

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DEBATE* TERHADAP BERPIKIR KREATIF SISWA SMA NEGERI 11 SEMARANG MELALUI *LSLC*

Siti Maskanah¹, Azizul Ghofar Candra Wicaksono²

Universitas PGRI Semarang

email: sitimaskanah628@gmail.com; azizul.wicaksosno89@gmail.com

Abstract

The development of the 21st century requires educators to prepare students for global economic competition by having special skills, one of which is the ability to think creatively. Achievement of the 21st century is done by improving the teaching profession, one of which is through lesson study for learning community (LSLC). The purpose of this study is to determine whether there is an influence of the application of the Debate learning model through LSLC on students' creative thinking abilities. This study uses a quasi experimental design method with the type of "Nonequivalent Control Group Design". The study was conducted at Semarang 11 Public High School in the 2018/2019 school year. Based on the analysis of anacova test on the variable of creative thinking ability obtained sig = 0.00 This shows there is a significant difference in students' creative thinking abilities between the experimental and control classes due to different treatments. The experimental class obtained an average value higher than the control class. The average acquisition value of the experimental class is 76 while the control class is 68. Based on these results it can be concluded that the application of Debate learning models through LSLC can improve the creative thinking abilities of students of SMA N 11 Semarang.

Keywords: *Debate Learning Model, Creative Thinking, Lesson Study for Learning Community*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan perkembangan dan perwujudan dari suatu individu, karena pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan sumber daya manusia bagi pembangunan bangsa yang tidak bisa ditawar lagi. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreativitas pendidikan bangsa itu sendiri dan kompleksnya masalah kehidupan menuntut Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal dan mampu berkompetensi.

Di era globalisasi ini dunia terus mengalami perubahan. Ilmu pengetahuan dan teknologi juga berkembang sangat cepat. Agar mampu berperan secara bermakna di era globalisasi ini, maka diperlukan ketrampilan hidup yang lebih sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Apabila pada beberapa puluh tahun sebelumnya dianggap cukup dengan kemampuan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung, maka pada abad ke-21 ini diperlukan ketrampilan lain agar dapat hidup fungsional dan bermakna (Sunito, 2013:47).

Menurut Greenstein dalam Yusnaeni (2016: 433) kecakapan abad-21 mencakup kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*), komunikasi dan kolaborasi. Salah satu kompoen dari *High Order Thinking Skills* yaitu kemampuan berpikir kreatif. Menyikapi tantangan pendidikan di abad-21, siswa dituntut mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari melalui sains atau ilmu pengetahuan yang diperolehnya, untuk itulah paradigma pembelajaran di kelas perlu diubah dari *teacher centered* ke arah *student centered* (berpusat pada siswa) yaitu dengan diterapkannya kurikulum 2013 di Indonesia.

Selama ini pembelajaran Biologi yang diterapkan di SMA N 11 Semarang sebagian besar belum berpusat pada siswa, guru juga jarang menggunakan model-model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dikelas. Soal-soal ataupun penyampaian materi yang diberikan guru belum sepenuhnya melatih *HOTS* termasuk berpikir kreatif. Hal ini dapat terlihat saat pembelajaran, ketika siswa diberikan soal fenomena atau khusus permasalahan ia masih kesulitan dan kebingungan dalam menentukan solusi permasalahan pada kasus yang diberikan tersebut. Siswa belum mampu untuk menyelesaikan soal dengan bahasanya sendiri serta siswa masih kaku jika diberikan soal yang berbeda dari contoh gurunya.

