

DISKUSI BUZZ GROUP DAN WINDOW SHOPPING DALAM PERSEPSI PESERTA PEMBELAJARAN, MANA YANG LEBIH MENARIK?

Aniek Juliarini

Balai Diklat Keuangan Yogyakarta Kementerian Keuangan, Indonesia
aniek.juliarini@kemenkeu.go.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 21-06-2020
Direvisi : 19-07-2020
Disetujui : 22-07-2020
Online : 25-07-2020

Kata Kunci:

Buzz group;
Diskusi;
Peserta aktif ;
Window shopping

Keywords:

Buzz Group;
Discussion;
Active participants;
Window Shopping



ABSTRAK

Abstrak: Diskusi merupakan salah satu cara memperdalam materi dengan membuat peserta pembelajaran lebih aktif. Diskusi dapat dilakukan antara lain dengan model Buzz Group Discussion (BGD) dan Window Shopping (WS). Penelitian ini ingin mengetahui bagaimana persepsi peserta pembelajaran terhadap model diskusi BGD dan WS. Dalam penelitian ini BGD dibuat menjadi dua model, yaitu dengan penanya bebas (BGDB) dan dengan penanya ditunjuk (BGDT). Penelitian bertujuan untuk mengetahui metode diskusi manakah yang menurut peserta yang paling efektif dan menyenangkan. Metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan pendapat peserta pembelajaran atas penerapan ketiga model diskusi dan melakukan observasi selama pelaksanaan diskusi. Objek penelitian adalah peserta Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil (Latsar CPNS) Tahun 2019 Kelas C, materi Komitmen Mutu di Balai Diklat Keuangan Yogyakarta. Peserta diminta mengisi kuisioner dengan memilih metode mana yang paling efektif dan menyenangkan, dan apa alasannya. Hasil menunjukkan bahwa metode diskusi yang efektif dan menyenangkan menurut peserta adalah: 1) BGD dengan penanya bebas, 2) window shopping, dan 3) BGD dengan penanya ditunjuk. Poin penting dari penelitian ini adalah, dalam sebuah sesi pembelajaran dapat diterapkan model diskusi BGDB dan WS sekaligus agar lebih menarik dan efektif

Abstract: Discussion is a method to deepen the understanding of the material by encouraging participants to be more active. Discussions can be conducted with the Buzz Group Discussion (BGD) model and Windows Shopping (WS). In this study BGD was divided into two models: discussion with the free questioner (BGDB) and with the designated questioner (BGDT). This study aims to find out which discussion method is more effective and enjoyable according to the participants. The design of this study was qualitative descriptive. Data were collected by gathering participants opinions on the implementation of the three discussion models and through observations during the discussion. The object of the study was the Latsar CPNS Year 2019 C Class Participant on Quality Commitment material. The results showed that the discussion methods preferred by participants were: 1) BGDB, 2) WS, and 3) BGDT, respectively. This study suggest that both models of discussion can be applied to improve learning effectiveness and participant interest.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Membuat sebuah proses pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan membuat peserta aktif, merupakan hal yang perlu dilakukan oleh pengajar untuk membantu peserta pelatihan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran yang baik akan dapat membantu pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mengelola kelas dengan beragam metode sehingga pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan dan mengasyikkan merupakan kemampuan yang harus dimiliki seorang pengajar. Saat ini pengajar kerap berhadapan dengan generasi milenial, sehingga perlu teknik dan strategi mengelola kelas agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif, dinamis, dan menyenangkan (Haeli, 2019). Pengajar diharapkan tidak hanya menerapkan model pembelajaran yang itu-itu saja sehingga tidak menimbulkan efek 'wow' bagi peserta, kurang menarik atau bahkan membosankan. Beberapa faktor penting yang merangsang peserta untuk siap belajar adalah 1) sugesti positif, yaitu membuat peserta tergugah, terbuka dan siap untuk belajar, 2) menciptakan lingkungan belajar yang positif, dengan memberi kesan gembira, positif dan perasaan bahagia, 3) tujuan jelas, bermakna dan bermanfaat bagi peserta, 4) menciptakan lingkungan sosial yang positif agar peserta betul-betul masuk dalam komunitas belajar, 5) keterlibatan penuh peserta, fasilitator tidak menyuapi namun mendorong peserta untuk berbicara dan berbuat, serta mengajak mereka terlibat penuh dalam aktifitas belajar, dan 6) menciptakan rangsangan rasa ingin tahu peserta (Sutardi, 2014).

