

# DESAIN METODE PEMBELAJARAN “*COOPERATIVE LEARNING*” PADA MATA KULIAH METODE PENELITIAN KUALITATIF DALAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENYUSUN PROPOSAL PENELITIAN KUALITATIF

**Azizah Gama Trisnawati, Yuli Kusumawati**

Staf Pengajar Prodi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu Kesehatan,  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Jl. A. Yani Pabelan Tromol Pos I Surakarta 57102  
Telp. 0271-717417

**Abstract:** *Traditional learning method especially at courses which support the development of public health profession policy (qualitative research method) needs learning methods improvisation so that the learning process can be inovative and condusive (cooperative learning). To analyze the students' interaction ability, sharing ability, responsibility, positive dependant, self esteem, work in groups ability, and problem solving ability by applying “cooperative learning” in developing the ability to compose research proposal. Research and development through pre-survey, planning, trial, validation, validation test and dessemination. The targets were the students of Public Health Department, Medical Science Faculty, Muhammadiyah University of Surakarta who had taken Research Methods (pre requisite) as many as 28 students. Cooperative Learning Model which was done through Think Pair Share, Round Robin Brainstorming, Three Step Interview, Jigsaw, Three Minute Review, and Send A Problem methods could create students ability to think critically, ability to exchange information, ability to interact, ability to solve problems, ability to work in groups, and ability to make a mutual dependancy in groups. The evaluation to the final results of learning, individual performance, group performance, and learning method of the students was considered good ( $\pm 69,02\%$ ), good enough ( $\pm 17,3\%$ ), and poor ( $\pm 13,65\%$ ). The research proposals resulted from this research classified into good (B) as much as 92,86% and good enough (C) as much as 7,14%. By applying Cooperative Learning, students can interact, share, be responsible, solve problems, create self esteem, and depend on their friends positively. The proposals could be produced after students have the ability to analyze creatively and synthesize creatively as well.*

**Keywords:** *cooperative learning, research proposal, and qualitative research method*

## **Pendahuluan**

Salah satu pernyataan *European Public Health Association* (2004) tentang masa depan profesi Kesehatan Masyarakat adalah “Melakukan penelitian sebagai prinsip dasar dalam mengembangkan praktik dan kebijakan profesi Kesehatan Masyarakat”. Metode Penelitian Kualitatif merupakan mata ajaran yang mendorong mahasiswa untuk melakukan penelitian, agar dapat mengembangkan teknologi dibidang kesehatan. Mata ajaran ini membahas tentang

metode pendekatan, pengumpulan, pengolahan, dan analisis data berbagai masalah kesehatan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Prasyarat mata ajaran ini adalah Metodologi Penelitian yang membahas tentang beberapa metode dan tahap-tahap dalam melakukan penelitian. Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa dapat memahami beberapa metode penelitian dan menyusun proposal penelitian dengan pendekatan metodologis.

Mata ajaran penunjangnya adalah Desain Instrumen /Alat Ukur serta Desain dan Ukuran

Sampel. Mata Ajaran Desain Instrumen / Alat Ukur membahas tentang prinsip-prinsip dan kegunaan mendesain sampel, metode pengukuran sampel, dan penarikan sampel. Desain Instrumen membahas tentang penyusunan instrumen penelitian (alat ukur) yang digunakan untuk penelitian dibidang Epidemiologi-Biostatistik. Mata ajaran penunjang ini akan membantu mahasiswa untuk mengumpulkan data penelitian melalui pendekatan kualitatif.

Hasil survei awal dengan menyebarkan kuesioner pada 28 mahasiswa Semester VI Prodi Kesehatan Masyarakat yang telah mengikuti Metodologi Penelitian didapatkan bahwa sebanyak 48.23% mahasiswa berpendapat bahwa model pembelajaran tersebut monoton dan kaku, hanya berpusat kepada siswa. Sebanyak 51.77% mahasiswa berpendapat suasana pembelajaran yang membosankan dan tidak pernah diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan kelompok.

