Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
6 (1) 2026, Page: 4442-4445

Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pemandu Wisata

Kadek Feni Aryati[1], I Putu Agus Endra Susanta[2], Gede Eka Wahyu[3]
[1,2,3]Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional
Corresponding Author: kadekfeniaryati@ipb-intl.ac.id

Published: January , 2026

ABSTRACT

English speaking skills are a crucial competency for tour guides. This ability enables them to communicate effectively with international tourists, provide comprehensive information, and create memorable travel experiences. However, students often experience difficulties in developing their speaking skills. This article discusses the application of the Jigsaw learning model as an alternative to improve English speaking skills for students as prospective tour guides. The Jigsaw model promotes collaboration, positive interdependence, and individual accountability, all of which contribute to the improvement of speaking skills. This study uses a Quasi-experimental method, with a pre-test and post-test control group design. Data collection was carried out through observation of the implementation of communication skills learning tests and questionnaires to find out how students respond to learning. In this study, the research subjects were 60 students from two classes of the Diploma IV Hotel Management program. The results showed that students' communication skills were influenced by the Jigsaw model learning, with a t-test of 0.00. The results of students towards Jigsaw learning reached 75.67%, which indicates that students responded well to the Jigsaw model.

Keywords: *Jigsaw Model, Speaking Skill, English, Tour Guide*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Industri pariwisata Indonesia terus berkembang pesat, dan peran pemandu wisata semakin penting dalam memberikan pengalaman yang berkualitas bagi wisatawan. Pemandu wisata berfungsi sebagai duta bangsa yang berinteraksi langsung dengan wisatawan mancanegara (Black, R, Weiler, 2005). Oleh karena itu, kemampuan berbahasa Inggris yang baik, terutama keterampilan berbicara, sangat dibutuhkan. Kenyataannya, banyak calon pemandu wisata yang masih merasa kesulitan dalam berbicara Bahasa Inggris dengan lancar dan percaya diri. Model pembelajaran konvensional yang berpusat pada dosen seringkali kurang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik. Model pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif diperlukan untuk mengatasi tantangan ini.

Model pembelajaran Jigsaw merupakan metode pembelajaran kooperatif yang dibuat oleh Robert E dan Slavin (2005). Dalam model ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok 'ahli', di mana setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari dan menguasai bagian tertentu dari pelajaran. Mereka kemudian kembali ke kelompok asal mereka untuk mengajarkan anggota kelompok lainnya bagian pelajaran yang telah mereka kuasai. Setiap siswa diharapkan untuk mengajarkan apa yang telah mereka baca dan pelajari kepada anggota kelompok mereka, sehingga setiap siswa harus memiliki

pemahaman yang sempurna mengenai subjek tersebut. Sebagai hasilnya, siswa diharapkan memiliki pemahaman yang lebih baik dan keterampilan komunikasi yang lebih baik.
Model Jigsaw mendorong partisipasi aktif siswa dan saling membantu untuk menguasai sistem subjek dan mencapai hasil yang diinginkan. Siswa harus mempelajari subjek tersebut dengan bekerja sama. Metode pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Kemampuan untuk berkomunikasi adalah penting dalam semua aspek, dan siswa harus dilatih dalam komunikasi yang baik baik lisan maupun tulisan (Susanti, 2020). Di Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional, keberhasilan model pembelajaran kooperatif Jigsaw diukur dari partisipasi aktif siswa dalam berbicara bahasa Inggris.

METODE

Pada penelitian ini digunakan Metode Quasy Experimental karena belum diizinkan untuk membuat kelas baru bagi kelompok kontrol dan eksperimen (Sugiyono, 2008). Sedangkan untuk desain penelitian yang digunakan adalah Pre test post test control group design, di mana semua kelas perlakuan diadakan pretest dan postest. Untuk lebih jelasnya desain penelitian yang akan dilakukan, diilustrasikan dalam Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Pre-test	**Perlakuan**	**Post-test**
O1	X1	O2
O1	X2	O2

Keterangan:
O1 : Pengukuran kemampuan awal kelompok eksperimen dan kontrol
X1 : Perlakuan kelas eksperimen, yaitu kelompok siswa yang menggunakan Model Jigsaw.
X2 : Perlakuan kelas kontrol, yaitu kelompok siswa yang menggunakan konvensional (ceramah)
O2 : Pengukuran kemampuan akhir kelompok eksperimen dan kontrol
Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi Diploma IV Manajemen Hotel, yang terdiri dari 2 kelas dengan total 60 mahasiswa dari International Tourism and Business Institute untuk tahun akademik 2024/2025. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 60 mahasiswa yang berada di semester tiga dari tujuh kelas, masing-masing dengan dua kelas (Arikunto, 2006:134).
Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Tes keterampilan berbicara bahasa Inggris dalam bentuk deskripsi verbal digunakan untuk mengukur keterampilan komunikasi siswa. (2) Lembar observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran, dalam hal ini untuk mengamati dosen dan siswa. (3) Kuesioner untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap model pembelajaran Jigsaw menggunakan kuesioner tanggapan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, nilai tes keterampilan berbicara di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan angket yang diisi peserta didik pada kelas eksperimen menjadi data yang digunakan untuk penelitian ini.