Salah satu cara yang dapat dilakukan pengajar untuk menghidupkan suasana kelas dan meningkatkan partisipasi peserta dalam pembelajaran adalah dengan membuat diskusi di kelas. Belajar dengan cara berdiskusi sesuai dengan kebutuhan sumber daya manusia memasuki era Abad 21 yang memerlukan berbagai ketrampilan seperti berpikir kritis, memecahkan masalah, kreatif, kepemimpinan, kerjasama, komunikasi, dan sebagainya. Menghadapi kehidupan di abad ke-21 itu rumit sebagai akibat dari adanya globalisasi, teknologi, migrasi, kompetisi internasional, pasar yang terus berubah, dan tantangan lingkungan dan politik menambah urgensi baru untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan siswa untuk sukses dalam konteks abad ke-21 (Saavedra & Opfer, 2012).

Keterampilan, pengetahuan, sikap, nilai, dan etika abad ke-21 dapat dikelompokkan dalam empat kategori, yaitu 1). Cara Berpikir: kreativitas dan inovasi, pemikiran kritis, pemecahan masalah,

pengambilan keputusan, dan belajar untuk belajar (atau metakognisi); 2) Cara Kerja: komunikasi dan kerja tim; 3) Alat untuk Bekerja: pengetahuan umum dan teknologi komunikasi informasi; 4) Hidup di Dunia: kewarganegaraan, kehidupan dan karier, tanggung jawab pribadi dan sosial, termasuk kesadaran budaya dan kompetensi (Saavedra & Opfer, 2012). Kegiatan diskusi sendiri dapat menumbuhkan ketrampilan berkomunikasi, negosiasi, kepemimpinan, kreatifitas, inovasi, literasi, informasi teknologi, dan sebagainya. Selaras dengan hal itu, bahwa dalam memasuki "New World of Work" pada abad 21, ketrampilan belajar yang harus dimiliki siswa adalah "7Cs" ketrampilan yaitu: (1) *critical thinking and problem solving*; (2) *creativity and innovation*; (3) *collaboration, teamwork, and leadership*; (4) *cross-cultural understanding*; (5) *communications, information, and media literacy*; (6) *computing and ICT literacy*; dan (7) *career and learning self-reliance* (Rahma, 2017).

Terdapat banyak metode diskusi diantaranya adalah *Buzz Group* dan *window shopping*. *Buzz Group* merupakan metode diskusi yang sudah sangat dikenal dan sering diterapkan dalam pembelajaran. Sementara metode *window shopping* bagi beberapa pengajar masih relative baru dan beberapa siswa pun belum mengenal model diskusi ini. Dengan menerapkan model baru mendampingi model yang sudah lama dikenal, diharapkan dapat memberikan angin segar baik bagi peserta maupun pengajar. Namun perlu diketahui, metode diskusi manakah yang lebih menarik bagi peserta dan menurut peserta lebih efisien.

Buzz Groups dilakukan dengan cara membagi kelas dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi. Metode *Buzz Groups* sangat berguna di kelas yang cukup besar dan dapat mendorong siswa yang pemalu untuk lebih aktif. Model diskusi ini bisa menjadi efisien mengingat beberapa siswa mengalami kesulitan untuk berpartisipasi dalam diskusi atau pertemuan kelompok besar, sehingga dengan membagi seluruh kelas menjadi kelompok-kelompok kecil, lebih banyak siswa yang lebih nyaman untuk menyampaikan pendapat mereka dan memiliki lebih banyak kesempatan untuk mengekspresikan pemikiran mereka dengan diskusi dalam *grup buzz* mereka (Giannakopoulou & Skanavis, 2014).