Menurut Ngalimun (2012: 174) Sintak model pembelajaran *debate* yaitu siswa dibagi menjadi 2 kelompok kemudian duduk berhadapan, siswa membaca dan mencermati materi bahan ajar oleh masing-masing kelompok, sajian presentasi hasil bacaan dari perwakilan salah satu kelompok kemudian ditanggapi oleh kelompok lainnya begitu seterusnya secara bergantian, guru membimbing membuat kesimpulan dan menambahkannya bila perlu atau mengkonfirmasi apabila terjadi kesalahpahaman konsep. Ramdani (2014: 6) menyatakan model *debate* dapat memberi peluang pada peserta didik untuk lebih banyak diskusi dan berdebat sehingga kemampuan untuk berpikir kreatif dapat terasah dengan baik. Sriwahyuni (2013: 10) menyatakan bahwa makin banyak dan makin sering siswa untuk bertukar pendapat, mengeluarkan argumentasi, bertukar informasi dan memecahkan suatu masalah dengan kelompok atau tim, maka makin terbentuk kemampuan siswa yang lebih kreatif sehingga mampu memecahkan masalah yang kompleks.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berinisiatif mengimplementasikan model *debate* guna melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Seperti dapat memberikan solusi atau ide-ide kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah. Agar pembelajaran terjalin dengan maksimal maka diperlukan suatu perencanaan pembelajaran yang baik pula. *Lesson Study* merupakan suatu model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan berlandaskan prinsip-prinsip kolegalitas dan mutual learning untuk membangun komunitas belajar (*Learning Community*) (Daryanto, 2012: 43). *Lesson study* memberikan kesempatan terstruktur kepada guru untuk memeriksa pengajaran dan belajar. *Lesson study* dapat digunakan untuk mengukur kemampuan guru seperti kemampuan merancang perangkat pembelajaran dan kemampuan dalam proses pembelajaran. Filosofi dasar yang dikenal dalam *learning community* adalah guru bukan mengajar tapi belajar. Guru akan terlibat dalam merencanakan, mengamati, mengevaluasi dan mendiskusikan pembelajaran dengan tim *lesson study*.

Kegiatan dasar yang harus dilaksanakan dalam *learning community* adalah *open class*, yaitu antar sesama guru diperbolehkan mengamati pembelajaran secara langsung di kelas, hal tersebut akan memberi manfaat bagi guru lain yang ingin belajar bersama mengenai kelebihan dan kekurangan pembelajaran dari apa yang telah ditampilkan guru model tersebut. Tidak hanya guru, wali murid juga diperbolehkan mengamati saat pembelajaran berlangsung supaya mereka memantau dan mengetahui aktivitas anaknya saat pembelajaran di kelas. Konsep komunitas belajar juga terjadi antara guru dan siswa yang menjalin komunikasi dua arah. Guru dan siswa harus terlibat aktif dalam komunikasi pembelajaran seperti adanya kerjasama untuk memecahkan masalah. Hal tersebut juga terjadi antar peserta didik yaitu menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan seorang peserta didik belajar dengan peserta didik lainnya sehingga berpengaruh baik pada hasil belajar siswa. Dengan *Lesson Study for Learning Community (LSLC)* diharapkan guru dapat bertukar pikiran dengan guru lain ataupun dengan observer sehingga proses pembelajaran yang dilakukan guru akan terlaksana dengan baik dan maksimal, dengan itu akan memberikan pengaruh baik pula terhadap keberhasilan belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu dilakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Debate* terhadap berpikir kreatif siswa SMA N 11 Semarang melalui *LSLC*”.

2. KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

a. Kajian Literatur

1) Model Pembelajaran Debat

Model pembelajaran *debate* merupakan salah satu dari tipe model kooperative learning. Sintak model pembelajaran *debate* yaitu siswa dibagi menjadi 2 kelompok kemudian duduk berhadapan, siswa membaca dan mencermati materi bahan ajar oleh masing-masing kelompok, sajian presentasi hasil bacaan dari perwakilan salah satu kelompok kemudian ditanggapi oleh kelompok lainnya begitu seterusnya secara bergantian, guru membimbing membuat kesimpulan dan menambahkannya bila perlu atau mengkonfirmasi apabila terjadi kesalahpahaman konsep (Ngalimun, 2012: 174).

Di dunia pendidikan, debat bisa menjadi metode berharga untuk meningkatkan pemikiran dan perenungan terutama jika anak didik diharapkan mampu mengemukakan pendapat yang pada dasarnya bertentangan dengan mereka sendiri. Menurut ismail dalam (Arif, 2016: 71) tujuan *debate* untuk melatih peserta didik agar mencari argumentasi yang kuat dalam memecahkan suatu masalah yang kontroversial serta memiliki sikap demokratis dan saling menghormati terhadap perbedaan pendapat.

