



**KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN DEBAT MENGGUNAKAN
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DAN MODEL
GENERATIF (*GENERATIVE LEARNING*) BERBANTUAN
MEDIA *FLASH CARD* BAGI PESERTA DIDIK KELAS X SMK**

SKRIPSI

diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Bahasa dan
Sastra Indonesia

Oleh :

Nama : Wening Sri Rahayu
NIM : 2101416076
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Skripsi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 18 Mei 2020

Pembimbing



Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd., M.Pd.

NIP 198509272015041001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model *Problem Based Learning* dan Model Generatif (*Generative Learning*) Berbantuan Media *Flash Card* bagi Peserta Didik Kelas X SMK” karya.

Nama : Wening Sri Rahayu

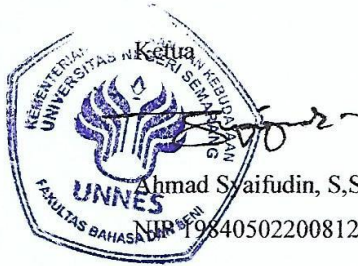
NIM : 2101416076

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Skripsi ini telah dipertahankan di depan sidang Panitia Penguji Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 12 Juni 2020

Panitian Ujian



Ketua
Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.

NIP 198405022008121005

Sekretaris



Sumartini, S.S., M.A.

NIP 197307111998022001

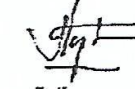
Penguji I,



Dr. Rahayu Pristiwati, S.Pd., M.Pd.

NIP 196903032008012019

Penguji II,



Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd.

NIP 198109232008122004

Penguji III,



Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd., M.Pd.

NIP 198509272015041001

PERNYATAAN

Saya menyatakan yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 18 Mei 2020



Wening Sri Rahayu

NIM. 2101416076

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Berdoalah kepada Ku pastilah Aku kabulkan untukmu (QS Al Mukmin: 60)
2. Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan (QS Al Insyirah: 5)
3. Barang siapa yang keluar untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah hingga ia pulang (HR. Turmudzi)
4. Bekerja keras, lakukan yang terbaik, simpan kata-kata Anda Jangan terlalu sombong. percaya kepada Tuhan, jangan takut; dan jangan pernah lupakan teman (Harry S. Truman)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk,

1. Kedua orang tuaku yang tercinta
2. Diriku sendiri yang telah berjuang

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Kuasa yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model *Problem Based Learning* dan Model Generatif (*Generative Learning*) Berbantuan Media *Flash Card* Bagi Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 1 Pedan” sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Usaha dan kerja keras dari peneliti tidak terlepas dari dorongan serta pembimbingan dari dosen pembimbing, Asep Puwo Yudi Utomo, S.Pd., M.Pd. yang telah sabar, tulus, baik hati, dan berkenan membimbing dan memberikan saran-saran terbaik kepada peneliti.

Terselesainya penelitian ini juga tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada.

1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian;
2. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah menyediakan segala hal yang dibutuhkan selama penyusunan skripsi;
3. Seluruh dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmunya sehingga dapat membantu penelitian;
4. Kepala SMK Negeri 1 Pedan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut;
5. Peserta didik kelas X Akuntansi B dan Akuntansi C tahun pelajaran 2019/2020 yang telah antusias mengikuti pembelajaran;
6. Kedua orang tua yang hebat dan tercinta, yang telah mendukung dan menemani dalam penyelesaian skripsi serta menjadi sumber semangat;
7. Untuk kakak dan kedua adik saya yang tersayang, Sri Larasati, Anisa Tri Sholehah, dan Suthi Ayu Fadillah yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penyelesaian skripsi;
8. Untuk Iksan Adi Nugroho yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penyelesaian skripsi;

9. Untuk kawan-kawan karib, Endang, Shinta, Desty, Diah, Detiana, Titani, Yufliha, Ana, Rotsa, Vita, Nisa, Anida, Luluk, Eni yang telah memberikan semangat selama penyusunan skripsi;
10. Untuk teman-teman rombel 3 program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2016, teman KKN, serta teman PPL, dan;
11. Seluruh teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti pada khususnya dan para pembaca pada umumnya, serta dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bidang pendidikan.

Peneliti

SARI

Rahayu, W.S. (2020). Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model *Problem Based Learning* dan Model Generatif (*Generative Learning*) Berbantuan Media *Flash Card* bagi Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 1 Pedan. Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Pembelajaran debat, model *Problem Based Learning* (PBL), model *generative*, *flash card*

Pembelajaran debat merupakan salah satu materi pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik SMA/SMK kelas X. Model pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam pembelajaran. Pembelajaran debat dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis terhadap permasalahan yang muncul. Selain itu pembelajaran debat juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyampaikan pendapat di depan orang lain, meningkatkan kemampuan peserta didik memahami pola pikir orang lain yang tidak sesuai dengan pemikirannya, menggali ide atau gagasan cemerlang yang dimiliki peserta didik, dan menumbuhkan sikap toleransi dengan orang lain yang memiliki pendapat berbeda dengannya. Dalam pembelajaran debat, peserta didik dituntut aktif dalam pembelajaran. Untuk mengaktifkan peserta didik maka perlu adanya model pembelajaran yang aktif pula. Model pembelajaran merupakan kerangka sistematis dalam pembelajaran dari awal hingga akhir yang disiapkan oleh guru dan digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti menguji model yang efektif untuk pembelajaran debat berbantuan media *flash card*. Model yang diuji keefektifannya adalah model *problem based learning* dan model *generative*. Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain, (1) bagaimana keefektifan pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan, (2) bagaimana keefektifan pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan, (3) bagaimana keefektifan antara pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* dengan pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Grup Design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran debat bagi kelas X SMK Negeri 1 Pedan, sedangkan sampel penelitian ini adalah pembelajaran debat kelas X Akuntansi B dan pembelajaran debat kelas X Akuntansi C SMK Negeri 1 Pedan menggunakan teknik *sample purpose*. Teknik pengambilan data menggunakan teknik tes dan nontes.

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata peserta didik dalam pembelajaran debat sebelum diberi perlakuan menggunakan model PBL yaitu sebesar 71,51, sedangkan rata-rata tes akhir setelah diberi perlakuan menggunakan model PBL berbantuan media *flash card* yaitu sebesar 82,77, dengan jumlah peserta didik 35 peserta didik. Sedangkan hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata peserta didik dalam pembelajaran debat sebelum diberi perlakuan menggunakan model *generative* yaitu sebesar 69,63, sedangkan rata-rata tes akhir setelah diberi perlakuan menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* yaitu sebesar 80,8, dengan jumlah peserta didik 35 peserta didik. Hasil uji-t menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* $0,018 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan taraf signifikansi 5%. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan model PBL dan model *generative*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran debat menggunakan model PBL berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan lebih efektif dibandingkan pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card*. Dengan adanya penelitian ini, guru Bahasa Indonesia hendaknya dapat menerapkan model yang tepat dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* yang sudah terbukti keefektifannya dan hendaknya menerapkan media pembelajaran, khususnya media *flash card* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran debat. Selain itu, peneliti lain hendaknya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dalam menyusun naskah/teks debat dan dapat diteliti lebih lanjut untuk mengetahui kebaruan dalam pembelajaran debat.

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Hasil Penelitian yang Relevan	11
2.2 Landasar Teori	24
2.2.1 Pembelajaran Debat.....	24
2.2.2 Model Pembelajaran.....	30
2.2.3 Model <i>Problem Based Learning</i>	33
2.2.4 Model <i>Generative</i>	37
2.2.5 Media <i>Flash Card</i>	41
2.2.6 Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> dalam Pembelajaran Debat berbantuan Media <i>Flash Card</i>	44
2.2.7 Penerapan Model <i>Generative</i> dalam Pembelajaran Debat berbantuan Media <i>Flash Card</i>	46
2.3 Kerangka Berpikir	48
2.4 Hipotesis	51
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	52
3.2 Populasi dan Sampel	54
3.2.1 Populasi.....	54
3.2.2 Sampel	54
3.3 Variabel Penelitian	55
3.3.1 Variabel Bebas	55
3.3.1.1 Variabel Model <i>Problem Based Learning</i>	55
3.3.1.2 Variabel Model <i>Generative</i>	56
3.3.2 Variabel Terikat	56
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian.....	57
3.4.1 Waktu Penelitian	57
3.4.2 Tempat Penelitian.....	57
3.5 Instrumen Penelitian.....	57

3.5.1 Instrumen Tes.....	57
3.5.2 Instrumen Nontes	63
3.6 Teknik Pengumpulan Data	66
3.6.1 Teknik Tes	66
3.6.2 Teknik Nontes	66
3.7 Uji Instrumen Penelitian	67
3.7.1 Uji Validitas	67
3.7.1.1 Validitas Isi/Validitas Internal	68
3.7.1.2 Validitas Eksternal.....	68
3.7.2 Uji Reliabilitas	70
3.8 Teknik Analisis Data	70
3.8.1 Analisis Data Kuantitatif	71
3.8.1.1 Uji Sampel.....	71
3.8.1.1.1 Uji Normalitas	71
3.8.1.1.2 Uji Homogenitas.....	72
3.8.1.2 Uji Hipotesis.....	72
3.8.1.2.1 Uji Sampel Berpasangan.....	72
3.8.1.2.2 Uji Beda Dua Rata-Rata.....	73
3.8.2 Analisi Data Kualitatif.....	74
3.9 Prosedur Penelitian.....	74
3.9.1 Kegiatan Sebelum Pemberian Perlakuan.....	74
3.9.2 Kegiatan Pemberian Perlakuan	75
3.9.3 Kegiatan Setelah Pemberian Perlakuan.....	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitan	77
4.1.1 Keefektifan Pembelajaran Debat menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan Media <i>Flash Card</i>	77
4.1.1.1 Penilaian Proses Pembelajaran Debat menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan Media <i>Flash Card</i>	78
4.1.1.2 Penilaian Sikap dalam Pembelajaran Debat Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan Media <i>Flash Card</i>	81
4.1.1.3 Hasil Pembelajaran Debat menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan Media <i>Flash Card</i>	82
4.1.2 Keefektifan Pembelajaran Debat menggunakan Model <i>Generative</i> berbantuan Media <i>Flash Card</i>	87
4.1.2.1 Penilaian Proses Pembelajaran Debat menggunakan Model <i>Generative</i> berbantuan Media <i>Flash Card</i>	88
4.1.2.2 Penilaian Sikap dalam Pembelajaran Debat Menggunakan Model <i>Generative</i> berbantuan Media <i>Flash Card</i>	91
4.1.2.3 Hasil Pembelajaran Debat menggunakan Model <i>Generative</i> berbantuan Media <i>Flash Card</i>	92
4.1.3 Uji Persyaratan Analisis	97
4.1.3.1 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	98
4.1.3.2 Uji Normalitas <i>Posttest</i>	99
4.1.3.3 Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	99

4.1.3.4 Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	100
4.1.4 Uji Hipotesis	100
4.1.4.1 Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Flash Card</i> bagi Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 1 Pedan	101
4.1.4.2 Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model <i>Generative</i> Berbantuan Media <i>Flash Card</i> bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan	102
4.1.4.3 Perbedaan Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> dan Model <i>Generative</i> Berbantuan Media <i>Flash Card</i> bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan.....	103
4.1.5 Hasil Uji Hipotesis.....	107
4.1.5.1 Hasil Hipotesis Pertama.....	107
4.1.5.2 Hasil Hipotesis Kedua	107
4.1.5.3 Hasil Hipotesis Ketiga	108
4.2 Pembahasan	108
4.2.1 Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model <i>Problem</i> <i>Based Learning</i> berbantuan Media <i>Flash Card</i>	109
4.2.2 Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model <i>Generative</i> berbantuan Media <i>Flash Card</i>	111
4.2.3 Perbedaan Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> dan Model <i>Generative</i> Berbantuan Media <i>Flash Card</i> bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan.....	114
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	118
5.2 Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN	123

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Rancangan Penelitian Menggunakan Tes Awal & Tes Akhir.....	54
3.2 Aspek Penilaian Teks/Naskah Debat	57
3.3 Pedoman Penilaian Teks/Naskah Debat	58
3.4 Kriteria Skor	62
3.5 Pedoman Pengamatan Sikap Spiritual	63
3.6 Pedoman Pengamatan Sikap Sosial Disiplin.....	63
3.7 Pedoman Pengamatan Sikap Sosial Kreatif	64
3.8 Pedoman Pengamatan Sikap Bertanggung Jawab	64
3.9 Pedoman Pengamatan Sikap Santun.....	64
3.10 Kriteria Penilaian Sikap	65
3.11 Kriteria Skor	65
3.12 Hasil Uji Validitas Instrumen Pembelajaran Debat.....	69
3.13 Uji Reliabilitas Instrumen Pembelajaran Debat	70
4.1 Penilaian Proses Pembelajaran Debat Model PBL Berbantuan Media <i>Flash Card</i>	79
4.2 Hasil Observasi Nilai Sikap Kelompok Model	81
4.3 Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Kelompok Model PBL.....	83
4.4 Rata-Rata Tiap Aspek Penilaian <i>Pretest</i> Kelompok Model PBL ...	83
4.5 Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Kelompok Model PBL	84
4.6 Rata-Rata Tiap Aspek Penilaian <i>Posttest</i> Kelompok Model PBL ..	85
4.7 Perbandingan Nilai Tiap Aspek <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Model PBL	86
4.8 Penilaian Proses Pembelajaran Kelompok Model <i>Generative</i> Berbantuan Media <i>Flash Card</i>	89
4.9 Hasil Observasi Nilai Sikap Kelompok Model <i>Generative</i>	91
4.10 Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Kelompok Model <i>Generative</i>	93
4.11 Rata-Rata Tiap Aspek Penilaian <i>Pretest</i> Kelompok Model <i>Generative</i>	93
4.12 Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Kelompok Model <i>Generative</i>	94
4.13 Rata-Rata Tiap Aspek Penilaian <i>Posttest</i> Kelompok Model <i>Generative</i>	95
4.14 Perbandingan Nilai Tiap Aspek <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Model <i>Generative</i>	96
4.15 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	98
4.16 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	99
4.17 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	100
4.18 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	100
4.19 Hasil Uji <i>t</i> <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Model PBL	102
4.20 Hasil Uji <i>t</i> <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Model <i>Generative</i>	103
4.21 Hasil uji Beda Dua Rata-Rata Skor <i>Pretest</i>	104
4.22 Hasil Uji Beda Rata-Rata Skor <i>Posttest</i>	105
4.23 Perbandingan Penilaian Sikap Kelompok Model PBL dan	

	Kelompok Model <i>Generative</i>	107
4.24	Hasil Uji Beda Dua Rata-Rata <i>Posttest</i> Kelompok Model PBL dan Kelompok Model <i>Generative</i>	114
4.25	Perbandingan Nilai Posttet Kelompok Model PBL dan Kelompok Model <i>Generative</i>	115

DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Halaman
4.1 Perbedaan Hasil Nilai Rata-Rata Nilai Tiap Aspek <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelompok Model PBL	87
4.2 Perbedaan Hasil Nilai Rata-Rata Nilai Tiap Aspek <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelompok Model <i>Generative</i>	97
4.3 Perbandingan Rata-Rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> model PBL berbantuan media <i>Flash Card</i>	109
4.4 Perbandingan Rata-Rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> model <i>Generative</i> berbantuan media <i>Flash Card</i>	112
4.5 Perbedaan Rata-Rata Nilai Tiap Aspek <i>Posttest</i> pada Kelompok Model PBL dan Kelompok Model <i>generative</i>	116
4.6 Perbandingan Rata-Rata Nilai <i>Posttest</i> Pembelajaran Debat Kelompok Model PBL dan Kelompok Model <i>Generative</i>	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	123
2. Bahan Ajar	141
3. Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	142
4. Instrumen Penilaian	146
5. Soal Tes Awal (<i>Pretest</i>) dan Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	154
6. Lembar Kerja Tes Awal	158
7. Lembar Kerja Tes Akhir	160
8. Daftar Nama Peserta Didik	162
9. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 1	164
10. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen II	165
11. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 1	166
12. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen II	167
13. Lembar Observasi Proses Pembelajaran kelas eksperimen I	168
14. Lembar Observasi Proses Pembelajaran kelas eksperimen II	169
15. Penilaian Sikap Eksperimen I	170
16. Penilaian Sikap Eksperimen II	171
17. Hasil Pekerjaan Menyusun Naslah/Teks Debat Kelas Eksperimen I	172
18. Hasil Pekerjaan Menyusun Naskah/Teks Debat Kelas Eksperimen II	180
19. Uji Normalitas	188
20. Uji Homogenitas	190
21. Uji Sampel Berpasangan	191
22. Uji Beda Dua Rata-Rata (Uji-t)	193
23. Surat Bukti Penelitian	194
24. SK Pembimbing	195
25. Sertifikat UKDBI	196
26. Dokumentasi	197

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan atau proses terstruktur dan terencana yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan serta mencapai hasil belajar yang maksimal. Menurut Rusman (2013, h. 1) pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas komponen-komponen yang saling berhubungan. Proses pembelajaran merupakan faktor penting dalam sebuah pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran terjadi suatu transformasi ilmu pengetahuan serta nilai-nilai lainnya. Selama proses pembelajaran berlangsung, terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik yang memungkinkan pendidik mengenal karakteristik para peserta didik. Demikian pula, pada kegiatan pembelajaran peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya secara maksimal.

Di dalam pembelajaran di SMK terdapat tiga jenis mata pelajaran yaitu mata pelajaran adaptif, mata pelajaran normatif, dan mata pelajaran produktif. Mata pelajaran adaptif meliputi mata pelajaran-mata pelajaran yang berupa ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Mata pelajaran normatif meliputi mata pelajaran yang berhubungan dengan norma-norma dan perilaku serta budi pekerti. Mata pelajaran produktif meliputi mata pelajaran dengan kompetensi kerja sesuai dengan jurusan yang diambil. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai mata pelajaran normatif. Pada kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia menerapkan pembelajaran berbasis teks. Artinya dalam setiap pembelajaran peserta didik harus mampu menguasai berbagai teks yang diajarkan baik teks bahasa maupun teks sastra. Melalui penguasaan inilah peserta didik akan mampu mengembangkan potensi dan kreatifitas mereka.

Pengembangkan potensi dan kreatifitas peserta didik diperlukan pembelajaran yang bersifat aktif. Pembelajaran tidak hanya berpusat pada pendidik tetapi berpusat pada peserta didik dan pendidik hanya sebagai fasilitator. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2013, h. 382) dalam pendekatan yang berpusat pada peserta didik, pembelajaran bersifat tidak langsung (*inquiri- discovery*) dan peserta didik belajar dengan mencari dan menemukan sendiri pengetahuannya melalui pengalaman secara langsung atau kontekstual dengan cara mengeksplorasi dan mengelaborasi pengalaman belajarnya. Dengan demikian peserta didik memiliki kesempatan luas untuk mengembangkan kemampuannya seperti, mengemukakan gagasan, ide, pendapat, serta dapat berpikir kritis terhadap permasalahan yang mereka hadapi.

Mata pelajaran bahasa Indonesia berisi materi keterampilan berbahasa, meliputi; keterampilan menyimak; keterampilan berbicara; keterampilan membaca; dan keterampilan menulis serta keterampilan lainnya. Keterampilan-keterampilan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang saling terkait antara satu dengan lainnya.

Pembelajaran debat merupakan salah satu pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik SMA/SMK kelas X. Pembelajaran debat dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis terhadap permasalahan yang muncul. Selain itu pembelajaran debat juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyampaikan pendapat di depan orang lain, meningkatkan kemampuan peserta didik memahami pola pikir orang lain yang tidak sesuai dengan pemikirannya, menggali ide atau gagasan cemerlang yang dimiliki peserta didik, dan menumbuhkan sikap toleransi dengan orang lain yang memiliki pendapat berbeda dengannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Kemendikbud (2016, h. 175), debat merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yang bertukar pendapat dengan mengemukakan berbagai alasan, meskipun keduanya berada pada sudut pandang yang berbeda.