Dalam praktek *buzz groups discussion*, para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan suatu topik tertentu dalam waktu 15-20 menit. Anggota grup diminta untuk memilih ketua kelompok, notulis, dan penjaga waktu untuk membuat kelompok berhasil. Selanjutnya ide-ide yang terkumpul diperkuat dalam diskusi besar

(Larasanti & Marlina, 2019). Keuntungan dari *Buzz Group Discussion* yaitu membantu peserta didik dapat menyampaikan gagasan atau pendapat di dalam kelompok, menumbuhkan suasana akrab dan menyenangkan, serta mendorong tiap anggota untuk berpartisipasi dalam diskusi (Ikromah et al., 2015). Dalam grup Buzz memungkinkan gagasan semua orang untuk diungkapkan. Siswa belajar untuk bekerja dalam situasi kehidupan nyata di mana pendapat orang lain dipertimbangkan. Dengan buzz group dalam menentukan dasar untuk berdiskusi dan mengungkapkan pendapat, ada baiknya berurusan dengan subjek yang kontroversial. Group Buzz secara signifikan mempengaruhi keterampilan siswa (Pangaribuan & Manik, 2018).

Kelemahan dari metode diskusi *buzz-group* antara lain tidak akan berhasil jika anggota kelompok terdiri individu-individu yang masih minim pengetahuan atas materi diskusi. Selain itu, diskusi bisa menjadi terlalu panjang dan berputar-putar, dapat terjadi pemborosan waktu, waktu diskusi dirasakan terlalu singkat. Hal lainnya adalah peserta harus memahami materi dulu agar hasil diskusi maksimal (Harahap & Sulistiani, 2017).

Metode *window shopping* merupakan strategi diskusi berbasis kerja kelompok dengan cara pembelajar berkeliling melihat hasil karya kelompok lain. Di kelompok lain, si 'pembelanja' dapat bertanya tentang 'barang dagangan' yang dipajang. Barang dagangan di sini adalah materi diskusi yang disajikan dalam *flipchart* berupa gambar-gambar dan tulisan. Dalam metode ini peserta diarahkan untuk berjalan-jalan, melihat-lihat, *menscanning*, atau memotret hasil pekerjaan kelompok lain. Dalam sebuah kelompok, sebagian peserta menjaga 'tokonya' dan sebagian yang lain berkeliling mengunjungi toko-toko lainnya. Peserta yang berkunjung diarahkan untuk dapat memahami materi yang disajikan oleh toko yang dikunjunginya yang nantinya akan diceritakan kepada temannya yang tinggal di tokonya sebagai 'oleh-oleh' pengetahuan. Model pembelajaran ini sangat menarik, karena disamping adanya kerja kelompok juga terdapat kegiatan tutor sebaya (*peer tutoring*) (Haeli, 2019).

Pembelajaran *window shopping* dapat menimbulkan situasi yang menyenangkan, tetapi tetap efektif sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam diskusi dengan *window shopping*, peserta dapat berbelanja secara aktif dan dinamis dengan memajang hasil karya secara kreatif (Rahma, 2017). Hastuti (2018) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *window shopping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kurdi (2017) melakukan penelitian tentang metode pembelajaran dengan menerapkan model

Buzz Group Discussion, Role Playing, dan Window Shopping Hasilnya menunjukkan bahwa metode yang paling disukai peserta adalah *window shopping, role playing*, kemudian *buz group discussion* (Kurdi, 2017). Penelitian lain dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan aktifitas *window shopping* dapat menumbuhkan minat belajar peserta serta meningkatkan hasil belajar mereka. Peserta akan memiliki kesempatan yang luas untuk bekerja sama dalam kelompoknya serta belajar mengkomunikasikan hasil diskusi kelompoknya baik secara lisan maupun tulisan (Suprpto, 2017). Senada dengan itu, penggunaan *Kooperatif Window Shopping* dapat meningkatkan partisipasi siswa (Rahma, 2017).