Model pembelajaran yang dipakai adalah model tradisional. Apabila model ini terus dilakukan, akan mengakibatkan ketidakaktifan mahasiswa. Seperti dijelaskan oleh Riyanto (2003) bahwa model pembelajaran tradisional akan menghasilkan mahasiswa yang tidak mampu memecahkan masalah, mengemukakan pendapat serta mengambil keputusan sehingga akan mempengaruhi hasil belajarnya. Seperti hasil survei awal menunjukkan bahwa sebanyak 84% mahasiswa belum mampu menyusun proposal penelitian menggunakan konsep metode penelitian.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka suasana pembelajaran yang kondusif sangat diperlukan. Hasil survei awal menunjukkan bahwa sebanyak 82% mahasiswa menginginkan pembelajaran yang dapat menstimulasi belajar dalam kelompok, sebanyak 96% menginginkan peningkatan kognitif karena pengaruh lingkungan sosial belajar, dan 87% menginginkan kerjasama yang kompetitif dalam satu tim.

Oleh karena itu, model pembelajaran tersebut perlu diganti dengan model pembelajaran yang mengarah kepada transaksional antara

mahasiswa dan pengajar. Menciptakan sistem lingkungan pembelajaran dan wawasan belajar yang secara eksplisit menyoroti peran mahasiswa dalam peristiwa belajar mengajar sehingga tujuan akhir pembelajaran tercapai dan diharapkan dapat memacu prestasi akademik mahasiswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah "*Cooperative Learning*" (Belajar Kooperatif), yaitu pembelajaran yang terstruktur didalam kondisi yang saling ketergantungan, tanggung jawab individu, kemampuan berkomunikasi dan tingkat berpikir tinggi dalam satu kelompok/**team work** (Johnson dan Smith, 2002). Sedangkan menurut Educational Broadcasting Corporation (2004) *Cooperative Learning* adalah proses pembelajaran kondusif yang melibatkan siswa untuk bekerja dalam satu kelompok, bertanggung jawab, saling ketergantungan positif, kemampuan kolaborasi, dan interaksi *face to face* serta bekerja sebagai satu kelompok yang berjumlah maksimal 6 (enam) orang.

Beberapa asumsi *Cooperative Learning* menurut Wikipedia (2006) adalah (1). Lingkungan yang bersifat stimulasi kondusif dalam kerja satu tim, (2). Ketergantungan sosial, (3). Peningkatan kognitif, (4). Pembuktian sikap terhadap kemauan belajar, (5). Pertukaran informasi secara *face to face*, (6). Kolaborasi interpersonal dan kelompok, (7). Kelompok yang heterogen.

"*Cooperative Learning*" merupakan salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada perubahan nilai, kecakapan, dan *stimuli*. Seperti dikemukakan oleh Gallo dan Jacobs (1999) bahwa, "*Cooperative Learning*" adalah suatu konsep dan teknik dalam proses pembelajaran yang mempertinggi nilai interaksi mahasiswa. Nilai-nilai interaksi tersebut berupa ketrampilan berpikir dan kreatifitas dalam hal bertanya, menjelaskan, *brainstorming*, *problem solving*, pernyataan persetujuan dan ketidaksetujuan. Hal ini sesuai dengan teori belajar bagi mahasiswa di perguruan tinggi yang dibagi menjadi 4 aliran, yaitu aliran tingkah laku, aliran kognitif, aliran

humanistik, dan aliran sibernetik. Teori belajar tersebut mengkonsepsikan belajar sebagai bentuk perubahan nilai, kecakapan, sikap, dan perilaku yang terjadi melalui usaha yang disengaja yaitu melalui *stimuli* (Irawan, 2001).