Pada pembelajaran debat, peserta didik harus dapat memunculkan argumen yang mereka miliki baik itu argumen mendukung atau argumen menolak. Peserta didik juga dituntut untuk kreatif dan inovatif sehingga dapat mengungkapkan argumen yang bisa meyakinkan orang lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Wiyanto (2003, h. 4), debat merupakan kegiatan bertukar pikiran antara dua orang atau lebih yang sama-sama berusaha mempengaruhi orang lain untuk menerima pendapat atau usulan yang disampaikan. Namun, bagi peserta didik hal seperti ini tidak mudah. Ada beberapa kesulitan yang dialami oleh peserta didik selama proses menuangkan gagasan dan ide yang dimiliki.

Kesulitan-kesulitan yang dialami oleh peserta didik ini dipengaruhi oleh gaya belajar peserta didik, keterbatas kreativitas, ketidakbebasan peserta didik untuk mengungkapkan ide dan gagasan, lingkungan belajar yang tidak sesuai, media pembelajaran yang terbatas. Selain hal-hal tersebut, kesulitan yang dialami oleh peserta didik juga disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai. Saat ini pembelajaran masih berpusat pada pendidik/ guru, salah satu indikator yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada pendidik/guru yaitu pembelajaran pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah dan peserta didik lebih pasif dalam pembelajaran. Penggunaan metode ceramah yang terlalu lama dan terlalu sering, menyebabkan peserta didik mudah bosan dan tidak dapat belajar secara aktif karena hanya berfokus pada guru saja.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Pedan pada aktivitas pembelajaran menulis teks debat, menunjukkan bahwa pembelajaran belum efektif. Proses pembelajaran belum dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam menulis teks debat. Pembelajaran di kelas masih berpusat pada pendidik dan peserta didik masih terlihat pasif dalam pembelajaran. Selain itu, Media pembelajaran yang digunakan juga belum mampu menumbuhkan minat dan keaktifan peserta didik dalam menulis teks debat.

Pendidik atau guru lebih sering melakukan pembelajaran yang bersifat kondisional, sesuai dengan kondisi kelas yang diajar. Selain itu, pendidik juga masih bingung dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran, pada hal ini khususnya pada pembelajaran debat. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Proses pembelajaran di kelas tidak mesti sama dengan model pembelajaran yang digunakan dan lebih bersifat kondisional. Hal ini karena, jika pembelajaran sama seperti dengan langkah-langkah pada model pembelajaran, pendidik lebih sulit untuk memahami peserta didik.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mempermudah peserta didik dalam proses memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, serta dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik dan menggali potensi mereka, karena di dalam model pembelajaran terdapat komponen-komponen penting yang dapat menunjang pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pendapat Arends (2009, h. 49) model pembelajaran mengacu pada model yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Pemilihan model yang akan digunakan harus dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik dan mampu meningkatkan keterampilan peserta didik baik dalam ilmu pengetahuan maupun sosial. Untuk itu penggunaan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik agar pembelajaran dapat membantu peserta didik secara maksimal.

Di dalam kurikulum 2013 model pembelajaran inovatif telah banyak diperkenalkan. Model *problem based learning* (pembelajaran berbasis masalah) merupakan model pembelajaran yang membantu peserta didik untuk berpikir kritis dalam pemecahan masalah dan menggabungkan permasalahan-permasalahan tersebut pada kondisi dunia nyata. Seperti yang diungkapkan oleh Shoimin (2014, h. 129) bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata

sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Model ini mengajak peserta didik untuk berpikir aktif dan berpikir tingkat tinggi, serta mengajak peserta didik untuk ikut langsung dalam proses pemecahan masalah. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Sumantri (2015, h. 42) bahwa model PBL ini menggunakan masalah kehidupan nyata sebagai bahan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan penyelesaian masalah, serta memperoleh pengetahuan mengenai konsep-konsep penting.

Kelebihan dari model *problem based learning* adalah dapat melatih peserta didik dalam memecahkan masalah dunia nyata, dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif, menumbuhkan sikap kerja sama dan percaya diri serta peserta didik mampu menilai perkembangan belajarnya sendiri.

Berdasarkan kelebihan-kelebihan dari model *problem based learning* tersebut, model ini cocok digunakan dalam pembelajaran menulis teks debat. Keterampilan menulis teks debat merupakan keterampilan menyusun suatu argumen dari suatu isu permasalahan untuk melihat baik atau tidaknya suatu usulan dari pihak yang mendukung atau ditolak, disangkal oleh pihak penyangkal. Oleh karena itu, model *problem based learning* ini akan melatih peserta didik untuk mencari atau memperoleh informasi, mengidentifikasi permasalahan, menganalisis situasi dalam debat, dan memudahkan peserta didik untuk mencari alternatif pemecahan masalah yang dibahas dalam teks debat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nushashikin (2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan Menulis Slogan dan Poster Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Padang”, menunjukkan bahwa model *problem based learning* memiliki pengaruh terhadap pembelajaran menulis slogan dan poster. Model *problem based learning* efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis slogan dan poster. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata pembelajaran menulis

slogan dan poster sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan model *problem based learning* yaitu sebesar 58,25 menjadi 80,46. Selain itu, model *problem based learning* juga mampu menumbuhkan semangat dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menulis slogan dan poster.

Dari penelitian menulis teks berita yang dilakukan oleh Nushashikin dapat dilihat bahwa model *problem based learning* efektif digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, model *problem based learning* dapat digunakan juga dalam pembelajaran debat, serta dapat pula dilihat apakah model *problem based learning* ini efektif dalam pembelajaran debat jika dibandingkan dengan model *generative*.

Selain memiliki kelebihan, model *problem based learning* juga memiliki kelemahan karena memerlukan waktu yang relatif lama. Selain itu, pembelajaran menggunakan model ini hanya didasarkan pada permasalahan saja dan terdapat beberapa pokok bahasan yang tidak dapat diterapkan dengan model ini.

Model pembelajaran lain yang dapat digunakan dalam pembelajaran debat adalah model *generative*. Model *generative* merupakan model pembelajaran aktif dengan mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Wittrock (dalam Huda, 2013, h. 309) yang menjelaskan bahwa model generatif merupakan model pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam proses penemuan informasi baru melalui proses generalisasi pengalaman yang telah tersimpan di memori jangka panjang dengan memberikan stimulus atau rangsangan secara eksternal. Melalui proses generalisasi ini peserta didik diharapkan mampu mengonstruksi sendiri informasi pengatahuannya yang baru.

Kelebihan model *generative* adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan pikiran, pendapat, pemahamannya tentang suatu konsep, kemudian mengomunikasikan konsep-konsep yang telah dipahaminya tersebut, dan menciptakan

pembelajaran yang aktif di dalam kelas karena peserta didik akan membandingkan gagasan yang ia miliki dengan gagasan peserta didik lainnya.

Berdasarkan kelebihan-kelebihan model *generative* tersebut, model ini cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran menulis teks debat. Model ini dianggap dapat meningkatkan keterampilan menulis teks debat peserta didik, karena model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan ide dan gagasannya dalam menulis secara bebas, serta menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Mustaudah (2016) mengenai “keefektifan pembelajaran menyusun teks diskusi menggunakan model *problem solving learning* dan model *generative* berbantuan media *flash card* pada peserta didik kelas VIII SMP”, menunjukkan bahwa model *generative* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks diskusi dibandingkan dengan model *problem solving learning*. Hal ini ditunjukkan dari hasil *uji t* data tes akhir kelompok *problem solving learning* dan kelompok *generative* diperoleh $t_{hitung} = 5,140$ dengan $t_{tabel} = 2,00$ sehingga t_{hitung} berada didaerah penolakan H_0 . Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang melaksanakan pembelajaran dengan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* dengan kelas yang melaksanakan pembelajaran dengan model *generative* berbantuan media *flash card*.

Dari penelitian Mustaudah tersebut dapat dilihat bahwa model generatif efektif digunakan dalam pembelajaran diskusi jika dibandingkan dengan model *problem solving learning*. Oleh karena itu, model *generative* juga dapat digunakan dalam pembelajaran debat, serta dapat dilihat pula apakah model ini efektif dalam pembelajaran debat jika dibandingkan dengan model *problem based learning*.

Selain memiliki kelebihan, model generatif ini juga memiliki kelemahan karena memerlukan waktu yang lama. Selain itu, bagi peserta didik yang kurang aktif, mereka akan merasa diteror karena harus mampu

menyusun sebuah konsep. Bagi pendidik yang belum berpengalaman juga akan merasa kesulitan untuk mengorganisasi peserta didik.

Model *problem based learning* dan *generative* memiliki persamaan yaitu merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang melatih peserta didik untuk aktif dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Kedua model ini mendukung peserta didik dalam berpikir kreatif. Oleh karena itu, kedua model ini setara jika dicari keefektifannya dalam pembelajaran menulis teks debat. Kedua model tersebut akan dikolaborasikan dengan media pembelajaran untuk lebih menumbuhkan semangat bagi peserta didik serta bisa menjadi alat bantu bagi peserta didik untuk memahami materi debat. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana & Rivai (2017, h. 2) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dalam pengajaran yang pada saatnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Media pembelajaran dapat memperjelas pesan/informasi yang disampaikan oleh pendidik, sehingga peserta didik mudah untuk memahami materi pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan model *problem based learning* dan model *generative* adalah media *flash card*. Media *flash card* akan lebih memudahkan peserta didik dan tentunya membuat suasana kelas menyenangkan. Media *flash card* mudah diterapkan dalam pembelajaran, karena media ini mudah untuk digunakan. Media ini berbentuk kartu yang berisi gambar dilengkapi dengan informasi (kata/kalimat) yang akan menjadi topik pembelajaran. Media ini cocok digunakan bersamaan dengan model *problem based learning* dan *generative* karena penggunaan media ini mudah. Selain itu, karena berisi tulisan dan gambar, media ini menjadi menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi, khususnya materi menulis teks debat. Kata/kalimat dan gambar yang terdapat pada kartu akan menjadi gambaran bagi peserta didik dalam menyusun teks debat.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan model *problem based learning* dan model *generative* yang digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis teks debat pada kelas X SMK. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian “Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model *Problem Based Learning* dan Model Generatif (*Generative Learning*) Berbantuan Media *Flash Card* bagi Peserta Didik Kelas X SMK”

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

- 1.2.1 Bagaimana keefektifan pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan?
- 1.2.2 Bagaimana keefektifan pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan?
- 1.2.3 Bagaimana perbedaan keefektifan antara pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* dengan pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah

- 1.3.1 Mengetahui bagaimana keefektifan pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan.
- 1.3.2 Mengetahui bagaimana keefektifan pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan.
- 1.3.3 Mengetahui bagaimana perbedaan keefektifan antara pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan

media *flash card* dengan pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan.

1.4 Manfaat

Manfaat penelitian ini terdiri atas manfaat teoretis dan manfaat praktis

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini memiliki manfaat yang dapat dirasakan bagi pembaca dan peneliti selanjutnya. Manfaat bagi pembaca yaitu hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi dalam kegiatan pembelajaran debat. Manfaat bagi peneliti selanjutnya yaitu hasil penelitian dapat menjadi masukan bagi peneliti-peneliti berikutnya untuk meneliti dan mengembangkan penelitian yang serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik, guru, dan sekolah. Manfaat penelitian ini bagi peserta didik antara lain: (1) meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bahas Indonesia khususnya materi teks debat; (2) meningkatkan pemahaman, aktivitas, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah serta kerja sama di dalam kelas; (3) meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran debat.

Manfaat penelitian ini bagi guru antara lain: (1) dapat menjadi masukan bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang sesuai untuk pelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran debat; (2) memotivasi guru untuk menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi dalam proses pembelajaran di kelas.

Manfaat bagi sekolah yaitu dapat menjadi rujukan bagi sekolah untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian menulis teks debat menggunakan model pembelajaran telah banya dilakukan. Beberapa penelitian yang relevan dengan kajian masalah yang akan diteliti antara lain penelitian Maknun (2015), Chiva (2015), Mustaudah (2016), Sholekah & Nuryatin (2016), Sumiarti (2017), Angreany & Syukur (2017), Alfian (2017), Nurbayanti (2017), Fajrin (2018), Rosadi (2018), Ramen (2018), Sriyana (2018), Ghoni (2019), Rillero & Ying (2019), Utomo (2019).

Penelitian tentang model *generative* yang dilakukan oleh Maknun (2015) yang berjudul “*The Implementation of Generative Learning Model on Physics Lesson to Increase Mastery Concepts and Generic Science Skill of Vocational Student*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *generative* dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran fisika. Persamaan penelitian Maknun (2015) adalah penggunaan model *generative* untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan peserta didik.

Relevansi penelitian Maknun (2015) adalah penggunaan model *generative* untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan peserta didik. Perbedaan penelitian Maknun dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada penelitian Maknun menggunakan metode penelitian PTK sedangkan salam penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode eksperimen. Selain itu, model generatif digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran fisika. Sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan, menguji keefektifan model generatif dalam pembelajaran debat.

Chiva (2015) melakukan penelitian mengenai model *generative* dengan judul “*A Framework For Organizational Learning: Zero, Adaptid, and Generative Learning*”. Penelitian Chiva merupakan penelitian studi

komparasi yang bertujuan untuk membandingkan antara pembelajaran konvensional, adaptif, dan generatif. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran generatif membuat peserta didik termotivasi untuk menerapkan pengetahuan yang mereka miliki.

Penelitian Chiva (2015) relevan dengan penelitian Mustaudah (2016) yaitu penggunaan metode penelitian eksperimen dan penggunaan model *generative*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada penelitian Chiva dan Mustaudah yaitu pada penelitian Chiva melakukan uji komparasi tiga model pembelajaran sekaligus yaitu konvensional, adaptif, dan generatif, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan membandingkan keefektifan dua model pembelajaran yaitu model PBL dan generatif dalam pembelajaran debat.

Penelitian tentang model generatif dan media *flash card* dilakukan oleh Mustaudah (2016) dengan judul “Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model *Problem Solving Learning* dan Model *Generative Berbantuan Media Flash Card* pada Siswa Kelas VIII SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *Problem solving learning* dan model *generative berbantuan media flash card* dalam pembelajaran menulis teks diskusi.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah menguji model *Generative* berbantuan media *flash card* serta sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen. Perbedaan penelitian Mustauda dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada penelitian ini menguji model *problem solving learning* dan model *generative* dalam pembelajaran menulis teks diskusi, sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan menguji keefektifan model *problem based learning* dan model *generative* dalam pembelajaran debat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menyusun teks diskusi menggunakan model *generative* lebih berbantuan media *flash card* lebih efektif dibandingkan

pembelajaran menyusun teks diskusi menggunakan model *problem solving learning* lebih berbantuan media *flash card*.

Penelitian tentang keterampilan menulis menggunakan model *Problem Based Learning* dilakukan oleh Sholehah & Nuryatin (2016) dengan judul “*Peningkatan keterampilan Menulis Teks Anekdote Bermuatan Kesantunan Berbahasa Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) pada Siswa Kelas X MIA-4 SMA Negeri 1 Grobogan Tahun Ajaran 2013/2014*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan proses, keterampilan menulis teks anekdot, dan perubahan perilaku dalam pembelajaran menulis teks anekdot bermuatan kesantunan berbahasa dengan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah pada siswa kelas X MIA4 SMA Negeri 1 Grobogan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot bermuatan kesantunan berbahasa peserta didik X MIA4 SMA Negeri 1 Grobogan. Peningkatan ini terjadi pada aspek perhatian, keaktifan, keantusiasan, dan kekondusifan peserta didik ke yang lebih baik. Keterampilan menulis teks anekdot bermuatan kesantunan berbahasa mengalami kenaikan/ peningkatan 4,70% dari siklus I (76,00) ke siklus II (83,54). Pengetahuan memahami teks anekdot mengalami kenaikan 11,83% dari siklus I (68,14) ke siklus II (86,26). Sedangkan perubahan perilaku peserta didik dalam sikap religius dan sosial mengalami kenaikan 18,54% dari siklus I ke siklus II.

Relevansi penelitian Sholehah & Nuryatin (2016) dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penggunaan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran menulis. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Sholehah & Nuryatin menggunakan metode penelitian PTK sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode eksperimen. Selain itu teks atau materi dalam penelitian Sholehah

& Nuryatin adalah teks anekdot sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah teks debat.

Penelitian tentang pembelajaran debat dilakukan oleh Sumiarti (2017) dengan judul “*Penggunaan Metode Problem Solving Oleh Guru Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Debat di Kelas X SMA Negeri 1 Sawan*”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) penggunaan metode *problem solving* oleh guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran debat di kelas X; (2) respon peserta didik terhadap penggunaan metode *problem solving* oleh guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran debat di kelas X; (3) kendala guru yang datang dari peserta didik dalam penggunaan metode *problem solving* pada pembelajaran debat di kelas X SMA Negeri 1 Sawan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *problem solving*, (1) memenuhi prosedur pembelajaran, yaitu pada awal pembelajaran pendidik mampu mengarahkan peserta didik untuk belajar, dalam kegiatan ini peserta didik mampu mengikuti debat secara maksimal, dan pada kegiatan penutup peserta didik memperoleh gambaran mengenai metode *problem solving* dan debat. (2) respon peserta didik dalam pembelajaran debat menggunakan metode *problem solving* baik

Penelitian Sumiarti memiliki persamaan atau relevansi dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu menggunakan metode penelitian eksperimen yaitu dengan menguji keefektifan suatu model pembelajaran dalam pembelajaran debat di kelas X. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada penelitian Sumiarti ini menguji penggunaan metode *problem solving* oleh guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran debat di kelas X, pada penelitian Nurbayanti menguji model *open ended problems* Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menguji keefektifan pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* dan *generative*.

Angreany & Syukur (2017) melakukan penelitian mengenai media *flash card* yang berjudul “*Keefektifan Media Pembelajaran Flash Card dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa*

Kelas XI IPA SMA Negeri Makassar". Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan media *flashcard* dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Quasi-eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Flash Card* efektif digunakan dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. Uji t menunjukkan bahwa $t_h 6,17 > t_t 1,998$ pada taraf signifikan 0,05.

Relevansi atau persamaan penelitian dengan penelitian yang peneliti lakukan Angreany & Syukur (2017) yaitu sama-sama menggunakan media *flash card* dalam kegiatan pembelajaran dan sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen Perbedaan penelitian Angreany & Syukur (2017) dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitian Angreany & Syukur (2017) yang diuji ada keefektifannya adalah media yaitu keefektifan media *flash card* dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, menguji keefektifan model *problem based learning* dan *generative* dibantu oleh media *flash card* dalam pembelajaran debat.

Alfiani (2017) melakukan penelitian mengenai model *problem based learning* yang berjudul "*Keefektifan Pembelajaran Menulis Teks Berita Menggunakan Model Problem Based Learning dan Model Experiential Learning dengan Media Video pada Siswa Kelas VIII SMP/MTs*". Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan model *problem based learning* dan model *experiential* dengan media video pada pembelajaran menulis teks berita peserta didik kelas VIII SMP/MTs. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pembelajaran menulis teks berita menggunakan model PBL dengan media video efektif digunakan pada peserta didik dengan hasil uji t nilai pretest dan postes model PBL menunjukkan bahwa $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000 < 0,05$, (2) pembelajaran menulis teks berita menggunakan model *experiential learning* dengan media video efektif digunakan dalam pembelajaran dengan hasil uji t nilai pretest

dan postes model PBL menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, (3) pembelajaran menulis teks berita menggunakan model *experiential learning* dengan media video lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis teks berita menggunakan model PBL dengan media video. Hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi pada nilai postes kedua model sebesar $0,037 < 0,05$ atau pada nilai posttest model *experiential learning* > model PBL, yaitu $82,30 > 78,10$

Penelitian Alfiani (2017) relevan atau memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu kedua penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dan penggunaan model *problem based learning* dalam kegiatan pembelajaran. Perbedaan penelitian Alfiani (2017) dan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada penelitian Alfiani (2017) yang diuji keefektifannya adalah model *problem based learning* dan model *Experiential Learning* dengan media video dan pada pembelajaran menulis berita. Sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan yang diuji keefektifannya adalah pembelajaran debat dengan model PBL dan pembelajaran debat dengan model *generative*, dengan bantuan media *flash card*.