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan yang ingin melihat model diskusi manakah yang menurut peserta pelatihan lebih menyenangkan dan efektif dalam mendukung pembelajaran di kelas, dan apa alasannya. Merujuk pada (Darmadi, 2015), secara umum hasil yang diharapkan dari sebuah Penelitian Tindakan adalah meningkatkan aktifitas peserta di kelas, meningkatkan mutu pembelajaran, meningkatkan penggunaan alat bantu dan metode belajar, meningkatkan hasil pembelajaran, dan meningkatkan pengembangan kompetensi peserta pembelajaran.

Subjek penelitian adalah peserta Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil (Latsar CPNS) Golongan II yang diselenggarakan BDK Yogyakarta pada tahun 2019. Subjek merupakan peserta di Kelas C yang berjumlah 30 orang, untuk materi pembelajaran Komitmen Mutu. Dengan menerapkan model baru (*window shopping*) mendampingi model yang sudah lama dikenal (*buzz group discussion*), diharapkan dapat memberikan angin segar baik bagi peserta maupun pengajar. Namun perlu diketahui, metode diskusi manakah yang lebih menyenangkan bagi peserta dan menurut peserta lebih efisien.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan kuisisioner dan observasi yang dilakukan di kelas. Metode ini juga digunakan oleh Fitriani dalam penelitiannya (Fitriani et al., 2017). Sebagaimana dikemukakan oleh Emir (2019), Penelitian Tindakan ini bersifat empiris namun data yang dikumpulkan bersifat kualitatif dan interpretative. Eksperimen Tindakan ini diikuti diskusi dengan subyek secara langsung selama melakukan tindakan. Dalam penelitian kualitatif, konseptualisasi, kategorisasi, dan deskripsi dikembangkan atas dasar "kejadian" yang diperoleh

ketika kegiatan lapangan berlangsung. Karenanya, antara kegiatan pengumpulan data dan analisis data tidak mungkin dipisahkan satu sama lain (Rijali, 2018).

Penelitian dilaksanakan dengan tahapan kegiatan sebagai berikut.

- a. Membagi peserta dalam kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota sekitar 6 orang;
- b. Memberikan materi diskusi kepada setiap kelompok.
- c. Pelaksanaan diskusi kelompok kecil (*buzz group discussion*)
- d. Dua kelompok kecil melakukan presentasi dan tanya jawab dalam kelompok besar, yaitu satu kelas. Penanya dalam diskusi besar ini bebas, siapa pun dan dari kelompok mana pun (metode BGDB).
- e. Dua kelompok kecil berikutnya melakukan presentasi dan tanya jawab dalam kelompok besar (satu kelas), dengan penanya dalam diskusi adalah peserta dari kelompok yang sudah ditunjuk sebagai kelompok penanya (metode BGDТ).
- f. Dua kelompok kecil berikutnya lagi, melakukan presentasi dengan metode *window shopping*, yaitu dengan 'berjualan' sementara 4 kelompok lainnya 'berbelanja'.
- g. Pengajar mengobservasi jalannya diskusi baik dalam kelompok kecil maupun diskusi kelompok besar, dan *window shopping*.
- h. Pengajar menutup diskusi dengan memberikan penekanan pada bagian-bagian yang penting, simpulan, dan tambahan penjelasan jika diperlukan.
- i. Membagikan kuisisioner kepada peserta setelah seluruh pembelajaran Komitmen Mutu selesai dilaksanakan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan diskusi dan penyampaian kuisisioner

