

**PENERAPAN SCAFFOLDED DEBATE BATTLE CARD UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI PESERTA DIDIK KELAS
VIIE SMP LABORATORIUM UM**

Achsania Devi Fatikasari^{1*}, Linda Zulkifa Rahayu², Bayu Kurniawan³
^{1,2,3} Program Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri
¹ achsania.devi.2431749@student.um.ac.id, ² lindafadlullah@gmail.com
³ bayu.kurniawan.fis@um.ac.id
corresponding author*

ABSTRACT

Low verbal communication skills have become a significant challenge in 21st century learning, especially at the junior high school level. Based on the results of the initial questionnaire in class VIIE SMP Laboratorium UM, most students have difficulty expressing their opinions orally, and many feel limited in vocabulary mastery, which has an impact on low discussion participation and argumentation skills. This study aims to develop and test the effectiveness of Scaffolded Debate Battle Card media in improving students' communication skills. Using the Design Thinking approach which consists of five stages (empathize, define, ideate, prototype, and test), researchers developed learning media in the form of six types of structured debate cards (Statement Card, Evidence Card, Counter Argument Card, Rebuttal Card, Logical Fallacy Card, and Wild Card) equipped with Debate Analysis Sheets. The implementation was conducted on the topic "The Influence of Geographical Factors on Cultural Diversity" involving 32 learners who were divided into pro and contra groups. The results showed substantial improvement on various dimensions of oral communication. Learners showed a marked reduction in communication barriers, including less difficulty expressing opinions, less fear of public speaking, increased ability to explain ideas clearly, and better word choice in discussions. Debate preparation skills showed significant improvement, especially in students' ability to gather additional information and develop a deeper understanding of the debate topic. The media proved effective in overcoming psychological and technical barriers in verbal communication, as well as increasing students' confidence and motivation to learn in the context of social studies learning.

Keywords: Scaffolded debate, speaking skills, social science education

ABSTRAK

Rendahnya keterampilan komunikasi verbal telah menjadi tantangan signifikan dalam pembelajaran abad ke-21, khususnya di tingkat sekolah menengah pertama. Berdasarkan hasil angket awal di kelas VIIE SMP Laboratorium UM, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan menyampaikan pendapat secara lisan, dan banyak yang merasa terbatas dalam penguasaan kosakata, berdampak pada rendahnya partisipasi diskusi dan kemampuan berargumentasi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas media *Scaffolded Debate Battle Card* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik.

Menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap (*empathize, define, ideate, prototype, dan test*), peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa enam jenis kartu debat terstruktur (*Statement Card, Evidence Card, Counter Argument Card, Rebuttal Card, Logical Fallacy Card, dan Wild Card*) dilengkapi dengan Lembar Analisis Debat. Implementasi dilakukan pada topik "Pengaruh Faktor Geografis terhadap Keragaman Budaya" dengan melibatkan 32 peserta didik yang dibagi dalam kelompok pro dan kontra. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan substansial pada berbagai dimensi komunikasi lisan. Peserta didik menunjukkan pengurangan yang nyata dalam hambatan komunikasi, termasuk berkurangnya kesulitan menyampaikan pendapat, berkurangnya ketakutan berbicara di depan umum, meningkatnya kemampuan menjelaskan ide dengan jelas, dan pemilihan kata yang lebih baik dalam diskusi. Keterampilan persiapan debat menunjukkan peningkatan yang signifikan, terutama dalam kemampuan siswa mengumpulkan informasi tambahan dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik debat. Media ini terbukti efektif mengatasi hambatan psikologis dan teknis dalam komunikasi verbal, serta meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Scaffolded debate*, keterampilan komunikasi, pembelajaran IPS

A. Pendahuluan

Keterampilan komunikasi telah menjadi salah satu kompetensi esensial dalam menghadapi dinamika abad ke-21 dan era revolusi industri 4.0. *World Economic Forum* (2023) menempatkan komunikasi efektif sebagai salah satu dari enam kompetensi krusial (6C) yang dibutuhkan dalam dunia kerja masa depan, bersama dengan *critical thinking, collaboration, creativity, character, dan citizenship*. Menurut Schwab dan Zahidi (2020), pergeseran paradigma pendidikan di era disrupsi teknologi mengharuskan peserta didik tidak hanya menguasai konten pengetahuan, tetapi juga

mampu mengartikulasikan ide secara jelas, meyakinkan, dan kontekstual. Data dari McKinsey Global Institute (2023) menunjukkan bahwa 87% pekerjaan masa depan membutuhkan keterampilan komunikasi yang mumpuni, dengan kemampuan persuasi dan artikulasi pemikiran kritis sebagai aspek yang paling dicari.

Kondisi keterampilan komunikasi peserta didik di Indonesia, masih belum mencapai tingkat yang optimal. Berdasarkan hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, Indonesia berada pada peringkat 74 dari 79 negara dalam aspek

komunikasi dan kolaborasi (OECD, 2023). Sementara itu, hasil penelitian Nizam dan Nurjani (2022) terhadap 2.500 peserta didik sekolah menengah di 15 provinsi menunjukkan bahwa 68,7% responden mengalami kesulitan dalam mengomunikasikan pemikiran secara verbal, terutama dalam konteks akademis yang membutuhkan argumentasi terstruktur. Wijaya dan Prayitno (2021) mengidentifikasi tiga faktor utama yang memengaruhi rendahnya keterampilan komunikasi peserta didik di Indonesia, yakni terbatasnya kegiatan pembelajaran berbasis diskusi interaktif (72,3%), rendahnya kepercayaan diri peserta didik (65,9%), dan minimnya pemodelan komunikasi efektif dari guru (58,4%).

