

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DEBAT, ANALISIS DAN TEMUAN (DAT) BERBASIS *DIGITAL LIFE SKILL*

Apdoludin¹, Reni Guswita², Diyan Andriani³, Dexza Isma Putri⁴

^{1,2,4} Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia

³ Universitas Merangin, Indonesia

Email: apdoludinstkipmb@gmail.com¹, guswitareni@gmail.com²,
fahmidiyan35@gmail.com³, Dexzaismaputri0@gmail.com⁴

ABSTRAK

Keterbatasan sumber belajar, kurangnya kemampuan pendidik, rendahnya kemampuan berfikir siswa, kesulitan melatih keterampilan, dan menganalisis materi merupakan masalah serius dalam penelitian ini. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Tujuan penelitian untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektivitas model pembelajaran DAT berbasis *digital life skill* yang dikembangkan. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 106/II Sungai Binjai sebanyak 124 siswa. Teknik penyampelan yang digunakan adalah *simple random sampling*. Sampel dalam penelitian sebanyak 36 siswa. Ujicoba terbatas pada 9 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu lembar validasi model, observasi, angket, dan wawancara. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Hasil penelitian menunjukkan besarnya reliabilitas instrumen adalah 74 dengan persentase 92,5% (baik) oleh ahli desain model pembelajaran. 63 dengan persentase 78,75% (baik) oleh ahli bahasa. 76 dengan persentase 95% (baik) oleh ahli materi dan 2880 dengan persentase 89,51% (sangat setuju) oleh siswa. Teknis analisis data menggunakan uji-t. Bagi peneliti lanjutan disarankan agar dapat memperhatikan keterbatasan penelitian, sehingga dapat lebih menyempurnakan model yang telah dikembangkan.

Kata kunci: *Model Pembelajaran Debat, Analisis, Temuan, Digital Life Skill*

ABSTRACT

Limited learning resources, lack of educators' abilities, low student thinking skills, difficulty in training skills, and analyzing materials are serious problems in this study. This study is a development research or *Research and Development* (R & D). The purpose of the study was to determine the validity, practicality, and effectiveness of the DAT learning model based on digital life skills that was developed. The population of the study was 124 students of grade IV of Elementary School 106/II Sungai Binjai. The sampling technique used was simple random sampling. The sample in the study was 36 students. The trial was limited to 9 students. Data collection techniques were model validation sheets, observations, questionnaires, and interviews. The reliability test in this study used a Likert scale. The results showed that the reliability of the instrument was 74, with a percentage of 92.5% (good) by learning model design experts. 63 with a percentage of 78.75% (good) by language experts. 76 with a percentage of 95% (good) by material experts and 2880 with a percentage of 89.51% (strongly agree) by students. For further researchers, it is recommended to pay attention to the limitations of the study, so that they can further refine the model that has been developed.

Keywords: *Debate Learning Model, Analysis, Findings, Digital, Life Skills*

PENDAHULUAN

Kemajuan dibidang pendidikan merupakan suatu keniscayaan yang ingin dicapai semua bangsa, termasuk di Indonesia, sementara permasalahan pendidikan di Indonesia seolah-olah tidak bertepi dan tidak memiliki solusi seiring perkembangan zaman, sehingga kemajuan dibidang pendidikan akan sulit tercapai. Fakta menunjukkan berbagai kurikulum telah dilakukan penyempurnaan, namun masalah pendidikan tetap ada. Kurikulum merdeka telah berjalan selama 2 tahun lebih, namun pelaksanaan pembelajaran di kelas masih mengalami banyak kendala dari

segi teknis maupun non teknis. Studi saat ini tidak memberikan bukti yang cukup bahwa sumber belajar dan kualitas SDM pendidik sudah merata di seluruh Indonesia terutama di sekolah dasar. Salah satu sekolah dasar yang memprihatinkan adalah sekolah dasar yang berada di Kecamatan Bathin III, Kabupaten Bungo Provinsi Jambi.

Berdasarkan hasil interview diketahui bahwa sekolah ini memiliki keterbatasan sumber belajar dan kurangnya kemampuan pendidik dalam mendesign pembelajaran. Beberapa pendidik juga menyatakan kurangnya ketersediaan sumber belajar yang dapat

membantu mereka dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan berfikir siswa, kesulitan melatih keterampilan, dan menganalisis materi. Berdasarkan fakta tersebut, maka focus penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran berbasis debat, analisis dan temuan (DAT) (Apduludin et al., 2024), (Apduludin & Martinisyamin, 2022), (Mukminin, 2012), (Parianom et al., 2022), (Habibi et al., 2023) berbasis *digital life skill* dan (Hadiyanto et al., 2022) yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan pendidik dan peserta didik di masa depan. Pendidik diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang memacu pada kreativitas peserta sehingga perlu modifikasi dan perubahan.

Pentingnya *digital life skill* bagi siswa adalah untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menjawab tantangan teknologi di zaman globalisasi (Tlili et al., 2016), (Paneque et al., 2023) dan (Thatcher & Perrewé, 2002). Mengajarkan teknologi dan kecakapan hidup membantu siswa memperoleh keterampilan dan modal penting untuk hidup mandiri dan bertahan hidup di lingkungannya. Dengan mengajarkan teknologi dan kecakapan hidup, diharapkan siswa mampu menjaga diri (self-help), membangun citra diri (self-image), memperluas kesadaran diri (self-knowledge), dan pada akhirnya mampu membantu orang lain sebagai bentuk kepedulian dan tanggung jawab sebagai individu dan sebagai makhluk sosial (social skill).