- a. Peserta yang berjumlah 30 orang dibagi menjadi enam kelompok kecil sehingga masing-masing kelompok kecil beranggotakan lima orang.
- b. Setiap kelompok diberikan materi terkait komitmen mutu sebagai topik untuk didiskusikan dalam kelompoknya. Topik yang diberikan adalah sebagian sub-sub bab pada Modul Komitmen Mutu Latsar CPNS Golongan II tahun 2019, yaitu sub-sub bab yang menarik dan cocok sebagai bahan diskusi dan presentasi, meliputi 1) manajemen mutu, 2) metode-metode perbaikan mutu, 3) nilai dasar orientasi

mutu, 4) implementasi mutu dalam layanan publik, 5) pendekatan inovatif dalam penyelenggaraan pemerintahan, dan 6) peningkatan produktifitas aparatur (Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia, 2015).

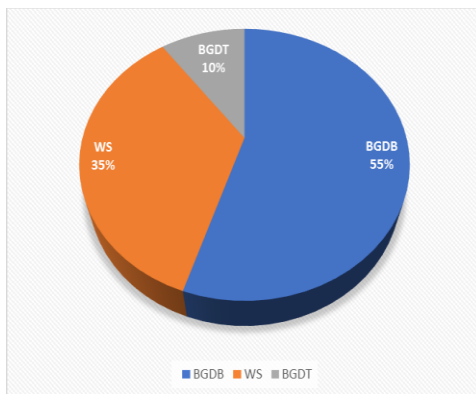
- c. Setiap kelompok diminta menunjuk ketua kelompok, membuat nama kelompok, dan yel-yel singkat untuk membakar semangat, serta melakukan diskusi dalam kelompoknya masing-masing guna membahas materi yang diberikan. Waktu yang diberikan untuk diskusi dalam kelompok kecil adalah 20 menit.
- d. Kelompok 1 dan 2, melakukan presentasi di depan kelas atas hasil diskusinya, masing-masing 15 menit. Pada akhir presentasi, ketua kelompok memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh anggota kelas, penanya bebas dari kelompok mana pun (metode BGDB).
- e. Kelompok 3 dan 4 melakukan presentasi di depan kelas atas hasil diskusinya, masing-masing 15 menit. Pada akhir presentasi, ketua kelompok memberikan kesempatan bertanya kepada kelompok lain yang sudah ditunjuk oleh pengajar sebagai kelompok penanya (metode BGDТ).
- f. Kelompok ke 5 dan 6 'menjual' hasil diskusinya dengan metode *window shopping*. Dalam *window shopping*, tiga orang menjaga warungnya dan 2 orang berbelanja ke 'warung' lain. Bagi kelompok BGDB dan BGDТ, tiga orang pertama berbelanja ke warung 1 dan dua orang lainnya berbelanja ke warung 2, dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Hal ini bertujuan agar keseluruhan diskusi tidak memakan waktu terlalu lama. Waktu yang dialokasikan untuk '*shopping*' adalah 15 menit pada setiap 'toko'
- g. Pengajar melakukan observasi jalannya diskusi dalam kelompok kecil dan dapat menjadi tempat bertanya bagi peserta jika terdapat hal-hal yang ingin ditanyakan.
- h. Pengajar menjadi moderator dalam diskusi kelompok besar (kelas) dan pada akhir diskusi memberikan penekanan-penekanan pada bagian yang penting, menarik simpulan, dan memberikan tambahan penjelasan jika diperlukan.
- i. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, kuisisioner yang dibuat dalam

google form disampaikan kepada seluruh peserta untuk diisi. Kuisisioner memberikan dua pertanyaan sederhana, yaitu 1) dari ketiga metode diskusi, menurut responden metode manakah yang paling menyenangkan dan efektif, 2) Berikan alasan atas jawaban tersebut.

2. Pembahasan

a. Model diskusi yang menurut peserta menyenangkan dan efektif

Hasil dari kuisisioner menunjukkan bahwa menurut peserta, metode diskusi yang paling menarik dan efektif adalah metode *buzz group discussion* dengan penanya bebas (BGDB) dipilih oleh 55% responden, metode *window shopping* dipilih 35% responden, dan *buzz group discussion* dengan penanya ditunjuk (BGDT) dipilih 10% responden. Kondisi ini dapat disajikan dengan Gambar 1.