Langkah-langkah model pembelajaran *debate* menurut Shoimin (2017: 25) yaitu :

- a) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok peserta debat yang satu pro dan yang lainnya kontra dengan duduk berhadapan antarkelompok
- b) Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan diperdebatkan oleh kedua kelompok diatas
- c) Setelah selesai membaca materi, guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara. Kemudian, setelah selesai ditanggapi oleh kelompok kontra. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan pendapatnya
- d) Ide-ide dari setiap pendapat atau pembicaraan ditulis di papan pendapat sampai mendapatkan sejumlah ide yang diharapkan
- e) Guru menambahkan konsep atau ide yang belum terungkap
- f) Dari data-data yang diungkapkan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan yang mengacu pada topik yang ingin dicapai
- g) Proses penilaian dalam model pembelajaran ini adalah berdasarkan pengamatan guru pada aktivitas siswa

2) Berpikir Kreatif

Munandar (1999: 45) mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan atau proses berpikir untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah. Secara operasional berpikir kreatif dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*flexibility*), orisinalitas dalam berpikir serta mengelaborasi suatu gagasan (Munandar, 1999: 50).

Munandar (1999: 25) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, karena kemampuan untuk memberikan ide baru yang bisa diterapkan pada pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk mengetahui hubungan antara unsur yang sudah ada. Berpikir kreatif merupakan ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif inilah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif dan adanya ciri-ciri seperti: mampu mengarahkan diri pada objek tertentu, mampu memperinci suatu gagasan, mampu menganalisis ide-ide dan kualitas karya pribadi, mampu menciptakan suatu gagasan baru dalam pemecahan masalah. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Munandar (2009) yang dikutip dari Maghfiroh (2016:

637) memberikan pengertian berpikir kreatif sebagai keterampilan dalam memberikan jawaban yang tidak lazim, yang lain dari yang lain, dan jarang diberikan kebanyakan orang. Berpikir kreatif di lain pihak memfokuskan pada pencarian banyak ide, pemunculan berbagai kemampuan dan banyak jawaban benar terhadap suatu permasalahan.

3) *LSLC* (Lesson Study for Learning Community)

Lesson Study for Learning Community merupakan model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan berlandaskan prinsip kolegialitas dan mutual *learning* untuk membangun komunitas belajar (*learning community*) (Widiadi, 2016: 78).

Lesson Study menurut menurut Abizar (2017: 76) dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu *Plan* (merencanakan), *Do* (melakukan), dan *See* (merefleksi) yang berkelanjutan. Tahapan yang dilakukan secara berulang atau berkelanjutan dengan tujuan memberikan peluang guru untuk menciptakan inovasi rancangan belajar yang tepat yang dilakukan bersama dengan tim *lesson study* lainnya dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

a) Perencanaan (*Plan*)

Perencanaan yang dilakukan pada tahap awal yang disiapkan oleh guru bersama dengan team *lesson study*. Team *lesson study* terdiri dari guru model, observer, pembimbing atau pemimpin diskusi bersama dalam menentukan konsep pembelajaran yang akan dicapai. Konsep pembelajaran tercantum dalam silabus dan RPP baik RPP berisi satu tahun pertemuan ataupun satu semester. RPP berisi tentang pendekatan / strategi/ metode pembelajaran, media, materi pembelajaran, kegiatan, serta penilaian pembelajaran yang nantinya akan dilakukan. Guru model bertugas dibuat secara detail agar capaian belajar dapat terpenuhi.

b) Pelaksanaan (*Do*)

Proses belajar mengajar pada tahapan *do* disebut *open class*. Tahapan ini membutuhkan guru model dan observer. Meningkatkan kemampuan penguasaan kelas dan membentuk siswa aktif menjadi tugas guru model dalam proses belajar mengajar. Guru model membutuhkan metode, model, pendekatan, dan media untuk diterapkan pada pembelajaran. Terhadap semua perangkat yang digunakan, guru model mengupayakan proses pembelajaran diterapkan secara wajar dan natural.

c) Refleksi (*See*)

Pada tahapan ini memiliki tujuan untuk memperbaiki pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Kegiatan refleksi melibatkan seluruh anggota atau tim *lesson study*, yakni guru model, observer, kepala sekolah, komite sekolah dan peserta lain. Semua anggota berdiskusi terkait kegiatan selama pembelajaran yang berlangsung baik kesan-kesan maupun kelebihan dan kekurangan. Semua fakta yang terjadi di lapangan pada saat pembelajaran dibahas dan dicari solusinya. Siswa yang pasif atau tidak aktif diberi masukan agar nantinya berubah menjadi aktif. Siswa yang sudah paham dan aktif mengajak siswa yang aktif memberi tahu temannya agar semua siswa sama-sama menguasai materi. Masukan ataupun saran yang disampaikan dari peserta *lesson* nantinya dijadikan acuan untuk merancang pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Sedangkan tim *lesson study* membahas tentang metode pembelajaran, media, materi pembelajaran serta penguasaan kelas. Berdasarkan masukan dalam diskusi ini, guru dapat merancang pembelajaran berikutnya yang lebih baik. Pada prinsipnya, semua orang yang terlibat dalam kegiatan *Lesson Study* harus memperoleh *lesson learn*, dengan demikian terbangun *Learning Community* melalui *Lesson Study*.