Hasil observasi awal di SMP Laboratorium UM memperkuat realitas tersebut. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 32 peserta didik, ditemukan bahwa 78% peserta didik kesulitan menyampaikan pendapat secara lisan, dan 65% merasa terbatas dalam menggunakan kosakata yang tepat saat berbicara di kelas. Observasi pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar

dari mereka cenderung pasif dalam diskusi kelas, menandakan rendahnya kepercayaan diri dan keterampilan komunikasi lisan. Hasil survey dengan peserta didik menunjukkan bahwa faktor utama yang menyebabkan rendahnya partisipasi verbal peserta didik meliputi rasa takut salah (83,5%), kesulitan menemukan kata-kata yang tepat (76,4%), dan kurangnya pengalaman berbicara di forum formal (69,2%).

Kondisi ini perlu segera diatasi mengingat dampak yang dapat ditimbulkan jika dibiarkan berkelanjutan. Menurut kajian longitudinal yang dilakukan oleh Rahmawati dkk. (2023), peserta didik dengan keterampilan komunikasi rendah berisiko mengalami hambatan dalam perkembangan akademik jangka panjang, termasuk penurunan prestasi belajar sebesar 27,3% dan reduksi keterlibatan sosial sebesar 31,8%.

Dalam lima tahun terakhir, kajian tentang upaya peningkatan keterampilan komunikasi melalui metode debat telah berkembang pesat. Majidi, Janssen, dan de Graaff (2021) mengembangkan model "Structured Debate Card" yang

terbukti meningkatkan kualitas struktur argumentasi peserta didik sebesar 38,5%. Sementara itu, Gulnaz (2020) memperkenalkan "Interactive Debate Cycle" yang mampu meningkatkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis pada siswa EFL di Arab Saudi. Studi terbaru oleh Aslanyan-rad (2024) mengembangkan model "*Scaffolded WebQuest*" untuk guru K-12 yang mengintegrasikan debat terstruktur dengan pembelajaran digital. Di Indonesia, Nugroho dan Wulandari (2023) mengimplementasikan "Debat Warung Kopi" yang disesuaikan dengan konteks budaya lokal dan berhasil meningkatkan partisipasi verbal peserta didik sebesar 45,7%.

Dari perspektif media pembelajaran, penelitian terkini menunjukkan bahwa peserta didik generasi Z lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Pendidik Digital Indonesia (2023), 83,6% peserta didik SMP menunjukkan peningkatan motivasi belajar ketika pembelajaran diintegrasikan dengan elemen gamifikasi. Studi oleh Prasetyo dan

Mulyani (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis kartu permainan mampu meningkatkan retensi informasi sebesar 37,5% dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran sebesar 42,3% dibandingkan metode konvensional.

Kondisi tersebut menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan metode debat terstruktur dengan elemen permainan. *Scaffolded Debate Battle Card* hadir sebagai solusi holistik yang dirancang untuk mengatasi permasalahan keterampilan komunikasi peserta didik melalui pendekatan scaffolding dan gamifikasi. Media ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan verbal peserta didik, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, literasi, dan kepercayaan diri yang menjadi fondasi penting bagi kesuksesan akademik dan profesional di masa depan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas *Scaffolded Debate Battle Card* dalam meningkatkan keterampilan berbicara, berpikir kritis, dan literasi peserta didik kelas VII E SMP Laboratorium UM. Inovasi ini diharapkan mampu

menjadi solusi praktis dan adaptif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat menengah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking*, yang terdiri atas lima tahap utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pendekatan ini dipilih untuk memungkinkan peneliti memahami kebutuhan peserta didik secara mendalam, serta merancang solusi pembelajaran yang adaptif dan partisipatif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Laboratorium Universitas Negeri Malang (UM) yang beralamat di Jl. Simpang Bogor No.T-7, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65145. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada karakteristik sekolah sebagai laboratorium pendidikan yang memiliki akses dan keterbukaan terhadap inovasi pembelajaran serta memiliki fasilitas yang mendukung implementasi media pembelajaran interaktif.

Subjek penelitian adalah 32 peserta didik kelas VIIIE SMP Laboratorium UM pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2025.

Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik kelas VIIIE memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Rentang usia 12-13 tahun yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional formal awal menurut teori Piaget.
2. Kemampuan akademik heterogen dengan distribusi prestasi belajar yang bervariasi pada mata pelajaran IPS.
3. Latar belakang sosial ekonomi menengah hingga menengah ke atas dengan akses yang memadai terhadap sumber belajar di luar sekolah.
4. Keterampilan literasi digital yang cukup baik, ditunjukkan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat digital untuk mendukung pembelajaran.
5. Tingkat partisipasi verbal dalam pembelajaran yang bervariasi, dengan dominasi 30% peserta

didik yang aktif berkomunikasi sementara 70% lainnya cenderung pasif.

6. Gaya belajar yang beragam dengan mayoritas (45%) memiliki preferensi pembelajaran visual, 30% kinestetik, dan 25% auditori berdasarkan hasil angket pra-penelitian.

Karakteristik ini menjadi pertimbangan penting dalam perancangan media Scaffolded Debate Battle Card agar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi belajar peserta didik.

1. Empathize

Pada tahap empathize, data dikumpulkan melalui observasi langsung di kelas, angket refleksi awal, dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi perilaku peserta didik dalam berbicara di kelas, pola interaksi verbal, serta tingkat partisipasi dalam diskusi. Instrumen observasi dikembangkan berdasarkan indikator keterampilan komunikasi yang mencakup kejelasan penyampaian, kelancaran berbicara, dan kepercayaan diri saat berinteraksi verbal.