Model DAT menekan pada kemampuan menggunakan teknologi, dan kecakapan hidup. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran berpusat kepada peserta didik atau *student center*, menghargai pendapat teman, kemampuan menganalisis materi dan menemukan pengetahuan baru (Apduludin & Martinisyamin, 2022). Model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik sangat mempengaruhi pembelajaran peserta didik (Hernández-González & Pérez, 2022) dan (Joyce & Weil, 2003).

Penelitian ini adalah kelanjutan dari penelitian yang berjudul "*Modeling Analysis, Findings, Development, Organizing the Material and Learning for Students in Islamic Boarding Schools*". Penelitian ini memiliki kelemahan yang perlu penelitian lebih lanjut, karena model ini hanya bisa diterapkan pada sekolah berasrama dan tidak mampu mengikuti perkembangan pendidikan di Indonesia yang terus berkembang memasuki abad 21 dimana peserta didik harus memiliki kecakapan hidup di dunia digital atau teknologi elektronik yang menghasilkan,

menyimpan, dan memproses data-data pembelajaran.

Model yang dikembangkan memiliki kebaruan yaitu 1) model yang dikembangkan berbasis *digital life skill*, 2) memiliki kecakapan dalam berkomunikasi, menganalisis materi, menemukan pengetahuan baru 3) memiliki kecakapan menggunakan digital atau teknologi sesuai perkembangan pendidikan, 4) model yang dikembangkan bisa diterapkan pada semua sekolah tidak hanya pada sekolah berasrama seperti pada penelitian sebelumnya

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *student center* dengan menerapkan model pembelajaran DAT berbasis *digital life skill* (Apduludin, 2021). Adapun komponen model DAT adalah 1) sintak model, 2) sistem sosial, 3) prinsip reaksi, 4) sistem pendukung, dan 5) dampak instruksional (Apduludin et al., 2016). Adapun sintak model pembelajaran DAT adalah (Apduludin & Wiryotinoyo, 2017):

Tabel 1. Sintak Model DAT berbasis digital life skill

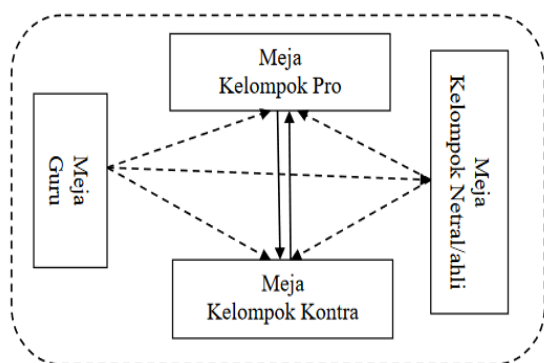
Fase	Komponen Model	Kegiatan Pembelajaran
1	Komunikasi informasi kesiapan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terkomunikasikannya obyek belajar 2. Siswa memperoleh informasi dari guru 3. Siswa melakukan kegiatan belajar dan penugasan dari guru 4. Membentuk kelompok pro dan kontra 5. Menentukan pembicara utama 6. Membaca tata tertib debat
2	Membimbing	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memusatkan perhatian peserta didik pada tujuan dan topik debat 2. Meluruskan alur berpikir peserta didik 3. Menciptakan situasi debat yang kondusif. 4. Memberi stimulus 5. Mencegah monopoli pembicaraan
3	Strategi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendorong pembelajaran secara aktif 2. Menumbuhkan rasa percaya diri 3. Mendorong siswa menyelidiki masalah 4. Mendorong siswa menemukan ilmu baru dari topik yang diperdebatkan 5. Mendorong siswa untuk menemukan ilmu tersirat
4	Implementasi	Implementasi komponen model pembelajaran debat, analisis dan temuan pada pembelajaran sains.
5	Monitoring	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati perubahan perilaku belajar siswa 2. Mengidentifikasi masalah pembelajaran 3. Membimbing dan menjadi "teman" belajar 4. Mengamati minat dan bakat siswa 5. Memberikan motivasi
6	Evaluasi Formatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman 2. Keberanian

		3. Kelancaran berbicara 4. Kerjasama tim
7	Revisi	1. Meringkas data yang ditemukan pada evaluasi sumatif 2. Mengetahui letak masalah dan solusinya 3. Menerima masukan dari siswa
8	Evaluasi Sumatif	Mengevaluasi model pembelajaran debat, analisis dan temuan yang sudah diperbaiki untuk mengetahui model layak digunakan atau tidak

- > Garis perdebatan kelompok pro dan kontra
- > Garis Garis komunikasi pembelajaran