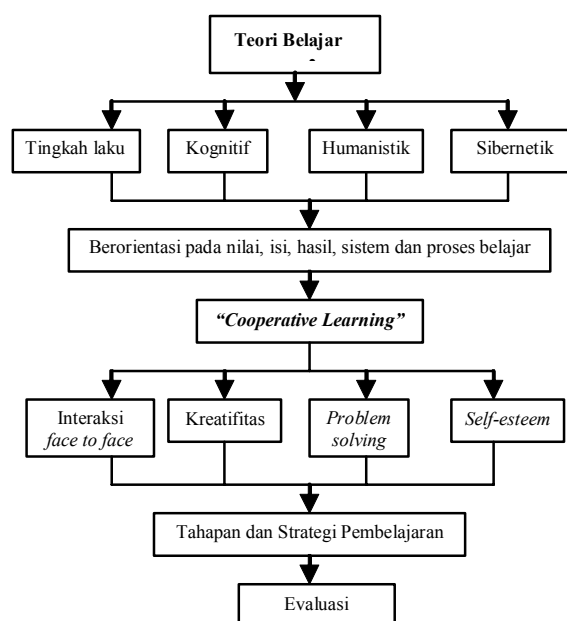
Seperti dikemukakan oleh Gallo dan Jacobs (1999) bahwa “*Cooperative Learning*” adalah suatu konsep dan teknik dalam proses pembelajaran yang mempertinggi nilai interaksi mahasiswa. Nilai-nilai interaksi tersebut berupa ketrampilan berpikir dan kreatifitas dalam hal bertanya, menjelaskan, *brainstorming*, *problem solving*, pernyataan persetujuan, dan ketidaksetujuan. Hal ini sesuai dengan teori belajar bagi mahasiswa di perguruan tinggi yang dibagi menjadi 4 aliran, yaitu aliran tingkah laku, aliran kognitif, aliran humanistik, dan aliran sibernetik. Teori belajar ini mengkonsepsikan belajar sebagai bentuk perubahan nilai, kecakapan, sikap, dan perilaku yang terjadi melalui usaha yang disengaja yaitu melalui *stimuli* (Irawan, 2001).

Menurut Bonwell dan Eison (2001), bahwa perspektif belajar berdasarkan pendekatan “*Cooperative Learning*” adalah (1). Belajar berdasarkan partisipasi dan motivasi individu, (2). Belajar memerlukan kematangan kognitif dan sosial, (3). Belajar dapat dilaksanakan dalam sistem non formal, (4). Belajar tidak hanya berpusat pada pengajar, (5). Membutuhkan kemampuan ingatan jangka panjang, (6). Belajar untuk pemecahan masalah kelompok, (7). Orientasi belajar pada kemampuan pemecahan masalah kelompok, dan (8). Belajar dilakukan dengan interaksi antar anggota kelompok.

*Cooperative Learning* memerlukan kematangan kognitif mahasiswa. Kematangan kognitif diartikan sebagai substansi serta sifat organisasi yang signifikan keseluruhan pengetahuan siswa mengenai bidang tertentu, yang akan mempengaruhi prestasi akademik dalam bidang pengetahuan yang sama di masa mendatang. Slameto (2003) menjelaskan bahwa kematangan kognitif ditandai dengan kemampuan mahasiswa menghubungkan konsep-konsep,

prinsip-prinsip serta informasi-informasi relevan yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini seperti dijelaskan oleh Zaini H (2002) bahwa kematangan kognitif dapat tercapai apabila mahasiswa mampu melakukan kemampuan awal sampai kemampuan akhir dalam tingkatan kognitif. Kemampuan tersebut adalah kemampuan dalam melakukan analisis kreatif, sintesis kreatif dan aplikatif performatif. Hal ini sesuai dengan taksonomi Bloom yang mencakup semua bentuk ranah belajar. Ranah aplikatif performatif dapat tercapai apabila siswa telah mampu melakukan analisis kreatif dan sintesis kreatif.

Model *Cooperative Learning* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model “*Cooperative Learning*”

Penelitian Carolyn (2001) terhadap penerapan “*Cooperative Learning*” bahwa model ini merangsang timbulnya beberapa variabel lingkungan belajar, misalnya prestasi, ketrampilan berpikir, *self-esteem*, kreatifitas, dan interaksi antar anggota kelompok. Ketrampilan berpikir dan kreatifitas tersebut meliputi (1). Mahasiswa diberi kesempatan untuk berbicara dan bertukar pendapat, (2). Apabila terjadi perbedaan pendapat,

maka mahasiswa didorong untuk mengklarifikasi dan berpikir kembali, (3). Dengan adanya kerjasama dalam kelompok, mahasiswa diberi kesempatan bagaimana kelompok bekerja dan berpikir untuk memunculkan ide baru, (4). Diskusi, berpikir dalam satu kelompok dibanding dalam kelas besar dapat menghasilkan kebimbangan pendapat yang minimal, dan (5). Apabila kelompok terdiri dari anggota yang heterogen, maka pendapat dapat bervariasi.