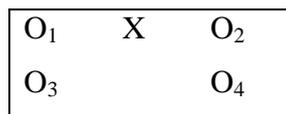
b. Hipotesis

Ho : Tidak ada pengaruh berpikir kreatif siswa melalui *Lesson Study for Learning Community* antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *debate* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *debate*.

H_1 : Ada pengaruh berpikir kreatif siswa melalui *Lesson Study for Learning Community* antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *debate* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *debate*.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 11 Semarang pada bulan Mei 2019. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas X MIPA SMA N 11 Semarang tahun ajaran 2018/2019. Sampel penelitian dari 7 kelas diambil 2 kelas yaitu kelas X MIPA 5 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 6 sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel dari 7 kelas dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimental design* dengan jenis *nonequivalent control grup design*, yaitu terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan dan kelompok lain tidak (Sugiyono, 2016:116).



Gambar 1. *nonequivalent control grup design* (Sugiyono, 2016:116)

Instrumen yang digunakan yaitu soal tes uraian berpikir kreatif yang berjumlah 5 soal mengenai materi ekosistem. Soal yang dibuat masing-masing mewakili indikator berpikir kreatif yaitu 2 soal memuat indikator *fluency*, 1 soal memuat indikator *flexibility*, 1 soal memuat indikator *originality* dan 1 soal memuat indikator *elaborasi*. Soal yang dibuat berisi materi ekosistem. Berikut hasil analisis reliabilitas soal yang dibuat:

Tabel 1. Nilai reliabilitas soal

Reliabilitas soal	Hasil
r_{11}	1,03
r_{tabel}	0,374
$r_{11} > r_{tabel}$	Reliabel
Kriteria	Reliabilitas tinggi

Berdasarkan tabel 1 nilai $r_{tabel} > r_{11}$ hal tersebut menunjukkan kelima soal yang dikatakan reliabel, sedangkan kriterianya termasuk reliabilitas tinggi. Teknik analisis data menggunakan penskoran yang diakumulasikan menjadi nilai. Berikut adalah rumus analisis data tes kemampuan berpikir kreatif :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Setelah diperoleh nilai akhir tes kemampuan berpikir kreatif, peneliti menentukan kategori nilai yang diperoleh siswa.

81 – 100	: Sangat tinggi	21 – 40	: Rendah
61 – 80	: Tinggi	0 – 20	: Sangat rendah
41 – 60	: Cukup		

(Riduwan, 2006:17)

Setelah mendapatkan hasil nilai akhir, nilai tersebut kemudian diuji normalitas, uji homogenitas, uji n-gain dan uji anakova untuk menjawab hipotesis yang dibuat.

4. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil perhitungan nilai tes kemampuan berpikir kreatif rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda, kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata 51 sementara kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 52. Setelah dilakukan pembelajaran model *debate* pada kelas eksperimen didapatkan nilai *posttest* dengan rata-rata 76 sedangkan pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan model

debate hanya mendapatkan rata-rata nilai *posttest* 68. Data hasil kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data kemampuan berpikir kreatif siswa

Nilai Interval	Kategori	Eksperimen				Kontrol			
		Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
		Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
81-100	Sangat Tinggi	0	0 %	8	22 %	0	0 %	1	3 %
61-80	Tinggi	5	14 %	26	72 %	3	8 %	24	67 %
41-60	Cukup	24	67 %	2	6 %	28	78 %	11	30 %
21-40	Rendah	7	19 %	0	0 %	5	14 %	0	0 %
0-20	Sangat Rendah	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %
Jumlah		36	100 %	36	100 %	36	100 %	36	100 %