Sistem Sosial adalah interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran berbasis *student-centered* (Li et al., 2022), dimana pendidik berperan sebagai fasilitator (Premasagar et al., 2022). Prinsip Reaksi, pendidik memberikan tanggapan dan respons dengan mengutamakan tugas-tugas kognitif (Herzog né Hoffmann et al., 2022), pendidik harus yakin bahwa tugas-tugas kognitif tersebut muncul dengan instruksi yang optimal pada saat yang tepat (Joyce & Weil, 2003). Sistem Pendukung adalah segala sesuatu yang diperlukan oleh peserta didik untuk menggali informasi dalam pembelajaran, seperti media pembelajaran (Apdoludin, 2023a). Dampak Instruksional adalah adanya pemahaman konsep yang lebih mendalam dan hasil belajar yang meningkat (Susanto, Krida Singgih Kuncoro, Ferdinand S. Leuwol, Astuti Wijayanti, Fina Hiasa et al., 2023). Sedangkan dampak pengiringnya adalah meningkatkan antusiasme belajar peserta didik, menimbulkan sikap kritis dan kebiasaan berpikir kreatif (Apdoludin, 2023b).

Dalam model debat analisis, dan temuan (DAT) berbasis digital life skill ada tiga kelompok yaitu: kelompok satu dan dua saling berhadapan disebut sebagai kelompok pro dan kelompok kontra sedang kelompok ke tiga adalah kelompok netral disebut sebagai kelompok ahli. Adapun posisi masing-masing kelompok dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Posisi Meja Belajar (Apdoludin, Reni Guswita, Diyan Andriani, 2024)

Keterangan

Sebelum dimulai perdebatan ditentukan terlebih dahulu dua pembicara dari setiap kelompok. Debat dimulai dengan memberi kesempatan kepada pembicara pertama dari salah satu kelompok untuk merumuskan argumentasinya dengan jelas dan teliti (Peace, 2011), (Kennedy, 2007), dan (Dantas & Cunha, 2020). Pembicara dari kelompok lain menanggapi pendapat pembicara pertama, tetapi tidak boleh mengulangi pikiran yang sudah disampaikan. Selanjutnya para pembicara kedua dari setiap kelompok diberi kesempatan untuk berbicara sesuai urutan pada para pembicara pertama (Cariñanos-Ayala et al., 2021) dan (Cole et al., 2020).

Life Skill kecakapan hidup diartikan sebagai suatu keterampilan yang dipelajari untuk melakukan sesuatu dengan baik (Sarbiran, 2002). Kecakapan hidup dapat diartikan sebagai *“skills that help an individual be successful in living a productive and satisfying life”* (Lau et al., 2022). Senada dengan pendapat Hadiyanto, *life skill* adalah kecakapan yang dimiliki seseorang dalam menghadapi masalah secara wajar, tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari solusi (Hadiyanto et al., 2020).

Berdasarkan definisi yang telah diuraikan dapat diketahui bahwa *life skill* adalah kebiasaan tingkah laku positif dan adaptif yang memungkinkan setiap individu berhubungan secara efektif dengan permintaan dan tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

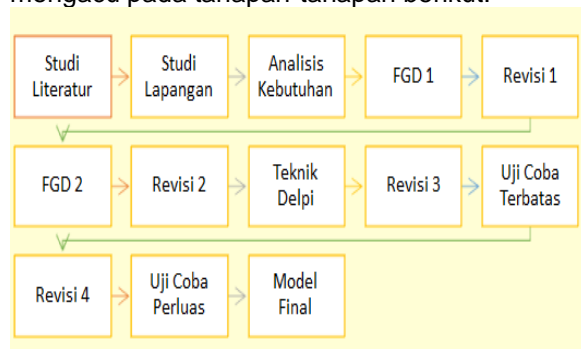
Research Design, Site, and Participants

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D), (Ermawati et al., 2024) dan (Eny Winaryati, Muhammad Munsarif, Mardiana, Suwahono, 2021). Tujuan utama penelitian dan pengembangan yaitu untuk menghasilkan produk-produk kependidikan yang secara efektif dapat dimanfaatkan di dalam lembaga pendidikan (Hardani et al., 2020).

Data Collection and Analysis

Data pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada model tahap *Research and Development* (R & D) yang direkomendasikan Borg dan Gall (Firdaus & Wilujeng, 2018). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu lembar validasi model, observasi, angket, dan wawancara. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektivitas model pembelajaran DAT

berbasis *digital life skill* yang dikembangkan. Prosedur pengembangan dalam penelitian mengacu pada tahapan-tahapan berikut:



Gambar 2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di sekolah dasar Kecamatan Bathin III, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi, Indonesia. Subjek penelitian pada saat ujicoba terbatas sebanyak 9 orang dan uji coba diperluas sebanyak 36 orang peserta pendidik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi model, observasi, angket, tes dan wawancara (Sahir, 2022). Lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan dan keefektivan model yang dikembangkan (Feny Rita Fiantika Mohammad Wasil Sri Jumiyati Leli Honesti Sri Wahyuni et al., 2022). Setelah validasi data dilakukan, selanjutnya dilakukan interpretasi data dengan menggunakan kategori interpretasi data skor sebagai berikut.