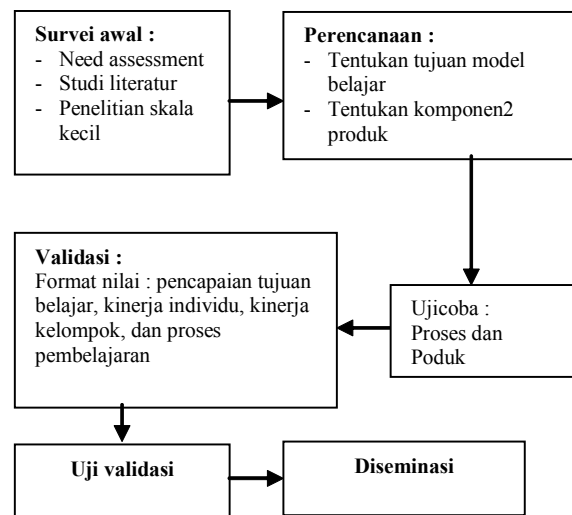
Hasil penelitian David dan Johnson (2001) bahwa peningkatan prestasi akademik melalui “*Cooperative Learning*” dapat terjadi bila membutuhkan elemen sebagai berikut : (1). Ketergantungan yang positif, (2). Interaksi *face to face* untuk pemecahan masalah dan bertukar pendapat, (3). Tanggung jawab individu dan kelompok, (4). Kemampuan interpersonal dalam kelompok kecil, dan (5). Terjadinya proses kelompok. Adapun strategi yang digunakan adalah *Think Pair Share, Send A Problem, Three Step Interview, Round Robin Brainstorming, Jigsaw, dan Three Minute Review*.

**Metode**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), yaitu yaitu suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. (Sukmadinata, 2005). Subjeknya adalah Mahasiswa Semester VI (Enam) Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat Fakultas Ilmu Kedokteran UMS yang telah mengikuti mata kuliah prasyarat Metodologi Penelitian sebanyak 28 orang. Waktu penelitian dilakukan pada Semester Genap tahun ajaran 2006/2007.

Prosedur penelitiannya adalah : (1). Survei awal melalui studi literatur dan penelitian dalam skala kecil. Berguna untuk mengukur kebutuhan (*need assessment*) sehingga dapat ditentukan jenis produk yang akan dihasilkan, (2).

Perencanaan tentang rancangan produk (*Cooperative Learning*) yang akan dihasilkan serta proses pengembangannya. Rancangan tersebut meliputi rumusan tujuan *Cooperative Learning*, penentuan pengguna produk, dan deskripsi komponen-komponen produk, (3). Ujicoba. Dilakukan kepada sasaran produk dengan menggunakan instrumen yang dibutuhkan, (4). Validasi, yang berguna untuk mengukur tingkat keberhasilan pelaksanaan uji coba, (5). Uji Validasi, dan (6). Desiminasi. Alur pemecahan masalahnya dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Alur Pemecahan Masalah

**Hasil dan Pembahasan**

*Cooperative Learning* dilaksanakan selama satu Semester (12 kali pertemuan). Metode *Think Pair Share* digunakan pada pertemuan ke 1 dan 3. Pertemuan ke 2 menggunakan *Round Robin Brainstorming*. Pertemuan ke 4 dan 10 menggunakan *Jigsaw*. Pertemuan ke 5, 7, dan 9 memakai *Send A Problem*. Pertemuan ke 6 memakai *Three Step Interview*. Pertemuan ke 8 memakai *Three Minute Review*. Berbagai metode tersebut dipakai sesuai dengan tujuan pembelajaran pada tiap pertemuan.

Penilaian kelebihan dan kelemahan metode dilakukan oleh mahasiswa setiap akhir perkuliahan

melalui format penilaian kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran. Kelebihannya adalah memicu mahasiswa berpikir aktif, bekerjasama dalam kelompok untuk kemudahan pemecahan masalah, mudah berbicara dan bersosialisasi dalam kelompok, merangsang berkeaktifitas, hasil diskusi yang maksimal, meningkatkan percaya diri dalam mengungkapkan pendapat, lebih mandiri dalam belajar, dan hasil yang diperoleh lebih baik daripada dikerjakan secara individu. Kelemahannya adalah setiap metode memerlukan waktu yang lama.

Evaluasi dilakukan setiap akhir pembelajaran. Setelah mahasiswa memperoleh materi, proses belajar mengajar melalui berbagai metode, mereka melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang meliputi : evaluasi terhadap pencapaian tujuan akhir pembelajaran, kinerja individu, kinerja kelompok dan metode pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan pada lembar catatan evaluasi diri / refleksi.

