

PENERAPAN METODE JIGSAW BERBASIS ICT PADA PEMBELAJARAN BERBICARA DEBAT MELALUI LESSON STUDY

Aurelia Saktiyani¹, Yusep Ahmadi², Diena San Fauziya³

^{1, 2, 3}IKIP Siliwangi

¹aureliasaktiyani@ikipsiliwangi.ac.id, ²yusep-ahmadi-f@ikipsiliwangi.ac.id, ³dienasanf@gmail.com

Received: September, 2020; Accepted: November, 2020

Abstract

In this study, there are still many students who have not mastered speaking, especially in speaking debate. Based on the results of observations made by teachers at SMK, semester one who is studying debate material. The learning method used is ICT-based jigsaw because the use of the jigsaw method is more effective and according to students it is very enjoyable in the steps of learning the ICT-based jigsaw method here. From the results of the data analysis, it shows that the application of the ICT-based jigsaw method through lesson study can make students more active and innovative in learning, especially in debate material. The increase in learning outcomes can be seen from the percentage recap, in cycle 1 students who are able to speak well and skillfully are 80%, cycle 2 93%, and cycle 3 by 95%. In addition, four students' abilities in observing this program also increased.

Keywords: ICT-Based Jigsaw Method, Talking Debate, Lesson study

Abstrak

Penelitian ini masih banyak siswa yang belum menguasai berbicara terutama dalam berbicara debat. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan guru-guru di SMK, semester satu yang sedang belajar materi debat. Metode belajar yang dilakukan adalah jigsaw berbasis ICT karena dalam penggunaan metode jigsaw lebih efektif dan menurut siswa sangat menyenangkan dalam langkah-langkah pembelajaran metode jigsaw berbasis ICT di sini. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan metode jigsaw berbasis ICT melalui *lesson study* dapat membuat siswa lebih aktif dan inovatif dalam belajar khususnya dalam materi debat. Peningkatan hasil belajar bisa terlihat dari rekap persentase, pada siklus 1 siswa yang mampu berbicara dengan baik dan terampil sebesar 80%, siklus 2 93%, dan siklus 3 sebesar 95%. Selain itu, empat kemampuan siswa dalam pengamatan program ini, juga mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Metode Jigsaw Berbasis ICT, Berbicara Debat, Lesson study

How to cite: Aurelia, S., Ahmadi, Y., dan Fauziya, D, S. (2020). Penerapan metode jigsaw berbasis ict pada pembelajaran berbicara debat melalui lesson study. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 7 (2) 201-206.

PENDAHULUAN

Sebagai upaya untuk peningkatan kualitas perkuliahan, telah dilaksanakan kegiatan lesson study pada siswa SMK. Lesson study merupakan kegiatan pengkajian pembelajaran yang dilaksanakan secara kolaboratif. Penerapan (Plan) ini, agar siswa mampu belajar secara efektif, pelaksanaan (Do), agar siswa mampu menerapkan pembelajaran yang sudah efektif, dan refleksi (See) agar siswa tau di mana kesulitan baik kekurangan dan kelebihan dalam pembelajaran. Ketiga tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang (Susilo, Husnul, Ridwan, & Jumiaty, 2009)

Manusia hidup tidak mungkin lepas dari berbahasa. Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi antar manusia dengan manusia lainnya. Bahasa dianggap sebagai interaksi yang paling ampuh atau mampu membuat

pikiran dan apa yang dipikirkan tersalurkan baik berupa ide atau gagasan yang akan di sampaikan seseorang. Sebab manusia perlu untuk mempunyai kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbahasa dan berkomunikasi di sekolah tidak hanya bergantung pada teori saja, tetapi siswa dituntut untuk mampu menggunakan bahasa dengan baik, sebagai alat untuk berkomunikasi sebagai sesuatu hal yang penting dalam menghubungkan atau berinteraksi dengan manusia lainnya.