Penelitian Nurbayanti (2017) yang berjudul “*Pembelajaran Mengonstruksi Permasalahan dalam Debat dengan Menggunakan Metode Open Ended Problems pada Siswa Kelas X SMA Pasundan 4 Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017*”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan metode *open ended problems*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Penulis dapat merencanakan, melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *open ended problems* pada siswa kelas X SMA Pasundan 4 Bandung, 2) peserta didik mampu mengonstruksi permasalahan dalam debat, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* yaitu sebesar 45,16 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 94,16. 3) metode *open ended problems* efektif digunakan dalam pembelajaran mengonstruksi permasalahan dalam debat, hal ini dibuktikan dari hasil hitung statistik yang

menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $19,44 > 2,82$ dalam tingkat kepercayaan 95% dengan derajat kebebasan 29.

Relevansi penelitian Nurbayanti (2017) dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada penelitian Nurbayan dan penelitian yang peneliti lakukan sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen dan teks yang digunakan adalah teks debat. Perbedaan penelitian Nurbayanti dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada penelitian Nurbayanti (2017) yang diuji keefektifannya adalah metode *open ended problems*. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti menguji keefektifan model *problem based learning* dan model *generative berbantuan media flash card*.

Penelitian Fajrin (2018) yang berjudul “*Pengembangan Buku Pengayaan Debat Bermuatan Nilai Antiradikalisme*”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku pengayaan debat yang bermuatan nilai antiradikalisme bagi pelajar SMA. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *research and development (R&D)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) berdasarkan analisis kebutuhan, peserta didik membutuhkan buku pengayaan dengan materi konsep debat, jenis debat, aspek, cara berdebat, dan contoh teks debat, dengan penyajian materi secara induktif, bahasa yang baku, grafik buku yang menarik, serta muatan antiradikalisme yang disampaikan dengan jelas, (2) berdasarkan analisis kebutuhan didapatkan prinsip-prinsip penyusunan, yang dibagi menjadi beberapa dimensi, yaitu isi buku memuat materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan dibagi dalam tiga bab, yakni konsep debat, persiapan debat, dan pelaksanaan debat; aspek penyajiannya memuat keruntutan penyajian yang disusun berdasarkan kebutuhan pendidik dan peserta didik yang terdiri atas bagian pendahuluan, isi, dan penutup, penggunaan bahasa disesuaikan dengan tingkat keterbacaan peserta didik SMA kelas X, grafik buku disesuaikan dengan keinginan pendidik dan peserta didik, dan aspek radikalisme sudah disajikan secara jelas, (3) purwarupa buku pengayaan meliputi sampul buku, bentuk buku, dan isi buku yang terdiri atas bagian awal, inti, dan penutup,

(4) penilaian dilakukan oleh ahli, purwarupa buku pengayaan debat bermuatan antiradikalisme sudah baik, namun mendapat saran perbaikan agar dipertajam lagi muatan nilai antiradikalismenya, pemanfaatan halam kosong, perbaikan materi, serta penambahan identitas buku, peta konsep, dan sasaran buku, dan (5) perbaikan terhadap purwarupa buku debat meliputi serta penambahan identitas buku, peta konsep, dan sasaran buku, perbaikan konten rangkuman, perbaikan isis muatan buku, serta perbaikan tipografi untuk pemanfaatan halaman buku.

Penelitian Fajrin (2018) juga relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu teks atau materi yang digunakan adalah teks debat. Perbedaannya pada penelitian Fajrin (2018) menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D) yaitu mengembangkan buku pengayaan debat bermuatan anti radikalisme sedangkan dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen dengan mengujikan model PBL dan generatif dibantu dengan media *flash card*.

Rosadi (2018) melakukan penelitian mengenai model *problem based learning* yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran Mengonstruksi Teks Negosiasi Menggunakan Model Investigasi Kelompok dan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Bertema Kewirausahaan pada Peserta Didik Kelas X SMK”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) keefektifan model investigasi kelompok dengan media video bertema kewirausahaan, (2) keefektifan model *problem based learning* dengan media video bertema kewirausahaan, dan (3) perbandingan keefektifan model investigasi kelompok dan model *problem based learning* dengan media video bertema kewirausahaan pada pembelajaran mengonstruksi teks negosiasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) model investigasi kelompok dengan media video bertema kewirausahaan efektif digunakan, (2) model *problem based learning* dengan media video bertema kewirausahaan efektif digunakan, dan (3) model *problem based learning* dengan media video bertema kewirausahaan lebih efektif

digunakan pada pembelajaran mengonstruksi teks negosiasi dibandingkan model investigasi kelompok dengan media video bertema kewirausahaan, hal ini dilihat dari nilai sig $< 0,05$ yaitu $0,036 < 0,05$.

Relevansi penelitian Rosadi (2018) dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen dan mengujikan model *problem based learning* dalam pembelajaran peserta didik kelas X SMK. Perbedaan penelitian Rosadi (2018) dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada penelitian Rosadi (2018) yang diuji adalah model PBL dan model investigasi kelompok dengan bantuan media video bermuatan kewirausahaan dan yang diuji adalah teks negosiasi. Sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan menguji keefektifan pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* dan model generatif (*generative learning*) berbantuan media *flash card*.

Penelitian Ramen (2018) yang berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Materi Debat dengan Metode Role Playing pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas*”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perencanaan, pengembangan bahan ajar, dan efektivitas pembelajaran materi debat dengan metode *role playing* pada peserta didik kelas X Sekolah Menengah Atas. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk menguatkan karakter positif dalam kegiatan debat. Hasil penelitian ini menunjukkan 20 dari 25 peserta didik (80%) tuntas pada penilaian pengetahuan. Pada penilaian sikap terdapat perubahan sikap positif pada peserta didik. Penggunaan metode *role playing* juga menjadikan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran hingga 96%. Berdasarkan uji validitas dan pengamatan, pengembangan bahan ajar materi debat dengan metode *role playing* secara umum “layak” digunakan dalam proses pembelajaran dan efektif memperkuat karakter peserta didik.

Relevansi penelitian Ramen (2018) dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah materi pembelajaran yang diuji yaitu materi debat serta jenjang sekolah yang digunakan dalam penelitian yaitu kelas X. Perbedaan

penelitian Ramen (2018) dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada penelitian Ramen (2018) menggunakan metode penelitian R&D dengan mengembangkan bahan ajar materi debat dengan metode *role playing* pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas. Sedangkan pada penelitian yang peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen yaitu menguji keefektifan pembelajaran debat menggunakan model PBL dan generatif berbantuan media *flash card* pada peserta didik kelas X SMK.

Penelitian tentang keefektifan model *generative* juga dilakukan oleh Sriyana (2018) yang berjudul “*Keefektifan Model Pembelajaran Generatif dan CORE dalam Pembelajaran Mengonstruksi Teks Eksposisi pada Siswa Kelas X SMA*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keefektifan model pembelajaran generatif dan CORE dalam pembelajaran mendonstruksi teks eksposisi pada siswa kelas X SMA serta mendeskripsikan tingkat signifikansi perbedaan keefektifan pembelajaran mengonstruksi teks eksposisi menggunakan model pembelajaran generatif dan CORE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pembelajaran mengonstruksi teks eksposisi menggunakan model generatif efektif digunakan dalam pembelajaran, (2) pembelajaran mengonstruksi teks eksposisi menggunakan model CORE efektif digunakan dalam pembelajaran, (3) pembelajaran mengonstruksi teks eksposisi menggunakan model generatif lebih efektif dibandingkan pembelajaran mengonstruksi teks eksposisi menggunakan model CORE.

Relevansi atau persamaan penelitian Sriyana (2018) dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah menggunakan metode penelitian eksperimen dan model generatif. Perbedaan penelitian Sriyana (2018) dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada penelitian Sriyana yang diuji keefektifannya adalah model generatif dan CORE dan teks yang digunakan adalah teks eksposisi tanpa menggunakan media pembelajaran. Sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan, yang diuji adalah pembelajaran debat menggunakan model PBL dan generatif berbantuan media *flash card*

Penelitian Ghonia (2019) tentang debat yang berjudul “*Pengembangan Buku Pengayaan Menyajikan Debat Bermuatan Prinsip Kesantunan Berbahasa Bagi Peserta Didik SMA Kelas X*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku pengayaan menyajikan debat bermuatan prinsip kesantunan berbahasa sebagai pendukung pembelajaran menyajikan debat untuk siswa SMA Kelas X. Hasil penelitian Ghoni menunjukkan bahwa buku pengayaan yang dikembangkan berkategori baik. Hal ini dibuktikan dari hasil uji ahli terhadap purwarupa buku pengayaan dan berdasarkan uji validitas ahli, buku pengayaan menyajikan debat bermuatan prinsip kesantunan berbahasa yang dikembangkan dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran debat.

Relevansi penelitian Ghoni (2019) dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah topik pembelajaran yang dibahas dalam penelitian Ghoni dan penelitian yang peneliti lakukan adalah pembelajaran debat. Perbedaan penelitian Ghoni (2019) dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada penelitian Ghoni menggunakan Desain/metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan mengembangkan buku pengayaan menyajikan debat bermuatan kesantunan berbahasa bagi peserta didik kelas X. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen dengan menguji keefektifan model *problem based learning* dan model *generative* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X.

Penelitian tentang model *problem based learning* juga dilakukan oleh Mustafal (2019) dengan judul “*The Implementation of Mathematical Problem Based Learning Model as an Effort to Understand the High School Students’s Mathematical Thinking Ability*”. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kemampuan berpikir matematika melalui *model problem based learning*. pengumpulan data dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran di kelas dan pemberian tugas kepada peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik untuk berpikir

kritis memiliki urutan dalam kegiatan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran berbasis masalah.

Relevansi penelitian Mustafal dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penggunaan model *problem based learning*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada penelitian ini meneliti penggunaan model *problem based learning* dalam pembelajaran matematika. Sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan membahas mengenai keefektifan model *problem based learning* dalam pembelajaran debat.

Penelitian Rillero & Ying (2019) yang berjudul "*The Use of a Digital Problem Based Learning Module in Science Methods Courses*". Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh modul PBL terhadap ilmu pengetahuan guru, pengalaman setelah dan sebelum menggunakan modul, dan persepsi dari enam puluh dua calon guru (TC) setelah menggunakan modul. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa TC umumnya memiliki sikap positif terhadap modul. Calon guru tingkat SD memiliki peringkat signifikan lebih tinggi dari mahasiswa. Analisis data wawancara mengungkapkan tiga fitur dari modul PBL yaitu (1) ringkas dan terorganisasi, (2) memberikan contoh-contoh yang efektif dan praktis, dan (3) memberikan video interaktif dan ketat melibatkan peserta didik.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penggunaan model *problem based learning* dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian Rillero & Ying dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada penelitian ini menguji penggunaan modul pembelajaran berbasis masalah di kursus. Sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan menguji keefektifan pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* dan model generatif berbantuan media *flash card*.nurbaya.

Penelitian Utomo dkk (2019) yang berjudul "*Conservation and Literacy Value in Reading Lectures of Indonesian Language with Problem Based Learning Model*". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan

nilai konservasi dan literasi dalam pembelajaran membaca kuliah bahasa Indonesia dengan model pembelajaran berbasis masalah. Hasil penelitian menunjukkan 1) efektivitas membaca ceramah diukur dengan pencapaian skor rata-rata siswa yang mencapai 83,75, 2) Implementasi nilai konservasi terlihat dalam semua langkah pembelajaran dengan distribusi nilai konservasi yang berbeda, yaitu nilai inspirasional, humanis, kepedulian, kreatif, dan inovatif, 3) Implementasi keaksaraan dijelaskan dengan tugas kuliah dalam bentuk bantuan membaca dengan menerapkan pendekatan, model, metode, dan teknik membaca.

Relevansi penelitian Utomo (2019) dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan model *problem based learning* atau model pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran di kelas. Perbedaan penelitian Utomo dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dalam penelitian Utomo model *problem based learning* atau model pembelajaran berbasis digunakan dalam pembelajaran membaca. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menguji keefektifan model *problem based learning* atau model pembelajaran berbasis dalam pembelajaran debat.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* dan *generative* serta media *flash card* sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Adanya penelitian ini bermaksud untuk melengkapi penelitian-penelitian terdahulu. Penerapan model *problem based learning*, *generative*, dan media *flash card* dalam pembelajaran debat belum pernah dilakukan. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud untuk melakukan inovasi model pembelajaran dengan menerapkan dan menguji keefektifan model *problem based learning* dan model *generative* dalam pembelajaran debat dengan menggunakan media *flash card* pada peserta didik kelas X SMK.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah (a) pembelajaran debat (b) model *problem based learning*, (c) model *generative*, (d) media *flash card*.

2.2.1 Pembelajaran Debat

Pembelajaran debat merupakan salah satu materi yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas X dalam kurikulum 2013. Pada bagian ini akan dibahas mengenai hakikat teks debat meliputi pengertian, tujuan, unsur, dan jenis-jenis debat.

2.2.1.1 Pengertian Debat

Menurut Wiyanto (2003, h. 4) debat merupakan silang pendapat menggunakan tema tertentu antara pihak pendukung dan pihak penyangkal melalui dialog formal yang terorganisasi.

Debat menurut Tarigan (2013, h. 92) merupakan suatu argumen untuk menentukan baik tidaknya suatu usulan yang didukung oleh pihak pendukung atau pihak afirmasi dan ditolak oleh pihak lain yang disebut pihak penyangkal atau pihak oposisi.

Debat merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yang bertukar pendapat dengan mengemukakan berbagai alasan, meskipun keduanya berada pada sudut pandang yang berbeda (Kemendikbud, 2016, h. 175).

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa debat merupakan kegiatan beradu argumen dari antara dua orang atau antarkelompok dengan tema tertentu dan tujuannya memperoleh kemenangan.

2.2.1.2 Tujuan Debat

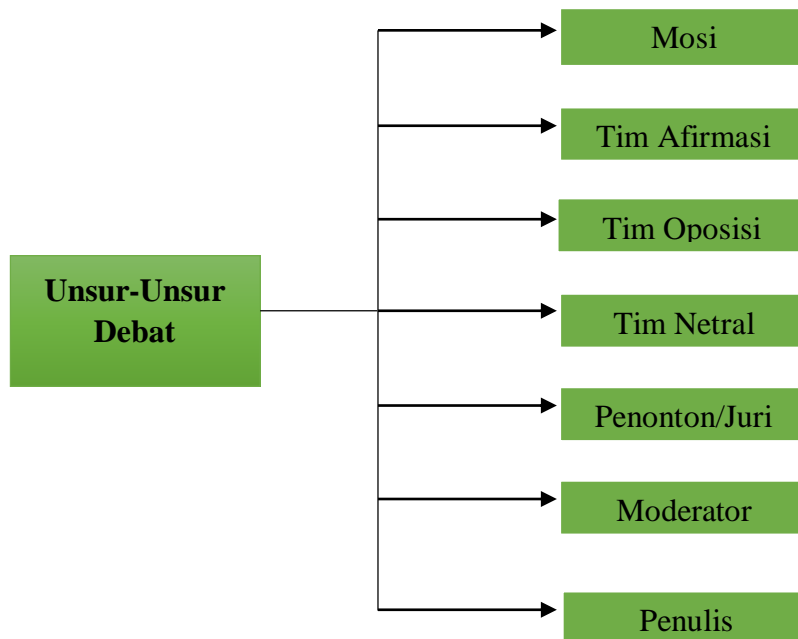
Menurut Wiyanto (2003, h. 4) terdapat dua tujuan debat yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dari debat adalah mempengaruhi dan meyakinkan orang lain sehingga usulannya bisa diterima. Sedangkan tujuan khusus dari debat antara lain.

- 1) Terpilih menjadi pemimpin

- 2) Mengambil kebijakan/kebijaksanaan
- 3) Menentukan kegiatan
- 4) Mengelak dakwaan

2.2.1.3 Unsur-Unsur Debat

Selain memiliki tujuan, teks debat juga memiliki unsur-unsur pembangun. Menurut (Kemendikbud, 2016) terdapat tujuh unsur yang harus terpenuhi dalam debat agar debat dapat terwujud. Unsur-unsur tersebut antara lain (a) mosi, (b) tim afirmasi, (c) tim oposisi, (d) tim netral, (e) penonton/juri yang dipanggil, (f) moderator, dan (g) penulis.



Gambar 2.1 Bagan Unsur-unsur Debat

1) *Mosi*

Mosi dalam debat sama halnya dengan topik dalam sebuah teks. Mosi menjadi dasar bagi pihak-pihak yang terlibat dalam debat untuk menentukan sikap apakah sikap mendukung atau sikap menolak mosi/topik.

2) *Tim afirmasi*

Tim afirmasi dalam debat merupakan tim yang mendukung. Tim afirmasi akan memberikan argumen mendukung yang disampaikan oleh moderator.

3) *Tim oposisi*

Berbanding terbalik dengan tim afirmasi, tim oposisi merupakan tim yang menolak, dengan menyampaikan argumen menolak terhadap mosi atau topik yang disampaikan oleh tim afirmasi.

4) *Tim netral*

Tim netral merupakan tim yang tidak mendukung atau menolak mosi

5) *Penonton/juri yang dipanggil*

Penonton atau juri yang dipanggil bertugas untuk menentukan tim manakag yang berhasil memenangkan debat

6) *Moderator*

Moderator dalam debat merupakan seseorang yang bertugas mengatur penyampaian argumen baik dari tim afirmasi maupun tim opisisi selama debat berlangsung.

7) *Penulis*

Penulis dalam debat bertugas menulis semua hal yang disampaikan dalam debat, serta membuat kesimpulan dari kegiatan debat yang sudah dilaksanakan.

2.2.1.4 Kebahasaan Debat

Sebagai suatu kegiatan yang ilmiah menurut Kemendikbud (2016, h. 198) debat memiliki ciri kebahasaan yang harus diperhatikan, agar menghindari adanya salah tafsir. Berikut ini adalah ciri kebahasaan debat menurut Kemendikbud (2016, h. 198) antara lain:

- 1) Menggunakan kaidah bahasa baku, baik ejaan maupun tata baku (pembentukan kata, frasa, klausa, kalimat, dan paragraf).
- 2) Ide yang diungkapkan harus tepat sesuai dengan fakta, logis, memiliki satu makna, padat, langsung pada sasaran, runtut dan sistematis.
- 3) Kata yang digunakan memiliki makna sebenarnya (denotatif).

2.2.1.5 Jenis-Jenis Debat

Jenis debat menurut Wiyanto (2003, h. 11) dibagi menjadi dua yaitu debat berdasarkan masalah dan debat berdasarkan gaya. Berikut ini merupakan penjelasan dari masing-masing jenis debat menurut Wiyanto (2003, h. 11).

1. Berdasarkan Masalah

Permasalahan yang dibahas dalam debat sangatlah bermacam sesuai dengan minat dan kebutuhan. Berdasarkan masalah yang dibahas, debat terdiri atas:

- a. Debat politik, debat politik merupakan debat yang didalamnya membahas permasalahan-permasalahan politik yang sedang terjadi yang melibatkan para politisi atau tokoh-tokoh parta serta permasalahan politik lainnya.
- b. Debat ekonomi, merupakan debat debat yang membahas permasalahan-permasalahan ekonomi untuk menciptakan keadaan ekonomi yang lebih baik.
- c. Debat pendidikan, merupakan debat yang membahas permasalahan pendidikan.
- d. Debat perundang-undangan, merupakan debat yang membahas permasalahan undang-undang, dimana biasanya perdebatan diakhiri dengan pemungutan suara untuk mengesahkan atau menolak rancangan undang-undang.
- e. Debat sosial, merupakan debat yang membahas permasalahan sosial khususnya dalam masyarakat luas.

2. Berdasarkan Gaya

Gaya berdebat yang dianut oleh para berdebat tentunya sangat bervariasi. Debat berdasarkan gaya digolongkan menjadi tiga macam, diantaranya gaya debat Inggris, gaya debat Amerika, dan gaya debat Parlemen Australia.

a. Debat Inggris

Dalam debat gaya Inggris terdapat dua kelompok yang saling berhadapan yaitu kelompok pro dan kelompok kontra. Pertama, anggota kelompok pro (bisa juga kelompok kontra) menyampaikan pendapat disertai argumen yang jelas dan mendukung. Pendapat dari kelompok pro atau kontra yang pertama kemudian ditanggapi oleh pembicara pertama dari kelompok lain. Selanjutnya pendapat dari pembicara pertama kelompok kontra ditanggapi lagi oleh pembicara kedua kelompok pro. Begitu seterusnya hingga masing-masing pembicara menyampaikan pendapat mereka.