Evaluasi terhadap pencapaian tujuan akhir pembelajaran terdiri dari 5 macam yaitu a) kisi-kisi pengelompokan, b) peta konsep, c) baris-baris isi, bentuk dan fungsi, d) paraphrase terarah, dan e) prospektus paper. Berbagai macam evaluasi ini dilakukan tergantung pada tujuan akhir pembelajaran. Pada pertemuan ke-1, 3, dan 5 mahasiswa menggunakan kisi-kisi pengelompokan. Pertemuan ke-2 dan 4 menggunakan baris-baris isi, bentuk, dan fungsi. Pertemuan ke-6, 7, dan 8 memakai peta konsep. Pertemuan 9, 10 memakai paraphrase terarah, dan pertemuan ke 11, 12 memakai evaluasi prospektus paper. Selama 12 kali pertemuan didapatkan bahwa sebanyak 76.2 % mahasiswa menilai tujuan pembelajaran tercapai dengan baik, 13.8 % menilai cukup, dan sebanyak 10% menilai kurang.

Evaluasi terhadap kinerja individu dilakukan pada format penilaian kinerja individu. Format tersebut berisi tentang persiapan dan peran individu dalam kelompok serta peran individu dalam kesuksesan kelompok. Penilaian evaluasi ini memakai skala 1 – 3 atau kurang – baik. Selama

12 kali pertemuan, sebanyak 62% mahasiswa menilai baik. Sebanyak 21% menilai cukup dan nilai kurang sebanyak 17%.

Evaluasi terhadap kinerja kelompok dilakukan pada format penilaian kinerja kelompok. Format tersebut berisi tentang beberapa hal yang telah dikerjakan kelompok, hal terpenting yang telah dikerjakan kelompok dan skala kualitas kerjasama kelompok. Selama 12 kali pertemuan didapatkan hasil bahwa sebanyak 61.2% mahasiswa menilai kerja kelompok yang baik. Sebanyak 22.3% menilai cukup dan 16.5% menilai kurang.

Elemen lain terhadap evaluasi kinerja kelompok selama 12 kali pertemuan menunjukkan bahwa terdapat kerjasama kelompok yang bersifat saling ketergantungan antar anggota dan dinilai baik. Didalam kerja kelompok, mahasiswa merasakan anggota kelompok lebih kreatif, selalu melakukan diskusi untuk pemecahan masalah, memberi pendapat dan klarifikasi kepada kelompok lain, mengambil kesimpulan, bekerjasama untuk memberikan ide, terdapat rasa percaya diri dan memberi saran alternatif jawaban kepada kelompok lain, terdapat rasa tanggung jawab antar anggota kelompok dan mampu membuat skenario permasalahan.

Evaluasi terhadap metode pembelajaran dilakukan pada format penilaian metode pembelajaran. Format tersebut berisi dari proses yang terdapat pada komponen pre teaching, teaching, dan post teaching. Penilaian ini memakai cukup, baik, dan sangat baik. Selama 12 kali pertemuan, pada tahap *pre-teaching* menunjukkan bahwa sebanyak 8.2% mahasiswa menilai kurang, 15.1% menilai cukup, dan 76.7% menilai sangat baik.

Prosentase hasil evaluasi terhadap pencapaian tujuan akhir pembelajaran, kinerja individu, dan kinerja kelompok serta metode pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1.

Evaluasi hasil belajar terdiri dari beberapa komponen, yaitu (1). Keaktifan mahasiswa di kelas, sebesar 20%), (2). Penelaahan jurnal, sebesar 10%, (3). Pembuatan proposal penelitian, sebesar 30%, (4). Nilai ujian tengah semester,

Tabel 1. Tabel Hasil Evaluasi Terhadap Pencapaian Tujuan Akhir Pembelajaran, Kinerja Individu, Kinerja Kelompok, dan Metode Pembelajaran

No	Skala	Komponen Evaluasi			
		Pencapaian Tujuan Akhir Pembelajaran	Kinerja Individu	Kinerja Kelompok	Metode Pembelajaran
1	Baik	76.2%	62%	61.2%	76.7%
2	Cukup	13.8%	21%	22.3%	15.1%
3	Kurang	10%	17%	16.5%	8.2%

sebesar 20%, (5). Nilai akhir semester, sebesar 20%. Nilai proposal penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 26 mahasiswa (92.86%) dinilai B (skala nilai 2.76 – 3.51) dan 2 mahasiswa (7.14%) dinilai C (skala nilai 2.00 – 2.75). Prosentase nilai akhir semester adalah sebanyak 14.28% mahasiswa mendapatkan nilai A dan sebanyak 85.72% mahasiswa mendapatkan nilai B.