Table 2. Validity test criteria

Feasibility Percentage	Qualification	Description
86%-100%	Very Feasible	Very suitable for use and no need for improvement
71%-85%	Worth	Feasible to use with improvements
61%-70%	Decent Enough	Decent enough and needs improvement
46%-60%	Less Feasible	Less feasible and needs improvement
≤45%	Very Less Feasible	Very inadequate and needs improvement

(Ermawati et al., 2024)

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif (Farhana et al., 2019). Data kualitatif dan data kuantitatif dikumpulkan dan dianalisis sampai tuntas (Nanda et al., 2021). Data yang didapat dari lembar validasi yang diberikan oleh ahli materi, bahasa, pengguna dan peserta didik menggunakan skala *Likert* yang terdiri dari 4

(Sangat Layak), 3 (Layak), 2 (Tidak Layak) dan 1 (Sangat Tidak Layak) (Juliandi, 2020). Teknik analisis data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Merubah data skor menjadi nilai
- b. Menentukan rentang nilai

(Hardani et al., 2020).

Teknik analisis data, data yang diperoleh dari hasil instrument penelitian yaitu berupa lembar validasi ahli model, ahli bahasa dan ahli materi dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan model pembelajaran DAT berbasis *digital life skill* yang dikembangkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validitas Model

Validasi model dalam penelitian ini telah dilakukan oleh ahli model pembelajaran, ahli bahasa dan ahli materi, hal ini bertujuan untuk memperoleh informasi, kritik, dan saran agar model pembelajaran Debat Analisis dan Temuan (DAT) berbasis *digital life skill* dikembangkan menjadi produk yang berkualitas. Adapun aspek yang divalidasi oleh ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Aspek validasi ahli

Indikator	Aspek yang dinilai
Kualitas Tampilan	1. Komponen instrumen model pembelajaran Debat Analisis dan Temuan (DAT) berbasis <i>digital life skill</i> sudah benar
	2. Instrumen model mempunyai komponen berupa warna, garis lengkung, huruf, kata kunci dan gambar
	3. Panduan penggunaan instrumen dapat digunakan sebagai media pembelajaran
	4. Panduan pengguna instrumen model memberikan pemahaman yang mudah
	5. Panduan penggunaan instrumen model dapat memacu kreativitas
	6. Panduan pengguna instrumen model mudah digunakan
	7. Desain panduan penggunaan instrumen model menarik
	8. Tata letak gambar sudah benar
	9. Gambar yang digunakan sesuai dengan bahannya
	10. Komposisi warna teks background sudah sesuai
	11. Hasil jilidan sudah tepat dan rapi
Kualitas Bahasa	12. Tulisannya jelas
	13. Tulisan yang mudah dibaca
	14. Penggunaan bahasa mudah dipahami dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia
	15. Bahasa yang dipilih sederhana dan mudah diingat
	16. Penyampaian materi telah selesai
	17. Bentuk dan jenis hurufnya sesuai

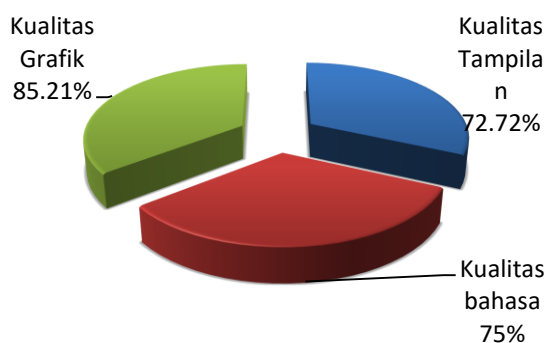
- 18. Ukuran font sudah benar
- 19. Warna hurufnya benar
- 20. Ukuran gambar yang digunakan sudah sesuai

Pada lembar aspek kelayakan isi terdapat tiga indicator, masing-masing memiliki pernyataan yang telah di isi oleh validator ahli

Tabel. 3 Hasil validasi Produk

Expert Validation	Max Score	Total Score	Percentage	Category
Validator Ahli Model Pembelajaran	80	74	92,5%	Good
Validator Ahli Bahasa	80	63	78,75%	Good
Validator Ahli Materi	80	76	95%	Good

Tabel di atas menunjukkan validasi produk model pembelajaran debat, analisis dan temuan (DAT) berbasis digital *life skill* pada validator Ahli Model Pembelajaran memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kriteria "sangat layak" tetapi dengan perbaikan. Kemudian, validator ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 88,75% dengan kriteria "layak" tetapi dengan perbaikan. Hal ini membuktikan bahwa produk Model pembelajaran debat, analisis dan temuan (DAT) berbasis *digital life skill* layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Ermawati et al., 2024), (Apduludin et al., 2024), bahwa penilaian pembelajaran dapat meningkatkan kualitas capaian pembelajaran. Rata-rata hasil validasi per indikator instrumen penilaian yang disampaikan peneliti kepada validator penilaian ditinjau dari kategori penilaian, rubrik soal, dan rubrik penilaian. Berikut ini adalah hasil validasi penilaian per indikator instrumen penilaian.