Setelah masing-masing anggota tiap kelompok menyampaikan pendapatnya, giliran pendengar untuk berbicara. Mereka dapat memberikan pertanyaan atau sikap mereka mengenai jawaban atau pendapat pembicara debat. Pertanyaan atau sikap yang pendengar berikan harus jelas ditujukan untuk kelompok pro atau kelompok kontra.

b. Debat Amerika

Debat Amerika juga terdiri atas dua kelompok. Masing-masing kelompok menyiapkan tema melalui pengumpulan bahas dan penyusunan argumen. Anggota kelompok terdiri atas orang-orang yang ahli dalam seni berbicara. Debat dilakukan di depan juri dan publik.

Debat dengan gaya Amerika ini di mulai apabila salah satu kelompok mengemukakan tesis dan dijawab oleh pembicara pertama dari kelompok lain. Kemudian, setiap anggota kelompok lain bergantian untuk berbicara. Seluruh anggota kelompok berhak berbicara dengan menyampikan tema dan tesis yang diperdebatkan.

Penilaian debat dilakukan setelah debat selesai dengan aspek yang dinilai antara lain kejelian mencari dan menyusun bahan, rumusan yang baik, keterampilan berbicara, teknik berbicara, dan argumen yang jitu

c. Debat Parlemen Australia

Jumlah kelompok dalam debat gaya Parlemen Australia hampir sama dengan debat Inggris dan Amerika, hanya saja dalam debat gaya parlemen Australia masing-masing kelompok terdiri atas tiga orang. Kedua tim akan melakukan undian untuk menentukan siapa kelompok pendukung dan siapa kelompok penolak.

Pelaksanaan debat ini, masing-masing anggota tim diberi kesempatan untuk berbicara secara bergantian dengan anggota tim lainnya. Setelah semua anggota menyampaikan pendapat mereka, kemudian akan diadakan debat bebas dimana salah satu dari tim afirmasi (boleh siapa saja bebas) untuk menyampaikan pendapat. Demikian pula dari tim negatif atau tim penolak. Setelah itu debat dinyatakan selesai.

Lebih singkat Tarigan (2013, h. 96) menyebutkan terdapat tiga jenis debat antara lain 1) *debat majelis atau debat parlemen*, 2) *debat pemeriksaan mangan*, dan 3) *debat formal*.

1. Debat Majelis atau Debat Parlemen

Debat majelis atau debat parlemen merupakan debat yang bertujuan untuk memberikan dukungan terhadap undang-undang tertentu dan seluruh anggota yang ingin mendukung atau menentang usulan mendapatkan izin dari majelis.

2. Debat Pemeriksaan Mangan

Debat pemeriksaan mangan merupakan suatu bentuk debat yang sulit dan memerlukan persiapan yang lebih matang dibandingkan gayas perdebatan formal. Prosedur dari penelitian ini antara lain.

- a) Pembicara afirmasi menyampaikan pidato resminya, kemudian dia akan diperiksa dengan teliti oleh pembicara negatif pertama.
- b) Setelah tujuh menit diperiksa, sang penanya diberi kesempatan selama empat menit untuk menyajikan kepada pendengar mengenai pengakuan-pengakuanyang diperolehnya dari pemeriksaan ulang.

Penanya harus menyampaikan apa yang diperolehnya secara aktual tanpa menambah-nambahkan fakta-fakta atau argumen lain.

- c) Selanjutnya anggota pembeica negatif yang kedua mengemukakan kasus negatif, dan kemudian diteliti ulang oleh pembicara afirmasi yang kedua.

3. Debat Formal

Debat formal merupakan debat yang bertujuan untuk memberikan kesempatan dua kelompok pembicara untuk menyampikan sejumlah argumen mendukung ataupun menolak kepada para pendengar dengan waktu yang sama.

2.2.2 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengatur dan menyusun pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sumantri, 2015).

Sumantri (2015, h. 38) juga menambahkan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran dari awal hingga akhir yang disajikan oleh guru. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus dari penerapan rangkaian pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Menurut Joyce&Weil (2016, h. 6) Model pengajaran adalah cara membangun asuhan atau dan menstimulasi ekosistem yang didalamnya para peserta didik belajar dengan berinteraksi dengan komponen-kompenennya.

Karakteristik model pembelajaran menurut (Joyce&Weil, h. 9-15 2016) secara umum terdiri atas tujuh kakarakter antara lain:

- 1) Membantu peserta didik mempelajari bagaimna untuk belajar

Setiap model pembelajaran membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu selama penggunaan model pembelajarab, guru juga berperan untuk ; (1) membantu peserta didik bertanggung jawab dalam proses pembelajaran; dan (2) membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang baru.

2) Orientasi konstruktif

Semua model pembelajaran berupaya membantu peserta didik membangun pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai.

3) *Scaffolding* proses pengajaran

Dibangun ke dalam prosesnya, setiap model pembelajaran memberi kesempatan dan ruang bagi guru untuk ‘mendorong’ peserta didik untuk melampaui kesulitan-kesulitan dan menuju level pembelajaran berikutnya.

4) Asesmen dan penyesuaian formatif

Asesmen dan penyesuaian formatif masih berkaitan dengan *scaffolding* yaitu penggunaan asesmen formatif untuk menentukan apakah diperlukan dukung atau lebih. Semua model pembelajaran memberikan peluang bagi para gur dan peserta didik mengetahui kemajuan yang mereka alami, melanjutkan hal-hal yang telah berjalan dengan baik, dan melakukan penyesuaian dengan menambah proses-proses atau mengganti yang belum berjalan dengan baik.

5) Keterampilan abad ke-21

Gerakan yang kuat untuk meningkatkan kualitas pendidikan menekankan pada hal yang disebut *keterampilan abad ke-21*. Keterampilan abad ke-21 lebih dari kompetensi yang sudah ada saat ini. Sebagian keterampilan ini ditekankan pada tahap inti baru, dan sebagian lainnya muncul sebagai era digital. Keterampilan-keterampilan ini juga bukan sekadar kumpulan komputer atau keterampilan ICT, meskipun keterampilan ICT sangatlah penting.

Keterampilan ini merupakan keterampilan vital yang bersifat kognitif (pengetahuan) seperti: pembelajaran untuk penelitian, membangun dan menguji gagasan, mengkategorikan, dan merangkum. Selain keterampilan kognitif ini, peserta didik juga memerlukan keterampilan untuk menggunakan perangkat lunak untuk pemrosesan kata, grafik, foto, pengeditan video, berseluncur di dunia maya, dan meletakkan serta menggunakan tawaran instruksional jarak jauh.

6) Melek budaya dan kesadaran global

Salah satu ledakan ICT yang paling mencolok adalah munculnya budaya global lintas bangsa dan efeknya terhadap hubungan yang dekat dan hubungan yang jauh. Efek-efek ini mengubah sifat masyarakat kita menjadi saling ketergantungan, dan menghasilkan banyak kebutuhan akan pemahaman antar budaya.

7) Keterampilan Kolaboratif dan Kooperatif

Model pembelajaran yang kooperatif yang sederhana harus meliputi sekolah, dan model-model yang lebih kompleks- model-model penelitian/kooperatif dan kelompok investigasi- mendorong penelitian-penelitian besar.

8) Kreativitas

Pemikiran konvegen memungkinkan peserta didik untuk fokus dan memunculkan penguasaan pengetahuan serta keterampilan luar. Pemikiran divergen bermain dengan informasi, konsep, gambar, suara, dan objek. Proses tersebut menurut Bill Goedon sebagai *bermain-main secara serius* dan menangkap esensi pemikiran metaforik. Gagasan yang dilahirkan pada bidang kognitif yang berbeda ditempatkan berdekatan. Lingkungan yang dialami dengan analogi-analogi memikat para peserta didik ke dalam divergen. Dari proses tersebut akan terjadilah konsep.

Di dalam sebuah model pembelajaran memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan. Komponen-komponen dalam model pembelajaran ini menurut Joyce&Weil (2016, h. 351) antara lain.

- 1) Sintak/sintakmatik yaitu tahapan atau urutan kegiatan dari suatu model.
- 2) Sistem sosial yaitu situasi atau suasana dan norma atau aturan yang berlaku dalam sebuah model.
- 3) Prinsip reaksi yaitu pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya sikap pengajar memberlakukan peserta didik, dan bagaimana seharusnya pengajar memberikan respon terhadap peserta didik.

- 4) Sistem pendukung yaitu segala sesuatu baik itu sarana, bahan, dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan suatu model.
- 5) Dampak instruksional dan dampak pendukung yaitu hasil belajar atau tujuan yang ingin dicapai dan hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran, sebagai akibat dari terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh peserta didik.

2.2.3 Model Problem Based Learning

2.2.3.1 Pengertian Model Problem Based Learning

Pembelajaran berbasis masalah menurut Rusman (2013, h. 229) merupakan model pembelajaran yang memungkinkan berkembangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik (penalaran, komunikasi, dan koneksi) dalam memecahkan masalah.

Menurut Barrow (dalam Huda, 2014, h. 271) pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) merupakan pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah

Menurut Shoimin (2014, h. 129) *problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran dimana suasana pembelajaran diarahkan atau dilatar belakangi oleh suatu permasalahan sehari-hari

Pendapat Rusman, Barrow, dan Shoimin juga di kembangkan oleh Sumantri, menurut Sumantri (2015, h. 42) pembelajaran berbasis masalah diartikan sebagai rangkaian kegiatan pembelajaran yang berfokus pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Model PBL ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai bahan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan penyelesaian masalah, serta memperoleh pengetahuan mengenai konsep-konsep penting.

Menurut (Ceker, E. & Ozdamli, F., 2016) *Problem Based Learning(PBL) is a learning method through which the learners gain and develop upper level skills such as problem solving and critical thinking while eliciting information from personal real life experiences and acquiring determinate knowledge about their own learning.* Artinya *Problem Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang bertujuan

mendapatkan dan mengembangkan keterampilan siswa dalam pemecahan masalah dan berpikir kritis melalui kehidupan nyata untuk memperoleh pengetahuan mereka sendiri.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam proses pemecahan masalah yang berasal dari permasalahan-permasalahan dunia nyata.

2.2.3.2 Sintagmatik Model *Problem Based Learning*

Sintagmatik atau langkah pembelajaran model *problem based learning* menurut Huda (2013, h. 272) adalah sebagai berikut.

1. Siswa disajikan suatu masalah.
2. Siswa berdiskusi mengenai permasalahan dalam sebuah kelompok kecil. Mengklarifikasi fakta-fakta kemudian mendefinisikan permasalahan. Siswa membrainstorming gagasannya berdasarkan pengetahuan sebelumnya. Kemudian siswa mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah serta apa saja yang belum mereka ketahui. Menelaah permasalahan yang mereka peroleh dan mendesain rencana tindakan untuk menyelesaikan permasalahan.
3. Siswa terlibat dalam studi independen untuk menyelesaikan masalah di luar bimbingan guru.
4. Siswa saling bertukar pikiran melalui *peer teaching* atau *cooperative learning* atas masalah tertentu.
5. Siswa menyajikan solusi terhadap permasalahan.
6. Siswa merevisi apa yang mereka pelajari selama proses pembelajaran.

Sintagmatik atau langkah pembelajaran model *problem based learning* menurut Sumantri (2015, h. 47) adalah sebagai berikut.

Tahap	Aktivitas
Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan alat bantu atau media yang dibutuhkan, guru

	mengajukan fenomena atau cerita untuk memunculkan masalah, memberikan motivasi kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam aktivitas pemecahan masalah.
Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan permasalahan.
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai, melakukan eksperimen untuk memperoleh penjelasan dan pemecahan masalah.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai dengan permasalahan serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk merefleksi atau mengevaluasi hasil penyelidikan dan proses-proses yang digunakan oleh peserta didik.

2.2.3.3 Sistem Sosial

Sistem sosial pada penerapan model *problem based learning* adalah peserta didik aktif dalam pembelajaran debat baik itu saat proses menentukan permasalahan, membuat kerangka debat, menyusun argumen, hingga menyusun sebuah teks debat. Sedangkan guru hanya sebagai motivator dan fasilitator bagi peserta didik.

2.2.3.4 Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi model *problem based learning* adalah guru atau pengajar sebagai fasilitator memberikan arahan kepada peserta didik untuk bekerjasama dalam kelompok untuk menemukan solusi dari permasalahan. Guru memberikan umpan balik atau tanggapan terhadap hasil kerja peserta didik. Peran guru dalam model *problem based learning* sebagai motivator dan fasilitator dalam proses belajar baik secara individu maupun kelompok.

2.2.3.5 Sistem Pendukung

Sistem pendukung model *problem based learning* atau sarana prasarana yang diperlukan untuk menjalankan model *problem based learning* adalah permasalahan yang akan diberikan kepada peserta didik untuk mengembangkan sikap kritis mereka, serta media pembelajaran yang dibutuhkan selama proses pembelajaran.

2.2.3.6 Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Dampak instruksional model *problem based learning* adalah peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan sikap kritis mereka sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Dampak pengiring model *problem based learning* adalah peserta didik dilatih untuk dapat bekerjasama dan berkomunikasi dengan temannya, serta menghargai pendapat orang lain dalam menyelesaikan sebuah topik permasalahan.

2.2.3.7 Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran yang diterapkan di kelas untuk kegiatan belajar mengajar pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari model *problem based learning* menurut Shoimin (2014, h. 132) adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata
- 2) Peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah

- 4) Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok
- 5) Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan
- 6) Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presntasi hasil pekerjaan mereka.
- 7) Peserta didik mampu menilai kemajuan belajarnya sendiri
- 8) kesulitan belajar dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Selain Shoimin, Sumantri (2015, h. 46) juga menjelaskan beberapa keunggulan atau kelebihan dari model *problem based learning* diantaranya:

- 1) Melatih peserta didik untuk mendesain suatu peremuan
- 2) Melatih peserta didik untuk berpikir kreatif
- 3) Peserta didik dapat memecahkan masalah yang dihadapi secara realistik
- 4) Mengidentifikasi dan mengevaluasi penyelidikan
- 5) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan
- 6) Merangsang kemajuan berpikir peserta didik untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi dengan tepat
- 7) Membuat pendidikan lebih relevan dengan kehidupan

2.2.3.8 Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Selain kelebihan-kelebihan, model *Problem based learning* juga memiliki kekuarangan. Menurut Shoimin (2014, h. 132) kekurangan atau kelemahan dari model *problem based learning* yaitu antara lain:

- 1) PBL tidak dapat diterapkan disetiap materi pembelajaran karena ada beberapa materi yang mengharuskan guru yang berperan aktif dalam proses pembelajaran
- 2) Dalam sebuah kelas memiliki peserta didik yang beragam, sehingga akan kesulitan dalam pembagian tugas.

Pendapat lain mengenai kekurangan model *problem based learning* juga disampaikan oleh Sumantri (2015, h. 47). Ia menjelaskan ada tiga kekurangan dari model *problem based learning*, kekurangan itu antara lain:

- 1) Beberapa pokok bahasan sulit untuk menerapkan model ini
- 2) Waktu yang dibutuhkan relatif lebih lama

3) Pembelajaran hanya didasarkan masalah

2.2.4 Model *Generative*

Model generatif dikembangkan oleh Merlin C. Wittrock (dalam Huda, 2013, h. 309) bahwa pembelajaran *generative* merupakan strategi pembelajaran yang bermaksud untuk menyatukan gagasan-gagasan baru dengan skema pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa.

Menurut Shoimin (2014, h. 77) teori belajar generatif merupakan suatu teori belajar yang berisi penjelasan mengenai bagaimana siswa membangun pengetahuan dalam pikirannya sendiri, seperti membangun ide dari suatu fenomena atau membangun arti dari suatu istilah, dan juga membangun strategi untuk sampai pada pertanyaan mengapa dan bagaimana.

Inti dari model generatif adalah otak tidak menerima informasi dengan pasif, tetapi aktif mengonstruksi interpretasi informasi kemudian membuat kesimpulan. Jadi, model generatif adalah model yang menggabungkan pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik dengan pengetahuan baru yang diperoleh peserta didik untuk membangun suatu ide atau konsep (Shoimin, 2014, h. 78).

2.2.4.1 Sintagmatik Model *Generative*

Adapun langkah-langkah pembelajaran model *generative* menurut Shoimin (2014, h. 78) sebagai berikut:

Tahap	Aktivitas
Orientasi	Peserta didik diberi kesempatan untuk membangun kesan mengenai konsep yang sedang dipelajari dengan mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari untuk memotivasi peserta didik.
Pengungkapan Ide	Peserta didik mengemukakan ide mereka mengenai konsep yang dipelajari. Pada tahap ini peserta didik akan menyadari ada

	pendapat yang berbeda mengenai konsep tersebut.
Tantangan	Peserta didik diminta untuk membandingkan pendapatnya dengan pendapat peserta didik lain dan mengungkapkan keunggulan dari pendapat mereka tentang konsep yang dipelajari. Kemudian, guru mengusulkan peragaan demonstrasi untuk menguji kebenaran pendapat peserta didik. Pada tahap ini peserta didik diharapkan mulai mengubah struktur pemahamn mereka (<i>conceptual change</i>).
Penerapan	Kegiatan di mana peserta didik menguji ide alternatif yang mereka bangun untuk mnyelesaikan persoalan yang bervariasi. Peserta didik diharapkan mampu mengevaluasi keunggulan konsep baru yang dia kembangkan. Melalui tahap ini guru dapat meminta peserta didik menyelesaikan persoalan, baik yang sederhana maupun yang kompleks.
Melihat Kembali	Peserta didik mengevaluasi kelemahan dari konsep yang lama. Peserta didik juga diharapkan dapat mengingat kembali apa saja yang mereka pelajari selama pembelajaran.

2.2.4.1 Sistem Sosial

Sistem sosial pada pembelajaran menggunakan model *generative* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak

membosankan bagi peserta didik. Kondisi kelas dibuat menyenangkan mungkin sehingga peserta didik merasa senang di dalam kelas.

2.2.4.2 Prinsip Reaksi Model *Generative*

Pada model ini guru atau pengajar berperan sebagai fasilitator memberikan panduan-panduan kepada peserta didik untuk bekerjasama dalam kegiatan diskusi. Serta memberikan penghargaan kepada peserta didik baik verbal maupun non-verbal yang berhasil menyelesaikan tugasnya.

2.2.4.3 Sistem Pendukung

Sarana yang digunakan adalah sarana yang mendukung pembelajaran, sebagai contoh dalam pembelajaran teks debat, maka sarana yang dibutuhkan adalah hal-hal yang berkaitan dengan topik debat yang diajarkan. serta media lainnya yang membantu dalam proses pembelajaran.

2.2.4.4 Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Dampak instruksional model ini adalah peserta didik dapat menguasai konsep kemudian mengaitkan konsep yang telah diperolehnya untuk dihubungkan. Sedangkan dampak pengiring model ini adalah peserta didik mampu bekerjasama dengan teman-temannya, serta meningkatkan daya ingat peserta didik.

2.2.4.5 Kelebihan dan Kekurangan Model *Generative*

Model pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari model *generative* menurut Shoimin (2014, h. 79) adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan pikiran, pendapat, dan pemahamannya terhadap suatu konsep
2. Melatih peserta didik untuk mengomunikasikan konsep yang dipahaminya
3. Melatih peserta didik untuk menghargai pendapat orang lain

4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk peduli terhadap konsep awal (terutama peserta didik yang miskonsepsi, peserta didik diharapkan menyadari miskonsepsi yang dialaminya dan mau memperbaikinya
5. Memberikan kesempatan peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri
6. Menciptakan suasana aktif di kelas karena peserta didik dapat membandingkan gagasannya dengan gagasan peserta didik lainnya
7. Guru menjadi lebih kreatif dalam mengarahkan peserta didik untuk mengonstruksi konsep yang akan dipelajari, dan
8. Guru menjadi terampil dalam memahami pandangan peserta didik dan mengorganisasi pembelajaran.

2.2.4.6 Kekurangan Model *Generative*

Kekurangan model *generative* menurut Shoimin (2014, h. 79) adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik yang pasif akan merasa diteror untuk mengonstruksi konsep
2. Membutuhkan waktu yang lama
3. Bagi guru yang tidak berpengalaman akan merasa kesulitan untuk mengorganisasi peserta didik.