Proses pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *cooperative learning*. Seperti dijelaskan oleh David dan Johnson (2001) bahwa *cooperative learning* adalah strategi pembelajaran dengan membentuk kelompok kecil yang menciptakan interaksi *face to face* dalam membentuk nilai, sikap dan perilaku. Interaksi tersebut berupa daya kreatifitas, peningkatan kognitif dan interpersonal, sehingga terjadi kemampuan dalam pemecahan masalah kelompok.

Kelemahan *Cooperative Learning* adalah membutuhkan waktu yang lama. Hal ini terjadi karena pembelajaran tersebut membutuhkan proses yang matang agar tujuan dapat tercapai. Berbagai metode pembelajarannya melibatkan kerja individu, kerja kelompok melalui beberapa langkah yang dilakukan secara bertahap dan membutuhkan waktu yang lama. Waktu tersebut dilalui agar tercapai proses pembelajaran yang baik. Seperti dijelaskan oleh Johnson DW (2002) bahwa *Cooperative Learning* membutuhkan proses pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan mahasiswa, yaitu penekanan pada nilai, isi, hasil, sistem dan proses belajar. Proses tersebut membutuhkan beberapa tahap yang harus dilalui

sehingga memerlukan waktu untuk mencapai proses belajar yang maksimal.

Metode pembelajaran yang dipakai adalah *think-pair-share*, *three-step interview*, *round robin brainstorming*, *jigsaw*, *send a problem* dan *three-minute review*. Hal ini sesuai dengan pernyataan Howard Community College's

Teaching Reasouces (2001), bahwa metode utama *Cooperative Learning* adalah *think-pair share three step interview*, *round robin brainstorming*, *jigsaw*, *send a problem*, dan *three-minute review* yang menekankan pada aspek kemampuan interaksi, bertukar pendapat, bertanggung jawab, ketergantungan positif, menumbuhkan *self esteem* dan kemampuan bekerja dalam kelompok, sehingga mampu melakukan *problem solving*.

Metode tersebut dapat dimodifikasi dengan metode belajar yang lain. Seperti dijelaskan Roger dan David (2002) bahwa modifikasi *Cooperative Learning* dapat dilakukan apabila mengacu pada kemampuan interaksi, bertukar pendapat dan melakukan *problem solving*. Modifikasi metode tersebut antara lain :

1. *Group Investigation*, merupakan pembelajaran yang membutuhkan tingkat berpikir analisis dan evaluasi. Kelompok bekerja menghasilkan makalah.
2. *STAD / Student Teams – Achievement Divisions*. Langkahnya adalah membentuk kelompok dengan anggota 4 – 5 orang. Setiap kelompok diberi materi untuk dibahas bersama. Setelah selesai diskusi kelompok,

dilakukan tes pada tiap individu. Lakukan penilaian pada setiap individu tersebut.

3. *Numbered Head*. Langkahnya adalah membuat kelompok beranggotakan 4 orang. Setiap anggota diberi nomor 1, 2, 3, dan 4. Beri materi untuk diskusi. Memanggil 2 nomor untuk memberikan pertanyaan ke anggota yang lain (2 orang sisanya).

Hasil implementasi selama duabelas kali pertemuan menunjukkan bahwa sebanyak 62% mahasiswa merasakan bahwa kinerja individunya adalah baik. Sebanyak 61.2% menunjukkan kinerja kelompok yang baik dan 76.7% mahasiswa merasakan bahwa metode pembelajaran berjalan dengan baik. Hal ini berarti bahwa *cooperative learning* menekankan pada aspek keberhasilan proses belajar dan isi yang dipelajari. Keberhasilan ini tercapai karena terdapat kemampuan interaksi, bertukar pendapat antar individu dalam satu atau antar kelompok sehingga mampu memecahkan masalah.