Angket refleksi awal diberikan kepada seluruh peserta didik untuk menggali persepsi mereka terhadap kemampuan komunikasi diri sendiri, hambatan yang dirasakan saat berbicara di kelas, serta preferensi gaya belajar. Angket dirancang menggunakan skala Likert 5 poin dengan 15 item pernyataan yang mencakup aspek keterampilan komunikasi verbal, kepercayaan diri berbicara, dan pengalaman pembelajaran interaktif sebelumnya.

Catatan lapangan digunakan untuk mendokumentasikan fenomena spesifik terkait komunikasi verbal yang muncul selama proses pembelajaran, termasuk frekuensi berbicara spontan, kualitas argumentasi, dan respon emosional peserta didik saat diminta berbicara. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pola dan kebutuhan utama peserta didik dalam mengembangkan keterampilan komunikasi.

2. Define

Pada tahap define, seluruh data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk merumuskan permasalahan utama. Analisis dilakukan menggunakan

teknik coding tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama dari respons peserta didik dan hasil observasi. Proses ini menghasilkan tiga kategori permasalahan utama: rendahnya kepercayaan diri dalam berbicara di depan kelas, keterbatasan kosakata untuk mengekspresikan pemikiran, dan kesulitan dalam menyusun argumen secara terstruktur.

Untuk memvalidasi temuan ini, peneliti melakukan triangulasi data dengan membandingkan hasil angket, catatan observasi, dan wawancara singkat dengan peserta didik dan guru mata pelajaran IPS. Hasilnya menunjukkan konsistensi permasalahan di tiga area tersebut, yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk merumuskan problem statement: "Bagaimana menciptakan alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik kelas VIIIE SMP Laboratorium UM dalam konteks pembelajaran IPS?"

3. Ideate

Pada tahap ideate, peneliti melakukan *brainstorming* untuk mengembangkan berbagai alternatif

solusi yang berfokus pada peningkatan keterampilan komunikasi peserta didik. Beberapa alternatif yang dipertimbangkan meliputi pengembangan aplikasi digital interaktif, panduan debat terstruktur, dan kartu permainan argumentasi. Setelah mengevaluasi efektivitas, dan kesesuaian dengan konteks pembelajaran, peneliti memilih pengembangan media *Scaffolded Debate Battle Card* sebagai solusi yang paling potensial.

Media ini dirancang dengan mempertimbangkan prinsip *scaffolding* komunikasi verbal, yang memungkinkan peserta didik membangun kemampuan berbicara secara bertahap. Komponen utama yang dikembangkan meliputi enam jenis kartu dengan fungsi spesifik dalam struktur komunikasi debat:

Statement Card - Membantu peserta didik merumuskan pendapat utama atau posisi argumentasi dengan panduan kalimat pembuka.

Evidence Card - Mengarahkan peserta didik untuk memperkuat pendapat dengan data, fakta, atau alasan logis.

Counter Argument Card - Memberikan struktur untuk merespons dan mengkritisi argumen yang diajukan pihak lawan.

Rebuttal Card - Memandu peserta didik dalam membantah argumen tandingan.

Logical Fallacy Card - Mengajarkan peserta didik mengidentifikasi kesalahan logika dalam argumen.

Wild Card - Memberikan fleksibilitas dalam strategi komunikasi dan elemen kejutan untuk meningkatkan dinamika interaksi.

Setiap kartu memiliki dua sisi, yaitu depan dan belakang. Bagian depan kartu menjadi nama kartu untuk menunjukkan kegunaannya, dan di bagian belakang terdapat Argumen Bank yang berisi kalimat awal sesuai konteks kartu untuk membantu peserta didik menyusun kalimat ketika mengungkapkan argumen. Pada bagian depan kartu juga dilengkapi tanda Pro dan Kontra untuk membedakan kartu milik setiap tim.

Selain itu, peneliti juga mengembangkan Lembar Analisis

Debat yang memungkinkan peserta didik mengobservasi dan mengevaluasi keterampilan komunikasi rekan sejawat, sehingga mendorong refleksi dan peningkatan kesadaran terhadap elemen komunikasi efektif.

4. Prototype

Pada tahap prototype, peneliti merealisasikan konsep Scaffolded Debate Battle Card dalam bentuk fisik dan digital. Prototipe fisik terdiri dari set kartu berwarna dengan ukuran 9x12 cm yang dicetak menggunakan kertas tebal berlaminasi. Setiap jenis kartu dibedakan berdasarkan warna dan ikon visual untuk memudahkan identifikasi.

Setiap kartu dirancang dengan struktur yang konsisten, mencakup:

1. Judul kartu yang menunjukkan jenis kartu (Statement, Evidence, dll.)
2. Ikon yang merepresentasikan fungsi kartu
3. Petunjuk singkat penggunaan kartu
4. Kalimat pembuka (*sentence starters*) sebagai panduan berbicara

5. Tips komunikasi efektif yang relevan dengan jenis kartu

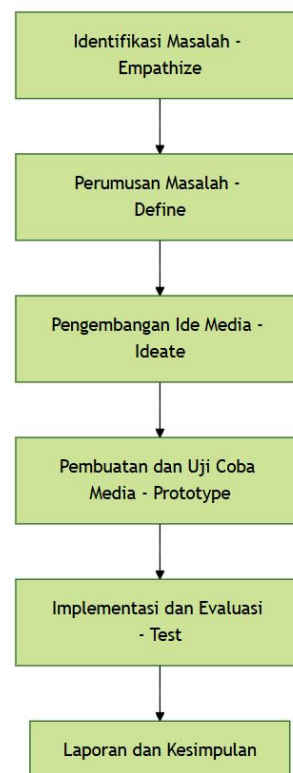
Lembar Analisis Debat dirancang dalam format penilaian dengan kriteria yang mencakup ketepatan penggunaan kartu, kejelasan penyampaian argumen, pertahanan terhadap serangan lawan, struktur debat dan kerjasama tim.