Berdasarkan tabel 2 tentang data kemampuan berpikir kreatif menunjukkan nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak ada siswa yang berada dikategori sangat rendah. Siswa yang memiliki kemampuan rendah lebih banyak terdapat pada kelas eksperimen yaitu 7 siswa sedangkan kelas kontrol 5 siswa. Siswa yang memiliki kemampuan cukup lebih banyak terdapat pada kelas kontrol yaitu 228 siswa sedangkan kelas ekaperimen sebanyak 24 siswa. Siswa yang memiliki kemampuan tinggi lebih banyak terdapat kelas eksperimen yaitu 5 anak sedangkan kelas kontrol 3 siswa. Siswa yang memiliki kemampuan sangat tinggi tidak ditemukan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dari data tersebut menunjukkan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak ada siswa yang berada dikategori rendah dan sangat rendah. Siswa yang memiliki kemampuan cukup lebih banyak terdapat pada kelas kontrol yaitu 11 siswa sedangkan kelas eksperimen hanya 2 siswa. Siswa yang memiliki kemampuan tinggi lebih banyak terdapat pada kelas eksperimen yaitu 26 siswa sedangkan kelas kontrol yaitu 24 siswa. Siswa yang memiliki kemampuan sangat tinggi lebih banyak terdapat pada kelas eksperimen yaitu 8 siswa sedangkan kelas kontrol hanya 1 siswa.

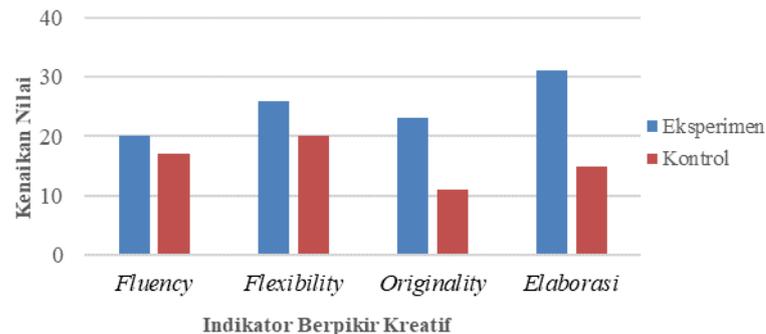
Hasil nilai *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda. Pada kategori kurang kedua kelas memiliki jumlah yang sama, kemudian pada kategori rendah dan kategori tinggi keduanya memiliki jumlah yang hampir sama yaitu hanya selisih 2 siswa. Pada kategori cukup kedua kelas juga tidak menunjukkan perbedaan frekuensi yang signifikan, hal tersebut membuktikan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama atau setara. Berbeda setelah kedua kelas tersebut diberikan perlakuan, nilai *posttest* kelas eksperimen paling banyak dijumpai pada nilai kisaran 60-100 atau siswa berada pada kategori tinggi dan sangat baik, sedangkan kelas kontrol hanya meloncat tinggi pada nilai kisaran 60-80 atau pada kategori tinggi sehingga dengan itu kelas eksperimen memiliki perolehan nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Data kemampuan berpikir kreatif siswa diukur dengan menggunakan lembar tes tertulis yang terdiri dari 4 indikator yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaborasi*. Perolehan nilai tes berpikir kreatif setiap indikator dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif setiap indikator

No	Indikator	Eksperimen					Kontrol				
		Pretest		Posttest		Kena- ikan	Pretest		Posttest		Kena- ikan
		Skor	Nilai	Skor	Nilai		Skor	Nilai	Skor	Nilai	
1	<i>Fluency</i>	2,18	55	3,01	75	20	2	50	2,68	67	17
2	<i>Flexibility</i>	2,11	53	3,17	79	26	2,36	59	3,17	79	20
3	<i>Originality</i>	1,83	46	2,78	69	23	2,17	54	2,58	65	11
4	<i>Elaborasi</i>	1,91	48	3,17	79	31	1,86	47	2,47	62	15
Rata-rata		51		76		52		68			

Berdasarkan tabel 3 tentang hasil rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif per indikator dapat dilihat kenaikan nilai setiap indikator melalui diagram pada gambar 2.



Gambar 2. Kenaikan nilai setiap indikator berpikir kreatif.

Dari data di atas menunjukkan bahwa setiap indikator berpikir kreatif baik kelas eksperimen maupun kontrol mengalami kenaikan nilai. Kenaikan nilai setiap indikator pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Kenaikan indikator kelas eksperimen berturut-turut adalah 20, 26, 23, dan 31 sementara kenaikan nilai pada kelas kontrol berturut-turut adalah 17, 20, 11, dan 15.