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Model

Hasil validasi oleh ahli model pembelajaran berdasarkan pada tiga indikator yaitu: Kualitas tampilan produk model, kualitas bahasa dan kualitas grafik. Kualitas tampilan produk model memperoleh 72,72 %. Kualitas bahasa dalam pengaplikasian model memperoleh 75% dan kualitas grafik model memperoleh 85,21%. Kemudian hasil penilaian per indikator instrumen penilaian oleh ahli bahasa adalah sebagai berikut:

model pembelajaran, validator ahli bahasa dan validator ahli materi. Aspek kelayakan ini berisi tentang pernyataan yang membahas mengenai ketepatan desain model, ketepatan penggunaan bahasa dan ketepatan materi. Adapun hasil validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas model adalah mengevaluasi kecocokan antara sampel dengan populasi, bila hasilnya sesuai berarti model mendapat dukungan secara empiris sehingga tidak diperlukan perbaikan. Jika sebaliknya, berarti perlu dilakukan perbaikan. Uji coba secara terbatas dilakukan untuk melihat kelayakan penguasaan model debat, analisis, dan temuan (DAT) berbasis *digital life skill* yang dikembangkan sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Ujicoba terbatas juga dilakukan pada siswa, dengan jumlah total siswa sebanyak 9 siswa di sekolah dasar Negeri 106/II Sungai Binjai Kecamatan Bathin III, Kabupaten Bungo. Hasil uji coba terbatas adalah sebagai berikut:

Tabel. 4 Hasil Uji Coba Terbatas

No	Aspek yang dinilai	Nomor Angket									Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Buku petunjuk penggunaan model DAT berbasis digital <i>life skill</i> disusun sangat jelas sehingga dapat membantu saya dalam belajar	4	3	3	3	4	4	4	3	3	31
2	Tujuan pembelajaran ditulis dengan jelas sehingga saya mudah memahaminya	3	3	4	3	3	3	4	3	4	30
3	Materi yang disajikan mudah saya pahami	3	3	3	4	3	4	3	3	4	30
4	Urutan penyajian materi memudahkan saya pahami	4	4	4	3	3	4	4	3	3	32
5	Soal dan kunci jawaban uji kompetensi memberikan saya kejelasan dalam memahami materi	4	4	4	4	3	4	3	4	3	33
6	Istilah-istilah yang ada didalam buku petunjuk penggunaan model mudah dimengerti	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28
7	Susunan indeks membuat saya mudah memahami materi dan menggunakan buku petunjuk	4	3	3	3	3	4	4	4	4	32
8	Buku petunjuk penggunaan model dilengkapi gambar sehingga saya mudah memahami materi	3	4	4	4	3	4	4	3	4	33
9	Gambar-gambar yang ada didalam buku petunjuk penggunaan model sangat jelas	3	4	4	4	3	3	4	3	3	31
10	Gambar-gambar yang ada didalam media pembelajaran sangat menarik	3	3	4	3	3	4	4	3	4	31
11	Gambar-gambar yang ada didalam media membantu saya menjawab rasa ingin tahu akan materi	3	3	4	3	3	4	4	4	4	32
12	Bahasa yang digunakan tidak membosankan	4	4	4	4	3	3	4	3	3	32
13	Kalimat yang digunakan dalam buku petunjuk penggunaan model tidak berbelit-belit	4	3	4	4	3	3	3	3	4	31
14	Bahasa yang digunakan dalam buku petunjuk penggunaan model mudah dipahami	4	4	4	4	3	3	4	3	4	33
15	Warna font dan gambar dalam media buku petunjuk penggunaan model ini menarik	4	4	4	3	3	4	3	3	4	32
16	Cover depan menarik dan mewakili isi buku petunjuk penggunaan model	3	4	3	3	4	4	3	3	3	30
17	Ukuran kertas dalam buku petunjuk penggunaan model ini telah sesuai	3	3	3	4	3	3	4	3	3	29
18	Media buku petunjuk penggunaan model dapat membantu saya memahami konsep materi dengan benar	3	4	3	4	4	4	3	4	3	32
19	Buku petunjuk penggunaan model memacu kreatifitas saya	4	3	3	4	4	3	4	3	3	31
20	Buku petunjuk penggunaan model memungkinkan saya untuk belajar mandiri	3	3	3	4	4	3	4	4	4	32
Jumlah skor penilaian											625
Jumlah skor maksimum											720
Persentase kualitas model DAT											86,80%
Interpretasi model DAT											Kategori " Sangat Setuju" (587-720)

Tabel 4 menjelaskan bahwa skor perolehan yaitu 625 dari jumlah skor maksimum

yaitu 720. Maka dapat diketahui bahwa persentase kualitas model debat, analisis, dan temuan (DAT) *digital life skill* berdasarkan hasil angket siswa yaitu 86,80% dengan kategori sangat setuju. Dengan demikian 13,02% adalah kelemahan atau kekurangan produk yang belum tercapai dan dilakukan perbaikan produk pada tahap berikutnya.

Perbaikan Produk

Berdasarkan komentar dan saran dari validator dan pengguna, maka peneliti melakukan perbaikan-perbaikan sebagai berikut;