5. Test

Tahap test berfokus pada implementasi dan evaluasi media Scaffolded Debate Battle Card dalam konteks pembelajaran nyata. Implementasi dilaksanakan selama tiga pertemuan pada bulan Februari 2025 dengan menggunakan topik "Pengaruh Faktor Geografis terhadap Keragaman Budaya" dalam mata pelajaran IPS.

Pada pertemuan pertama, peserta didik diperkenalkan dengan konsep debat terstruktur dan penggunaan media kartu selama 20 menit, diikuti dengan aktivitas pengenalan dan simulasi penggunaan kartu dalam kelompok kecil. Pertemuan kedua difokuskan pada pelaksanaan debat dengan topik "Penyebaran Sound Horeg Disebabkan Faktor Geografis,"

di mana 32 peserta didik dibagi menjadi empat kelompok (Pro A, Pro B, Kontra A, Kontra B) dengan delapan anggota per kelompok. Debat dilaksanakan dalam dua kloter, dengan setiap peserta didik mendapat giliran untuk berbicara menggunakan kartu yang sesuai. Pertemuan ketiga diisi dengan refleksi, evaluasi proses, dan pengisian angket umpan balik.



Gambar 1 Diagram Alir Penelitian

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed*

method dengan kombinasi analisis kuantitatif dan kualitatif:

Analisis Kuantitatif Statistik Deskriptif

1. Penyajian data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan grafik untuk memvisualisasikan perubahan keterampilan komunikasi.
2. Analisis persentase peningkatan pada setiap indikator keterampilan komunikasi (kejelasan penyampaian, kelancaran berbicara, struktur argumentasi, dan kepercayaan diri).

Analisis Kualitatif Tematik

1. Transkripsi rekaman video debat dan wawancara dengan peserta didik.
2. Identifikasi pola dan tema yang muncul dari respons peserta didik terkait pengalaman menggunakan media.
3. Kategorisasi tema berdasarkan aspek kepercayaan diri, struktur argumentasi, dan dinamika interaksi verbal.

Triangulasi Data

1. Perbandingan hasil analisis kuantitatif dan kualitatif untuk validasi temuan.
2. Triangulasi sumber data dari observasi, angket, wawancara, dan rekaman video untuk memperoleh gambaran komprehensif tentang efektivitas media.

Hasil analisis data kemudian digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media *Scaffolded Debate Battle Card* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik dan mengidentifikasi area potensial untuk perbaikan media di masa mendatang.

Melalui analisis menyeluruh terhadap data kuantitatif dan kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan temuan tentang efektivitas media *Scaffolded Debate Battle Card* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi verbal peserta didik dalam konteks pembelajaran IPS di SMP Laboratorium UM.

C. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media *Scaffolded Debate Battle Card* menggunakan pendekatan Design Thinking yang diterapkan secara sistematis melalui lima tahap: *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Hasil dari masing-masing tahap tersebut adalah sebagai berikut:

1. Empathize

Tahap awal dari proses Design Thinking dimulai dengan menggali empati terhadap peserta didik kelas VII-E SMP Laboratorium UM melalui dua instrumen: angket potensi peserta didik dan angket refleksi mandiri (*rate your own ability*). Data ini bertujuan mengidentifikasi persepsi, kendala, serta preferensi peserta didik terkait keterampilan berbicara peserta didik.

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki ide dan pemahaman terhadap materi, namun mengalami hambatan dalam menyampaikan pendapat secara lisan. Sebanyak 78% peserta didik mengaku kesulitan berbicara di kelas meskipun memahami materi, terutama karena keterbatasan dalam memilih kosakata yang tepat, rasa takut salah, dan kepercayaan diri yang rendah.

Misalnya, 84% peserta didik menyatakan bahwa mereka memiliki banyak ide di kepala, tetapi kesulitan menjelaskannya dengan kata-kata, dan 81% merasa lebih nyaman menulis dibanding menyampaikan pendapat secara langsung.

Selain itu, peserta didik menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran berbasis diskusi, tetapi mengungkapkan kegelisahan ketika harus berbicara di depan teman. Sebanyak 87% menyatakan ingin belajar menyusun argumen dengan lebih baik, dan lebih dari 70% menyambut positif bantuan berupa kartu panduan atau media scaffolding untuk membantu mereka berkomunikasi.



(Gambar 2. Grafik Kebutuhan Siswa)

Dari Gambar 1 terlihat bahwa peserta didik sangat membutuhkan bantuan dalam menyampaikan pendapat. Mereka menginginkan media pembelajaran yang dapat membantu mereka berargumentasi secara terstruktur dan memiliki elemen permainan (gamifikasi) untuk meningkatkan motivasi. Observasi lapangan juga memperkuat temuan ini, di mana peserta didik cenderung pasif dalam diskusi dan ragu-ragu saat diminta berbicara. Ada yang berhenti di tengah kalimat, bingung menyusun alasan, atau hanya mengangguk tanpa mengungkapkan pendapat secara verbal.