Gambar 1. Metode diskusi yang paling menyenangkan dan efektif menurut persepsi peserta pembelajaran

Gambar 1 menunjukkan bahwa ternyata sebagian besar peserta (55%) menganggap bahwa metode *buzz group discussion* yang dilanjutkan dengan presentasi dan diskusi di kelas dengan tanya jawab penanya bebas dari siapa pun dan kelompok mana pun (BGDB), merupakan model diskusi yang paling menyenangkan dan efektif. Metode diskusi ke dua yang dianggap menyenangkan dan efektif menurut peserta adalah metode *window shopping*, yang dipilih oleh 35% responden. Hanya sebagian kecil peserta (10%) yang memilih *buzz group discussion* dengan kelompok penanya yang ditunjuk (BGDT) sebagai metode yang paling menyenangkan dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta masih menyukai metode *buzz group* dengan penanya bebas,

sebagaimana yang selama ini banyak dipergunakan.

b. Alasan pilihan responden

Berdasarkan jawaban responden, terlihat bahwa alasan pilihan responden dalam menentukan metode diskusi yang paling menyenangkan dan efektif adalah berdasarkan alasan sebagai berikut.

- 1) Metode BGDB merupakan metode yang paling menyenangkan dan efektif, karena dengan metode ini semua peserta dapat mengutarakan pemikiran dan pendapatnya. Cara ini juga memicu inisiatif dari seluruh peserta untuk bertanya. Dengan BGDB, semua peserta dapat memperoleh pengetahuan yang sama, karena semua anggota kelompok dapat mendengar penjelasan secara keseluruhan dan semua anggota memiliki kesempatan yang sama dalam bertanya. Hal ini karena semua anggota bisa menyaksikan presentasi dan terlibat dalam diskusi secara langsung. Metode BGDB juga memungkinkan lebih banyak orang yang bertanya dan berdiskusi, lebih interaktif, pertanyaan dapat bervariasi karena dikemukakan oleh banyak orang, dapat didengarkan dan juga dapat dijawab langsung oleh pengajar. Metode ini memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa untuk berpartisipasi,
- 2) *Window shopping* dipandang menyenangkan dan efektif berikutnya karena metode ini merupakan metode yang relatif baru sehingga menarik ketika dipraktikkan. Metode ini juga membuat waktu diskusi lebih efektif, dan tidak membuat bosan. *Window shopping* juga dapat mengatasi masalah bagi peserta yang malu atau grogi jika harus tampil presentasi atau bertanya dalam kelompok besar (satu kelas), karena adanya tutor sebaya. Metode *window shopping* membuat proses belajar lebih menyenangkan
- 3) Bagi peserta yang memilih BGDT sebagai metode yang paling menyenangkan dan efektif merasa bahwa penyampaian materi lebih efisien karena disampaikan langsung ke semua peserta. Metode ini juga efektif karena kelompok yang ditunjuk menjadi terpacu untuk bertanya. Metode ini juga bermanfaat untuk mengatasi agar siswa/kelompok yang

aktif bertanya/berdiskusi tidak hanya dari siswa/kelompok itu-itu saja, namun lebih bervariasi sehingga peserta yang aktif dapat lebih merata.

Dari tiga metode diskusi yang sudah diterapkan tersebut, dapat dianalisis bahwa metode *Buzz Group Discussion* dengan penanya bebas, merupakan metode yang sudah dikenal peserta. Adanya 'persaingan' perorangan maupun kelompok menjadikan sebagian peserta merasa tertantang sehingga peserta menyukai metode ini. Permasalahan yang dapat dikupas bersama di kelas dengan bimbingan pengajar menjadikan seluruh peserta dapat memperoleh informasi yang sama.