Tujuan umum pembelajaran mata kuliah Metode Penelitian Kualitatif adalah menghasilkan kemampuan mahasiswa agar dapat menyusun proposal penelitian dengan pendekatan kualitatif. Hasil implementasi selama duabelas kali pertemuan menunjukkan sebanyak 76.2% mahasiswa berpendapat bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Zaini (2002) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan-pernyataan tentang pengetahuan dan kemampuan yang diharapkan mahasiswa setelah pembelajaran. Tujuan pembelajaran diperlukan karena dapat memberikan arah yang jelas bagi mahasiswa dan memberi kesempatan untuk mengevaluasi hasil belajar.

Tujuan pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dari kemampuan analisis kreatif, sintesis kreatif dan aplikatif performatif. Ketiga kemampuan tersebut merupakan ranah kognitif dalam taksonomi Bloom. Seperti dijelaskan oleh Wikipedia (2006) bahwa konsep *cooperative learning* dapat diasumsikan sebagai peningkatan kognitif yang dapat terjadi melalui interaksi antar

individu dalam satu kelompok atau antar kelompok.

Ranah kognitif menurut taksonomi Bloom dari tingkat analisis kreatif sampai aplikatif performatif merupakan tahapan dari tingkat sederhana ke tingkat yang lebih sulit. Kemampuan analisis kreatif pada pertemuan 1 s/d 5 dilakukan melalui pengisian kisi-kisi pengelompokan dan baris-baris isi, bentuk dan fungsi. Kemampuan sintesis kreatif pada pertemuan 6 s/d 8 dilakukan melalui pengisian evaluasi paraphrase terarah dan peta konsep. Kemampuan aplikatif performatif pada pertemuan 9 s/d 12 dilakukan melalui penugasan prospektus paper.

Menurut Zaini (2004) bahwa kisi-kisi pengelompokan dan baris-baris isi, bentuk dan fungsi merupakan evaluasi terhadap pembelajaran pada tingkat analisis yang berisi tentang analisis hubungan beberapa konsep atau teori dan menganalisis isi, bentuk dan fungsi informasi dalam materi pembelajaran. Peta konsep merupakan evaluasi terhadap pembelajaran pada tingkat sintesis yang berisi tentang kemampuan menghubungkan berbagai konsep utama untuk membentuk pola baru sesuai dengan materi belajar. Parafraze terarah dan prospektus paper merupakan evaluasi pada tingkat aplikatif berisi tentang kemampuan mahasiswa dalam menterjemahkan dan menentukan nilai materi belajar serta kemampuan berpikir semua materi belajar dalam bentuk paper.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa produk proposal kualitatif dihasilkan pada pertemuan ke-11 dan 12. (kemampuan aplikatif performatif). Hal ini dipertimbangkan karena sebelum membuat proposal, mahasiswa diharapkan sudah mampu menganalisis dan mensintesis suatu masalah terlebih dahulu. Kemampuan aplikatif performatif dapat tercapai bila kemampuan analisis dan sintesis telah dilakukan terlebih dahulu. Proposal yang dihasilkan menunjukkan nilai yang baik, hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai mahasiswa sebanyak 26 mahasiswa (92.86%) mendapatkan nilai B dan sebanyak 2 mahasiswa (7.14%) mendapatkan nilai C.

Evaluasi hasil belajar mahasiswa dilakukan dalam beberapa komponen. Komponen keaktifan mahasiswa di kelas diartikan sebagai mahasiswa diharapkan dapat terlibat memberikan ide pemikiran yang baik berupa pertanyaan, komentar, demonstrasi dalam suasana bebas risiko dan metode evaluasi sesuai dengan metode pembelajaran yang dilakukan. Komponen penelaahan jurnal diartikan sebagai kemampuan mahasiswa dalam menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi terhadap sebuah artikel tentang penelitian kualitatif. Komponen pembuatan proposal penelitian diartikan sebagai kemampuan mahasiswa merancang dan menyusun satu draft proposal penelitian kualitatif dengan permasalahan sesuai dengan ide mahasiswa masing-masing. Hal ini sesuai dengan pernyataan Zaini (2002), bahwa fungsi evaluasi pembelajaran adalah :

1. Memotivasi dan membimbing belajar.
2. Mencari dasar yang kokoh untuk perbaikan kurikulum dan program pendidikan.
3. Memberi sumbangan bagi perkembangan teori dan dasar pendidikan.