Tabel 5. Hasil Revisi Komponen Produk

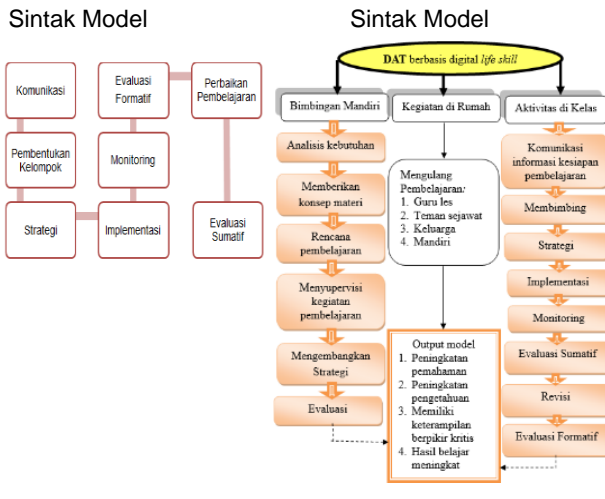
Sebelum	sesudah
a. komponen model debat, analisis, dan temuan (DAT) pada bimbingan mandiri,	komponen model debat, analisis dan temuan (DAT) <i>digital life skill</i> pada 1) bimbingan mandiri, komponen model debat, analisis, dan temuan (DAT) <i>digital life skill</i> kegiatan di rumah, dan
b. komponen model debat, analisis, dan temuan (DAT) pada aktivitas di kelas,	komponen model debat, analisis, dan temuan (DAT) <i>digital life skill</i> pada aktivitas di kelas, 2) materi pelajaran pada aktivitas di kelas, dan temuan (DAT) <i>digital life skill</i> materi yang ditampilkan
c. komponen model debat, analisis, dan temuan (DAT) kegiatan di rumah.	adalah materi yang mengandung unsur kontroversi terbaru bagi siswa sehingga dapat menumbuhkan semangat debat, materi yang ditampilkan adalah materi yang mengandung ilmu tersirat, 3) Perbaikan instrumen, sebelumnya tidak ada kisi-kisi instumen angket tanggapan untuk guru dan siswa, 4) buku model debat, analisis, dan temuan (DAT) <i>digital life skill</i> didesain dengan sedemikian rupa sehingga mudah untuk dipahami oleh pengguna. Peneliti memutuskan untuk menambah teks berupa perintah yang harus dilakukan oleh pengguna, 5) memperjelas isi komponen model dalam setiap tahapan, sehingga langkah demi langkah dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna.

Tabel 5 di atas dapat diketahui adanya perbaikan pada komponen model debat, analisis, dan temuan (DAT) *digital life skill*. Dimana sebelumnya tidak menjelaskan bagaimana petunjuk penggunaan model secara sistematis, sintak model yang belum terstruktur,

dan materi belum ditampilkan dalam produk, menjadi lebih sistematis, terstruktur dan materi yang mudah dipahami. Secara kelseluruhan dari revisi produk dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Revisi Produk

Sebelum	Sesudah
	
	
	
	
	



Hasil Uji Coba di Perluas

Setelah dilakukan perbaikan terhadap perangkat model debat, analisis, dan temuan (DAT) berbasis *digital life skill* sesuai saran dari para pelaksana di lapangan, selanjutnya dilakukan uji coba diperluas. Uji coba model diperluas dimaksudkan untuk melihat kesesuaian model sekaligus memperbaiki model yang sudah diperoleh pada tahap uji coba terbatas (Eny Winaryati, Muhammad Munsarif, Mardiana, Suwahono, 2021). Uji coba model diperluas dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 106/II Sungai Binjai Kabupaten Bungo. Uji coba perangkat model debat, analisis, dan temuan (DAT) berbasis *digital life skill* diperluas dilakukan pada siswa sebanyak 36 siswa. Hasil uji coba diperluas dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel. 6 Hasil Uji Coba diperluas

No	Aspek yang dinilai	Jumlah
1	Buku petunjuk penggunaan model DAT berbasis <i>digital life skill</i> disusun sangat jelas sehingga dapat membantu saya dalam belajar	124
2	Tujuan pembelajaran ditulis dengan jelas sehingga saya mudah memahaminya	129
3	Materi yang disajikan mudah saya pahami	125
4	Urutan penyajian materi memudahkan saya pahami	127
5	Soal dan kunci jawaban uji kompetensi memberikan saya kejelasan dalam memahami materi	124
6	Istilah-istilah yang ada didalam buku petunjuk penggunaan model mudah dimengerti	122
7	Susunan indeks membuat saya mudah memahami materi dan menggunakan buku petunjuk	132
8	Buku petunjuk penggunaan model dilengkapi gambar sehingga saya mudah memahami materi	134
9	Gambar-gambar yang ada didalam buku petunjuk penggunaan model sangat jelas	130
10	Gambar-gambar yang ada didalam media pembelajaran sangat menarik	129
11	Gambar-gambar yang ada didalam media membantu saya menjawab rasa ingin tahu akan materi	134
12	Bahasa yang digunakan tidak membosankan	128
13	Kalimat yang digunakan dalam buku petunjuk penggunaan model tidak berbelit-belit	124
14	Bahasa yang digunakan dalam buku petunjuk penggunaan model mudah dipahami	129
15	Warna font dan gambar dalam media buku petunjuk penggunaan model ini menarik	135
16	Cover depan menarik dan mewakili isi buku petunjuk penggunaan model	129
17	Ukuran kertas dalam buku petunjuk penggunaan model ini telah sesuai	125
18	Media buku petunjuk penggunaan model dapat membantu saya memahami konsep materi dengan benar	129
19	Buku petunjuk penggunaan model memacu kreativitas saya	132
20	Buku petunjuk penggunaan model memungkinkan saya untuk belajar mandiri	135
Jumlah skor penilaian		2.576
Jumlah skor maksimum		2.880
Persentase kualitas model DAT		89,51%
Interpretasi model DAT kategori		"Sangat Setuju" (2.341-2.880)