1) Observasi keterlaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan dengan model Jigsaw. Rata-rata responden dari 14 elemen yang diawasi memberikan tanggapan pada kriteria "Ya". Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model Jigsaw. Selama proses tersebut, guru berperan sebagai mediator dan fasilitator, pembelajaran berjalan dengan baik, dan peserta didik aktif berdiskusi serta berinteraksi.

2) Skill tes speaking yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam proses pembelajaran dengan menggunakan rubrik. Hipotesis yang diajukan yaitu speaking skill, diujikan dengan menggunakan uji t. Hasil perhitungan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil pengujian hipotesis keterampilan berbicara.

One-Sample Test

	Test Value = 1					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kelas Eksperimen	57.358	29	.000	30.00000	28.9303	31.0697
Kelas Kontrol	39.579	29	.000	24.13333	22.8862	25.3804

Pengujian hipotesis keterampilan berbicara untuk bahasa Inggris menunjukkan bahwa baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol, hasilnya adalah sig. 0,000. Pada tingkat signifikansi (α) 0.05, dapat disimpulkan bahwa data dari uji hipotesis kurang dari 0.05. Ini berarti bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, keterampilan berbicara bahasa Inggris berbeda secara signifikan antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3) Kuesioner. Data dari kuesioner membantu membandingkan data yang diproses dari penelitian dan tanggapan para peserta didik mengenai model Jigsaw. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa persentase peserta didik yang memberikan tanggapan Ya adalah 75,67% dan persentase peserta didik yang memberikan tanggapan Tidak adalah 24,33%. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa peserta didik sebagian besar setuju dengan pembelajaran model Jigsaw. Hal ini dapat dilihat dari tanggapan terhadap kuesioner.

Untuk menerapkan model pembelajaran Jigsaw dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi pemandu wisata, langkah-langkah berikut harus diikuti.

1) Pembentukan Kelompok Rumah: Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 anggota dengan kemampuan yang bervariasi.

2) Distribusi Topik/Materi: Setiap kelompok rumah menerima topik atau materi yang berbeda terkait dengan pemanduan wisata, misalnya, deskripsi destinasi wisata, sejarah dan budaya lokal, informasi praktis (transportasi, akomodasi, dll.), dan penanganan situasi darurat.

3) Pembentukan Kelompok Ahli: Setiap anggota kelompok rumah yang menerima topik yang sama berkumpul dalam kelompok ahli. Di dalam kelompok ini, mereka berdiskusi, berbagi, dan mengeksplorasi topik secara mendetail.

4) Diskusi Kelompok Ahli: Dalam kelompok ahli, peserta didik bekerja sama untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang topik. Mereka bebas menggunakan sumber daya seperti buku, artikel, video, atau internet.

5) Kembali ke Kelompok Asli: Setelah diskusi di kelompok ahli, anggota kembali ke kelompok asli mereka dan mengajarkan materi yang mereka kuasai kepada teman-teman sekelompoknya.

6) Presentasi dan Evaluasi: Setelah semua anggota kelompok asli selesai mempresentasikan materi mereka, setiap kelompok akan mempresentasikan ringkasan materi mereka kepada kelas. Instruktur kemudian memberikan evaluasi dan umpan balik.

Meningkatkan kemampuan berbicara, pertama, membentuk pembentukan percaya diri, dalam menjadi, "ahli" di topik tertentu, dan dengan demikian, peserta lebih percaya diri untuk berbicara dan mempresentasikan materi (Rodliyah, 2019). Kedua, ini mengembangkan interaksi dan kolaborasi. Model ini mendorong interaksi yang berkelanjutan di antara peserta didik, baik di kelompok ahli maupun di kelompok utama. Ketiga, ini meningkatkan kemampuan mendengar dan berbicara peserta. Peserta didik diharuskan mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh anggota kelompok lain dan mempraktikkan keterampilan berbicara mereka dengan menjelaskan materi. Keempat, ini meningkatkan pemahaman (Susanto, 2016). Mengajar orang lain memastikan pemahaman yang mendalam dari peserta didik tentang konten. Kelima, ini membuat peserta didik senang. Lingkungan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif membuat peserta didik lebih termotivasi dan lebih tertarik untuk belajar bahasa asing.

KESIMPULAN

Model pembelajaran Jigsaw dapat dikatakan sebagai strategi yang dapat digunakan oleh calon pemandu wisata untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris terutama dalam aspek speaking, karena model pembelajaran ini merupakan collaborative learning yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berkolaborasi dan bertanggung jawab atas pembelajaran teman kelompoknya. Apabila model pembelajaran Jigsaw ini diterapkan, peserta didik diharapkan dapat berbahasa Inggris dengan baik dan berani berkomunikasi dengan penutur asing.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.

Black, R, Weiler, (2005) *B1 Quatity Assurance and Regulatory Mechanisms in the Tour Guiding Industry: A systematic review*: Journal of Tourism Studies; Vol. 16 No. 1; pp.24-36

Robert E, Slavin, (2005). *Cooperative Learning: teori, riset, dan praktik*. Bandung: Nusa Media.

Rodliyah S. (2019). *Pembelajaran koopertif Model Jigsaw Untuk Mengajar Geografi.* Jakarta: Cipta Gading Artha

Sugiyono, J. (2008). Metode *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Susanti, E. (2020). *Keterampilan Berbicara-Depok*: Rajawali Pers, 2-3.

Susanto, H. (2016). *Model Pembelajaran Jigsaw*. Wordpress.com.