Salah satu yang harus di kuasai siswa dalam berbahasa adalah berbicara, sebab keterampilan berbicara menunjang keterampilan lainnya (Cahyani & Hodijah, 2013), dalam jurnalnya yang berjudul “Keterampilan Berbicara Menjadi Sebuah Profesi” berpendapat bahwa berbicara dapat digunakan sebagai suatu profesi, dan yang terpenting adalah tanamkan rasa percaya diri untuk mau berlatih agar mampu menyampaikan informasi, ide, gagasan, maupun pendapat dengan baik. Keahlian ini bukanlah suatu jenis keahlian yang dapat di bagikan atau di sebar luaskan walaupun pada dasarnya manusia dari kecil sudah mempunyai kemampuan berbahasa. Tetapi, keterampilan berbicara pada dasarnya harus sering berlatih agar mampu berkomunikasi dengan baik. Stewart dan Kennert Zimmer (Haryadi & Zamzani, 1996) jika di lihat dari sudut komunikasi. Komunikasi yang baik sangat di butuhkan dalam mencapai keberhasilan setiap individu maupun kelompok.

Siswa yang mampu berbicara dengan baik, bicarannya akan lebih mudah dipahami oleh penyimaknya atau lawan bicaranya. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dari siswa SMK setelah melakukan penelitian masih terkesan bahwa dosen terlalu banyak memberi materi saja, dosen belum bisa mengajak siswa untuk aktif dalam berbicara. Proses pembelajaran di kelas yang tidak memadai dengan yang diinginkan mengakibatkan kemampuan berbicara mahasiswa menjadi sedikit yang berani tampil dalam kegiatan berbicara. alternatif yang dapat dilakukan dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa di SMK adalah dengan penerapan metode jigsaw berbasis ICT dalam praktik berbicara melalui debat bahasa Indonesia dalam materi kurtilas 2013. Penelitian ini difokuskan pada siswa SMK di Cimahi khususnya di SMK Karya Bhakti Pusdikpal.

Berangkat dari uraian di atas, penelitian ini sangat perlu dilakukan dalam rangka mengetahui berbagai aspek perencanaan, pelaksanaan, dan perefleksian dengan metode jigsaw berbasis ICT melalui lesson study. Dikatakan jigsaw berbasis ICT karena dalam pelaksanaannya, mengintegrasikan metode untuk melatih dan menstimulus daya kreatif siswa. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pelaku pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran berbicara. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu: 1) pelaksanaan pembelajaran penerapan metode *jigsaw* berbasis ICT pada pembelajaran berbicara debat melalui lesson study 2) ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa dalam mata kuliah berbicara, dan 3) ada tidaknya peningkatan kemampuan siswa dalam berkolaborasi, berkomunikasi, Selaras dengan permasalahan yang dirumuskan tersebut, tujuan dari kegiatan ini, yaitu: 1) mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran berbicara debat bahasa Indonesia dengan metode jigsaw berbasis ICT melalui lesson study, 2) mendeskripsikan ada tidaknya peningkatan hasil pembelajaran berbicara debat bahasa Indonesia dengan metode jigsaw berbasis ICT melalui lesson study, dan 3) mendeskripsikan ada tidaknya peningkatan kemampuan berkolaborasi, berkomunikasi, dan berpikir kritis.