2.2.5 Media *Flash Card*

Selain penggunaan model *problem based learning* dan model *generative*, pada penelitian ini juga akan dihadirkan media pembelajaran yang akan lebih memudahkan pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa media *flash card*.

2.2.5.1 Pengertian Media *Flash Card*

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Arsyad, 2013, h. 3).

Menurut Sanaky (2013, h. 3) media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran menurut Arsyad (2013, h. 6) adalah sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sama halnya dengan pendapat Arsyad, menurut Daryanto (2016, h. 4) Media berasal dari bahasa Latin yaitu bentuk jamak dari kata medium. Medium didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim kepada penerima.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dalam pengajaran yang pada saatnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya Sudjana & Rivai (2007, h. 2). Media pembelajaran dapat memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan hasil belajar mereka menjadi lebih baik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan lata yang digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi atau materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu memudahkan seseorang dalam memahami pesan atau informasi yang ingin disampaikan.

Flash Card menurut Susilana & Riyana (2009, h. 94) adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu gambar berukuran 25 x 30 cm. Gambar yang digunakan dalam media *flash card* bisa berupa foto, gambar tangan, atau foto yang sudah ada sebelumnya dan bisa ditempelkan.

Pembelajaran menggunakan media *flash card* merupakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik karena membuat peserta didik tidak jenuh dan bosan. Penggunaan media *flash card* ini diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam menulis. Kartu berisi gambar dan tulisan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari dibagikan

kepada peserta didik dan dapat digunakan untuk merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif serta mampu mengonstruksi informasi yang terdapat dalam kartu tersebut. Jadi media *flash card* merupakan media yang berupa kartu yang berisi gambar, kata, angka, kalimat, atau pesan singkat lainnya.

2.2.5.2 Tujuan Media Pembelajaran

Sebagai bagian penting dalam pembelajaran, media pembelajaran memiliki tujuan. Berikut ini adalah tujuan dari media pembelajaran menurut Sanaky (2013, h. 5) antara lain.

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi atau keterkaitan antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- 4) Membantu konsentrasi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan tujuan media pembelajaran yang disebutkan oleh Sanaky, dapat dirumuskan tujuan dari media *flash card* dalam pembelajaran debat antara lain.

- 1) Mempermudah proses pembelajaran debat
- 2) Mempermudah peserta didik dalam menentukan topik
- 3) Mengaitkan materi pembelajaran debat dengan tujuan dari pembelajara debat

2.2.5.3 Manfaat Media Pembelajaran

Selain memiliki tujuan, media pembelajaran juga memiliki manfaat bagi pembelajaran. Menurut Susilana & Cepi (2009, h. 9) secara umum media pembelajaran memiliki lima fungsi, antara lain:

- 1) Media pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas pesan.
- 2) Media pembelajaran bermanfaat untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan panca indera.
- 3) Media pembelajaran dapat menimbulkan semangat untuk belajar, meningkatkan interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar.

- 4) Memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan yang dimiliki.
- 5) Memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama antara peserta didik dan sumber belajar.

Manfaat pembelajaran secara umum atau khusus menurut Sanaky (2013, h. 5) sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar adalah:

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan lisan pengajar, pembelajaran tidak membosankan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat Susilana & Cipi serta pendapat Sanaky mengenai manfaat media pembelajaran, dapat dirumuskan manfaat dari media *flash card* antara lain.

- 1) Media *flash card* dapat menarik perhatian peserta didik
- 2) Media *flash card* meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran debat.
- 3) Media *flash card* merangsang peserta didik untuk mengungkapkan gagasan, pendapatnya.
- 4) Gambar dan tulisan yang ada dalam media *flash card* dapat mempermudah peserta didik untuk mengembangkan pendapatnya.

2.2.5.4 Kegunaan Media *Flash Card*

Secara umum menurut Daryanto (2016, h. 5) kegunaan media pembelajaran antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak verbalitas
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan semangat belajar.
- 4) Memungkin siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Sebagai komponen penting dalam pembelajaran

2.2.5.5 Kelebihan Media *Flash Card*

Kelebihan media *flash card* menurut Susilana & Cepi (2009, h. 95) ialah sebagai berikut:

- 1) mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang kecil sehingga bisa disimpan di tas bahkan di saku,
- 2) praktis; dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, dalam penggunaan media *flash card* guru tidak butuh keahlian khusus,
- 3) mudah diingat; karena media *flash card* menyajikan pesan-pesan secara singkat, sehingga sajian pesan tersebut akan mudah diingat oleh peserta didik apalagi disertai dengan gambar yang menarik, dan
- 4) menyenangkan; dapat diterapkan permainan pada pembelajaran menggunakan media ini.

2.2.6 Penerapan Model *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Debat berbantuan Media *Flash Card*

Langkah pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* adalah sebagai berikut.

- 1) Pendahuluan
 - a) Peserta didik menjawab salam, berdoa, dan menyiapkan diri untuk belajar
 - b) Peserta didik menyimak tujuan dan manfaat pembelajaran yang disampaikan oleh guru
 - c) Peserta didik mengingat kembali materi yang dipelajari sebelumnya tentang debat

- d) Peserta didik menyimak pokok-pokok materi yang akan dipelajari dipertemuan ini
 - e) Peserta didik menyimak proses pembelajaran dari awal hingga akhir
- 2) Inti
- a) Orientasi Peserta Didik pada Masalah
 - (1) Peserta didik mengamati contoh teks debat
 - (2) Peserta didik menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan mengembangkan permasalahan debat
 - b) Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar
 - (1) Peserta didik diberi sebuah *flash card* yang didalamnya berisi gambar ilustrasi dan topik permasalahan
 - c) Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok
 - (1) Peserta didik mencatat informasi yang didapatkan dari kartu *flash card*
 - d) Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya
 - (1) Peserta didik menentukan mosi yang sesuai dengan gambar dan permasalahan yang ada di dalam kartu *flash card*.
 - (2) Peserta didik membuat kerangka yang berupa pendapat mendukung, pendapat menolah, pendapat netral.
 - (3) Peserta didik menyusun argumen dari pendapat yang mendukung, menolak, netral, dan kesimpulan.
 - (4) Peserta didik mengembangkan pendapat dan argumen menjadi sebuah teks atau materi debat
 - (5) Peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaannya berupa teks atau materi debat
 - e) Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah
 - (1) Peserta didik saling memberi tanggapan dan saran perbaikan dengan temannya
 - (2) Peserta didik memperbaiki teks atau materi debat yang telah ditanggapi.

3) Penutup

- a) Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan hasil pembelajaran
- b) Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran
- c) Peserta didik mencari permasalahan dan menyusun kembali teks atau materi debat sebagai bukti telah memahami materi
- d) Peserta didik menyimak informasi mengenai rencana kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya.

2.2.7 Penerapan Model *Generative* dalam Pembelajaran Debat berbantuan Media *Flash Card*

Langkah-langkah pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *Flash Card* adalah sebagai berikut.

1) Pendahuluan

- a) Peserta didik menjawab salam, berdoa, dan menyiapkan diri untuk belajar
- b) Peserta didik menyimak tujuan dan manfaat pembelajaran yang disampaikan oleh guru
- c) Peserta didik mengingat kembali materi yang dipelajari sebelumnya tentang debat
- d) Peserta didik menyimak pokok-pokok materi yang akan dipelajari dipertemuan ini
- e) Peserta didik menyimak proses pembelajaran dari awal hingga akhir

2) Inti

a) Orientasi

- (1) Peserta didik bertanya jawab mengenai materi awal yaitu pengertian debat, unsur-unsur debat, dan kebahasaan debat.
- (2) Peserta didik aktif berdiskusi mengenai materi debat pada pertemuan sebelumnya.

b) Pengungkapan Ide

- (1) Peserta didik diberi kartu *flash card* yang berisi permasalahan dan gambar ilustrasi.

- (2) Peserta didik memberikan argumentasi mengenai permasalahan dan gambar yang terdapat dalam kartu *flash card*
 - (3) Peserta didik menggabungkan argumentasi-argumentasinya agar menjadi sebuah pengetahuan yang baru.
 - (4) Peserta didik melakukan penalaran dengan mengaitkan argumentasinya dengan kehidupan sehari-hari.
- c) Tantangan dan restrukturisasi
- (1) Peserta didik menyusun kerangka argumentasinya menjadi teks atau materi debat
 - (2) Peserta didik membuat kesimpulan dari topik
- d) Penerapan
- (1) Peserta didik melakukan *free writing* sesuai dengan kerangka yang disusun
- e) Melihat Kembali
- (1) Peserta didik menukarkan hasil tulisannya dengan peserta didik lain untuk disunting
 - (2) Peserta didik membacakan salah satu hasil pekerjaan temannya untuk dibahas bersama
 - (3) Peserta didik memperbaiki teks atau materi debat sesuai hasil suntingan dan penjelasan tambahan dari pendidik
- 3) Penutup
- a) Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan hasil pembelajaran
 - b) Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran
 - c) Peserta didik mencari permasalahan dan menyusun kembali teks atau materi debat sebagai bukti telah memahami materi
 - d) Peserta didik menyimak informasi mengenai rencana kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya.

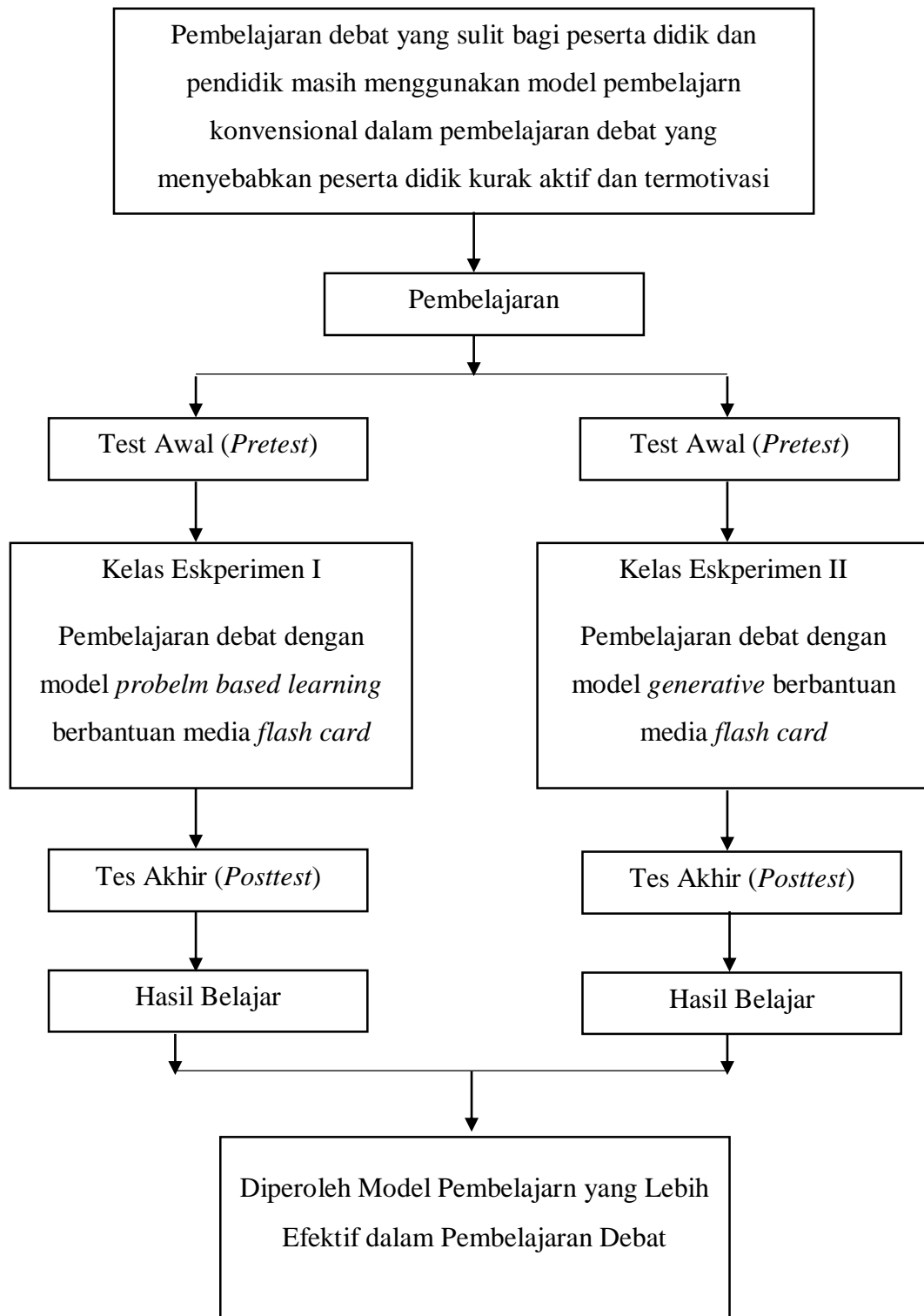
2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran debat dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis terhadap permasalahan yang muncul dan meningkatkan kemampuan peserta

didik untuk menyampaikan pendapat di depan orang lain, meningkatkan kemampuan peserta didik memahami pola pikir orang lain yang tidak sesuai dengan pemikirannya, menggali ide atau gagasan cemerlang yang dimiliki peserta didik, dan menumpuhkan sikap toleransi dengan orang lain yang memiliki pendapat berbeda dengannya. Beberapa kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran debat antara lain keterbatasan dalam mengungkapkan ide dan gagasan, kurangnya pemahaman peserta didik mengenai struktur dan kebahasaan yang ada dalam debat, lingkungan belajar yang tidak sesuai, dan media pembelajaran yang terbatas

Model pembelajaran merupakan salah satu hal yang perlu dipersiapkan untuk memudahkan proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mempermudah peserta didik dalam proses memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, serta dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik dan menggali potensi mereka, karena di dalam model pembelajaran terdapat komponen-komponen penting yang dapat menunjang pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan secara konvensional menjadi salah satu penyebab tidak adanya perubahan sikap dan perilaku serta hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran debat. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan mengujicobakan model *problem based learning* dan model generatif untuk mengukur keefektifan dua model pembelajaran tersebut dan kemudian menentukan model pembelajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran debat.

Penerapan model *problem based learning* dan model generatif diharapkan mampu membuat peserta didik termotivasi dalam mengikuti pembelajaran debat. Keefektifan kedua model pembelajaran ini ditinjau dari tiga aspek yaitu aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik setelah mengikuti pembelajaran debat. Skema proses pembelajaran dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut.



2.4 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian keefektifan pembelajaran debat ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* efektif digunakan.
2. Pembelajaran debat menggunakan model generatif (*generative learning*) berbantuan media *flash card* efektif digunakan.
3. Terdapat perbedaan keefektifan antara pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* dengan pembelajaran debat menggunakan model generatif (*generative learning*) berbantuan media *flash card* efektif digunakan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu. Adapun desain metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Grup Design*. *Nonequivalent control grup design* hampir sama dengan penelitian *pretest posttest control group* namun perbedaan *nonequivalent control grup design* terletak pada kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara acak (random).

Pada penelitian ini, pengujian variabel bebas dan variabel terikat dilakukan terhadap kelompok eksperimen I dan kelompok eksperimen II yang masing-masing kelompok diberikan *pretest* dan *posttest*. Kelompok eksperimen pertama yang diberi perlakuan menggunakan model *problem based learning* disebut kelompok eksperimen I (X1). Sedangkan kelompok kedua yang diberi perlakuan menggunakan model *generative* disebut kelompok eksperimen II (X2).

Desain penelitian eksperimen dalam penelitian ini digambarkan seperti pada tabel berikut ini.

<i>Group</i> (Kelompok)	<i>Pretest</i> (Tes Awal)	<i>Treatment</i> (Perlakuan)	<i>Posttest</i> (Tes Akhir)
Eksperimen I	O1	X1	O2
Eksperimen II	O3	X2	O4

Keterangan:

O1 : *Pretest* kelas eksperimen I

O2 : *Posttest* kelas eksperimen I

X1 : Perlakuan kelas eksperimen I menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *flash card*

O3 : *Pretest* kelas eksperimen II

O4 : *Posttest* kelas eksperimen II

X2 : Perlakuan kelas eksperimen II menggunakan model *Generative* berbantuan media *flash card*

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian Menggunakan Tes Awal & Tes Akhir

<i>Group</i> (Kelompok)	<i>Pretest</i> (Tes Awal)	<i>Treatment</i> (Perlakuan)	<i>Posttest</i> (Tes Akhir)
Eksperimen I	Tes membuat teks debat	Model <i>problem based Learning</i> X1	Tes membuat teks debat
Eksperimen II	Tes membuat teks debat	Model generatif (<i>generative learning</i>) X2	Tes membuat teks debat

Dalam desain penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen I (X_1) dan kelas eksperimen II (X_2). Penentuan sampel penelitian tidak dilakukan secara acak. Sebelum dilakukan penelitian menggunakan model *problem based learning* dan model *generative*, masing-masing kelas diberi tes awal untuk mengetahui kemampuan peserta didik di awal. Hasil tes awal dikatakan baik apabila nilai kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Setelah dilakukan tes awal, selanjutnya kelas eksperimen I diberi perlakuan (X_1) yaitu menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* dan kelas eksperimen II diberi perlakuan (X_2) yaitu menggunakan model generatif (*generative learning*) berbantuan media *flash card*. Selanjutnya, kedua kelas diberi tes akhir untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan. Kemudian melakukan perbandingan terhadap pembelajaran debat antara kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Dalam penelitian ini hanya tes akhir yang digunakan untuk mencari perbandingan dari pembelajaran debat kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2017, h. 117) merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X A – X J SMK Negeri 1 Pedan tahun ajaran 2019/2020. Alasan pemilihan sekolah ini yaitu karena penerapan model yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK Negeri 1 Pedan.

3.2.2 Sampel

Sampel Sugiyono (2017, h. 118) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *nonprobability sample*, yaitu pengambilan sample yang tidak memberi peluang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik *nonprobability sample* yang diambil dalam penelitian ini adalah teknik *sampling purpose*. Teknik *sampling purpose* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017, h. 124). Pada penelitian ini penentuan sampel menggunakan *sampling purpose* agar mendapatkan sampel yang memiliki karakteristik yang sama.

Sampe penelitian ini adalah kelas X Akuntansi B sebanyak 35 peserta didik dan X Akuntansi C sebanyak 35 peserta didik di SMK Negeri 1 Pedan. Kelas Akuntansi B menjadi kelas eksperimen I yang diberikan perlakuan pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* dan kelas Akuntansi C diberikan perlakuan pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card*. Peneliti memilih kedua kelas tersebut tedapat beberapa pertimbangan antara lain sebagai berikut:

- 1) Peserta didik kelas tersebut mempunyai kemampuan yang heterogen.

- 2) Peserta didik di dua kelas tersebut mendapat materi berdasarkan kurikulum yang sama.
- 3) Peserta didik menjadi objek penelitian berada pada tingkat kelas yang sama dan diampu oleh guru yang sama, sehingga dapat diasumsikan desain pembelajaran dan materi yang diajarkan sama.
- 4) Peserta didik di dua kelas tersebut mendapatkan sarana dan prasarana yang sama di dalam kelas.
- 5) Peserta didik di dua kelas tersebut sama-sama belum pernah mendapatkan pembelajaran menulis teks debat menggunakan model *problem based learning* dan *generative*.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2017, h. 60) merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan tertentu yang ditetapkan oleh peneliti kemudian dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (*Independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).

3.3.1 Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2017, h. 61).

Variabel bebas atau *Independent variable* penelitian ini adalah model *problem based learning* berbantuan media *flash card* dan model *generative* berbantuan media *flash card*. Model *problem based learning* berbantuan media *flash card* diterapkan pada kelas eksperimen I, sedangkan model *generative* berbantuan media *flash card* diterapkan pada kelas eksperimen II.

3.3.1.1 Variabel Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran merupakan model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik untuk berpikir kritis dalam proses pemecahan masalah.

Beberapa hal yang dikontrol pada model *problem base learning* yaitu: (1) keaktifan peserta didik dalam mengungkapkan solusi dari permasalahan berupa argumentasi atau pendapat, (2) keaktifan peserta didik bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan, (3) kreativitas dalam menganalisis masalah, (4) Pemahaman terhadap kartu yang disajikan, (5) kreativitas dalam mengemukakan argumen atau pendapat serta ide dalam bentuk kerangka dan paragraf.