2. Define

Berdasarkan hasil analisis data pada tahap empathize, diidentifikasi tiga permasalahan utama yang dihadapi peserta didik:

1. Keterbatasan kosakata dalam membangun argumen. Sebanyak 65% peserta didik mengungkapkan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam menemukan kata-kata yang tepat ketika diminta menjelaskan suatu hal secara lisan. Hambatan ini

berkontribusi langsung terhadap ketidaklancaran dalam menyampaikan opini.

2. Kebutuhan terhadap struktur dan alat bantu dalam proses komunikasi verbal. Mayoritas peserta didik menyatakan bahwa mereka akan merasa lebih terbantu apabila diberikan panduan atau scaffolding saat membangun argumen. Beberapa peserta didik bahkan mengungkapkan bahwa mereka mengetahui jawabannya, namun kesulitan untuk memulainya.

Berdasarkan dua permasalahan utama tersebut, dirumuskan *problem statement* berikut: "Bagaimana menciptakan alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi verbal peserta didik kelas VIIE SMP Laboratorium UM dalam konteks pembelajaran IPS?"

3. Ideate

Setelah merumuskan tantangan utama yang dihadapi peserta didik, peneliti mengembangkan beberapa alternatif solusi yang berfokus pada

peningkatan keterlibatan aktif peserta didik dalam komunikasi verbal. Solusi yang dipilih adalah pengembangan media pembelajaran inovatif berupa *Scaffolded Debate Battle Card*, yaitu alat bantu berbentuk kartu yang dirancang untuk memfasilitasi proses komunikasi verbal secara bertahap dalam kegiatan debat kelas.

Media ini disusun berdasarkan prinsip scaffolding dan mengintegrasikan pendekatan gamifikasi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menantang sekaligus menyenangkan. Tujuan dari pengembangan media ini adalah agar peserta didik dapat menyampaikan argumen dengan runtut, logis, dan percaya diri.

Dalam penggunaannya, media ini terdiri atas enam jenis kartu utama yang memiliki fungsi spesifik dalam struktur debat, sebagaimana ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Jenis Kartu

Jenis Kartu	Fungsi
<i>Statement Card</i>	Menyampaikan pendapat utama atau posisi argumen

<i>Evidence Card</i>	Memperkuat pendapat dengan data, fakta, atau alasan logis
<i>Counter Argument Card</i>	Merespons dan mengkritisi argumen yang diajukan oleh pihak lawan
<i>Rebuttal Card</i>	Membantah argumen tandingan dengan logika atau bukti yang relevan
<i>Logical Fallacy Card</i>	Mengidentifikasi dan menunjukkan kesalahan logika dalam argumen lawan
<i>Wild Card</i>	Memberikan tantangan tak terduga atau kesempatan tambahan dalam berargumen

Selain keenam kartu tersebut, peneliti juga merancang Lembar Analisis Debat yang digunakan oleh satu peserta didik dalam setiap tim. Peserta didik ini berperan sebagai pengamat dan penilai kualitas argumen dari lawan bicara berdasarkan indikator sederhana, seperti ketepatan penggunaan fungsi kartu, kejelasan penyampaian argumen, pertahanan terhadap serangan lawan, dan kerjasama tim. Peran ini tidak hanya meningkatkan

partisipasi semua anggota tim, tetapi juga melatih kemampuan evaluatif yang penting dalam pengembangan keterampilan komunikasi.

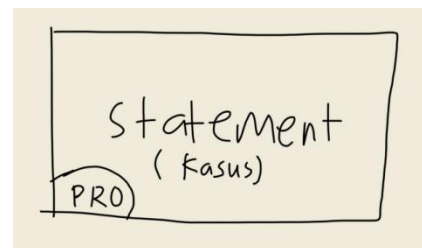
Dengan mengombinasikan struktur debat yang terorganisasi, alat bantu visual yang menarik, elemen permainan yang menantang, serta evaluasi sejawat, media *Scaffolded Debate Battle Card* diharapkan mampu menjadi solusi menyeluruh dalam mengatasi hambatan komunikasi lisan dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik di jenjang sekolah menengah pertama.

4. Prototype

Pada tahap prototype, peneliti merancang dan menyusun produk awal media pembelajaran *Scaffolded Debate Battle Card* dalam dua format, yakni fisik dan digital. Selain itu, peneliti juga mengembangkan modul ajar berbasis Problem Based Learning (PBL) yang mengintegrasikan penggunaan media tersebut secara sistematis ke dalam aktivitas pembelajaran di kelas.

Media *Scaffolded Debate Battle Card* terdiri atas enam jenis kartu utama,

masing-masing dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu dalam membangun argumentasi. Setiap kartu dibedakan berdasarkan warna dan ikon visual yang khas untuk mempermudah identifikasi. Selain itu, kartu juga dilengkapi dengan sentence starters atau kalimat pembuka sebagai bentuk scaffolding verbal, yang bertujuan untuk memandu peserta didik menyusun argumen secara bertahap.



Gambar 3 Prototype Statement Card (Bagian Depan)



Gambar 4 Prototype Statement Card (Bagian Belakang)

Media *Scaffolded Debate Battle Card* terdiri atas enam jenis kartu utama, masing-masing dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu dalam membangun argumentasi. Setiap kartu dibedakan berdasarkan warna dan ikon visual yang khas

untuk mempermudah identifikasi. Selain itu, kartu juga dilengkapi dengan sentence starters atau kalimat pembuka sebagai bentuk scaffolding verbal, yang bertujuan untuk memandu peserta didik menyusun argumen secara bertahap.