Dari data tersebut maka dapat dikatakan terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan perbedaan perlakuan, dimana kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Debate*. Dari uji N-gain yang telah dilakukan, perolehan rata-rata skor N-gain termasuk kategori “sedang” baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, namun kelas eksperimen memiliki N-gain score lebih tinggi (0,50) dibanding kelas kontrol (0,33). Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan uji anakova yang telah dilakukan yaitu hasil perhitungan menunjukkan nilai sig = 0.00 atau nilai sig < 0.05 maka H_0 ditolak, artinya tanpa pengaruh nilai *pretest* yang diasumsikan sebagai kemampuan awal siswa memang terdapat pengaruh penggunaan model debate terhadap hasil berpikir kreatif siswa.

Menurut Widarnama (2015:7) melalui model debate kemampuan kognitif dan kreatifitas siswa akan difasilitasi oleh tahapan-tahapan dalam model debat. Siswa akan terbiasa dalam iklim persaingan karena harus mampu mengungkapkan ide dan gagasan secara spontan. Dalam debat mereka dilatih terus mencari ide-ide kreatif untuk meyakinkan lawan bicara, sambil mengasah kemampuan kognitif mereka agar argumen-argumen yang dikeluarkan tetap berbobot, sehingga memiliki daya pengaruh yang kuat terhadap lawan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang terjadi di lapangan.

Model pembelajaran debat dimulai dari tahap dimana guru memberikan sebuah standpoint yang menjadi bahan perdebatan antara kelompok pro dan kontra, standpoint tersebut terlebih dahulu didiskusikan oleh kelompok-kelompok kecil. Dalam diskusi siswa akan menyusun ide-ide pokok atau gagasan dan mencari bukti relevan yang mendukung/menyangkal standpoint, dengan itu siswa akan berlatih berpikir luwes (*flexibility*). Berpikir luwes disini maksudnya siswa akan berlatih menghasilkan gagasan, jawaban yang bervariasi, dan juga setiap siswa akan melihat masalah dalam standpoint dari sudut pandang yang berbeda-beda saat diskusi berlangsung.

Model pembelajaran debat juga terdapat tahap dimana antar kelompok besar pro dan kontra saling adu argumen terhadap standpoint yang dipaparkan guru, pada tahap ini siswa akan dibiasakan atau dilatih berpikir secara lancar (*fluency*), ketika tim lawan (misal tim kontra) menyampaikan argumen yang dapat mematahkan argumen tim pro, siswa tersebut dapat berlatih memikirkan secara cepat dan tepat jawaban yang harus lontarkan kepada tim kontra tersebut agar posisinya tetap menang dan tidak kalah dengan tim lawan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Munandar (1999: 118) ciri-ciri

siswa berpikir lancar yaitu dilihat dari bagaimana perilaku anak yang suka mengajukan banyak pertanyaan, menjawab sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah dan lancar mengemukakan gagasannya.

Pada tahap adu argumen tersebut terkadang siswa menyampaikan argumen dengan ditambahi solusi untuk menguatkan bahwa, walaupun stanpoint terkesan bersifat negatif tetap bisa terlihat positif apabila diberi solusi yang tepat. Solusi yang diungkapkan siswa tersebut berupa hal-hal yang tidak terpikirkan oleh siswa lain, dengan itu secara tidak langsung siswa belajar untuk berpikir orisinal (*originality*). Dalam penyampaian pendapat dalam adu argumen ini siswa juga diperbolehkan saling menambahi dan menyempurnakan pendapat yang disampaikan teman dalam sekelompoknya, dengan hal itu siswa diajarkan cara mengelaborasi gagasan siswa lain. Melalui pengaruh tahapan-tahapan inilah yang membuat hasil nilai berpikir kreatif siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. mereka telah diberi perlakuan atau sebuah *treatment* yang melatih siswa untuk berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Ramdani (2014: 6) yang menyatakan model pembelajaran debate dapat memberi peluang mahasiswa untuk lebih banyak diskusi dan berdebat sehingga kemampuan berpikir kreatif dapat terasah dengan baik.