3.3.1.2 Variabel Model *Generative*

Model *generative* merupakan model pembelajaran yang menghubungkan gagasan baru yang diterima oleh peserta didik dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki oleh peserta didik sebelumnya.

Hal-hal yang dikontrol pada model *generative* adalah: (1) keaktifan dalam menyampaikan konsep baru yang dimiliki, (2) keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan, (3) kreativitas dalam menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan lama, (4) keaktifan peserta didik mengidentifikasi dan mengeksplorasi topik yang diberikan, (5) keaktifan menulis kerangka.

3.3.2 Variabel Terikat

Variabel terikat atau *dependent variable* merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel bebas (Sugiyono, 2017, h. 61).

Variabel terikat atau *dependent variable* penelitian ini adalah pembelajaran debat peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan. Pembelajaran debat diukur dengan menggunakan tes perbuatan berupa tes proyek. Tes proyek ini dilakukan di awal sebelum perlakuan yang disebut *pretest* dan tes dilakukan setelah perlakuan yang disebut *posttest*. Tes dilakukan dengan menggunakan kriteria penilaian yang dilihat dari segi (1) isi, (2) kelengkapan struktur, (3) kosakata, (4) penggunaan bahasa, (5) Mekanik.

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

3.4.1 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pedan dimulai pada tanggal 10 Februari – 14 Maret 2020.

3.4.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pedan yang beralamat di . penelitian ini dilaksanakn di SMK Negeri 1 Pedan karena berdasarkan observasi di sekolah tersebut dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik kelas X belum pernah melakukan kegiatan menyusun naskah debat menggunakan model *problem based learning* dan model *generative*. Pelaksanaan penelitan sesuai dengan sampel penelitian, yaitu kelas X Akuntansi B dan X Akuntansi C.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan instrumen nontes.

3.5.1 Instrumen Tes

Instrumen ini digunakan untuk melihat skor peserta didik dalam pembelajaran debat, mengetahui pemahaman peserta didik mengenai konsep debat, dan mengetahui keefektifan dari kedua model yang diujikan.

Tes dilakukan dua kali yaitu tes awal dan tes akhir. Tes awal digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran debat sebelum diberi perlakuan. Tes akhir digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran debat setelah diberi perlakuan. Penilaian terhadap hasil tes dilihat dari beberapa kriteria. Berikut aspek penilaian menyusun teks debat.

Tabel 3.2 Aspek Penilaian Teks/Naskah Debat

No	Indikator	Kategori						Skor
		SB	B	C	K	SK	TM	Max
1	Isi							30
2	Stuktur							20

3	Kosa Kata							20
4	Penggunaan Bahasa							20
5	Mekanik							10
Jumlah								100

Berdasarkan tabel tersebut, setiap aspek memiliki kategori penilaian yang berbeda-beda yaitu sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK). Selain itu, setiap indikator memiliki skor maksimal yang berbeda-beda, untuk indikator isi memiliki nilai maksimal 30 poin, stuktur 20 poin, kosa kata 20 poin, penggunaan bahasa 20 poin, dan mekanik 10 poin. Berdasarkan hal tersebut, berikut ini kriterima penilaian yang akan digunakan:

Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Teks/Naskah Debat

No	Aspek	Skor	Kategori	Deskripsi
1.	Isi	27 - 30	SB	Menguasai topik tulisan, isi debat berupa argumen mengenai permasalahan dalam kartu <i>flash card</i> ditulis dengan menarik dan runtut, relevan dengan topik permasalahan
		22 – 26	B	Cukup menguasai topik tulisan, isi debat berupa argumen mengenai permasalahan dalam kartu <i>flash card</i> ditulis dengan menarik dan runtut, relevan dengan topik permasalahan
		17 - 21	C	Penguasaan terhadap topik terbatas, isi debat berupa argumen mengenai permasalahan dalam kartu <i>flash</i>

				<i>card</i> ditulis kurang runtut, pengembangan topik kurang
		13 - 16	K	Kurang menguasai topik, isi tidak relevan dengan topik
		1 – 13	SK	Tidak menguasai topik, isi tidak relevan dengan topik
		0	TM	Tidak mengerjakan
2.	Struktur	18 – 20	SB	Sangat Baik: mengembangkan struktur debat dengan lengkap meliputi mosi, argumen mendukung, argumen menolak, dan kesimpulan, serta gagasan diungkapkan dengan jelas, urut dan logis.
		14 - 17	B	Baik: mengembangkan struktur debat dengan lengkap meliputi mosi, argumen mendukung, argumen menolak, dan kesimpulan, serta gagasan diungkapkan dengan cukup jelas dan logis, tetapi tidak lengkap.
		10 - 13	C	Cukup: struktur debat tidak lengkap (hanya ditulis 3 dari 4 struktur), gagasan kurang sesuai, kurang urut dan logis
		7 – 9	K	Kurang : pengembangan struktur debat tidak lengkap (hanya 2 struktur) dan tidak relevan
		1 – 6	SK	Sangat Kurang : pengembangan struktur debat tidak lengkap

				(hanya 1 struktur) dan tidak relevan
		0	TM	Tidak mengerjakan
3.	Kosakata	18 - 20	SB	Sangat Baik : pilihan kata yang baik dan santun, menggunakan kata baku, penggunaan kata yang tepat, logis, dan menguasai pembentukan kata.
		14 – 17	B	Baik : pilihan kata cukup baik dan santun, menggunakan kata baku, penggunaan kata yang cukup tepat, logis, dan cukup menguasai pembentukan kata.
		10 – 13	C	Cukup : pemilihan kata terbatas, sering terjadi kesalahan dalam menggunakan kata, kurang logis
		7 - 9	K	Kurang : pemilihan dan penggunaan kata masih rendah, makna tidak logis dan tidak jelas
		1 – 6	SK	Sangat Kurang : pemilihan dan penggunaan kata masih sangat rendah, makna sangat tidak logis dan sangat tidak jelas
		0	TM	Tidak mengerjakan
4.	Penggunaan bahasa	18 – 20	SB	Sangat Baik : penggunaan bahasa yang baik dan santun, memberikan alasan yang logis
		14 – 17	B	Baik : penggunaan bahasa yang cukup baik dan santun,

				memberikan alasan yang cukup logis
		10 – 13	C	Cukup : penggunaan bahasa yang kurang baik dan santun, memberikan alasan yang kurang logis
		7 – 9	K	Kurang : terdapat kesalahan dalam penggunaan bahasa, tanda baca, konjungsi dan alasan yang tidak logis
		1 - 6	SK	Sangat Kurang : terdapat banyak kesalahan dalam penggunaan bahasa, tanda baca, konjungsi dan alasan yang tidak logis
		0	TM	Tidak Mengerjakan
5.	Mekanik	8 - 10	SB	Sangat Baik : terdapat sedikit kesalahan dalam penggunaan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, penyusunan argumen, dan konjungsi
		6 - 7	B	Baik : kadang-kadang terjadi kesalahan dalam penggunaan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, penyusunan argumen, dan konjungsi
		4 - 5	C	Cukup : Sering terjadi kesalahan dalam penggunaan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, penyusunan argumen, dan konjungsi

		2 - 3	K	Kurang : terdapat kesalahan dalam penggunaan ejaan, tanda baca, penggunaa huruf kapital, penyusunan argumen, dan konjungsi
		1	SK	Sangat Kurang : banyak kesalahan dalam penggunaan ejaan, tanda baca, penggunaa huruf kapital, penyusunan argumen, dan konjungsi
		0	TM	Tidak mengerjakan
Jumlah Skor Maksimal		100		

Skor setiap indikator diakumulasikan untuk menentukan skor akhir peserta didik. Dengan penjelasan sebagai berikut.

$$Nilai = \frac{jumlah\ skor}{skor\ maksimal} \times 100$$

Berdasarkan pedoman penskoran di atas terdapat kategori rentang skor yang dapat digunakan untuk melihat hasil dan ketuntasan nilai peserta didik dalam pembelajaran debat. Berikut ini adalah rentang/interval skornya.

Tabel 3.4 Kriteria Skor

No	Interval Skor	Kategori
1	90 – 100	Tuntas
2	78 – 89	Tuntas
3	66 – 77	Belum Tuntas
4	54 – 65	Belum Tuntas
5	0 – 53	Belum Tuntas

3.5.2 Instrumen Nontes

Instrumen ini digunakan untuk melihat aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran debat. Instrumen nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi sikap peserta didik dan pedoman dokumentasi proses pembelajaran.

3.5.2.1 Lembar Observasi Sikap

Tabel 3.5 Pedoman Pengamatan Sikap Spiritual

No	Nama	Skor				Keterangan Aspek
		1	2	3	4	
1.	E - 1					1. Bedoa sebelum dan sesudah pembelajaran 2. Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan
2.	E - 2					
3.	E - 3					
4.	E - 4					
5.	E - 5					
6.	E - 6					
7.	E - 7					

Tabel 3.6 Pedoman Pengamatan Sikap Sosial Disiplin

No	Nama	Skor				Keterangan Aspek
		1	2	3	4	
1.	E - 1					1. Tidak terlambat masuk kelas 2. Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir
2.	E - 2					
3.	E - 3					
4.	E - 4					
5.	E - 5					
6.	E - 6					
7.	E - 7					

Tabel 3.7 Pedoman Pengamatan Sikap Sosial Kreatif

No	Nama	Skor				Keterangan Aspek
		1	2	3	4	
1.	E – 1					1. Mengembangkan topik menjadi naskah debat 2. Memberikan argumen-argumen mengenai permasalahan yang ditemui
2.	E – 2					
3.	E – 3					
4.	E – 4					
5.	E – 5					
6.	E – 6					
7.	E – 7					

Tabel 3.8 Pedoman Pengamatan Sikap Bertanggung Jawab

No	Nama	Skor				Keterangan Aspek
		1	2	3	4	
1.	E – 1					1. Melaksanakan tugas kelompok dan tugas individu dengan sungguh-sungguh 2. Menyadari kesalahan yang dilakukan dalam pembelajaran debat
2.	E – 2					
3.	E – 3					
4.	E – 4					
5.	E – 5					
6.	E - 6					
7.	E - 7					

Tabel 3.9 Pedoman Pengamatan Sikap Santun

No	Nama	Skor				Keterangan Aspek
		1	2	3	4	
1.	E - 1					1. Menggunakan bahasa yang santun saat menyampaikan pendapat, argumen, bertanya, dan menyangga dengan tidak
2.	E - 2					
3.	E - 3					
4.	E - 4					

5.	E - 5					menyinggunga perasaan orang lain
6.	E - 6					
7.	E - 7					

Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Sikap

Kriteria	Skor
Sangat Baik/ Sangat Efektif , apabila selalu melakukan sesuai pernyataan	4
Baik/ Efektif , apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan	3
Cukup Baik/ Cukup Efektif , apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan	2
Kurang Baik/ Kurang Efektif , apabila tidak pernah melakukan sesuai pernyataan	1

Skor setiap sikap, baik spiritual maupun sosial diakumulasikan untuk menentukan skor akhir peserta didik. Dengan penjelasan sebagai berikut.

$$Nilai = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 4$$

Berdasarkan pedoman penskoran di atas terdapat kategori rentang skor (tingkat keefektifan) yang didapatkan hasil dari mengamati sikap spiritual dan sikap sosial peserta didik. Berikut adalah kategori dan rentang skornya.

Tabel 3.11 Kriteria Skor

No	Kriteria	Rentang Skor
1.	Sangat efektif	3,33 – 4,00
2.	Efektif	2,33 – 3,32
3.	Cukup Efektif	1,333 – 2,32

4.	Kurang efektif	< 1,32
----	----------------	--------

3.5.2.2 Lembar Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berbentuk foto proses pembelajaran menyusun naskah/teks debat dan dokumentasi yang berupa hasil pekerjaan peserta didik. Dokumentasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran secara visual mengenai proses pembelajaran menyusun naskah/teks debat yang dilakukan di kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Selain itu dokumentasi ini dapat menjadi bukti bahwa peneliti telah melaksanakan penelitian.

Pada kelas eksperimen I dokumentasi yang dilakukan adalah pada kegiatan antara lain, 1) peserta didik mengamati media *flash card*, 2) peserta didik berdiskusi dengan teman sebangku, 3) peserta didik membuat kerangka naskah/teks debat, dan (4) peserta didik menyusun naskah debat.

Pada kelas eksperimen II dokumentasi yang dilakukan adalah pada kegiatan antara lain, 1) peserta didik mengamati media *flash card*, 2) peserta didik berdiskusi dengan teman sebangku, 3) peserta didik membuat kerangka naskah/teks debat, dan (4) peserta didik menyusun naskah debat.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan teknik nontes.

3.6.1 Teknik tes

Tes yang digunakan meliputi tes perbuatan berbentuk proyek berupa menyusun naskah debat. Tes proyek diberikan kepada kedua kelas eksperimen dengan instrumen yang sama. Kelas eksperimen I menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card*, dan kelas eksperimen II menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card*.

3.6.2 Teknik Nontes

Teknik nontes yang digunakan adalah teknik observasi sikap dan teknik dokumentasi.

1) Teknik Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data-data yang mendukung penelitian dengan cara mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* dan model *generative* berbantuan media *flash card*.

Tahapan-tahapan observasi yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain: (1) menyiapkan lembar observasi yang berisi poin-poin sasaran pengamatan tentang sikap peserta didik, (2) melaksanakan observasi selama pembelajaran sesuai dengan poin-poin atau butir-butir yang telah ditentukan, (3) mencatat hasil observasi dengan mengisi lembar observasi yang telah dipersiapkan.

2) Teknik Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2017, h. 329) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang penting. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data awal dalam penelitian di SMK Negeri 1 Pedan.

Data awal yang digunakan dalam penelitian ini antara lain, daftar nilai, daftar nama siswa kelas eksperimen I dan II, data jumlah siswa kelas X, serta dokumentasi foto yang bertujuan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

3.7 Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen penelitian dilakukan sebelum penelitian dilakukan. Uji instrumen penelitian yang digunakan adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Kedua uji ini dilakukan untuk mengetahui valid dan reliabel instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data.

3.7.1 Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang digunakan untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan instrumen yang digunakan dalam penelitian.

Pengujian validitas dilakukan menggunakan dua cara yaitu uji validitas internal dan uji validitas eksternal.

3.7.1.1 Validitas Isi/ Validitas Internal

Uji validitas isi merupakan pengujian instrumen dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan (Sugiyono, 2017, h. 182).

Pengujian validitas isi dilakukan dengan mengonsultasikan instrumen dengan dosen pembimbing dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd., M.Pd. (dosen pembimbing), Lisdiana Ayu Kumala, S.Pd (guru mata pelajaran Bahasa Indonesia).

3.7.1.2 Validitas Eksternal

Validitas eksternal menurut Sugiyo (2017, h. 183) merupakan pengujian instrumen dengan membandingkan (mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan.

Pengujian validitas internal ini dilakukan dengan mengujikan instrumen dengan teks debat yang telah disusun oleh peserta didik. Pengujian dilakukan oleh 20 orang yang memiliki kemampuan dalam menyusun teks debat. Selanjutnya, hasil pekerjaan peserta didik berupa teks debat dinilai berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditentukan. Setelah proses penilaian selesai, hasilnya akan dihitung menggunakan SPSS Versi 21 dengan rumus *Product Moment*.

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

$\sum x$: jumlah seluruh nilai x

$\sum y$: jumlah seluruh nilai y

- $\sum x^2$: jumlah kuadrat nilai x
 $\sum y^2$: jumlah kuadrat nilai y
 $(\sum x)^2$: jumlah nilai x kemudian dikuadratkan
 $(\sum y)^2$: jumlah nilai y kemudian dikuadratkan
 $\sum xy$: jumlah perkalian antara variabel x dan variabel y

Hasil nilai yang diperoleh dari uji ini, kemudian dikonsultasikan dengan klasifikasi validitas sebagai berikut.

Jika nilai 0,08 – 1,00 = validitas sangat tinggi (sangat baik)
Jika nilai 0,60 – 0,80 = validitas tinggi (baik)
Jika nilai 0,40 – 0,60 = validitas sedang (cukup)
Jika nilai 0,20 – 0,40 = validitas rendah (kurang)
Jika nilai 0,00 – 0,20 = validitas sangat rendah
Jika $r_{xy} < 0,00$ = tidak valid

Kriteria pengujian validitas dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% (0,05), jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen tersebut valid. Berikut ini hasil uji validitas menggunakan *product moment* pada penelitian yang peneliti lakukan.

Tabel 3.12 Hasil Uji Validitas Instrumen Pembelajaran Debat

Aspek	r_{hitung}	r_{tabel} (Sig= 5%, n=20)	Keterangan
Isi	0,837	0,444	Valid
Struktur	0,506	0,444	Valid
Kosakata	0,708	0,444	Valid
Penggunaan Bahasa	0,766	0,444	Valid
Mekanik	0,629	0,444	Valid

Berdasarkan tabel di atas hasil hitung uji validitas aspek isi, struktur, kosakata, penggunaan bahasa, dan mekanik dengan signifikansi 5% (0,05) dan n=20 memperoleh hasil: (1) Aspek isi, $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,837 > 0,444$. (2) Aspek struktur, $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,506 > 0,444$. (3) Aspek kosakata, $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,708 > 0,444$. (4) Aspek penggunaan bahasa, $r_{hitung} > r_{tabel}$

0,766 > 0,444. (5) Aspek mekanik, $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,629 > 0,444$. Kelima aspek penilaian memiliki hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga kelima aspek ini dapat dinyatakan valid.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas menurut Sukmadinata (2016, h. 229) berkenaan dengan tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran. Pengujian reliabilitas menggunakan uji konsistensi dibantu dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan rumus:

$$\Gamma = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

r : nilai reliabilitas

k : jumlah item

$\sum S_i^2$: jumlah kuadrat varians skor tiap-tiap item

S_t^2 : varians kuadrat total

Suatu instrumen dapat dikatakan reliable jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berikut merupakan hasil hitung reliabilitas dengan SPSS versi 21.

Tabel 3.13 Uji Reliabilitas Instrumen Pembelajaran Debat

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.605	5

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui jika $n=20$ dengan taraf 5% maka r_{tabel} adalah 0,444. r_{hitung} instrumen sebesar 0,605, sehingga dapat dilihat bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,605 > 0,444$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa instrumen pembelajaran debat tersebut reliable dan dapat digunakan.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan mengolah data menjadi informasi sehingga dapat dipahami. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari tes awal peserta didik (*pretest*) dan test akhir peserta didik (*posttest*),

sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi peserta didik. Teknik analisis data digunakan untuk menguji sampel dan menguji hipotesis. Pengujian sampel dilakukan dengan uji normalitas dan homogenitas, sedangkan hipotesis diuji dengan uji t dan uji ketuntasan belajar.

3.8.1 Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data berupa angka yang kemudian dihitung menggunakan uji tertentu untuk dapat dideskripsikan menjadi sebuah informasi. Teknik kuantitatif bertujuan untuk melihat peningkatan hasil menyusun naskah debat peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *problem based learning* dan model *genetarive*. Data kuantitatif diperoleh dari hasil ter tertulis berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Analisis data kuantitatif dibagi menjadi dua yaitu uji sampel dan uji hipotesis.

3.8.1.1 Uji Sampel

Uji sampel digunakan untuk mengetahui kondisi sampel yang digunakan dalam penelitian. Uji sampel yang digunakan adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

3.8.1.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data awal yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, maka analisis lebih lanjut menggunakan statistika parametrik namun, jika data tidak berdistribusi normal, maka analisis lebih lanjut menggunakan statistik nonparametrik. Data dikatakan berdistribusi normal jika taraf signifikan lebih dari 5% (0,05)

Hipotesis yang digunakan

Ho : data berdistribusi normal

Hi : data berdistribusi tidak normal

Penghitungan uji normalitas pada penelitian ini menggunakan software SPSS versi 21

3.8.1.1.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesetaraan antara variabel yang diuji. Sebelum memberikan perlakuan, peneliti harus memastikan bahwa sampel memiliki kesetaraan atau homogen. jika hasil uji menunjukkan sig. (2-tailed) < 0,05 maka varians tidak homogen. Namun, jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka varians homogen.

Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan tes *Levene's* yaitu *One Way Anova* dengan program SPSS versi 21.

3.8.1.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji sampel berpasangan, uji beda dua rata-rata.

3.8.1.2.1 Uji Sampel Berpasangan

Perhitungan uji sampel berpasangan menggunakan rumus *paired sample t-test* dengan bantuan software SPSS versi 21. Dengan ketentuan nilai sig. (2 tailed) < alpha. Sig. (2 tailed) bertaraf 5% (0,05), jika sig. (2 tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan. Uji sampel berpasangan digunakan untuk menjawab dua rumusan masalah berikut ini.

a. Uji-t nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen I

Ho : $\mu_1 = \mu_2$

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$

Ho : tidak ada perbedaan keterampilan menyusun naskah debat pada peserta didik setelah diberi perlakuan dengan model *problem based learning* berbantuan media *flash card*).

Ha : terdapat perbedaan keterampilan menyusun naskah debat pada peserta didik setelah diberi perlakuan dengan model *problem based learning* berbantuan media *flash card*).

b. Uji-t nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen II

Ho : $\mu_1 = \mu_2$

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$

Ho : tidak ada perbedaan keterampilan menyusun naskah debat pada peserta didik setelah diberi perlakuan dengan model *generative* berbantuan media *flash card*).

Ha : terdapat perbedaan keterampilan menyusun naskah debat pada peserta didik setelah diberi perlakuan dengan model *problem based learning* berbantuan media *flash card*).

3.8.1.2.2 Uji Beda Dua Rata-Rata

Uji beda dua rata-rata yaitu uji yang digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil test akhir kelas eksperimen I dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media *flashcard* dengan rata-rata hasil test kelas eksperimen II dengan menerapkan model *generative*. Pengujian hipotesisnya yaitu:

Ho : $\mu_1 = \mu_2$

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$

Ho : tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil tes akhir kelas eksperimen setelah diberi perlakuan menggunakan model *problem based learning* dengan rata-rata hasil tes akhir kelas eksperimen II setelah diberi perlakuan menggunakan model *generative*.

Ha : terdapat perbedaan rata-rata hasil tes akhir kelas eksperimen setelah diberi perlakuan menggunakan model *problem based learning* dengan rata-rata hasil tes akhir kelas eksperimen II setelah diberi perlakuan menggunakan model *generative*.

Setelah diperoleh hasil hitung dari program software SPSS versi 21. Jika nilai sig. (2 tailed) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Jika sig. (2 tailed) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Jika Ha diterima maka terdapat perbedaan rata-rata hasil tes akhir kelas eksperimen setelah diberi perlakuan menggunakan model *problem based learning* dengan rata-rata hasil tes akhir kelas eksperimen II setelah diberi perlakuan menggunakan model *generative*.

Belum diketahui model manakah yang lebih efektif apakah model *problem based learning* atau model *generative*, oleh karena itu perlu ada uji lanjutan yaitu uji satu pihak dengan membaca output nilai t_{hitung} yang dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dan kriteria pengujiannya adalah tolak H_0 jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, dengan t_{tabel} diperoleh dari daftar distribusi t dengan peluang $(1-1/2 \alpha)$, taraf signifikan 5% dan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ (Sudjana, 2005, h. 239).

3.8.2 Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data observasi. Analisis dilakukan dengan memadukan antardata secara keseluruhan, dengan menganalisis lembar observasi aktivitas yang sudah diisi pada saat pembelajaran.

3.9 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini meliputi kegiatan kegiatan sebelum pemberian perlakuan, kegiatan pemberian perlakuan, dan kegiatan setelah pemberian perlakuan.

3.9.1 Kegiatan Sebelum Pemberian Perlakuan

Kegiatan sebelum pemberian perlakuan antara lain:

1. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk masing-masing kelas sampel.
2. Membuat soal tes awal (*pretest*) berupa proyek menyusun naskah debat. Tes awal dilakukan untuk menguji keterampilan peserta didik dalam menyusun naskah debat sebelum memberikan perlakuan kepada kedua kelas (X Akuntansi B dan X Akuntansi C).
3. Membuat soal tes akhir (*posttest*) proyek menyusun naskah debat. Tes awal dilakukan untuk menguji keterampilan peserta didik dalam menyusun naskah debat setelah diberikan perlakuan kepada kedua kelas (X Akuntansi B dan X Akuntansi C). Perlakuan tersebut yaitu penerapan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* untuk kelompok/kelas eksperimen I (kelas X Akuntansi B) dan penerapan model *generative* untuk kelompok/kelas eksperimen II (kelas X Akuntansi C).

4. Menyiapkan perlengkapan dokumentasi.
5. Pelaksanaan test awal (*pretest*).
6. Melakukan uji sampel untuk mengetahui sampel berdistribusi normal dan homogen atau tidak.

3.9.2 Kegiatan Pemberian Perlakuan

Kegiatan saat pemberian perlakuan adalah sebagai berikut:

1. Melaksanakan pembelajaran keterampilan menyusun teks debat menggunakan model *problem based learning* pada kelompok eksperimen I (kelas X Akuntansi B) selama dua kali pertemuan dengan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah disusun sebelumnya. Selain itu, selama pembelajaran berlangsung peneliti juga mengambil data nontes melalui dokumentasi.
2. Melaksanakan pembelajaran keterampilan menyusun teks debat menggunakan model *problem based learning* pada kelompok eksperimen II (kelas X Akuntansi C) selama dua kali pertemuan dengan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah disusun sebelumnya. Selain itu, selama pembelajaran berlangsung peneliti juga mengambil data nontes melalui dokumentasi.

3.9.3 Kegiatan Setelah Pemberian Perlakuan

Kegiatan setelah pemberian perlakuan adalah sebagai berikut:

1. Mengadakan tes akhir (*posttest*) untuk kelas X Akuntansi B dan X Akuntansi C. Soal tes akhir (*posttest*) berupa tes proyek menyusun teks debat. Tes akhir (*posttest*) dilakukan untuk menguji keterampilan peserta didik dalam menyusun teks debat setelah pembelajaran selesai.
2. Menilai naskah debat peserta didik berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk memperoleh data kuantitatif keterampilan menyusun naskah debat peserta didik.
3. Melakukan uji normalitas dan homogenitas data tes akhir peserta didik untuk mengetahui keadaan setelah diberi perlakuan, sampel distribusi normal dan homogen atau tidak.

4. Melakukan uji hipotesis untuk membandingkan perbedaan dua rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik antara kelas X Akuntansi B dan X Akuntansi C menggunakan uji t dan uji beda dua rata-rata untuk menentukan signifikansi perbedaan tiap-tiap kelompok.
5. Melakukan uji proposi satu pihak untuk menentukan keefektifan pembelajaran atau ketuntasan belajar peserta didik berdasarkan KKM klasikal.
6. Membuat simpulan hasil penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pedan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan antara pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* dan model *generative* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas X Akuntansi B sebagai kelompok eksperimen I dan kelas X Akuntansi C sebagai kelompok eksperimen II. Kelompok eksperimen I mendapatkan pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card*. Sedangkan, kelompok eksperimen II mendapatkan pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card*.

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil *pretes* dan *posttest*. Hasil *pretest* diperoleh dari hasil uji coba keterampilan menyusun naskah/teks debat sebelum diberi perlakuan berupa model *problem based learning* berbantuan media *flash card* dan model *generative* berbantuan media *flash card*. Hasil *posttest* diperoleh dari hasil menyusun naskah/teks debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* pada kelompok eksperimen I (kelas X Akuntansi B) dan model *generative* berbantuan media *flash card* pada kelompok eksperimen II (kelas X Akuntansi C). Berikut ini pemaparan hasil penelitian menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* pada kelompok eksperimen I dan model *generative* berbantuan media *flash card* pada kelompok eksperimen II.

4.1.1 Keefektifan Pembelajaran Debat menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Flash Card*

Pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* dilaksanakan pada kelas X Akuntansi B. Penelitian dilaksanakan dalam waktu tiga kali pertemuan. Pertemuan

pertama dilaksanakan untuk memperoleh data *pretest* atau sebelum peserta didik diberi perlakuan, sedangkan pertemuan kedua dan ketiga dilaksanakan untuk memperoleh data *posttest* setelah diberi perlakuan model *problem based learning* berbantuan media *flash card*.

4.1.1.1 Penilaian Proses Pembelajaran Debat menggunakan Model Problem Based Learning berbantuan Media Flash Card

Penilaian proses dalam pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* dilakukan dari awal hingga akhir pembelajaran. Penilaian proses dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Perlakuan menggunakan model PBL berbantuan media *flash card* diberikan kepada kelas X Akuntansi B. Melalui model PBL ini peserta didik menyusun naskah/teks debat dengan berbantuan media *flash card*.

Sebelum peserta didik menyusun naskah/teks debat, sebelumnya mereka diberikan pengetahuan mengenai unsur-unsur/struktur dan kebahasaan debat melalui kegiatan diskusi dan penjelasan dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian pada KD keterampilan, yaitu fase orientasi peserta didik pada masalah, peserta didik bertanya jawab mengenai materi debat, hal-hal yang berkaitan dengan cara menyusun naskah/teks debat.

Fase kedua yaitu mengorganisasi peserta didik untuk belajar, peserta didik diberikan sebuah kartu *flash card* yang didalamnya berisi permasalahan. Selanjutnya peserta didik diminta untuk mengamati permasalahan yang ada dalam kartu *flash card* tersebut.

Fase ketiga yaitu membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Setelah mengamati permasalahan yang ada dalam kartu *flash card*, peserta didik mencatat informasi-informasi yang ia peroleh dari media *flash card* tersebut. Selanjutnya, peserta didik mendiskusikan permasalahan yang ia dapatkan kepada teman sebangkunya untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut.

Fase keempat yaitu mengembang dan menyajikan hasil karya. Peserta didik kemudian menyusun mosi dan membuat kerangka naskah debat sesuai dengan permasalahan yang diperoleh. Selanjutnya peserta didik menyusun kerangka tersebut menjadi sebuah naskah debat yang utuh dan mempresentasikan hasil pekerjaannya kepada teman-temannya. Dilanjutkan fase kelima menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada fase ini peserta didik dan pendidik mengevaluasi dan mengulas hasil pembelajaran menyusun naskah/teks debat. Dilanjutkan peserta didik memperbaiki naskah debat yang telah dikoreksi oleh temannya.

Penilaian proses pembelajaran menyusun naskah debat dengan menggunakan model PBL berbantuan media *flash card* dilakukan selama pembelajaran dari awal hingga akhir. Proses observasi meliputi (1) peserta didik menyimak penjelasan guru saat pembelajaran, (2) peserta didik bertanya jawab mengenai materi debat dan cara menyusun naskah debat, (3) peserta didik mengamati media *flash card*, serta mengidentifikasi informasi-informasi dalam kartu *flash card*, (4) peserta didik aktif berdiskusi dengan teman sebangku, (5) peserta didik secara individu menyusun naskah debat berdasarkan permasalahan dalam kartu *flash card* dengan kreatif, (6) peserta didik menyunting hasil pekerjaan milik temannya dan milik mereka sendiri dengan sungguh-sungguh.

Tabel 4.1 Penilaian Proses Pembelajaran Debat Model PBL Berbantuan Media *Flash Card*

No	Aspek	Frekuensi	
		Peserta Didik	Presentase
1.	Peserta didik menyimak penjelasan pendidik saat pembelajaran	31	89 %

2.	Peserta didik bertanya jawab mengenai materi debat dan cara menyusun naskah debat	32	91 %
3.	Peserta didik mengamati media <i>flash card</i> , serta mengidentifikasi informasi-informasi dalam kartu <i>flash card</i>	30	86 %
4.	Peserta didik aktif berdiskusi dengan teman sebangku	27	77 %
5.	Peserta didik secara individu menyusun naskah debat berdasarkan permasalahan dalam kartu <i>flash card</i> dengan kreatif	35	100 %
6.	Peserta didik menyunting hasil pekerjaan milik temannya dan milik mereka sendiri dengan sungguh-sungguh	27	77 %
			87 %

Keterangan:

Sangat efektif : 85% - 100%

Efektif : 75% - 84%

Cukup efektif : 65% - 74%

Kurang efektif : < 65%

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa proses pembelajaran debat dengan menggunakan model PBL berbantuan media *flash card* pada kelas X Akuntansi B memperoleh rata-rata sebesar 87% dan berada dalam kategori sangat efektif. Hal ini dapat dibuktikan dengan keenam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peserta didik yaitu peserta didik menyimak penjelasan pendidik saat pembelajaran sebanyak 31 dengan presentase 89% pada kategori sangat efektif. Peserta didik bertanya jawab

mengenai materi debat dan cara menyusun naskah debat sebanyak 32 dengan presentase 91% pada kategori sangat efektif. Peserta didik mengamati media *flash card*, serta mengidentifikasi informasi-informasi dalam kartu *flash card* sebanyak 30 dengan presentase 86% pada kategori sangat efektif. peserta didik aktif berdiskusi dengan teman sebangku sebanyak 27 dengan presentase 77% pada kategori efektif. Peserta didik secara individu menyusun naskah debat berdasarkan permasalahan dalam kartu *flash card* dengan kreatif sebanyak 35 dengan presentase 100% dengan kategori sangat efektif. Peserta didik menyunting hasil pekerjaan milik temannya dan milik mereka sendiri dengan sungguh-sungguh sebanyak 27 dengan presentase 77% pada kategori efektif.

4.1.1.2 Penilaian Sikap dalam Pembelajaran Debat Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media *Flash Card*

Penilaian sikap dilakukan selama proses pembelajaran menyusun naskah/teks debat menggunakan model PBL berbantuan media *flash card*. Penilaian sikap meliputi penilaian sikap spiritual dan sikap sosial (disiplin, kreatif, bertanggung jawab, dan santun). Berikut ini disajikan tabel hasil observasi nilai sikap pada kelompok model PBL (ekperimen I).

Tabel 4.2 Hasil Observasi Nilai Sikap Kelompok Model PBL

No	Aspek	Rata-rata	Predikat
1	Spiritual	4	Sangat efektif
2	Disiplin	3,11	Efektif
3	Kreatif	3,6	Sangat efektif
4	Bertanggung Jawab	3,14	Efektif
5	Santun	3,54	Sangat efektif
	Jumlah	17,4	
	Rata-rata	3,48	Sangat efektif

Keterangan :

Sangat efektif : 3,33 – 4,00

Efektif	: 2,33 – 3,32
Cukup Efektif	: 1,333 – 2,32
Kurang efektif	: < 1,32

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa rata-rata sikap pada kelompok model PBL (eksperimen I) yaitu sebesar 3,48 dengan kategori sangat efektif. Sikap spiritual mendapat rata-rata sebesar 4 dengan kategori sangat efektif, hal ini dibuktikan pada saat sebelum dan sesudah pembelajaran, peserta didik selalu berdoa dan mengucapkan salam baik di awal maupun di akhir pembelajaran. Sikap disiplin mendapat rata-rata sebesar 3,03 dengan kategori efektif, hal ini dibuktikan pada kehadiran peserta didik dan ketertiban peserta didik selama mengikuti pembelajaran menyusun naskah debat dari awal hingga akhir pembelajaran. Sikap kreatif mendapat rata-rata sebesar 3,6 pada kategori sangat efektif, hal ini dibuktikan dengan peserta didik mampu mengungkapkan argumennya dan menyusun argumen tersebut menjadi sebuah naskah/teks debat yang baik dan menarik. Sikap bertanggung jawab mendapat rata-rata sebesar 3,06 dengan kategori efektif, hal ini dibuktikan dengan tanggung jawab peserta didik dalam diskusi dengan teman sebangku dan sikap menyadari kesalahan, mau menerima kritikan terhadap naskah debat yang telah dibuat, serta mengumpulkan tugas dengan tepat waktu meskipun masih ada beberapa peserta didik yang menunda-nunda pekerjaannya. Sikap santun mendapat rata-rata sebesar 3,54 dengan kategori sangat efektif, hal ini dibuktikan dengan hasil naskah/teks debat disusun menggunakan bahasa yang santun, meskipun masih ada beberapa peserta didik yang masih bingung dalam memilih kata yang tepat.

4.1.1.3 Hasil Pembelajaran Debat menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media Flash Card

Hasil belajar diperoleh dari pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* peserta didik kelas X Akuntansi B. Kemampuan peserta didik yang dinilai dalam pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning*

berbantuan media *flash card* yaitu meliputi kemampuan membuat mosi, mengungkapkan argumen mendukung, mengungkapkan argumen menolak, mengungkapkan argumen netral, dan membuat kesimpulan.

Berdasarkan hasil analisis *pretest* sebelum diberi perlakuan model PBL berbantuan media *flash card* kelas X Akuntansi B memperoleh rata-rata nilai sebesar 71,51 dengan skor tertinggi 82 dan skor terendah 64. Rata-rata *pretest* tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) individual yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 78. Berikut ini tabel frekuensi skor *pretest* model *problem based learning*.

Tabel 4.3 Frekuensi Skor *Pretest* Kelompok Model PBL

No	Interval Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	90 – 100	-	0 %	Tuntas
2	78 – 89	6	17 %	Tuntas
3	66 – 77	26	74 %	Belum Tuntas
4	54 – 65	3	9 %	Belum Tuntas
5	0 – 53	-	0 %	Belum Tuntas
Jumlah		35	100 %	

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan peserta didik yang memperoleh skor *pretest* dengan kategori tuntas sebanyak 6 peserta didik dengan presentasi 17 % berada pada interval 78 – 89, sedangkan sebanyak 29 peserta didik berada pada kategori belum tuntas, yaitu 26 peserta didik dengan presentase 74 % berada pada interval 66 – 77 dan 3 peserta didik dengan presentase 9 % berada pada interval 54 – 65. Adapun rata-rata tiap aspek penilaian *pretest* kelompok model PBL berbantuan media *flash card* sebagai berikut.

Tabel 4.4 Rata-Rata Tiap Aspek Penilaian *Pretest* Kelompok Model PBL

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata
1	Isi	23,34

2	Struktur	15,26
3	Kosakata	14,74
4	Bahasa	14,6
5	Mekanik	3,57

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa peserta didik memperoleh rata-rata tiap aspeknya sebesar 23,34 untuk aspek isi artinya peserta didik cukup menguasai topik tulisan dan cukup mampu menuangkannya menjadi naskah/teks debat, 15,26 untuk aspek struktur artinya peserta didik cukup lengkap dan sistematis dalam menyusun struktur teks debat (mosi, argumen mendukung, argumen menolak, argumen netral, dan kesimpulan) meskipun terdapat beberapa peserta didik yang masih belum lengkap dalam menyusun struktur teks debat, 14,74 untuk aspek kosakata artinya peserta didik cukup baik dan santun dalam mengungkapkan pendapatnya (mendukung, menolak, dan netral) meskipun ada beberapa peserta didik masih bingung dalam memilih kata yang sesuai, 14,6 untuk aspek bahasa artinya penguasaan bahasa peserta didik dalam menyusun naskah/teks debat cukup baik dan santun, dan 3,57 untuk aspek mekanik artinya masih sering terjadi kesalahan dalam penulisan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan konjungsi yang dilakukan oleh peserta didik.

Setelah diberi perlakuan menggunakan model PBL berbantuan media *flash card*, kelas X Akuntansi B memperoleh nilai rata-rata 82,77 dengan skor tertinggi sebesar 88 dan skor terkecil sebesar 75. Berdasarkan hasil analisis *posttest* diketahui bahwa 3 peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut tabel frekuensi skor *posttest* model PBL berbantuan media *flash card*.

Tabel 4.5 Frekuensi Skor *Posttest* Kelompok Model PBL

No	Interval Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	90 – 100	-	0 %	Tuntas

2	78 – 89	32	91 %	Tuntas
3	66 – 77	3	9 %	Belum Tuntas
4	54 – 65	-	0 %	Belum Tuntas
5	0 – 53	-	0 %	Belum Tuntas
Jumlah		35	100 %	

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang memperoleh skor *posttest* dengan kategori belum tuntas sebanyak 3 peserta didik dengan presentase 9 % pada interval 66 – 77, sedangkan sebanyak 32 anak memperoleh skor *posttest* dengan kategori tuntas dengan presentase 91 % pada interval 78 – 89. Adapun rata-rata tiap aspek penilaian *posttest* kelompok model PBL berbantuan media *flash card* sebagai berikut.