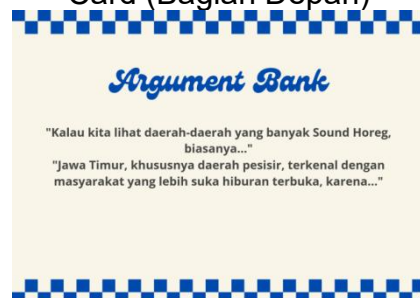
Untuk menyesuaikan dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang, media *Scaffolded Debate Battle Card* dirancang untuk digunakan dalam delapan kelompok kecil, masing-masing terdiri dari empat peserta didik. Dalam setiap kelompok, peneliti menyusun format standar distribusi media, yaitu dua Evidence Card per kelompok guna memberikan pilihan bukti yang cukup untuk mendukung argumen, serta satu Lembar Analisis Debat yang dipegang oleh seorang peserta didik yang bertugas sebagai pengamat dan evaluator argumen lawan bicara. Kombinasi kartu lainnya, seperti Statement, Counter Argument, Rebuttal, dan sebagainya kemudian diatur sedemikian rupa agar setiap peserta didik memegang peran yang berbeda selama debat berlangsung. Penyesuaian ini dimaksudkan untuk mengoptimalkan pembagian peran dan penggunaan media, menciptakan

pengalaman debat yang seimbang, dan mendorong partisipasi aktif dari seluruh peserta didik.

Berdasarkan pertimbangan tersebut peneliti membuat desain *final* kartu yang akan digunakan seperti pada gambar



Gambar 5 Sampel Media Statement Card (Bagian Depan)



Gambar 6 Sampel Media Statement Card (Bagian Belakang)

Penilaian				
Scaffolded Debate Battle Card		Kelas Sekolah	7 SMP Lab UM	
No	Aspek Penilaian	Skor Max	Skor	
1	Statement Card (Pembukaan Argumen)	5 poin		
2	Evidence Card (Bukti yang Digunakan)	5 poin		
3	Counter-Argument Card (Menyerang Lawan)	7 poin		
4	Rebuttal Card (Membalaskan Serangan Lawan)	5 poin		
5	Logical Fallacy Card (Menemukan Kesalahan)	3 poin		
6	Wildcard Card (Strategi Khusus)	5 poin		
7	Kejelasan & Penyampaian Argumen	5 poin		
8	Struktur Debat & Kerja Sama Tim	5 poin		
9	Pertahanan terhadap Serangan Lawan	5 poin		
Total				

Gambar 7 Lembar Analisis Debat

Untuk menyesuaikan dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang, media *Scaffolded Debate Battle Card* dirancang untuk digunakan dalam delapan kelompok kecil, masing-masing terdiri dari empat peserta didik. Dalam setiap kelompok, peneliti menyusun format standar distribusi media, yaitu dua Evidence Card per kelompok guna memberikan pilihan bukti yang cukup untuk mendukung argumen, serta satu Lembar Analisis Debat yang dipegang oleh seorang peserta didik yang bertugas sebagai pengamat dan evaluator argumen lawan bicara.

Media ini kemudian diintegrasikan ke dalam modul ajar mata pelajaran IPS pada topik "Pengaruh Faktor Geografis terhadap Keragaman Budaya," yang dikembangkan berdasarkan sintaks Problem Based Learning (PBL). Seluruh rancangan ini bertujuan menciptakan suasana debat yang menantang namun terstruktur, yang mampu menumbuhkan keberanian berbicara, memperluas penguasaan kosakata, dan melatih kemampuan komunikasi peserta didik secara bertahap dan sistematis.

5. Test

Tahap Test berfokus pada implementasi dan evaluasi media *Scaffolded Debate Battle Card* dalam kegiatan pembelajaran di kelas VII-E SMP Laboratorium UM. Implementasi dilaksanakan selama tiga pertemuan pada bulan Februari 2025 dengan menggunakan topik "Pengaruh Faktor Geografis terhadap Keragaman Budaya" dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dalam proses pelaksanaannya, 32 peserta didik dibagi menjadi empat kelompok besar, yaitu Pro A, Pro B, Kontra A, dan Kontra B, dengan masing-masing kelompok terdiri dari delapan peserta didik. Debat dilakukan dalam dua kloter: Kloter 1 (Pro A vs Kontra A) dan Kloter 2 (Pro B vs Kontra B), menggunakan subtopik debat yang kontekstual, yaitu "Penyebaran Sunda Horeg Disebabkan Faktor Geografis."

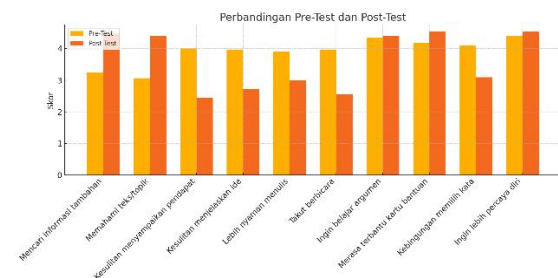
Pada pertemuan pertama (2 x 40 menit), kegiatan dimulai dengan pengenalan konsep debat dan penjelasan fungsi dari media kartu selama 10 menit. Kegiatan inti berlangsung selama 60 menit dan

meliputi orientasi terhadap kasus debat, pengorganisasian kelompok dan peran, diskusi bahan debat menggunakan kartu, analisis kasus untuk mengidentifikasi bukti serta argumen kunci, dan pelaksanaan debat Kloter 1 (Pro A vs Kontra A), dengan alokasi waktu maksimal dua menit untuk setiap peserta. Pertemuan ditutup dengan evaluasi awal terhadap jalannya debat.

