
	f1	f2	e Sig (2- Taile d)	angan	
Ekspe rimen	Pretes	1	38	0,055	Hom ogen

Postte	1	38	0,306	Hom
s				ogen

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi dengan menggunakan uji Levene pada kelompok pretest dengan signifikansi 0,055 dan pada kelompok posttest dengan signifikansi 0,306. Hasil ini menunjukkan data homogen karena nilai signifikansinya lebih dari 0,050.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat apakah variabel x memiliki kontribusi yang signifikan terhadap variabel y. Berikut adalah Ho dan Ha pada penelitian ini:

Ho : Tidak terdapat kontribusi yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe buzz group pada materi perang dingin terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa

Ha : Terdapat kontribusi yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe buzz group pada materi perang dingin terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa.

Selanjutnya dilakukan uji paired sample t test dengan menggunakan *software SPSS 16.00 for windows* dengan pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima sedangkan nilai signifikansi > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak. Berikut adalah hasil perhitungan dengan menggunakan uji paired sample t-test

Tabel 10

Uji Paired Sample Test

Data	Mean	Std.	T	D	Sig.
		Devias i		f	(2- tailed)
Pretes	-	5,787	-	3	0,000
-	17,52		19,15	9	
Postte s	5		4		

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang merupakan lebih kecil dari 0,05, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya adalah Terdapat kontribusi yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe buzz group pada materi perang dingin terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa.

Uji N-Gain

Pengujian N-Gain bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada proses pembelajaran. Hake (1999) menjelaskan bahwa kriteria pembagian nilai n-gain score terbagi menjadi tiga, yaitu:

Tabel 11.

Kriteria N-Gain Score

Batasan	Kategori
$Ngain > 0,7$	Tinggi
$0,3 < Ngain \leq 0,7$	Sedang
$Ngain \leq 0,3$	Rendah

Selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan menggunakan *software SPSS 16.00 for windows*. Berdasarkan hasil perhitungannya didapat nilai rata-rata sebesar 0,45 dengan kategori sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan data yang telah dilakukan diperoleh data hasil belajar kognitif mahasiswa dengan nilai rata-rata pretest 61,02 sebelum dilakukan perlakuan dan posttest sebesar 78,55 setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe buzz group. Artinya hasil belajar kognitif mahasiswa mengalami peningkatan.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi 2-tailed sebesar 0,000 dibandingkan dengan nilai alpha sebesar 0,05 yang artinya nilai signifikansi

lebih kecil, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya adalah Terdapat kontribusi yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe buzz group pada materi perang dingin terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa.

Hasil peningkatan ketercapaian kompetensi kognitif mahasiswa diketahui bahwa nilai n-gain sebesar 0,45 dengan kategori sedang. Hal ini membuktikan bahwa pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe buzz group mahasiswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajarannya, sehingga mampu mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah dimilikinya dan berhasil meningkatkan hasil belajar kognitifnya.

Meningkatnya hasil belajar mahasiswa dalam kategori sedang ini tidak lepas dari peran dosen dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe Buzz Group. Dalam pelaksanaannya ada beberapa hal yang dilakukan oleh dosen yaitu bersikap tegas dengan mengingatkan mahasiswa jika melakukan tindakan yang tidak kondusif, melakukan interaksi dengan setiap kelompok atau kelas terkait tugas yang sedang dikerjakan, memonitoring perkembangan tugas kelompok yang diberikan, dan memberikan kontribusi dalam diskusi yang dilakukan dengan menambahkan materi jika terjadi kekeliruan penyampaian materi oleh mahasiswa.

Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa dalam mendapatkan pengetahuannya dengan menggunakan metode buzz group pada kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah memecahkan masalah, berkomunikasi dengan temannya, membaca, dan menulis laporan. Hal ini sesuai dengan teori metakognisi yang diungkapkan oleh Flavell (1979:906) bahwa "*metacognition plays an important role in oral communication of information, oral persuasion, oral*

comprehension, reading comprehension, writing, language acquisition, attention, memory, problem solving, social cognition, and, various types of self-control and self-instruction”.