LANDASAN TEORI

1. Penerapan Metode Jigsaw Berbasis ICT

Metode Jigsaw merupakan salah satu bentuk belajar kooperatif yang mensyaratkan adanya bahan ajar tertulis yang dapat dipelajari mahasiswa. Model kooperatif jenis jigsaw pertama kali diperkenalkan oleh Aronson dkk., Dalam bukunya *The Jigsaw Classroom* (1978). Moskowitz dkk., dalam *Journal Contemporary Educational Psychology* (1985, 10, 104-112) menulis topik ini dengan judul *Evaluation of Jigsaw Cooperatif Technique*. Selanjutnya jigsaw dikembangkan oleh Mattingly dan Vansickle dalam tulisannya pada *Journal Social Education* (1991, 55, (6, 392-395) dengan topik Cooperatif. Dalam Jigsaw sangat dipentingkan kemampuan individual mahasiswa untuk menjadi peer-tutor bagi temannya sekelompok. (Paulina Pannen, 2005: 71). Melalui metode Jigsaw kelas dibagi atas beberapa kelompok, tiap kelompok anggotanya 4-5 orang atau lebih (Trianto & Pd, 2007). Siswa bekerja dengan siswa lainnya dalam suasana berkelompok dan mempunyai banyak kemampuan untuk menggali informasi lebih dan mampu meningkatkan keahlian berkomunikasi yang baik (Lie, 2008).

Pembelajaran berbasis ICT adalah pembelajaran yang memanfaatkan media sebagai sarana pembelajaran. (Agung, 2014) mengelompokkan contoh media pembelajaran termasuk media tradisional (papan tulis, buku teks, *handout*, modul, lembar peraga, LKS, objek-objek nyata, salindia OHP, pita video atau film, guru, dll.), media massa (koran, majalah, radio, televisi, bioskop, dll.), dan media pembelajaran baru berbasis ICT (komputer, CD, DVD, video interaktif, Internet, sistem multimedia, konferensi video, dll.). Adapun pengelompokan dari jenis non-fisiknya seperti berikut:

- a. Media Visual
Media yang mampu menampilkan informasi dalam bentuk yang hanya dapat dilihat atau dibaca, misalnya gambar, foto, grafik, diagram, bagan, poster, kartun, komik, buku, dll.
- b. Media Audio
Media yang mampu menyajikan informasi dalam bentuk yang hanya dapat didengar, misalnya radio, rekaman suara (*podcast*), laboratorium bahasa, pemutar MP3, dll.
- c. *Projected still media*
Media yang memerlukan proyektor untuk menampilkan informasi dalam bentuk gambar/tulisan yang tidak bergerak, misalnya transparansi salindia, Power Point, micro film, dll.
- d. *Projected motion media*
Media yang memerlukan proyektor untuk menampilkan informasi dalam bentuk gambar/tulisan yang dapat bergerak, misalnya film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

2. Pembelajaran Berbicara Debat Melalui Lesson Study

Pengertian debat (Wiyanto, 2003) menjelaskan, “Debat merupakan silang pendapat tentang tema tertentu antara pihak pendukung dan pihak penyangkal melalui dialog formal yang terorganisasi. Sedangkan (Ismawati & Djaja, 2012) mengatakan “Debat pada hakikatnya adalah saling adu argumentasi antarpribadi atau antarkelompok manusia, dengan tujuan mencapai keberhasilan atau kemenangan secara individu. Dalam debat setiap orang atau kelompok mencoba menjatuhkan lawannya, supaya mendapat kemenangan”. Menurut pendapat (Nurdin, 2016) mengemukakan metode debat dapat memicu keberanian mahasiswa untuk dapat berbicara, menyampaikan pendapat, menanggapi pendapat yang lain, mempertahankan pendapat, sehingga mahasiswa secara maksimal aktif diskusi. (Garminah & Suartama, 2016) menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran debat aktif yang dilaksanakan sesuai prosedur sangat berperan meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia dan membuat siswa berani untuk mengemukakan pendapatnya secara lisan di depan umum.

Lesson Study adalah suatu model pembinaan profesi pendidik melalui hasil analisis pembelajaran secara berkelompok dan berlanjut, yang saling membantu dalam proses pembelajar untuk membangun manusia belajar (Dikti, 2009) Dengan melaksanakan Lesson Study, diharapkan kompetensi dosen meningkat sehingga kualitas pembelajaran di Progam Studi Pendidikan Sejarah juga meningkat dan pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil pembelajaran, yang berupa naiknya Indeks Prestasi mahasiswa. Pembelajaran yang berkualitas diawali dengan adanya keaktifan dan kreatifitas dari dosen dan mahasiswa, untuk mencapai target dalam hal yang sangat menyenangkan (Munir, 2018)

METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang berupaya memahami makna setiap kejadian dari apa yang diamati (Idrus, 2009). Hasil interpretasi dan analisis diuraikan secara deskriptif dan terstruktur. Tahap-tahap yang dilakukan adalah melakukan sesi plan, do, dan see. Ketiga tahap tersebut dilakukan oleh dosen-dosen yang tergabung dalam penelitian ini. Dosen model dalam tiap siklus berbeda, sesuai dengan hasil kesepakatan pada saat sesi plan. Dengan kata lain, peneliti berperan sebagai peneliti, dosen model, dan pengamat saat tidak berperan sebagai pengajar. Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah segala bentuk tahapan-tahapan lesson study yang dilakukan terhadap siswa SMK yang sedang belajar materi debat. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi. Observasi dilakukan oleh 2 orang pengamat yaitu guru di SMK. Langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran Pengintegrasian metode jigsaw berbasis ICT dilakukan pada tahap generalisasi. Pada siklus pertama, dosen model menyimpulkan hasil temuan siswa dalam bentuk dosen membentuk kelompok belajar lalu memberikan tugas tanpa rancangan tertentu yang dapat membuat setiap mahasiswa menjadi aktif. Akibatnya, ada siswa yang aktif bekerja, tetapi ada juga yang pasif, ataupun bahkan ada yang ramai sendiri. Penerapan metode Jigsaw ini, bagi siswa dapat termotivasi untuk mengungkapkan ide atau gagasan secara lisan di dalam wadah

kelompoknya. siswa memiliki tempat dan kesempatan untuk curah pendapat dengan teman-teman mereka sebaya. (Gillies & Boyle, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tes keterampilan berbicara menggunakan metode Jigsaw pada tindakan siklus I menunjukkan siswa yang sudah mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan 75 didapat 26 siswa (80%) sudah mampu berbicara dengan cukup baik, sedangkan 10 mahasiswa (20%) masih perlu perbaikan. Hal ini dapat dibandingkan hasil prestasi siswa dari sebelum tindakan siklus I yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan melampaui KKM hanya 22 siswa (45%) kemudian meningkat menjadi 27 siswa (80%) setelah adanya tindakan siklus I, terjadi kenaikan 20%. Hasil tindakan pembelajaran pada siklus I dapat dikatakan berjalan dengan cukup baik, walaupun dari hasil observasi terhadap kegiatan proses belajar mengajar masih banyak kelemahan, siswa masih pasif, belum banyak yang aktif serta dosen belum menerapkan metode Jigsaw secara maksimal. Hasil tes keterampilan berbicara menggunakan metode Jigsaw pada tindakan siklus II menunjukkan mahasiswa yang sudah mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan 75 di dapat 30 siswa (95%), sedangkan siswa yang lain belum mencapai batas ketuntasan minimal sebanyak 5 siswa (5%) dan masih memerlukan perbaikan. Selanjutnya kelemahan dari siswa kemampuan dan kecepatan berbicara siswa masih rendah, masih banyak siswa yang tampil berbicara dengan suara pelan dan lemah. Hasil tes keterampilan berbicara menggunakan metode Jigsaw pada tindakan siklus III menunjukkan siswa 100% tuntas, hal ini bentuk usaha dosen memberikan penghargaan kepada siswa. Berikut hasil tindakan siklus I, II, dan III yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Table 1. jumlah siswa yang mampu berbicara dengan terampil melalui materi debat

No.	Nilai	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Keterangan
1	≥69	5	3	1	Tidak Tuntas
2	70-80	15	25	7	Tuntas
3	81-90	14	20	9	Tuntas
4	91-100	12	15	7	Tuntas

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Keaktifan siswa selama apersepsi	70%	78*%	83 %
2	Keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan dosen	67%	93%	95%
3	Keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat (berbicara)	80%	81%	90%
4	Keaktifan siswa dalam diskusi	66%	78%	88%
5	Ketuntasan hasil belajar berbicara	80%	95%	100%

Berdasarkan tabel di atas, tindakan yang dilakukan dosen dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berhasil dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara. Selain itu, kemampuan dosen dalam hal penguasaan kelas saat pembelajaran mata kuliah berbicara meningkat dan dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menarik di kelas. Keberhasilan penggunaan metode kooperatif tipe Jigsaw dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dan kemampuan siswa dalam berbicara dapat dilihat dari gambar di bawah ini.



Gambar 1. Gambar menggunakan caption

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan lesson study dengan menerapkan metode jigsaw berbasis ICT pada pembelajaran berbicara debat telah memberikan dampak yang positif terhadap dosen model dan hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan menyatakan bahwa dosen menjadi lebih terencana dalam menyusun RPS, menjadi lebih fokus, dan terbuka terhadap berbagai saran untuk perbaikan pembelajaran. Peningkatan hasil pembelajaran antar siklus pun menunjukkan bahwa lesson study dengan metode jigsaw berbasis ICT merupakan upaya yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara yang baik. Selain itu, juga dapat meningkatkan kemampuan berkolaboratif, berkomunikasi, berpikir kritis, dan berpikir kreatif dosen terlebih siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada IKIP Siliwangi yang telah mendanai serta memberikan dukungan dalam melaksanakan kegiatan P2M ini, juga kepada kepala sekolah SMK Puskidpal yang telah memfasilitasi kegiatan ini sehingga berjalan dengan tertib dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Y. A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Multisim10 Simulations pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2).
- Cahyani, I., & Hodijah, H. (2013). Kemampuan berbahasa indonesia di sekolah dasar. Bandung: UPI Press.
- Dikti, D. (2009). Buku Panduan Pengelolaan Hibah Program Pengabdian Kepada Masyarakat DP2M Ditjen Dikti Depdiknas. Jakarta: DP2M Ditjen Dikti.
- Garminah, N. N., & Suartama, I. K. (2016). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DEBAT AKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1).
- Gillies, R. M., & Boyle, M. (2010). Teachers' reflections on cooperative learning: Issues of implementation. *Teaching and Teacher Education*, 26(4), 933–940.
- Haryadi, Z., & Zamzani, Z. (1996). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Idrus, M. (2009). Metode penelitian ilmu sosial pendekatan kualitatif & kuantitatif. Erlangga, Yogyakarta.
- Ismawati, E., & Djaja, W. (2012). *Perencanaan pengajaran bahasa: langkah menuju guru berkompeten dan profesional*. Penerbit Ombak.
- Lie, A. (2008). Kooperatif Learning. Jakarta: PT Grasindo.
- Munir, S. (2018). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA DALAM MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK MELALUI KEGIATAN LESSON STUDY. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 48–55.
- Nurdin, M. (2016). Penerapan metode debat aktif untuk meningkatkan kemampuan berdiskusi mahasiswa

- dalam pembelajaran Konsep Dasar PKn di PGSD UPP Bone FIP UNM. *Publikasi Pendidikan*, 6(1).
- Susilo, H., Husnul, C., Ridwan, J., & Jumiati, Y. (2009). Lesson study berbasis sekolah: Guru konservatif menuju guru inovatif. *Malang: Bayumedia*.
- Trianto, S. P., & Pd, M. (2007). Model-model pembelajaran inovatif berorientasi Konstruktivistik. *Jakarta: Prestasi Pustaka*.
- Wiyanto, A. (2003). Debat Sebagai Retorika. *Jakarta: Aneka Ilmu*.