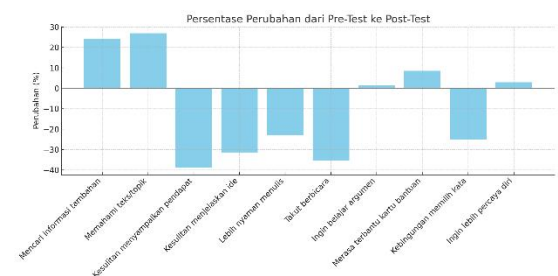
Mekanisme penggunaan media dalam debat dirancang untuk mendorong partisipasi aktif dan komunikasi yang efektif. Setiap kelompok terdiri dari delapan peserta didik, di mana tujuh orang masing-masing memegang satu jenis kartu (Statement Card, two Evidence Cards, Counter Argument Card, Rebuttal Card, Logical Fallacy Card, dan Wild Card), dan satu orang bertugas sebagai analis dengan memegang Lembar Analisis Debat. Setiap kartu hanya dapat digunakan satu kali dalam debat, dan setelah satu kartu dikeluarkan oleh tim pro, tim kontra harus merespons dengan kartu yang sesuai.

Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung, rekaman video

debat, angket refleksi akhir yang diberikan kepada peserta didik. wawancara paa peserta didik dan guru IPS. Hasil evaluasi menunjukkan perubahan signifikan dalam beberapa aspek:



Gambar 8 Hasil Pretest dan Posttest



Gambar 9 Persentase Perubahan

Penurunan signifikan terjadi pada kendala komunikasi lisan, dengan rata-rata penurunan sebesar 32,7%. Kesulitan menyampaikan pendapat menurun sebesar 39,0%, ketakutan berbicara berkurang 35,3%, kesulitan menjelaskan ide berkurang 31,3%, dan kebingungan dalam memilih kata menurun 25,0%. Temuan ini menunjukkan bahwa media berhasil mengurangi hambatan psikologis dan teknis dalam komunikasi verbal. Kenyamanan

berbicara meningkat sebesar 22,8%, keinginan untuk percaya diri saat diskusi naik 3,0%, dan motivasi untuk belajar menyampaikan argumen meningkat 1,4%.

Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami perubahan nyata dalam kepercayaan diri dan kelancaran berbicara. Seorang siswa menyatakan,

“Awalnya saya takut bicara, tapi waktu pakai kartu ini saya jadi tahu harus ngomong apa dulu. Jadi lebih berani.” (Farrel Peserta Didik Kelas VIIIE, 26 Februari 2025).

Guru IPS juga mengamati peningkatan partisipasi siswa yang sebelumnya pasif,

“Biasanya mereka diam saja, tapi sekarang mulai bisa menyampaikan argumen dengan struktur yang jelas.” (Wawancara dengan Bu Linda Zulkifa Guru IPS, 9 Februari 2025)

Rata-rata peningkatan pada aspek sebesar 9,1%, yang tetap menunjukkan perkembangan positif mengingat tingkat awal motivasi sudah tinggi. Selain itu, persepsi

peserta didik terhadap efektivitas media juga meningkat. Tingkat apresiasi terhadap manfaat *Scaffolded Debate Battle Card* naik sebesar 8,5% (dari 83,8% menjadi 90,6%), menegaskan bahwa media ini dipandang bermanfaat dalam mendukung aktivitas debat.

6. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Scaffolded Debate Battle Card* efektif dalam mengurangi hambatan peserta didik dalam menyampaikan pendapat secara lisan, termasuk penurunan signifikan pada kesulitan berbicara, ketakutan berbicara, dan kebingungan menyampaikan ide. Temuan ini konsisten dengan penelitian Zare dan Othman (2015) yang menekankan manfaat debat dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Dalam kerangka teori Zone of Proximal Development (Vygotsky, 1978), kartu debat berfungsi sebagai alat mediasi yang menjembatani kemampuan aktual dan potensial peserta didik dalam berkomunikasi. Dukungan visual melalui kartu juga selaras dengan temuan Roy dan Baker (2019) mengenai efektivitas alat bantu visual dalam mengurangi kecemasan berbicara di depan umum.

Media *Scaffolded Debate Battle Card* secara efektif mengatasi dua permasalahan utama komunikasi yang diidentifikasi pada awal penelitian. Pertama, kartu dengan sentence starter pada *Argumen Bank* membantu mengatasi keterbatasan kosakata, yang ditunjukkan dengan penurunan kebingungan dalam memilih kata sebesar 25,0%. Kedua, struktur bertahap dalam media memenuhi kebutuhan peserta didik akan alat bantu dalam proses komunikasi verbal, yang dibuktikan dengan penurunan kesulitan menjelaskan ide sebesar 31,3%.

Elemen gamifikasi dalam media, seperti penggunaan Wild Card dan sistem poin, berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar. Meskipun peningkatannya relatif kecil (rata-rata 9,1%), hal ini konsisten dengan literatur gamifikasi (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014; Kapp, 2012) yang menyatakan bahwa perubahan motivasi intrinsik membutuhkan proses jangka panjang. Temuan ini juga mendukung hasil survei Asosiasi Pendidik Digital Indonesia (2023) yang menunjukkan bahwa 83,6% peserta didik SMP menunjukkan peningkatan motivasi belajar ketika pembelajaran

diintegrasikan dengan elemen gamifikasi.