Kelemahan model pembelajaran kooperatif learning tipe buzz group ini dapat terlihat saat dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah 1) masih adanya anggota kelompok yang tidak bekerja sesuai dengan tugas yang dibagikan pada masing-masing kelompok, sehingga anggota lain yang mengerjakannya dan pembagian tugas kelompoknya pun menjadi tidak efektif, 2) masih adanya mahasiswa yang membuat gaduh sehingga mempengaruhi dalam pelaksanaannya, 3) mahasiswa kesulitan dalam mencari referensi sehingga akan berdampak pada penguasaan materi kelompoknya, 4) Memerlukan waktu yang lebih pada saat diskusi kelompok kecil dan kelompok besar sehingga manajemen waktu sulit diterapkan dan memakan waktu dari yang disediakan, dan 5) Kurang kerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok

Temuan-temuan di lapangan ini sesuai dengan pendapatnya Brewer (1997:76) bahwa kekurangan dari Buzz Group adalah “1) *Effectiveness of the group may be lowered by the immature behavior of a few*, 2) *It may not be effective for younger groups or groups that know each other to well take each other’s*

opinions seriously, 3) *It can be time-consuming when dealing with very large groups.*

Usaha yang dilakukan oleh dosen dalam mengatasi kelemahan ini adalah dengan melakukan pendekatan emosional kepada mahasiswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan pendekatan ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh dosen, yaitu melakukan interaksi dan komunikasi kepada mahasiswa terkait proses pembelajaran dan kesulitan yang dihadapi, memberikan

ketegasan terkait adanya tindakan-tindakan yang mengganggu dalam pembelajaran, memberikan saran dan informasi terkait referensi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas, dan memperbaiki manajemen waktu di pertemuan selanjutnya.

Langkah-langkah Penggunaan Metode Buz Group

Pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif learning tipe Buzz Group dilakukan pada mata kuliah Sejarah Kontemporer Eropa semester dua. Materi yang disampaikan adalah perang dingin dari tahun 1947-1991. Kegiatan pembelajaran dilakukan setelah berlangsungnya pretes. Pembelajaran dimulai dengan penyampaian dosen mengenai mekanisme kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan selama empat pertemuan yang menggunakan metode buzz group dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

Selanjutnya dosen memberikan gambaran umum tentang perang dingin dengan bantuan media yang bisa diamati oleh mahasiswa. Dosen membentuk kelompok besar dengan memilih satu pemimpin di masing-masing kelompok. Selanjutnya belompok besar yang sudah dibentuk dipecah menjadi kelompok kecil untuk dilakukan diskusi sesuai kajiannya masing-masing. Masing-masing kelompok kecil berjumlah 5 orang. Setelah berdiskusi di kelompok kecil, selanjutnya bergabung kembali dengan kelompok besar dan mendiskusikan kembali hasil kajiannya untuk mendapatkan respon dari anggota kelompok yang lain. Selanjutnya masing-masing perwakilan/pemimpin dari kelompok besar melakukan presentasi di kelas untuk mendapatkan tanggapan dan pertanyaan dari kelompok yang lainnya. Setelah kegiatan selesai, bersama mahasiswa merefleksi hasil diskusi yang sudah dilaksanakan.

KESIMPULAN

Hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan paired sample t test menunjukkan bahwa nilai signifikansi 2 tailed sebesar 0,000 dan lebih kecil dari 0,05. Artinya Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga kesimpulannya adalah terdapat kontribusi yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe buzz group pada materi perang dingin terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa. Nilai n-gain yang sudah dihitung sebesar 0,45 dengan kategori sedang. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran cooperative learning tipe buzz group berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Brewer. 1997. *13 Proven Ways to Get Your Message Across: The Essential Reference for Teachers, Trainers, Presenters, and Speakers*. Thousand Oaks, California: A Sage Publications Company
- Flavel, John H. 1979. *Metacognition and Cognitive Monitoring: A New Area of Cognitive—Developmental Inquiry*. *American Psychologist*. 34 (10) 906-911.
- Gulley, Halbert E. 1960. *Discussion, Conference, and Group Process*. University of Illinois. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hake, Richard R. 1999. *Analyzing change/gain score*. [Online] Tersedia : <http://www.physics.indiana.edu/nsdi/AnalyzingChangeGain.pdf> [Diakses 10 Oktober 2019].

- Kochhar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah: Teaching Of History*. Jakarta:Grassindo.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin . 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses\Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.