Model pembelajaran debate merupakan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemikiran dan perenungan terutama jika anak didik diharapkan mampu mengemukakan pendapat yang pada dasarnya bertentangan dengan mereka sendiri. Tujuan debate ini melatih peserta didik agar mencari argumentasi yang kuat dalam memecahkan suatu masalah yang kontroversial serta memiliki sikap demokratis dan saling menghormati terhadap perbedaan pendapat. Dengan model debate siswa dihadapkan suatu permasalahan yang nyata dalam suatu konsep materi yang nyata dikehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri dalam memecahkan masalah dan mengupayakan berbagai macam solusinya sehingga dengan model debate mendorong siswa berpikir kreatif. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Sriwahyuni (2013: 10) menyatakan bahwa makin banyak dan makin sering siswa untuk bertukar pendapat, mengeluarkan argumentasi, bertukar informasi dan memecahkan suatu masalah dengan kelompok atau tim, maka makin terbentuk kemampuan siswa yang lebih kreatif dan kritis sehingga mampu memecahkan masalah yang kompleks.

Dalam penelitian ini pelaksanaan model debate dilakukan melalui *LSLC*. *LSLC* yang diterapkan dalam penelitian ini membuat pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen menjadi lebih baik. Beberapa hal yang membuat kualitas pembelajaran ini lebih baik adalah model pembelajaran yang digunakan, pemanfaatan media pembelajaran, penggunaan lembar kerja siswa, serta aktivitas guru dan siswa saat pelaksanaan pembelajaran.

Pelaksanaan *LSLC* dilakukan melalui dua pertemuan dan dengan 3 (tiga) tahapan yaitu Perencanaan (*Plan*), Pelaksanaan (*Do*), dan Refleksi (*See*) secara berulang atau berkelanjutan. Dengan adanya tahapan yang berulang dan berkelanjutan memberikan peluang guru untuk menciptakan inovasi rancangan pembelajaran yang lebih baik dan tepat. Ketiga tahapan tersebut dilakukan secara kolaboratif antara guru model, observer dan peneliti sehingga guru akan terbantu dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.

Hasil nilai tes berpikir kreatif yang tinggi juga disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan melalui *LSLC*. Bentuk upaya tim *lesson study* dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya yaitu melalui observer yang mengikuti *open class*. Didalam kelas para observer membantu guru mengamati tingkah laku dan problematika yang dialami siswa, seperti yang terlihat pada saat pengamatan yaitu siswa kode 3A pada pertemuan I ia belum bisa memberikan ide-ide/ gagasan-gagasan baru dalam mendukung standpoint dikelompoknya. Kemudian setelah pelaksanaan pembelajaran selesai tim *lesson study* melakukan refleksi. Dalam kegiatan refleksi observer menyampaikan hasil temuannya tersebut terkait siswa kode

3A yang masih kesulitan dalam memberikan ide atau gagasan-gagasan baru. Hasil dari penyampaian observer tersebut kemudian tim *lesson study* menyusun solusi bersama dalam mengatasi problematika siswa tersebut yaitu guru lebih intens mendekati tiap kelompok saat berdiskusi, memastikan tiap kelompok paham dengan maksud standpoint dan pertanyaan yang ada di LKS, menanyakan kesulitan apa yang dialami siswa dalam memahami standpoint maupun pertanyaan yang ada di LKS dan menginstruksikan agar sesama anggota harus saling bekerja sama, jika ada anggota yang masih kesulitan dalam memahami maka anggota lain harus mengajari anggota yang belum paham. Setelah hasil *plan* (perencanaan) diterapkan dipertemuan II siswa kode 3A sudah memperlihatkan progres bahwa ia sudah bisa menyumbangkan ide baru dan berpikir cepat dalam menyelesaikan pertanyaan yang ada di LKS melalui diskusi kecil.

Berdasarkan tahapan-tahapan dalam *LSLC* terlihat adanya keterkaitan antara tahap perencanaan (*plan*), Pelaksanaan (*do*), dan refleksi (*see*) di kedua pertemuan. Adanya perencanaan pembelajaran, menjadikan pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih baik, karena semua hal yang direncanakan pada tahap perencanaan dapat terlaksana pada tahap pelaksanaan. Dan apabila masih ada langkah guru yang masih kurang maka akan direfleksi guna memperbaiki dipertemuan berikutnya.