Penggunaan Lembar Analisis Debat juga memberikan kontribusi penting dalam pengembangan keterampilan komunikasi peserta didik. Lembar ini tidak hanya memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengevaluasi argumen, tetapi juga membantu mereka mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam komunikasi efektif, seperti kejelasan, struktur, dan keterkaitan antara pendapat dan bukti. Proses refleksi ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura (1977) yang menekankan pentingnya observasi dan refleksi dalam pengembangan keterampilan.

Dibandingkan dengan studi sebelumnya yang berfokus pada peserta didik tingkat lanjut (misalnya Kennedy, 2007; Majidi et al., 2021), penelitian ini menyoroti efektivitas debat dengan dukungan struktural pada tingkat menengah pertama. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam literatur pendidikan dengan membuktikan bahwa peserta didik tingkat menengah pun mampu berpartisipasi dalam debat kompleks apabila didukung oleh media

pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan responsif terhadap kebutuhan mereka.

Keberhasilan media *Scaffolded Debate Battle Card* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik juga memperkuat argumen Prasetyo dan Mulyani (2022) bahwa media pembelajaran berbasis kartu permainan mampu meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran dibandingkan metode konvensional. Dalam konteks pembelajaran IPS, pendekatan ini memberikan alternatif yang menarik untuk mengembangkan keterampilan komunikasi yang sangat dibutuhkan dalam era abad ke-21, sebagaimana ditekankan oleh World Economic Forum (2023) dan McKinsey Global Institute (2023).

D. Kesimpulan

Penelitian menunjukkan *Scaffolded Debate Battle Card* efektif meningkatkan komunikasi verbal siswa kelas VII E SMP Laboratorium UM. Media ini berhasil mengurangi hambatan komunikasi sebesar 32,7%, dengan penurunan signifikan pada kesulitan menyampaikan pendapat (39,0%), ketakutan berbicara (35,3%), kesulitan menjelaskan ide (31,3%),

dan kebingungan memilih kata (25,0%). Persepsi positif siswa terhadap media meningkat dari 83,8% menjadi 90,6%, menunjukkan relevansi dan kebergunaannya dalam pembelajaran. Keberhasilan ini dicapai melalui integrasi prinsip scaffolding dan gamifikasi yang membangun kepercayaan diri siswa secara bertahap. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan komunikasi sebagai kompetensi abad ke-21. Rekomendasi ke depan meliputi pengembangan aplikasi digital dengan timer dan kartu interaktif, penerapan pada mata pelajaran lain, dan studi longitudinal untuk menilai dampak jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Byrnes, J. P., & Dunbar, K. N. (2014). The nature and development of critical-analytical thinking. *Educational Psychology Review*, 26*(4), 477–493. <https://doi.org/10.1007/s10648-014-9284-0>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media*

- Environments* (pp. 9–15). ACM.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Facione, P. A. (2011). *Critical thinking: What it is and why it counts*. Measured Reasons LLC.
<https://www.insightassessments.com/article/critical-thinking-what-it-is-and-why-it-counts>
- Gulnaz, F. (2020). The role of classroom debate in developing critical thinking skills of EFL learners. *International Journal of English Linguistics, 10*(3), 121–134.
<https://doi.org/10.5539/ijel.v10n3p121>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE.
<https://doi.org/10.1109/HICS.S.2014.377>
- Hmelo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (2007). Scaffolding and achievement in problem-based and inquiry learning: A response to Kirschner, Sweller, and Clark (2006). *Educational Psychologist, 42*(2), 99–107.
<https://doi.org/10.1080/00461520701263368>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
<https://www.wiley.com/en-us/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction:+Game+based+Methods+and+Strategies+for+Training+and+Education-p-9781118096345>
- Kennedy, R. (2007). In-class debates: Fertile ground for active learning and the cultivation of critical thinking and oral communication skills. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, 19*(2), 183–190.
[http://www.isetl.org/ijtlhe/pdf/IJTLHE19\(2\).pdf#page=89](http://www.isetl.org/ijtlhe/pdf/IJTLHE19(2).pdf#page=89)
- Lin, X., Hmelo, C., Kinzer, C. K., & Secules, T. J. (2012). Designing technology to support reflection. *Educational Technology Research and Development, 47*(3), 43–62.
<https://doi.org/10.1007/BF02299731>
- Majidi, A., Janssen, D., & de Graaff, R. (2021). Individual differences in second language speech fluency: The effect of classroom debates. *System, 97*, 102443.
<https://doi.org/10.1016/j.system.2020.102443>
- Roy, A., & Baker, W. (2019). The effects of structured debate cards on speaking anxiety among middle school EFL learners. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature, 8*(2), 38–47.
<https://doi.org/10.7575/aiacl.ijalel.v.8n.2p.38>
- Savery, J. R. (2015). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. In A. Walker, H. Leary, C. E. Hmelo-Silver, & P. A. Ertmer

- (Eds.), *Essential readings in problem-based learning: Exploring and extending the legacy of Howard S. Barrows* (pp. 5–15). Purdue University Press.
<https://docs.lib.purdue.edu/ijpb/vol1/iss1/3/>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
<https://www.hup.harvard.edu/catalog.php?isbn=9780674576292>
- Zare, P., & Othman, M. (2015). Students' perceptions toward using classroom debate to develop critical thinking and oral communication ability. *Asian Social Science, 11*(9), 158–170.
<https://doi.org/10.5539/ass.v11n9p158>
- Zare, P., & Othman, M. (2013). Classroom debate as a systematic teaching/learning approach. *World Applied Sciences Journal, 28*(11), 1506–1513.
https://www.researchgate.net/publication/288655341_Classroom_debate_as_a_systematic_teaching_learning_approach