Tabel 4. menjelaskan bahwa skor penilaian atau skor perolehan yaitu 2.576, skor maksimum yaitu 2.880, dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba diperluas model debat, analisis, dan temuan (DAT) berbasis *digital life skill* berdasarkan angket siswa yaitu 89,51 dengan kateogre sangat setuju. sesuai dengan pendapat (Mesra, 2023) yang mengatakan produk yang dikembangkan diujicoba jika hasil ujicoba tersebut memperoleh kategori sangat setuju dapat diterapkan pada skala yang lebih luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan validasi instrumen sebesar 74 dengan presentase 92,5% (baik) oleh ahli desain model pembelajaran. 63 dengan presentase 78,75% (baik) oleh ahli bahasa. 76 dengan presentase 95% (baik) oleh ahli materi dan 2880 dengan presentase 89,51% (sangat setuju) oleh peserta didik.

Hal ini menunjukkan bahwa produk atau model debat, analisis, dan temuan (DAT) berbasis *digital life skill* yang dikembangkan dirancang untuk menjawab permasalahan. Sebelum produk atau model debat, analisis, dan temuan (DAT) berbasis *digital life skill* diterapkan, terlebih dahulu divalidasi oleh ahli model pembelajaran, ahli bahasa, ahli materi, kemudian diujicobakan dan direvisi. Hasil dari revisi melahirkan produk atau model model debat, analisis, dan temuan (DAT) berbasis *digital life skill* yang berkualitas tinggi sehingga layak diterapkan di skala luas dan dapat mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Apduludin, Reni Guswita, Diyan Andriani, D. I. P. (2024). *Model Pembelajaran Debat, Analisis Dan Temuan (DAT) Berbasis Digital Life Skill*. Tangguh Denara Jaya Publisher.

Apduludin. (2021). *Inovasi Baru Model Pembelajaran* (R. Sari (ed.)). CV. Intishar Publishing. <https://drive.google.com/file/d/1paJwGaCq-CyyygisoLO3V4Xf2G1nO1pv/view>

Apduludin. (2023a). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Scientific.pdf* (J. Waluyo (ed.); 1st ed.). Deepublish. www.penerbitdeepublish.com

Apduludin. (2023b). *Model-Model Pembelajaran Berbasis Scientific Approach*. Penerbit Lakeisha.

Apduludin, & Martinisyamin. (2022). Modeling Analysis, Findings, Development, Organizing the Material and Learning for Students in Islamic Boarding Schools. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 25–36.

- <https://doi.org/10.15575/jpi.v8i1.15277>
 Apduludin, Megawati, Putra, R. E., Harianto, D., Pudjaningsih, W., & Eriyani, E. (2024). The Impacts of the Analysis, Debate, and Finding Models on Learning Natural Sciences. *Qubahan Academic Journal*, 4(3), 166–174. <https://doi.org/10.48161/qaj.v4n3a189>
- Apduludin, Saidek, A. R., & Islami, R. (2016). Model Debate for the Yellow Book Learning in Islamic Boarding School. *Journal of Education and Practice*, 7(23), 1–7. www.iiste.org
- Apduludin, & Wiryotinoyo, M. (2017). Model DAT Dalam Pembelajaran Kitab Kuning Di Pesantren. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1), 14–27.
- Cariñanos-Ayala, S., Arrue, M., Zarandona, J., & Labaka, A. (2021). The use of structured debate as a teaching strategy among undergraduate nursing students: A systematic review. *Nurse Education Today*, 98, 104766. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.104766>
- Cole, J. D., Ruble, M. J., Povlak, A., Nettle, P., Sims, K., & Choyce, B. (2020). Self-Directed, Higher-Level Learning Through Journal Club Debates. *Health Professions Education*, 6(4), 594–604. <https://doi.org/10.1016/j.hpe.2020.05.007>
- Dantas, L. A., & Cunha, A. (2020). An integrative debate on learning styles and the learning process. *Social Sciences and Humanities Open*, 2(1), 100017. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2020.100017>
- Eny Winaryati, Muhammad Munsarif, Mardiana, Suwahono. (2021). Cercular Model of RD & D Model RD & D Pendidikan dan Sosial. In S. Nahidloh (Ed.), *Kbm Indonesia*. PENERBIT KBM INDONESIA. www.penerbitbukumurah.com
- Ermawati, D., Hilyana, F. S., & Ardana, L. (2024). The Development of STEM-Based DIGASS Application to Improve College Student Assessment Skills. *Indonesian Research Journal in Education*, 8(1), 134–144.
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Harapan Cerdas.
- Feny Rita Fiantika Mohammad Wasil Sri Jumiyati Leli Honesti Sri Wahyuni, Jonata, E. M., Hasanah, I. M. N., Maharani, A., Nuryami, K. A. R. N., & Waris, L. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Global Eksekutif Teknologi* (Issue March). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Firdaus, M., & Wilujeng, I. (2018). Pengembangan LKPD inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 26–40. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.5574>
- Habibi, A., Sofyan, S., & Mukminin, A. (2023). Factors affecting digital technology access in vocational education. *Scientific Reports*, 13(1), 1–12. <https://doi.org/10.1038/s41598-023-32755-6>
- Hadiyanto, Ali, R. M., & Juwita, M. (2020). Enhancing EFL Students' Soft and Hard Skills through Blended Learning Activities. *509(Icollite)*, 278–283. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201215.043>
- Hadiyanto, Fajaryani, N., Fauzan, M., Kurniawan, D., & Aripudin. (2022). EFL Students' Soft Skills and Hard Skills Practices in Online Learning During COVID-19 Pandemic. *Proceedings of the Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)*, 595(Icollite), 303–308. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211119.047>
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., & Fardani, R. A. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *Metode Penelitian Kualitatif&Kuantitaif* (Vol. 1, Issue 1). CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hernández-González, J., & Pérez, A. (2022). On the relative value of weak information of supervision for learning generative models: An empirical study. *International Journal of Approximate Reasoning*, 150, 258–272. <https://doi.org/10.1016/j.ijar.2022.08.012>
- Herzog né Hoffmann, C., Vollmer, F., Gruner, J., & Rostalski, P. (2022). Teaching Estimation and Control via Probabilistic Graphical Models – An Intuitive and Problem-Based Approach. *IFAC-PapersOnLine*, 55(17), 206–211. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2022.09.280>
- Joyce, B., & Weil, M. (2003). Fifth Edition Models of Teaching. *Prentice Hall of India*, 7.
- Juliandi, A. (2020). *Classroom action research - Penelitian tindakan kelas* (Issue December). Deepublish.
- 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>
- Lau, L. C. M., Chui, E. C. S., Man, G. C. W., Xin,