Metode *window shopping* bagi sebagian besar peserta merupakan metode yang baru dikenal sehingga memberikan efek 'wow' ketika diterapkan. Sebagian peserta juga merasa nyaman dengan metode ini, karena presentasi tidak dilakukan di depan kelas namun dilakukan di luar forum resmi, yaitu saat 'berjualan' di toko. Hal ini lebih nyaman bagi peserta yang merasa malu atau kurang percaya diri saat harus presentasi dalam situasi formal di depan kelas. Selain itu, yang membuat efektif dan menarik metode ini adalah karena menerapkan tutorial sebaya. Metode ini juga lebih menghemat waktu. Kelemahannya adalah informasi yang diterima antarpeserta bisa berdeda-beda atau bahkan bias. Kedalaman dan keluasan materi yang dibahas, sangat tergantung pada 'penjual' nya. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan *wrapping* oleh pengajar pada akhir diskusi.

Metode *buzz group* dengan penanya yang ditunjuk memiliki kelebihan menghilangkan kecenderungan dominannya peserta/kelompok tertentu. Dengan demikian maka setiap peserta/kelompok memiliki kesempatan yang lebih merata untuk berpartisipasi di kelas. Metode ini juga memberikan informasi yang sama terhadap setiap peserta. Metode *buzz group* dengan penanya yang telah ditunjuk ini kurang disukai peserta karena terasa kurang 'seru'.

Berdasarkan kelebihan, kekurangan, dan respon peserta pada penelitian ini disimpulkan bahwa beberapa metode diskusi dapat diterapkan secara bersamaan dalam sebuah sesi diskusi dalam pembelajaran. Hal ini dapat mengurangi kebosanan peserta atas penerapan satu metode diskusi yang sama, meningkatkan minat peserta, memberikan efek 'wow' pada peserta, dan mengaktifkan semua peserta. Variasi diskusi juga dapat dilakukan untuk mengurangi potensi adanya siswa yang kurang aktif atau segan jika harus berdiskusi dalam kelompok besar.

Penerapan hasil penelitian ini dapat meningkatkan aktifitas peserta di kelas, meningkatkan mutu pembelajaran, meningkatkan penggunaan alat bantu dan metode belajar, meningkatkan hasil pembelajaran, dan meningkatkan berbagai kompetensi peserta pembelajaran, baik *soft* kompetensi maupun *hard* kompetensi peserta.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menerapkan tiga model diskusi dalam sebuah pembelajaran, yaitu metode diskusi *Buzz Group Discussion* (BGD) yang divariasikan menjadi BGD dengan penanya bebas (BGDB) dan BGD dengan penanya yang ditunjuk (BGDT), serta metode *window shopping*. Dari ketiga metode diskusi tersebut, metode yang menurut peserta paling menyenangkan dan efektif adalah: 1) BGDB, 2) *window shopping*, dan 3) BGDT.

Metode BGDB merupakan metode yang paling menyenangkan dan efektif bagi sebagian besar peserta karena dengan BGDB, seluruh peserta dapat memperoleh informasi dan penjelasan yang sama, yaitu saat setiap kelompok presentasi di depan kelas. Selain itu, seluruh peserta juga dapat menyampaikan pendapat dan bertanya sehingga diskusi berjalan lebih interaktif. Sementara itu, untuk *window shopping*, metodenya menarik karena merupakan hal baru bagi sebagian besar peserta, namun tidak setiap peserta/kelompok memperoleh informasi yang sama. Hal ini sangat tergantung pada 'kemampuan' masing-masing kelompok 'penjual'. Namun *window shopping* dapat menjadi solusi bagi peserta yang tidak nyaman dengan diskusi dalam kelompok besar, karena sifatnya yang lebih 'privat' dengan adanya tutor sebaya.

Metode BGDT efektif karena setiap peserta akan memperoleh informasi yang sama karena semua materi diskusi dipresentasikan di depan kelas. Metode ini juga efektif untuk mengaktifkan peserta/kelompok yang kurang aktif berpartisipasi di kelas. Namun metode BGDT paling sedikit disukai peserta karena terasa kurang seru.

Disarankan agar dalam sebuah pembelajaran diterapkan metode *buzz group* dengan penanya bebas dan *window shopping* secara beriringan, agar pembelajaran lebih menyenangkan, efisien, dan membantu mengatasi masalah bagi peserta yang kurang percaya diri jika harus presentasi atau menyampaikan pendapat dalam forum yang besar. Untuk penelitian berikutnya disarankan agar uji coba dilakukan terhadap beberapa kelas. Penelitian juga dapat dilakukan dengan metode-metode diskusi lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Darmadi, H. (2015). *Desain dan Implementasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Alfabeta.
- Emir. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif* (11th ed.). PT. Rajagrafindo Persada.
- Fitriani, C., AR, M., & Usman, N. (2017). Kompetensi Profesional Guru dalam pengelolaan Pembelajaran di MTs Muhammadiyah Banda Aceh. *Jurnal Magister Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syiah Kuala*, 5(2).
- Giannakopoulou, H., & Skanavis, C. (2014). Creating Buzz by Using Media to Make School Gardens and Communication Happen. *Studies in Media and Communication*, 2(2). <https://doi.org/10.11114/smc.v2i2.448>
- Haeli. (2019). Berbelanja Ilmu dengan Metode Pembelajaran "Window Shopping." *BPSDMD News*. <https://bpsdmd.ntbprov.go.id/berbelanja-ilmu-dengan-metode-pembelajaran-window-shopping/>
- Harahap, R., & Sulistiani. (2017). Efektifitas Model Pembelajaran Kolaboratif Tipe Buzz Group terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas Xi di MAN 1 Takengon. *Jurnal As-Salam*, 1(3), 30–40.
- Hastuti, N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Window Shopping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 15.
- Ikromah, J. N., Asmaningrum, N., & Sulistyorini, L. (2015). Perbedaan Metode Buzz Group Discussion dengan Ceramah Audiovisual terhadap Tingkat Pendidikan Warga Binaan tentang HIV/AIDS di Lembaga Pemasyarakatan Klas IIA Kabupaten Jember (The Differences between Using Buzz Group Discussion Method and Audiovisual Lectures to the Knowledge Level of Inmates about HIV/AIDS in Prison Class IIA Jember Regency). *E-Jurnal Pustaka Kesehatan*, 3(1).
- Kurdi, M. (2017). Window Shopping: Model Pembelajaran yang Unik dan Menarik. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 4(3), 27–34.
- Larasanti, S., & Marlina, L. (2019). Using Buzz Group Technique in Writing Activity for Efl Students at Senior High School. *Journal of English Language Teaching*, 8(1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt>
- Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia. (2015). *Bahan Ajar Komitmen Mutu Diklat Prajabatan Golongan II*. Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia.
- Pangaribuan, T., & Manik. (2018). The Effect of Buzz Group Technique and Clustering Technique in Teaching Writing at the First Class of SMA HKBP I Tarutung. *English Language Teaching*, 11(1).
- Rahma, W. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif Window Shopping terhadap Partisipasi Bimbingan Konseling Klasikal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(2).
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33).
- Saavedra, A. R., & Opfer, V. D. (2012). *Teaching and Learning 21st Century Skills: Lessons from the Learning Sciences*. RAND Corporation. <https://asiasociety.org/files/rand-1012report.pdf>
- Suprpto. (2017). Penerapan Pembelajaran TSTS dengan Aktifitas Window Shopping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Edumath*, 3(2), 138–146.
- Sutardi, S. (2014). Bagaimana Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Dinamis. *Badan Kepegawaian, Pendidikan Dan Pelatihan Kota Semarang*. <http://diklat.semarangkota.go.id/post/bagaiman-a-menciptakan-proses-belajar-mengajar-yang-dinamis-sutardi-pi>