Komponen penilaian Ujian Tengah Semester (UTS) dilakukan pada tengah semester yang berfungsi sebagai evaluasi formatif. Seperti dijelaskan Slameto (2003) bahwa evaluasi formatif berguna untuk memantau sejauh mana suatu proses pembelajaran telah berjalan sebagaimana yang telah direncanakan.

Komponen penilaian Ujian Akhir Semester (UAS) dilakukan pada akhir semester yang berfungsi sebagai evaluasi sumatif. Nilai UTS

menunjukkan peningkatan 20% dari nilai UAS. Menurut Zaini H (2002) bahwa kegunaan evaluasi sumatif sebagai dasar pengambilan keputusan dalam menentukan pemberian nilai atau kelulusan mahasiswa.

### Simpulan dan Saran

Simpulan penelitian ini adalah melalui *Cooperative Learning*, mahasiswa mampu melakukan interaksi, bertukar pendapat, bertanggung jawab, ketergantungan yang positif, menumbuhkan *self esteem*, dan bekerja dalam kelompok. Produk proposal penelitian dengan pendekatan kualitatif dapat dihasilkan pada pertemuan ke-11 dan 12 (kemampuan aplikatif performatif) setelah mahasiswa melalui tahap analisis kreatif dan sintesis kreatif. Respon mahasiswa terhadap evaluasi pencapaian tujuan pembelajaran, penilaian kinerja individu dan kelompok serta penilaian metode pembelajaran adalah baik.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan, disarankan agar *Cooperative learning* dapat diterapkan pada mata kuliah selain Metode Penelitian Kualitatif dan program studi lain. *Cooperative learning* dapat dikembangkan dengan metode pembelajaran yang berbeda dan diharapkan selalu dipakai pada setiap pembelajaran. Bagi institusi pendidikan agar memberikan sarana dan prasarana yang menunjang untuk kelancaran pembelajaran dan memberikan reward bagi pengajar yang selalu melakukan pembelajaran aktif.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bonwell C.C, Eison J.A. 2001. *Active Learning : Creating Excitement in The Classroom*. <http://www.ntlf.com/html/lib/bib/91-9dig.htm>. (diakses 13 November 2006)
- Carolyn W Rouviere. (2001). *Continous Evaluation Using Cooperative Learning*. [http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/coopcollab/index\\_sub4.html](http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/coopcollab/index_sub4.html) (diakses 8 November 2006)



- David, Johnson R, 2001. *Cooperative Learning*. <<http://www.clcrc.com/pages/cl.html>. (diakses 10 November 2006)
- Educational Broadcasting Corporation. 2004. *How do Cooperative Learning Differ From The Traditional Approach*. [http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/coopcollab/index\\_sub2.html](http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/coopcollab/index_sub2.html) (diakses 15 November 2006)
- Gallo P.B, Jacobs. G.M. 1999. *Using Cooperative Learning to Integrate Thinking and Information Technology in a Content-Based Writing Lessons*. <http://iteslj.org/Techniques/Tan-Cooperative.html> (Diakses 1 November 2006)
- Johnson, Smith. 2002. *Traditional Versus Cooperative Groups*. <http://groups.physics.umn.edu/phised/Research/CGPS/trdvscoop.html> (diakses 2 November 2006)
- Riyanto, A. 2003. *Proses Belajar Mengajar Efektif di Perguruan Tinggi*. Penerbit YAPEMDO. Bandung
- Roger T, David J. 2002. *Coopeative Learning. Two Heads Learn Better Than One*. <http://edtech.kennesaw.edu/intech/cooperativelearning.htm> (diakses 6 November 2006)
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta. Jakarta
- Sukmadinata N. S. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Wikipedia. 2006. Cooperative Learning. [http://en.wikipedia.org/wiki/Cooperative\\_learning#Four\\_Types\\_of\\_Cooperative\\_Learning](http://en.wikipedia.org/wiki/Cooperative_learning#Four_Types_of_Cooperative_Learning) (diakses 10 November 2006)
- Zaini H. 2002. *Desain Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Centre for Teaching Staff Development. IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- \_\_\_\_\_, dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Centre for Teaching Staff Development. IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta