

**PEMBELAJARAN WANGUN LENGKARA DENGAN MODEL JIGSAW
BERBASIS *BLENDED LEARNING***

I.G.B.W. Sanjaya
Program Studi Pendidikan Bahasa
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

weda.sanjaya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran *Wangun Lengkara* dengan Model Jigsaw Berbasis *Blended Learning* di kelas XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara, (2) mendeskripsikan hasil pembelajaran *Wangun Lengkara* dengan Model Jigsaw Berbasis *Blended Learning* di kelas XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara, dan (3) mendeskripsikan kendala dalam pelaksanaan pembelajaran *Wangun Lengkara* dengan Model Jigsaw Berbasis *Blended Learning* di kelas XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara. Rancangan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri Bali Mandara. Data dikumpulkan melalui metode dokumentasi dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran *Wangun Lengkara* dengan Model Jigsaw Berbasis *Blended Learning* di kelas XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara sudah berjalan dengan lancar. Hasil pembelajaran *Wangun Lengkara* dengan Model Jigsaw Berbasis *Blended Learning* di kelas XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara menunjukkan keseluruhan peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM dengan rerata 88,5. Terdapat beberapa kendala yang dialami dalam merancang pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan penggunaan media daring yang tepat dalam pembelajaran *jigsaw* berbasis *blended learning*. Pada tahap pelaksanaan dan penilaian tidak ditemukan kendala khusus namun memerlukan perhatian dan catatan pada beberapa hal.

Kata kunci: *Blended Learning*; Jigsaw; *Wangun Lengkara*

Abstract

This study aims to (1) describe the implementation of Wangun Lengkara learning with the Jigsaw Model Based on Blended Learning in class XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara, (2) describe the learning outcomes of Wangun Lengkara with the Jigsaw Model based on Blended Learning in class XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara, and (3) describe the obstacles in the implementation of Wangun Lengkara learning with the Jigsaw Model Based on Blended Learning in class XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara. The design of this research is descriptive qualitative. The subjects of this study were all students of class XI MIPA 1 SMA Negeri Bali Mandara. Data were collected through documentation and observation methods. The results of this study indicate that the implementation of Wangun Lengkara learning with the Jigsaw Model Based on Blended Learning in class XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara has been running smoothly. The results of Wangun Lengkara's learning with the Jigsaw Model Based on Blended Learning in class XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara showed that all students scored above the KKM with an average of 88.5. There are several obstacles experienced in designing the implementation of learning related to the use of appropriate online media in blended learning-based jigsaw learning. At the implementation and assessment stages, there were no specific obstacles, but some things need attention and notes.

Keywords: *Blended Learning*; Jigsaw; *Wangun Lengkara*

PENDAHULUAN

Berbagai permasalahan muncul selama pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pada masa Pandemi Covid-19. Permasalahan tersebut meliputi permasalahan interaksi guru dan siswa, kesiapan guru dan siswa menyangkut

fasilitas dan kemampuan penggunaan fasilitas, hingga berbagai masalah teknis yang dapat mengakibatkan kualitas pendidikan di Indonesia dinilai mengalami penurunan dibandingkan dengan negara-negara lainnya, selama pandemi Covid-19 (Basar, 2021). Untuk itu pemerintah mulai

mengatur strategi agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara tatap muka, sehingga muncullah kebijakan baru tentang pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas yang dibuka mulai Juli 2021 dengan ketentuan seluruh tenaga kependidikan telah melakukan vaksinasi dan pembelajaran dilakukan dengan membatasi jam pertemuan, serta penerapan protokol kesehatan yang ketat. (Kemdikbud, 2020)

Berdasarkan Buku Saku Penyelenggaraan Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19 (Kemdikbud, 2020), PTM terbatas berlangsung selama 3 jam pelajaran untuk 1 *shift*, dan menggabungkan dengan PJJ, sehingga PTM dilaksanakan 2 sampai 3 kali dalam 1 minggu. Setiap siswa melakukan PTM sebanyak 6 sampai 9 jam dengan sistem masuk dibuat selang seling dengan jeda beberapa menit, agar tidak terjadi penumpukan antara siswa yang akan pulang dan yang akan memasuki ruang kelas. Ketentuan ini berdampak terhadap berbagai kendala yang dihadapi guru, salah satunya sesuai hasil penelitian (Nissa & Haryanto, 2020) adalah dalam pengelolaan alokasi waktu belajar.

Alokasi waktu yang kurang berakibat pada kegagalan pencapaian tujuan pembelajaran (Onde, et al., 2021). Kendala yang sama dialami oleh penulis sebagai guru bahasa Bali, dalam pembelajaran bahasa Bali dengan mode Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. Keterbatasan alokasi waktu sesuai petunjuk teknis pembelajaran tatap muka menyebabkan kesulitan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil refleksi yang dilakukan oleh penulis dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dilakukan secara tatap muka terbatas menunjukkan ketercapaian yang kurang optimal. Pada pembelajaran selanjutnya dengan materi *wangun lengkara*, tantangan yang sama juga akan dihadapi.

Materi ajar mengenai *wangun lengkara* (bentuk kalimat) dalam pembelajaran bahasa Bali muncul sebagai salah satu materi pokok pemenuhan Kompetensi Dasar 3.3 di kelas 11 yaitu "Memahami dan mengaplikasikan Ejaan Bali Latin (EBL) Bahasa Bali, bentuk kata

(*kruna dwi lingga, kruna satma*), dan *lengkara manut wangun* secara lisan dan tulisan dalam suatu wacana beraksara Bali dan latin". *Lengkara manut wangun* merupakan materi pokok mengenai bentuk kalimat tunggal dan kalimat majemuk (*lengkara masusun*). Berdasarkan pengalaman penulis sebagai guru, materi *wangun lengkara* ini merupakan salah satu materi kompleks dalam pembelajaran Bahasa Bali. Materi ini secara konsep terdiri atas empat submateri yaitu *lengkara tunggal, lengkara masusun pepadon, lengkara masusun matingkat, dan lengkara masusun pepetan*.

Sebagai upaya untuk menanggulangi kendala minimnya alokasi waktu pembelajaran tatap muka dengan materi pokok yang kompleks, penulis merancang pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan aktivitas siswa dan memperlancar proses pendidikan dan pembelajaran melalui pembelajaran campuran atau yang lebih dikenal dengan istilah *Blended Learning*. *Blended Learning* merupakan suatu kombinasi antara *e-learning* dan sistem kelas tradisional. Dengan sistem ini maka akan mengakomodasi elemen-elemen dari *e-learning* misalnya simulasi, *virtual laboratory*, dan *online discussions* ke dalam pembelajaran tatap muka di kelas (Siyamta, 2014).

Blended learning menggabungkan karakteristik pembelajaran tradisional dengan karakteristik lingkungan *e-learning* atau pembelajaran campuran. Tujuan pengembangan *blended learning* adalah untuk menggabungkan karakteristik terbaik dari pembelajaran di kelas (*face-to-face learning*) dengan karakteristik terbaik dari pembelajaran *online* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri siswa dan mengurangi waktu tatap muka di kelas (Tadlaoui & Chekour, 2021). Oleh karena itu, tujuan penggunaan pembelajaran campuran dapat dirumuskan sebagai berikut. (1) Secara mandiri bermanfaat bagi guru dan siswa, memberikan peluang praktis dan realistis untuk menumbuhkan pembelajaran, (2) Menggabungkan manfaat pembelajaran tatap muka dan pembelajaran

online, secara konstan bagi siswa (Riinawati, 2021). Penerapan *blended learning* berdampak besar dalam membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Tadlaoui & Chekour, 2021).

Berdasarkan observasi awal penulis, materi *wangun lengkara* merupakan materi yang tidak terlalu menarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik memiliki motivasi yang rendah dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi peserta didik, penulis menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, dengan harapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sebagaimana hasil penelitian Nurjanah, dkk (2020) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *jigsaw* dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar, kepercayaan diri, motivasi, dan tanggung jawab dalam pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif model *jigsaw* juga efektif digunakan untuk meningkatkan kolaborasi peserta didik di tengah minimnya interaksi antar peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh di era pandemic Covid-19 (Menggo, 2020). Dalam pembelajaran tatap muka terbatas, pembatasan interaksi antar peserta didik juga terjadi dalam rangka pelaksanaan protokol kesehatan pembatasan jarak, yang menjadi salah satu kendala dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka (Onde, et al., 2021).

Penggunaan model *jigsaw* dalam pembelajaran tata kalimat pernah dilakukan oleh Irawan (2013) dalam penelitian berjudul Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Kalimat dengan Aksara Jawa Siswa Kelas IV. Penelitian tersebut menekankan pada penggunaan model *jigsaw* secara konvensional tanpa adanya basis pembelajaran *blended*. Kurniawan (2021) dalam penelitian berjudul *The Effect of Blended Learning of Student Teams Achievement Division (STAD) and Jigsaw Towards Higher-Order Thinking Skills* meneliti dengan objek penelitian kemampuan berpikir siswa, bukan pada pembelajaran tata kalimat seperti penelitian yang penulis rancang.

Beranjak dari latar belakang tersebut, penelitian ini membahas mengenai; (1) pelaksanaan pembelajaran *Wangun Lengkara* dengan model *Jigsaw* berbasis *Blended Learning* di kelas XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara, (2) hasil pembelajaran *Wangun Lengkara* dengan model *Jigsaw* berbasis *Blended Learning* di kelas XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara, dan (3) kendala yang dialami dalam pembelajaran *Wangun Lengkara* dengan model *Jigsaw* berbasis *Blended Learning* di kelas XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara.

METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kualitatif. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Data kualitatif merupakan suatu riset yang dimaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian (Baihaqi et al., 2019). Lokasi penelitian dilakukan di SMAN Bali Mandara. Data yang didapatkan dari penelitian ini adalah dari subjek yaitu guru bahasa Bali. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan dokumentasi. Metode observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran *Wangun Lengkara* dengan model *Jigsaw* berbasis *Blended Learning* di kelas XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara dan bagaimana kendala yang dihadapi dalam pembelajaran tersebut. Metode dokumentasi untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran *Wangun Lengkara* dengan model *Jigsaw* berbasis *Blended Learning* di kelas XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara serta bagaimana hasil pembelajaran *Wangun Lengkara* dengan model *Jigsaw* berbasis *Blended Learning* di kelas XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mencakup tiga hal yaitu, pelaksanaan, hasil belajar, serta kendala-kendala yang dihadapi dalam melaksanakan pembelajaran *Wangun Lengkara* dengan model *Jigsaw* berbasis *Blended Learning* di kelas XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara.

A. Pelaksanaan Pembelajaran *Wangun Lengka* dengan Model *Jigsaw* Berbasis *Blended Learning*

Data diambil dari hasil observasi dan dokumentasi berupa rencana pelaksanaan pembelajaran serta pengaplikasian rencana pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun sebelum proses pembelajaran berlangsung. Pada rancangan pembelajaran inilah dituangkan model pembelajaran *jigsaw* berbasis *blended learning* dengan rancangan pelaksanaan dua pertemuan tatap muka dan satu penugasan daring untuk materi pokok *wangun lengka*. Kompetensi dasar yang menjadi acuan dalam pembelajaran ini adalah KD 3.3 “Memahami dan mengaplikasikan Ejaan Bali Latin (EBL) Bahasa Bali, bentuk kata (*kruna dwi lingga*, *kruna satma*), dan *lengka manut wangun* secara lisan dan tulisan dalam suatu wacana beraksara Bali dan latin”. KD 3.3 ini memuat 3 materi pokok, yaitu Ejaan Bali Latin (EBL), bentuk kata, dan *wangun lengka*. RPP disusun secara terpisah untuk ketiga materi pokok tersebut.

Materi pokok *Wangun Lengka* mencakup 4 submateri, yaitu *lengka tunggal*, *lengka masusun pepadon*, *lengka masusun matingkat*, dan *lengka masusun pepetan*. Keempat submateri ini diberikan melalui pembelajaran model *jigsaw* berbasis *blended learning* dengan pola dua kali pembelajaran tatap muka dan satu rangkaian penugasan daring yang dilaksanakan di luar kelas tatap muka. Pelaksanaan pembelajaran penugasan daring dalam bentuk diskusi memanfaatkan media *google jamboard*.

Jamboard adalah papan tulis digital dari *google* yang telah terintegrasi dengan berbagai layanan *cloud*. *Jamboard* hadir untuk memudahkan kolaborasi secara *real time* antara pendidik dengan peserta didik atau antar peserta didik sehingga bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif pada kegiatan tatap maya (Rosidah, 2021).

Pendidik dapat mengajak peserta didik untuk membuat sketsa ide, memecahkan masalah atau menggambar secara kolaboratif. *Google jamboard* ini

dapat digunakan dengan sangat mudah baik dari *smartphone* atau laptop dengan cara masuk akun *google* masing-masing terlebih dahulu. Jika menggunakan *smartphone*, cara mengaplikasikannya seperti biasa dengan sentuhan. *Google jamboard* dibuka menggunakan *google chrome* dengan mode tampilan desktop supaya seperti tampilan di laptop atau menginstall aplikasi *google jamboard* dari *playstore*. Peserta didik dapat memilih mana yang lebih mudah penggunaannya (Christiana, 2021).

Langkah pembelajaran inti dengan model *jigsaw* berbasis *blended learning* pada materi *wangun lengka* yang dilakukan guru pada pertemuan pertama meliputi 1) Memfasilitasi peserta didik membentuk kelompok secara acak yang terdiri atas 4-5 orang. Kelas XI MIPA 1 berjumlah 26 orang, sehingga dalam pelaksanaannya terbentuk 6 kelompok, dimana 4 kelompok dengan jumlah 4 orang, dan 2 kelompok dengan jumlah 5 orang. 2) Guru menyampaikan pengantar materi pokok *wangun lengka*, dan menugaskan peserta didik untuk menunjuk anggota kelompok yang akan mendalami secara khusus masing-masing submateri yaitu *lengka tunggal*, *lengka masusun pepadon*, *lengka masusun matingkat*, dan *lengka masusun pepetan*. 3) Anggota kelompok yang mendapatkan bagian submateri yang sama membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli, sehingga terbentuk empat kelompok ahli, yaitu kelompok ahli *lengka tunggal*, kelompok ahli *lengka masusun pepadon*, kelompok ahli *lengka masusun matingkat*, dan kelompok ahli *lengka masusun pepetan*. 4) Guru menyampaikan tahapan pembelajaran kepada peserta didik, dan membagikan tautan menuju *jamboard* diskusi kelompok ahli, dan *jamboard* diskusi kelompok asal, serta memberikan instruksi mengenai apa yang didiskusikan di kelompok ahli, dan bagaimana diskusi di kelompok asal.

Sintak pembelajaran yang dirancang mengacu pada sintak model pembelajaran *jigsaw* yang diterapkan (Nurjanah, et al., 2020) dan (Thomas & Setiaji, 2014) dengan mengadaptasi pada pola pembelajaran

blended, dimana tahapan pembentukan kelompok ahli dilaksanakan secara tatap muka, yang kemudian dilanjutkan dengan penugasan yang dilaksanakan secara daring.

Pada tahapan penugasan daring, terjadi aktivitas 1) Kelompok ahli melaksanakan diskusi secara daring berbantuan media *jamboard* yang disediakan oleh guru. Guru memantau jalannya diskusi. Dalam diskusi kelompok ahli mencari informasi dari berbagai sumber, baik dari buku paket ataupun sumber di internet mengenai ciri, pola, dan contoh masing-masing bentuk kalimat yang dialami. 2) Kelompok ahli kembali ke kelompok asal dan menyampaikan hasil diskusi di kelompok ahli untuk mengajari anggota kelompok asal mengenai masing-masing submateri. Guru memantau jalannya diskusi di kelompok asal, dan mencatat hal-hal yang perlu dikonfirmasi saat pertemuan tatap muka, serta memberikan penilaian terhadap diskusi yang terjadi.

Waktu diskusi di *jamboard* kelompok ahli dan kelompok asal dibatasi dan disepakati pada pertemuan pertama, sehingga guru bisa memantau diskusi secara efektif baik di kelompok ahli maupun di kelompok asal, sebelum dilaksanakan pertemuan tatap muka kedua.

Pembelajaran inti pertemuan kedua dilaksanakan dengan, 1) salah satu kelompok ditunjuk secara acak untuk dapat memaparkan hasil diskusi di kelompok asal yang dilaksanakan melalui *jamboard*. Guru menyampaikan penekanan dan konfirmasi terhadap presentasi kelompok. 2) Guru menugaskan seluruh siswa menganalisis sebuah wacana berhuruf latin untuk mengklasifikasikan kalimat-kalimat yang ada dalam wacana untuk mengkonfirmasi ketercapaian tujuan pembelajaran. 3) Guru memberi penguatan terhadap hal-hal positif yang telah dicapai peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan telah sesuai dengan tahapan pembelajaran *jigsaw* pada penelitian (Nurjanah, et al., 2020) dan pendekatan *blended learning* sebagaimana yang termuat dalam (Riinawati, 2021) serta

pemanfaatan media *jamboard* dalam artikel (Christiana, 2021).

Berdasarkan observasi pada saat pembelajaran, motivasi peserta didik dalam belajar dapat dikatakan cukup tinggi terlihat dari peran aktif seluruh peserta didik dalam diskusi di masing-masing kelompok. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Thomas & Setiaji, 2014), bahwa model pembelajaran *jigsaw* dapat 1) Meningkatkan peran aktif seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran, karena peserta didik semua memiliki peran di kelompoknya masing-masing. Keberhasilan peserta didik dalam diskusi di kelompok ahli akan berdampak pada keberhasilan diskusi di kelompok asal. 2) Meningkatkan kemampuan berkolaborasi peserta didik, karena melalui pembelajaran *jigsaw* peserta didik memiliki kesadaran bahwa semua peserta didik memiliki saing ketergantungan satu sama lain. 3) Mewujudkan kelas yang aktif dan menyenangkan. Pembelajaran kooperatif, khususnya model *jigsaw* menuntut seluruh peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan model ini, peserta didik akan berhadapan dengan beberapa kelompok sehingga akan menumbuhkan kelas yang menyenangkan.

Observasi terhadap diskusi yang dilaksanakan kelompok ahli pada media *jamboard* menunjukkan peserta didik secara antusias terlibat aktif dalam diskusi. Hal ini disebabkan karena terdapat berbagai fasilitas pada media *jamboard* yang dapat mendukung proses diskusi dan menarik perhatian siswa. Fasilitas tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh (Christiana, 2021) meliputi *textbox*, *sticky note*, menyisipkan gambar, atau menulis langsung menggunakan fitur pena atau kuas.

B. Hasil Pembelajaran *Wangun Lengkara* dengan Model *Jigsaw* Berbasis *Blended Learning*

Hasil pembelajaran dapat diukur dari pencapaian indikator pencapaian kompetensi. IPK yang disusun guru dalam pembelajaran *wangun lengkara* adalah: 1) peserta didik mengidentifikasi ciri, dan pola *lengkara tunggal*, *lengkara masusun pepadon*, *lengkara masusun maringkat*, dan *lengkara masusun pepetan*, 2) peserta didik

dapat membuat contoh *lengkara tunggal*, *lengkara masusun pepadan*, *lengkara masusun matingkat*, dan *lengkara masusun pepetan* dengan pola yang tepat, dan 3) peserta didik dapat menganalisis bentuk *lengkara tunggal*, *lengkara masusun pepadan*, *lengkara masusun matingkat*, dan *lengkara masusun pepetan* dalam wacana.

Ketercapaian IPK 1) dan 2) dilihat oleh guru melalui pemantauan kegiatan diskusi di kelompok ahli dan kelompok asal, serta hasil presentasi kelompok yang telah

dilaksanakan. Melalui observasi ini guru menemukan setiap kelompok telah berhasil mencapai IPK 1) dan 2) dengan baik. Masing-masing kelompok ahli telah dapat menemukan ciri *wangun lengkara*, pola kalimat, dan contoh-contoh kalimat sesuai dengan bagiannya dalam kelompok ahli.

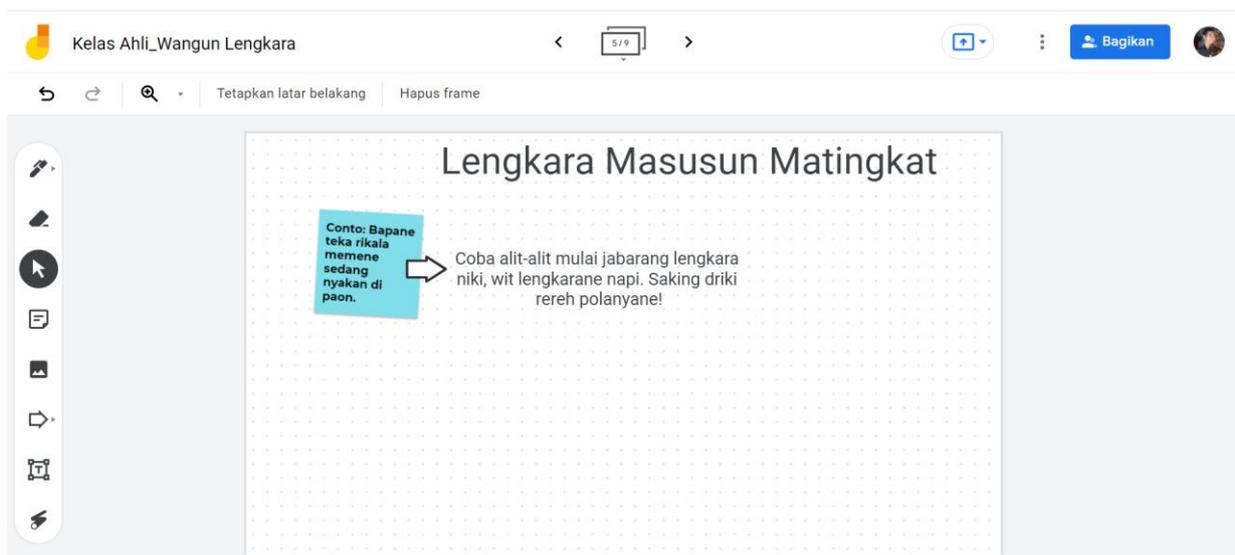
Contoh papan kerja *jamboard* salah satu kelompok ahli dapat dilihat dalam gambar di bawah ini.



Gambar 1. *Jambord* kelompok ahli

Dalam proses diskusi, ada beberapa kelompok yang perlu dipancing oleh guru untuk dapat lebih aktif berdiskusi. Pancingan

bisa berupa pertanyaan, sebagaimana yang terlihat pada gambar di bawah.



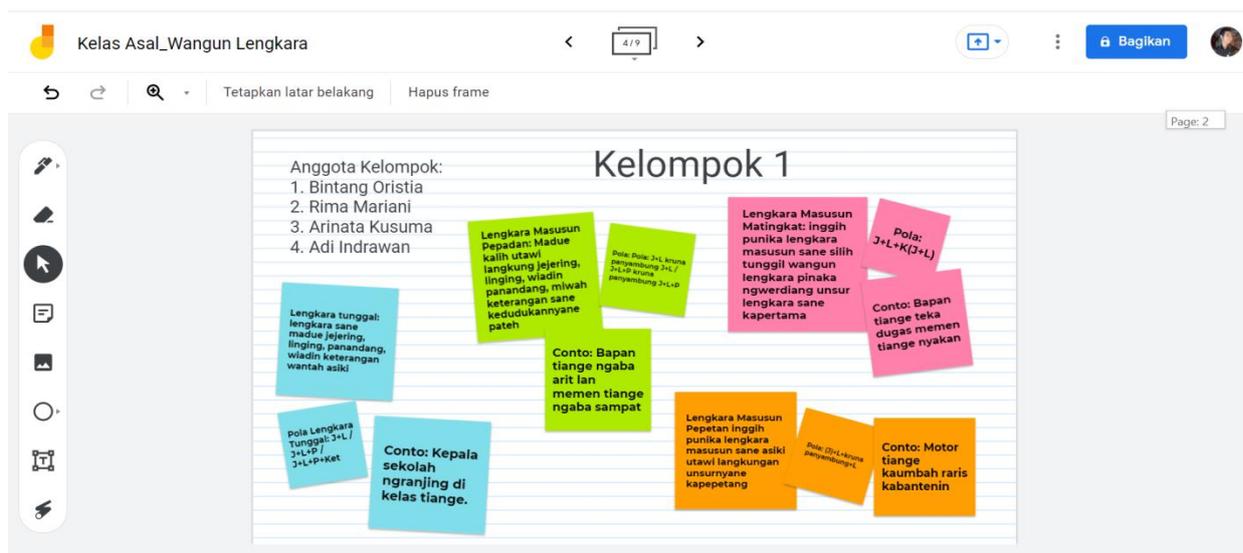
Gambar 2. Guru memancing diskusi di *jamboard*

IPK 1) mengharapkan peserta didik dapat mengidentifikasi ciri dan pola masing-masing *lengkara*. Indikator ini pada akhir sesi diskusi telah mampu dicapai oleh masing-masing kelompok ahli dengan bersumber pada buku paket Udyana Sastra Kelas XI maupun dari sumber pendukung yang diperoleh melalui internet.

IPK 2) yang mengharapkan peserta didik dapat membuat contoh masing-masing *lengkara* telah dapat dicapai oleh peserta didik di setiap kelompok ahli, meskipun ada salah satu kelompok ahli, yaitu di kelompok ahli *lengkara masusun matingkat* yang perlu

diberi pancingan dan contoh oleh guru terlebih dahulu. Namun setelah melalui proses diskusi, kelompok tersebut telah mampu mendalami dan membuat contohnya.

Ketercapaian IPK 1) dan IPK 2) di masing-masing kelompok ahli ini kemudian disampaikan kembali di kelompok asal. melalui *jamboard* diskusi yang sudah disediakan oleh guru. Salah satu hasil akhir diskusi di kelas asal dapat terlihat dalam gambar di bawah.



Gambar 3. Tampilan *jamboard* kelompok asal

Ketercapaian IPK 3) dilihat melalui penugasan menganalisis wacana yang diberikan pada pertemuan tatap muka kedua. Penugasan ini dilaksanakan dengan menyajikan kepada peserta didik sebuah wacana yang dengan tema Covid-19 yang di dalamnya terdapat ragam kalimat dari *lengkara tunggal*, *lengkara masusun pepaduan*, *lengkara masusun matingkat*, dan *lengkara masusun pepetan* secara merata yang kemudian dianalisis oleh peserta didik untuk dapat mengidentifikasi masing-masing *wangun lengkaranya* dan menentukan pola kalimatnya.

Jumlah *lengkara* yang ditampilkan ada 10 kalimat dalam wacana. Setiap peserta didik berhasil menentukan jenisnya, mendapat skor 5, dan benar menentukan pola mendapat skor 5, sehingga kalimat yang berhasil diidentifikasi secara tepat dari

jenis dan polanya, mendapat skor 10. Dengan total 10 kalimat yang diberikan, skor maksimal yang dapat diperoleh oleh peserta didik adalah 100.

Dari keseluruhan peserta didik hanya 5 yang mendapatkan nilai di bawah 85 karena terdapat beberapa kalimat yang tidak dianalisis secara tepat. Sementara itu, 2 orang mendapatkan nilai 100 karena dapat menganalisis semua kalimat dalam wacana dengan tepat. Sisanya, sebanyak 19 peserta didik mendapat nilai pada rentangan 85 – 95.

Secara lebih rinci, nilai yang diperoleh oleh peserta didik kelas XI MIPA 1 disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Sebaran Nilai Peserta Didik Kelas XI MIPA 1

Jumlah Siswa	Nilai
2	100
5	95
7	90
7	85
5	80
Rerata	88,5

Rata-rata nilai yang dicapai oleh kelas XI MIPA 1 dalam pembelajaran materi *wangun lengkara* adalah 88,5. Rata-rata ini sudah jauh melampaui KKM yang ditetapkan yaitu 76. Dengan tingginya nilai rerata yang diperoleh peserta didik kelas XI MIPA 1, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran *wangun lengkara* dengan model *jigsaw* berbasis *blended learning* telah efektif dilaksanakan di kelas XI MIPA 1 SMAN Bali Mandara.

Ketercapaian tujuan pembelajaran dengan model *jigsaw* berbasis *blended learning* tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Tadlaoui & Chekour, 2021) bahwa penggunaan *blended learning* memiliki efek besar pada kedua komponen pembelajaran yaitu dari komponen proses pembelajaran dan komponen pencapaian tujuan pembelajaran.

Terlebih lagi, dalam *blended learning* menurut Tadlaoui & Chekour (2021) pencampuran yang terjadi tidak hanya pada penggunaan teknologi, tetapi juga pengalaman hidup nyata yang terjadi melalui instruktur-instruksi pada sesi tatap muka interaktif, penilaian berbasis web melalui umpan balik, refleksi, hasil, instruksi berbantuan komputer, yaitu digital, visual, *e-learning* dan instruksi cetak menggunakan bahan kajian tradisional.

Sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurjanah, et al., 2020) dengan hasil yang menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif kooperatif *jigsaw* lebih memotivasi, membangkitkan rasa percaya diri siswa, mandiri dan membangkitkan rasa tanggung jawab. Dengan motivasi yang tinggi, peserta didik memiliki dorongan untuk dapat mendalami materi pokok yang dipelajari. Sebagaimana yang diketahuin secara umum motivasi

belajar peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Bali tergolong rendah. Sehingga pembelajaran kolaboratif model *jigsaw* ini memang efektif untuk diterapkan.

Rasa tanggung jawab yang muncul karena penerapan model *jigsaw* sebagaimana yang ditulis dalam penelitian (Nurjanah, et al., 2020) juga menjadi sebuah keunggulan pembelajaran *jigsaw* sehingga menjadikan model pembelajaran ini tepat untuk diterapkan.

Penerapan *jigsaw* secara *blended learning* memberikan dampak yang semakin besar, sebagaimana yang diungkapkan dalam (Tadlaoui & Chekour, 2021) bahwa *Blended learning* menggabungkan karakteristik pembelajaran tradisional dengan karakteristik lingkungan *e-learning* atau pembelajaran campuran. Tujuan pengembangan *blended learning* adalah untuk menggabungkan karakteristik terbaik dari pembelajaran di kelas (*face-to-face learning*) dengan karakteristik terbaik dari pembelajaran *online* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri siswa dan mengurangi waktu tatap muka di kelas. Hal ini memberikan kesempatan guru untuk menentukan karakteristik terbaik dari tiap sintak model *jigsaw* untuk diterapkan secara daring dan secara tatap muka di tengah berbagai keterbatasan pembelajaran tatap muka terbatas di era Pandemi Covid-19.

C. Kendala yang Dihadapi dalam Pembelajaran *Wangun Lengkara* dengan Model *Jigsaw* Berbasis *Blended Learning*

Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok yaitu; (1) perencanaan pelaksanaan pembelajaran, (2) proses pembelajaran, dan (3) penilaian pembelajaran. Pada bagian perencanaan, kendala yang dihadapi adalah pemilihan media diskusi yang dapat secara efektif membantu peserta didik melaksanakan diskusi secara daring. Terdapat berbagai media diskusi yang dapat digunakan, seperti *google jamboard*, *google slede*, atau memanfaatkan fitur diskusi pada *Learning Management System (LMS) google classroom* yang telah digunakan, atau menggunakan fitur video call group di *whatsapp*. Analisis yang dilakukan yaitu dari

urgensi kehadiran guru dalam pelaksanaan diskusi kelompok, penggunaan media *whatsapp* dipandang paling tidak efektif, karena guru harus ikut dalam panggilan video di tiap diskusi kelompok. Dari segi kemenarikannya, diskusi menggunakan fitur *google classroom* tidaklah menarik karena hanya dapat dilaksanakan melalui diskusi tertulis. Penggunaan *google slide* dipandang terlalu kompleks untuk siswa, sehingga peluang ada banyak siswa yang tidak bisa terlibat dalam diskusi akan menjadi tinggi. Untuk itu, dipilih penggunaan media *jamboard* untuk membantu pelaksanaan diskusi secara daring, dengan berpedoman pada artikel dari (Christiana, 2021) terkait pemanfaatan *jamboard* dalam pembelajaran daring. Selain itu, menuangkan rancangan ke dalam RPP juga menjadi tantangan tersendiri bagi guru, sebagaimana yang diungkapkan oleh (Sukardjo, et al., 2021) dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa saat ini masih banyak guru yang kesulitan dalam menyusun RPP dan pembuatan bahan ajar pada masa pandemi. Kesulitan tersebut juga dirasakan oleh guru karena setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Selain itu, kurangnya fasilitas teknologi juga harus diperhatikan oleh guru ketika akan membuat atau mengimplementasikan media pada pembelajaran.

Kedala selanjutnya dialami ketika proses pembelajaran. Pembelajaran tatap muka pertama dilaksanakan untuk membentuk kelompok asal, penyampaian materi pokok, dan pembentukan kelompok ahli. Pada pembentukan kelompok asal, guru perlu memastikan bahwa kelompok yang terbentuk adalah kelompok yang heterogen untuk menghindari adanya ketimpangan kemampuan kelompok. Ketimpangan kelompok akan berpengaruh pada ketercapaian tujuan pembelajaran, jika anak-anak pintar terkumpul dalam satu kelompok. Untuk memastikan kelompok terbentuk secara heterogen, guru perlu berinovasi dalam membentuk kelompok. Pembentukan kelompok yang terkesan secara acak, namun dapat membentuk kelompok heterogen perlu perhatian khusus dari guru. Pada saat penyampaian instruksi kerja diskusi kelompok yang memanfaatkan

jamboard, guru perlu memastikan setiap peserta didik dapat mengakses dan memanfaatkan *jamboard*. Untuk itu perlu dilakukan simulasi di dalam kelas untuk mengecek kesiapan fasilitas, ketersediaan paket data internet, dan pemahaman peserta didik terhadap tools yang ada pada *jamboard*.

Pada saat pelaksanaan diskusi secara daring di luar kelas tatap muka, guru menyadari pentingnya kehadiran guru untuk memantau, dan memastikan diskusi berjalan dengan baik, serta peserta didik dapat menemukan dan mengelaborasi materi. Untuk itu kegiatan diskusi perlu dirancang untuk dapat dilaksanakan secara sinkronus, pada waktu yang disepakati bersama. Dengan demikian, guru bisa masuk ke halaman *jamboard* yang telah disiapkan dan memantau pelaksanaan diskusi.

Pada pertemuan tatap muka kedua, kendala yang dihadapi guru adalah berkaitan dengan kendala pada penilaian. Tantangan dalam penilaian ini adalah untuk dapat menyajikan wacana yang mengandung setiap jenis kalimat, baik itu *lengkar tunggal*, *lengkar masusun pepadan*, *lengkar masusun matingkat*, dan *lengkar masusun pepetan* dengan jumlah yang berimbang sehingga memudahkan untuk penskoran. Guru harus membuat sendiri wacana untuk penilaian sehingga sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Dalam menyusun wacana ini, guru harus memperhatikan penggunaan kata dalam kalimat, tema wacana yang menarik bagi siswa, penempatan *lengkar tunggal*, *lengkar masusun pepadan*, *lengkar masusun matingkat*, dan *lengkar masusun pepetan* secara acak namun sesuai dengan alur wacana.

PENUTUP

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran *wangun lengkar* dengan model *jigsaw* berbasis *blended learning* berjalan sesuai dengan perencanaan yang disusun. Langkah pembelajaran inti dengan model *jigsaw* berbasis *blended learning* pada materi *wangun lengkar* yang dilakukan pada pertemuan pertama meliputi 1) pembentukan kelompok asal, 2)

penyampaian materi pokok 3) pembentukan kelompok ahli 4) penyampaian instruksi kerja. Pada tahapan penugasan daring, terjadi aktivitas 1) diskusi kelompok ahli 2) diskusi kelompok asal. Pembelajaran ini pertemuan kedua dilaksanakan dengan, 1) presentasi kelompok. 2) penilaian untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. 3) penguatan.

Hasil pembelajaran *wangun lengkara* dengan model *jigsaw* berbasis *blended learning* menunjukkan hasil sangat baik ditandai dengan ketercapaian pada semua Indikator Pencapaian Kompetensi, dengan skor rerata kelas 88,5.

Kendala yang dihadapi ada pada tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Pada perencanaan, guru perlu menganalisis media diskusi daring yang tepat dan dapat digunakan secara efektif oleh seluruh siswa sehingga dapat memastikan seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam diskusi. Pada tahap pelaksanaan guru harus dapat memastikan pelaksanaan diskusi berjalan dengan baik melalui kegiatan pemantauan ke tiap kelompok. Pada tahap penilaian, guru perlu menyusun instrument penilaian yang tepat dan dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

Saran yang diberikan kepada guru adalah pada pembuatan RPP. Seharusnya guru harus lebih siap dalam membuat RPP dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dan juga memperhatikan fasilitas teknologi yang ada di sekolah maupun di rumah masing-masing. Pembelajaran *jigsaw* berbasis *blended learning* efektif digunakan dalam pembelajaran di masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas untuk dapat mengatasi kendala minimnya alokasi waktu yang diberikan serta untuk dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik melalui pembelajaran kooperatif.

DAFTAR PUSTAKA

Basar, A. M., 2021. Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri –Cikarang Barat – Bekasi). *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Volume Vol. 2 No.1, pp. 208-218.

Christiana, L., 2021. Pemanfaatan Google Jamboard dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kimia Materi Senyawa Hidrokarbon. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, Volume Vol. 1 No. 2, pp. 124-131.

Irawan, D., 2013. MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT DENGAN AKSARA JAWA SISWA KELAS IV. *KALAM CENDEKIA PGSD KEBUMEN*, 5(1).

Kemdikbud, 2020. *Buku Saku Penyelenggaraan Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19*. Jakarta: Kemdikbud Republik Indonesia.

Kurniawan, S. (2021). The Effect of Blended Learning of Student Teams Achievement Division (STAD) and Jigsaw Towards Higher-Order Thinking Skills. *EDUTECH: Journal of Education And Technology*, 5(1), 121-133.

Menggo, S., 2020. *Pembelajaran Bahasa Abad 21*. Ruteng, Unika Santa Paulus.

Nissa, S. F. & Haryanto, A., 2020. Implementasi Pembelajaran Tatap Muka di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal IKA : Ikatan Alumni PGSD Unars*, Volume Vol.8 No.2, pp. 402-409.

Nopiyanto, Y. E., Sutisyana, A., Raibowo, S., & Yarmani, Y. (2021). Blended learning with jigsaw in increasing interest, motivation, and learning outcomes in sports sociology learning. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 5(1), 26-34.

Nurjanah, S., Daulay, S. & Ansari, K., 2020. The Development of the Assurance Relevance Interest Assessment Satisfaction (Arias) Collaborative Jigsaw Collaborative Learning Model in Writing News Text Class 8 Junior High School State 06 Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, pp. 583-590.

- Onde, M. K. L. O., Aswat, H., Sari, E. R. & Meliza, N., 2021. Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (TMT) di masa New Normal. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 6*, pp. 4400-4406.
- Riinawati, 2021. Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume Volume 3, No.6, pp. 3794 - 3801.
- Rosidah, A., 2021. *LPMP Provinsi DKI Jakarta*. [Online] Available at: <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-google-jamboard-sebagai-media-untuk-pembelajaran-interaktif-selama-pembelajaran-jarak-jauh/> [Accessed 14 Nopember 2021].
- Siyamta, 2014. Strategi Blended Learning Flex Model pada Pembelajaran Administrasi Jaringan Komputer untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar. *Jinotep: Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, Volume Vol. 1, No. 1, pp. 122-130.
- Sukardjo, M., Khasanah, U., Solehatin, E. & Sudrajat, Y., 2021. Pelatihan Penyusunan RPP dan Bahan Ajar Bagi Guru Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, Volume Vol.3 No.1, pp. 15-20.
- Tadlaoui, M. A. & Chekour, M., 2021. A blended learning approach for teaching python programming language:. *International Journal of Advanced Computer Research*, pp. 13-22.
- Thomas, P. & Setiaji, K., 2014. E-Learning dengan Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, Volume Vol. IX, No.1, pp. 21-40.