Pelaksanaan *LSLC* tidak hanya dilakukan oleh guru dan para observer, namun peserta didik juga melakukannya. Hal ini sesuai dengan Romlah (2018:5) yang menyatakan melalui *LSLC* pembelajaran diorientasikan untuk membentuk situasi pembelajaran yang saling belajar terutama antara guru dan siswa, sesama siswa, dan sesama guru. Pelaksanaan pembelajaran di kedua kelas terdapat tahap dimana siswa diinstruksikan membuat kelompok belajar (*learning community*) yang masing-masing terdiri dari 4 siswa. Dengan adanya kelompok belajar siswa akan berinteraksi, berkomunikasi, saling belajar, saling menerima masukan antar anggota dan kerjasama menyelesaikan tugas yang diberikan guru secara bersama atau kolaboratif. Hal ini sesuai dengan Hobri (2016:15) menyatakan sasaran *learning community* dalam *LSLC* adalah siswa saling belajar (saling menyimak dan saling mendengar). Dalam *learning community* siswa yang sudah paham menyalurkan kepada siswa yang belum paham, begitu sebaliknya siswa yang belum paham bertanya kepada siswa yang sudah paham. Ketika semua siswa melakukan aktivitas belajar dengan maksimal akan berdampak positif juga terhadap hasil belajar siswa. Rancangan pembelajaran yang berkualitas ini akhirnya mampu menstimulasi siswa untuk belajar dengan baik dan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh. Peningkatan proses ini secara tidak langsung akan bisa memberi kontribusi berupa peningkatan hasil belajar, hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini kemampuan berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Rufaida dan Mulyaningrum (2016:161) bahwa salah satu tujuan dengan adanya *LSLC* yaitu untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar meningkat.

Dari penjelasan diatas menunjukkan bahwa pelaksanaan *LSLC* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Implikasinya dengan pembelajaran lebih baik bisa dilihat bahwa model *debate* yang digunakan bisa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *debate* melalui *Lesson Study for Learning Community* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA N 11 Semarang. Hasil tes berpikir kreatif kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Saran dari peneliti dalam penelitian ini yaitu kondisi kelas dalam proses pembelajaran *Debate* melalui *LSLC* sangat memungkinkan tidak kondusif karena ramainya proses adu argumen antara tim pro dan kontra, sebaiknya guru

mempersiapkan strategi pengelolaan kelas lebih keras agar kondusifitas pembelajaran tetap terjaga.

6. REFERENSI

- Arif, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Bertanya melalui Metode Debat Aktif Siswa Kelas VIII D SMP N 2 Banguntapan Bantul Improving. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 5(5), 62–74.
- Daryanto dan Mulyo R. (2012) Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Gava Media.
- Hobri. (2016). Lesson Study for Learning Community : Review Hasil Short Term on Lesson Study V di Jepang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Madura (UNIRA)*.
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Maghfiroh, N., Susilo, H., & Gofur, A. (2016). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Sidoarjo pada Mata Pelajaran Biologi. In *Seminar Nasional Pendidikan dan Saintek* (Vol. 2016, pp. 635–639). Pascasarjana Universitas Negeri Malang
- Munandar, U. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ramdani, Y. (2014). Pembelajaran dengan Scientific Debate untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *MIMBAR*, 30, 1–10.
- Riduwan. (2006). *Rumus dan Data dalam Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Romlah, S. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Problem Solving Berbasis Lesson Study for Learning Community dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Metakognisi Siswa*. Universitas Jember.
- Rufaida, F. A., & Mulyaningrum, E. R. (2016). Pengaruh Pemanfaatan Video Eksplorasi Ekosistem Mangrove dalam Pembelajaran Materi Ekosistem Melalui Lessos Study terhadap Keterampilan Proses Sains dan Keterampilan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Masif II 2016*.
- Shoimin, A. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (K. Rose, Ed.). Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sriwahyuni, I. A. K. (2013). Pengaruh Implementasi Metode Debat Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Ditinjau dari Minat Belajar Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Amlapura. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 4*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunito, I., Sukardjo, M., Masribi, Romlan, S., Latifah, U., Fakruddin, ... Syarif, I. (2013). *Metaphoring Beberapa Strategi Berpikir Kreatif*. (C. R. Semiawan, Ed.). Jakarta: PT INDEKS.
- Widarmana, I. G. P. (2015). Pengaruh Metode Debat Terhadap Kemampuan Berbicara dalam Bahasa Inggris Ditinjau dari Ekspektasi Karir Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas XII SMA N 1 Kerambitan. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 6*.
- Yusnaeni, Y., Cendana, U. N., Susilo, H., & Aloysius, D. C. (2016). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Search Solve Create And Solve di SMA, (February).