- Y., Ho, K. K. W., Mak, K. K. K., Ong, M. T. Y., Law, S. W., Cheung, W. H., & Yung, P. S. H. (2022). A novel image-based machine learning model with superior accuracy and predictability for knee arthroplasty loosening detection and clinical decision making. *Journal of Orthopaedic Translation*, 36(June), 177–183.
<https://doi.org/10.1016/j.jot.2022.07.004>
- Li, J., Qian, K., Liu, J., Huang, Z., Zhang, Y., Zhao, G., Wang, H., Li, M., Liang, X., Zhou, F., Yu, X., Li, L., Wang, X., Yang, X., & Jiang, Q. (2022). Identification and diagnosis of meniscus tear by magnetic resonance imaging using a deep learning model. *Journal of Orthopaedic Translation*, 34(May), 91–101.
<https://doi.org/10.1016/j.jot.2022.05.006>
- Mesra, R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/d6wck>
- Mukminin, A. (2012). From East To West: A Phenomenological Study Of Indonesian Graduate Students' Experiences On The Acculturation Process At An American Public Research University. *A Dissertation Submitted to the Department of Educational Leadership and Policy Studies*.
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhurrrazi, Khermarinah, & Mulasi, S. (2021). Pnelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. In *CV Adanu Abimata*. Penerbit Adab.
- Paneque, M., Roldán-García, M. del M., & García-Nieto, J. (2023). e-LION: Data integration semantic model to enhance predictive analytics in e-Learning. *Expert Systems with Applications*, 213(PA), 118892.
<https://doi.org/10.1016/j.eswa.2022.118892>
- Parianom, R., Arrafi J, I., & Desmintari, D. (2022). The Impact of Digital Technology Literacy and LifeSkills On Poverty Reduction. *Devotion : Journal of Research and Community Service*, 3(12), 2002–2007.
<https://doi.org/10.36418/dev.v3i12.247>
- Peace, A. G. (2011). Using Debates to Teach Information Ethics. *Journal of Information Systems Education*, 22(3), 233–237.
- Premasagar, P., Aldous, C., Esterhuizen, T. M., Gomes, B. J., Gaskell, J. W., & Tabb, D. L. (2022). Comparing conventional statistical models and machine learning in a small cohort of South African cardiac patients. *Informatics in Medicine Unlocked*, 34, 101103.
<https://doi.org/10.1016/j.imu.2022.101103>
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*.
- Sarbiran. (2002). Keterampilan dan Kecakapan Hidup (Life Skill): Sebuah Persoalan Martabat Manusia. *Cakrawala Pendidikan*, 21(2), 147–165.
- Susanto, Krida Singgih Kuncoro, Ferdinand S. Leuwol, Astuti Wijayanti•Fina Hiasa, E., Erlangga, Muhammad Ihsan Dacholfany, Fitria Sulistyowati, Arief Ertha Kusuma, S. Y., & Islam, Hanifah, Ani Widyawati, Betty Kusumaningrum, Apdoludin, Fadhilah Rahmawati, Anton Nasrullah, A. M. S. (2023). *Model-Model Pembelajaran: Prinsip, Konsep, dan Aplikasi*. CV. Edupedia Publisher.
- Thatcher, J. B., & Perrewé, P. L. (2002). An empirical examination of individual traits as antecedents to computer anxiety and computer self-efficacy. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 26(4), 381–396. <https://doi.org/10.2307/4132314>
- Tlili, A., Essalmi, F., & Jemni, M. (2016). Improving learning computer architecture through an educational mobile game. *Smart Learning Environments*, 3(1).
<https://doi.org/10.1186/s40561-016-0030-6>