Tabel 4.6 Rata-Rata Tiap Aspek Penilaian *Posttest* Kelompok Model PBL

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata
1	Isi	26,23
2	Struktur	17,26
3	Kosakata	16,69
4	Bahasa	17,06
5	Mekanik	5,54

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa peserta didik memperoleh rata-rata tiap aspeknya sebesar 26,23 untuk aspek isi artinya peserta didik sudah menguasai topik tulisannya dan mampu menuangkannya menjadi teks debat, 17,26 untuk aspek struktur artinya peserta didik sudah lengkap dan sistematis dalam menyusun struktur teks debat (mosi, argumen mendukung, argumen menolak, argumen netral, dan kesimpulan) meskipun terdapat beberapa peserta didik yang masih belum lengkap dalam menyusun struktur teks debat, 16,69 untuk aspek kosakata artinya peserta didik cukup baik dan santun dalam mengungkapkan

pendapatnya (mendukung, menolak, dan netral) meskipun ada beberapa peserta didik masih bingung dalam memilih kata yang sesuai, 17,06 untuk aspek bahasa artinya penguasaan bahasa peserta didik dalam menyusun naskah/teks debat cukup baik dan santun, dan 5,54 untuk aspek mekanik artinya terkadang peserta didik masih mengalami kesalahan dalam penulisan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan konjungsi yang dilakukan oleh peserta didik.

Hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok model *problem based learning* berbantuan media *flash card* memiliki perbedaan. Berikut ini perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok model *problem based learning* berbantuan media *flash card*.

Tabel 4.7 Perbandingan Nilai Tiap Aspek *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Model PBL

No	Aspek	Pretest	Posttest	Selisih
1	Isi	23,34	26,23	2,89
2	Struktur	15,26	17,26	2
3	Kosakata	14,74	16,69	1,95
4	Bahasa	14,6	17,06	2,46
5	Mekanik	3,57	5,54	1,97
Rata-Rata		71,51	82,77	11,26
Nilai Tertinggi		82	88	6
Nilai Terendah		64	75	11

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok model PBL berbantuan media *flash card* berdasarkan aspek menyusun naskah/teks debat. Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata pembelajaran menyusun naskah/teks debat sebelum dan sesudah diberi perlakuan model *problem based learning* berbantuan media *flash card*. Rata-rata nilai sebelum perlakuan model PBL, yaitu sebesar 71,51 dan sesudah diberi perlakuan yaitu sebesar 82,77. Berikut ini disajikan diagram untuk memudahkan

dalam melihat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok model PBL berbantuan media *flash card*.

Diagram 4.1 Perbedaan Hasil Nilai Rata-Rata Nilai Tiap Aspek *Pretest* dan *Posttest* pada Kelompok Model PBL

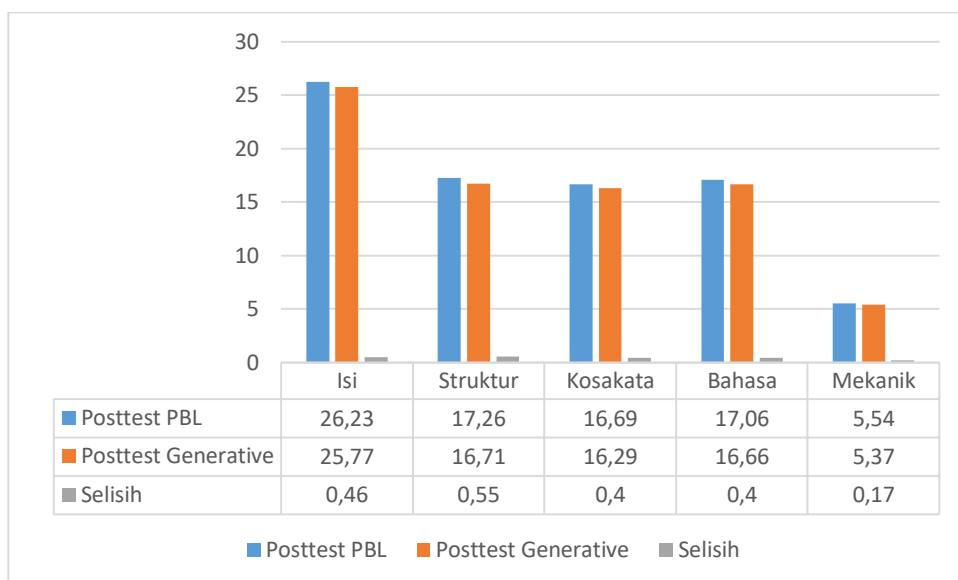


Diagram 4.1 menunjukkan adanya perbedaan rata-rata tiap aspek yang diperoleh dalam pembelajaran menyusun naskah/teks debat dari sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*) menggunakan model PBL berbantuan media *flash card*. Nilai aspek *pretest* lebih rendah dibandingkan dengan nilai *posttest*, artinya ada perbedaan secara signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan model PBL dalam pembelajaran debat berbantuan media *flash card* pada kelas X.

4.1.2 Keefektifan Pembelajaran Debat menggunakan Model *Generative* berbantuan Media *Flash Card*

Pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* dilaksanakan pada kelas X Akuntansi C. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan untuk memperoleh data *pretest* atau sebelum diberi perlakuan, sedangkan pertemuan kedua ketiga dilaksanakan untuk memperoleh data *posttest* atau

setelah diberi perlakuan dengan model *generative* berbantuan media *flash card*.

4.1.2.1 Penilaian Proses Pembelajaran Debat menggunakan Model *Generative* berbantuan Media *Flash Card*

Penilaian proses dalam pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* dilakukan dari awal hingga akhir pembelajaran. Penilaian proses dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Perlakuan menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* diberikan kepada kelas X Akuntansi C. Melalui model *generative* ini peserta didik menyusun naskah/teks debat dengan berbantuan media *flash card*.

Sebelum peserta didik menyusun naskah/teks debat, sebelumnya mereka diberikan pengetahuan mengenai unsur-unsur/struktur dan kebahasaan debat melalui kegiatan diskusi dan penjelasan dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian pada KD keterampilan, yaitu fase orientasi, peserta didik bertanya jawab mengenai materi debat, hal-hal yang berkaitan dengan cara menyusun naskah/teks debat.

Fase kedua yaitu pengungkapan ide, peserta didik diberikan sebuah kartu *flash card* yang didalamnya berisi permasalahan. Peserta didik membuat tanggapan dari permasalahan tersebut sebagai sebuah pengetahuan yang baru. Selanjutnya peserta didik melakukan penalaran dengan menghubungkan permasalahan dan tanggapannya itu dengan kehidupan sehari-hari. Kemudian peserta didik mendiskusikan hasil penalarannya tersebut kepada teman sebangkunya untuk saling memberi pendapat.

Fase ketiga yaitu tantangan dan restruktuisasi, peserta didik membuat kerangka naskah debat. Selanjutnya fase ke empat yaitu penerapan, peserta didik melakukan *free writing* sesuai dengan kerangka yang telah dibuat menjadi sebuah naskah debat. Dilanjutkan fase terakhir yaitu melihat kembali, peserta didik mempresentasikan hasil tulisannya dan

menukarkannya dengan teman sebangkunya untuk dikoreksi, kemudian disunting menjadi naskah debat yang baik dan menarik.

Penilaian proses pembelajaran menyusun naskah debat dengan menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* dilakukan selama pembelajaran dari awal hingga akhir. Proses observasi meliputi (1) peserta didik menyimak penjelasan guru saat pembelajaran, (2) peserta didik bertanya jawab mengenai materi debat dan cara menyusun naskah debat, (3) peserta didik mengamati media *flash card*, serta mengidentifikasi informasi-informasi dalam kartu *flash card*, (4) peserta didik aktif berdiskusi dengan teman sebangku, (5) peserta didik secara individu menyusun naskah debat berdasarkan permasalahan dalam kartu *flash card* dengan kreatif, (6) peserta didik menyunting hasil pekerjaan milik temannya dan milik mereka sendiri dengan sungguh-sungguh.

Tabel 4.8 Penilaian Proses Pembelajaran Kelompok Model *Generative* Berbantuan Media *Flash Card*

No	Aspek	Frekuensi	
		Peserta Didik	Presentase
1.	Peserta didik menyimak penjelasan pendidik saat pembelajaran	29	83 %
2.	Peserta didik bertanya jawab mengenai materi debat dan cara menyusun naskah debat	27	77 %
3.	Peserta didik mengamati media <i>flash card</i> , serta mengidentifikasi informasi-informasi dalam kartu <i>flash card</i>	30	86 %
4.	peserta didik aktif berdiskusi dengan teman sebangku	27	77 %

5.	Peserta didik secara individu menyusun naskah debat berdasarkan permasalahan dalam kartu <i>flash card</i> dengan kreatif	35	100 %
6.	Peserta didik menyunting hasil pekerjaan milik temannya dan milik mereka sendiri dengan sungguh-sungguh	24	69 %
			82 %

Keterangan:

Sangat efektif : 85% - 100%

Efektif : 75% - 84%

Cukup efektif : 65% - 74%

Kurang efektif : < 65%

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dilihat bahwa proses pembelajaran debat dengan menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* pada peserta didik kelas X Akuntansi C memperoleh rata-rata sebesar 82% dan berada dalam kategori efektif. Hal ini dibuktikan dengan keenam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peserta didik yaitu peserta didik menyimak penjelasan pendidik saat pembelajaran sebanyak 29 dengan presentase 83% pada kategori sangat efektif. Peserta didik bertanya jawab mengenai materi debat dan cara menyusun naskah debat sebanyak 27 dengan presentase 77% pada kategori efektif. Peserta didik mengamati media *flash card*, serta mengidentifikasi informasi-informasi dalam kartu *flash card* sebanyak 30 dengan presentase 86% pada kategori sangat efektif. peserta didik aktif berdiskusi dengan teman sebangku sebanyak 27 dengan presentase 77% pada kategori efektif. Peserta didik secara individu menyusun naskah debat berdasarkan permasalahan dalam kartu *flash card* dengan kreatif sebanyak 35 dengan presentase 100% dengan kategori sangat efektif. Peserta didik menyunting hasil pekerjaan milik temannya dan milik

mereka sendiri dengan sungguh-sungguh sebanyak 24 dengan presentase 69% pada kategori cukup efektif.

4.1.2.2 Penilaian Sikap dalam Pembelajaran Debat Menggunakan Model *Generative* berbantuan Media *Flash Card*

Penilaian sikap dilakukan selama proses pembelajaran menyusun naskah/teks debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card*. Penilaian sikap meliputi penilaian sikap spiritual dan sikap sosial (disiplin, kreatif, bertanggung jawab, dan santun). Berikut ini disajikan tabel hasil observasi nilai sikap pada kelompok model *generative* (ekperimen II).

Tabel 4.9 Hasil Observasi Nilai Sikap Kelompok Model *Generative*

No	Aspek	Rata-rata	Predikat
1	Spiritual	4	Sangat efektif
2	Disiplin	3,09	Efektif
3	Kreatif	3,57	Sangat efektif
4	Bertanggung Jawab	3,09	Efektif
5	Santun	3,34	Sangat efektif
	Jumlah	17.09	
	Rata-rata	3,42	Sangat efektif

Keterangan :

Sangat efektif : 3,33 – 4,00

Efektif : 2,33 – 3,32

Cukup Efektif : 1,333 – 2,32

Kurang efektif : < 1,32

Berdasarkan tabel 4.9 dapat dilihat bahwa rata-rata sikap pada kelompok model *generative* (ekperimen II) yaitu sebesar 3,42 dengan kategori sangat efektif. Sikap spiritual mendapat rata-rata sebesar 4 dengan kategori sangat efektif, hal ini dibuktikan pada saat sebelum dan sesudah pembelajaran, peserta didik selalu berdoa dan mengucapkan salam baik di awal maupun di akhir pembelajaran. Sikap disiplin mendapat rata-rata sebesar 3,09 dengan kategori efektif, hal ini dibuktikan pada kehadiran

peserta didik dan ketertiban peserta didik selama mengikuti pembelajaran menyusun naskah debat dari awal hingga akhir pembelajaran. Sikap kreatif mendapat rata-rata sebesar 3,57 dengan kategori sangat efektif, hal ini dibuktikan dengan peserta didik mampu mengungkapkan argumennya dan menyusun argumen tersebut menjadi sebuah naskah/teks debat yang baik dan menarik. Sikap bertanggung jawab mendapat rata-rata sebesar 3,09 dengan kategori efektif, hal ini dibuktikan dengan tanggung jawab peserta didik dalam kegiatan diskusi dengan teman sebangku dan sikap mau menyadari kesalahan, mau menerima kritikan terhadap naskah debat yang telah dibuat, serta mengumpulkan tugas dengan tepat waktu meskipun masih ada beberapa peserta didik yang menunda-nunda pekerjaannya. Sikap santun mendapat rata-rata sebesar 3,34 dengan kategori sangat efektif hal ini dibuktikan hasil naskah/teks debat disusun menggunakan bahasa yang santun, meskipun masih ada beberapa peserta didik yang masih bingung dalam memilih kata yang tepat.

4.1.2.3 Hasil Pembelajaran Debat menggunakan Model *Generative* berbantuan Media *Flash Card*

Hasil belajar diperoleh dari pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* peserta didik kelas X Akuntansi C. Kemampuan peserta didik yang dinilai dalam pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* yaitu meliputi kemampuan membuat mosi, mengungkapkan argumen mendukung, mengungkapkan argumen menolak, mengungkapkan argumen netral, dan membuat kesimpulan.

Berdasarkan hasil analisis *pretest* sebelum diberi perlakuan model PBL berbantuan media *flash card* kelas X Akuntansi C memperoleh rata-rata sebesar 69,63 dengan skor tertinggi 83 dan skor terendah sebesar 48. Rata-rata *pretest* tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) individual yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 78. Berikut ini tabel frekuensi skor *pretest* model *problem based learning*.

Tabel 4.10 Frekuensi Skor *Pretest* Kelompok Model *Generative*

No	Interval Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	90 – 100	-	0 %	Tuntas
2	78 – 89	5	14 %	Tuntas
3	66 – 77	22	63 %	Belum Tuntas
4	54 – 65	7	20 %	Belum Tuntas
5	0 – 53	1	3 %	Belum Tuntas
Jumlah		35	100 %	

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan peserta didik yang memperoleh skor *pretest* dengan kategori tuntas sebanyak 5 peserta didik dengan presentase 14 % pada interval 78 – 89, sedangkan sebanyak 30 peserta didik berada pada kategori belum tuntas, yaitu 22 peserta didik dengan presentase 63 % pada interval 66 – 77, sebanyak 7 peserta didik dengan presentase 20 % pada interval 54 – 65, dan 1 anak dengan presentase 3 % pada interval 0 – 53. Adapun rata-rata tiap aspek penilaian *pretest* kelompok model *generative* berbantuan media *flash card* sebagai berikut.

Tabel 4.11 Rata-Rata Tiap Aspek Penilaian *Pretest* Kelompok Model *Generative*

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata
1	Isi	22,57
2	Struktur	15,4
3	Kosakata	14,00
4	Bahasa	13,86
5	Mekanik	3,8

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diketahui bahwa peserta didik memperoleh rata-rata tiap aspeknya sebesar 22,57 untuk aspek isi artinya peserta didik cukup menguasai topik tulisan dan cukup mampu menuangkannya menjadi naskah/teks debat, 15,4 untuk aspek struktur

artinya peserta didik cukup lengkap dan sistematis dalam menyusun struktur teks debat (mosi, argumen mendukung, argumen menolak, argumen netral, dan kesimpulan) meskipun terdapat beberapa peserta didik yang masih belum lengkap dalam menyusun struktur teks debat, 14,00 untuk aspek kosakata artinya peserta didik cukup baik dan santun dalam mengungkapkan pendapatnya (mendukung, menolak, dan netral) meskipun ada beberapa peserta didik masih bingung dalam memilih kata yang sesuai, 13,86 untuk aspek bahasa artinya penguasaan bahasa peserta didik dalam menyusun naskah/teks debat cukup baik dan santun, dan 3,8 untuk aspek mekanik artinya masih sering terjadi kesalahan dalam penulisan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan konjungsi yang dilakukan oleh peserta didik.

Setelah diberi perlakuan menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card*, kelas X Akuntansi C memperoleh rata-rata 80,8 dengan skor tertinggi sebesar 87 dan skor terendah sebesar 73. Berdasarkan hasil analisis *posttest* diketahui bahwa 7 peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut ini tabel frekuensi skor *posttest* model *generative* berbantuan media *flash card*.

Tabel 4.12 Frekuensi Skor *Posttest* Kelompok Model *Generative*

No	Interval Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	90 – 100	-	0 %	Tuntas
2	78 – 89	28	80 %	Tuntas
3	66 – 77	7	20 %	Belum Tuntas
4	54 – 65	-	0 %	Belum Tuntas
5	0 – 53	-	0 %	Belum Tuntas
Jumlah		35	100 %	

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang memperoleh skor *posttest* dengan kategori belum tuntas sebanyak 7 peserta didik dengan presentase 20 % pada interval 66 – 77, sedangkan sebanyak 28 peserta didik memperoleh skor *posttest* dengan kategori tuntas

dengan presentase 80 % pada interval 78 – 90. Adapun rata-rata tiap aspek penilain *posttest* kelompok model *generative* berbantuan media *flash card* sebagai berikut.

Tabel 4.13 Rata-Rata Tiap Aspek Penilain *Posttest* Kelompok Model *Generative*

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata
1	Isi	25,77
2	Struktur	16,71
3	Kosakata	16,29
4	Bahasa	16,66
5	Mekanik	5,37

Berdasarkan tabel 4.13 dapat diketahui bahwa presentase peserta didik memperoleh rata-rata tiap aspeknya sebesar 25,77 untuk aspek isi artinya peserta didik sudah menguasai topik tulisannya dan mampu menuangkannya menjadi teks debat, 16,71 untuk aspek struktur artinya peserta didik sudah lengkap dan sistematis dalam menyusun struktur teks debat (mosi, argumen mendukung, argumen menolak, argumen netral, dan kesimpulan) meskipun terdapat beberapa peserta didik yang masih belum lengkap dalam menyusun struktur teks debat, 16,29 untuk aspek kosakata artinya peserta didik cukup baik dan santun dalam mengungkapkan pendapatnya (mendukung, menolak, dan netral) meskipun ada beberapa peserta didik masih bingung dalam memilih kata yang sesuai, 16,66 untuk aspek bahasa artinya penguasaan bahasa peserta didik dalam menyusun naskah/teks debat cukup baik dan santun, dan 5,37 untuk aspek mekanik artinya terkadang peserta didik masih mengalami kesalahan dalam penulisan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan konjungsi yang dilakukan oleh peserta didik.

Hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok model *generative* berbantuan media *flash card* memiliki perbedaan. Berikut ini perbandingan

nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok model *generative* berbantuan media *flash card*.

Tabel 4.14 Perbandingan Nilai Tiap Aspek *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Model *Generative*

No	Aspek	Pretest	Posttest	Selisih
1	Isi	22,57	25,77	3,2
2	Struktur	15,4	16,71	1,31
3	Kosakata	14,00	16,29	2,29
4	Bahasa	13,86	16,66	2,8
5	Mekanik	3,8	5,37	1,57
Rata-Rata		69,63	80,8	11,17
Nilai Tertinggi		83	87	4
Nilai Terendah		48	73	25

Berdasarkan tabel 4.14 dapat diketahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok model *generative* berbantuan media *flash card* berdasarkan aspek menyusun naskah/teks debat. Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata pembelajaran menyusun naskah/teks debat sebelum dan sesudah diberi perlakuan model *generative* berbantuan media *flash card*. Rata-rata nilai sebelum perlakuan model *generative*, yaitu sebesar 69,63 dan sesudah diberi perlakuan yaitu sebesar 80,8. Berikut ini disajikan diagram untuk memudahkan dalam melihat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok model *generative* berbantuan media *flash card*.

Diagram 4.2 Perbedaan Hasil Nilai Rata-Rata Nilai Tiap Aspek *Pretest* dan *Posttest* pada Kelompok Model *Generative*

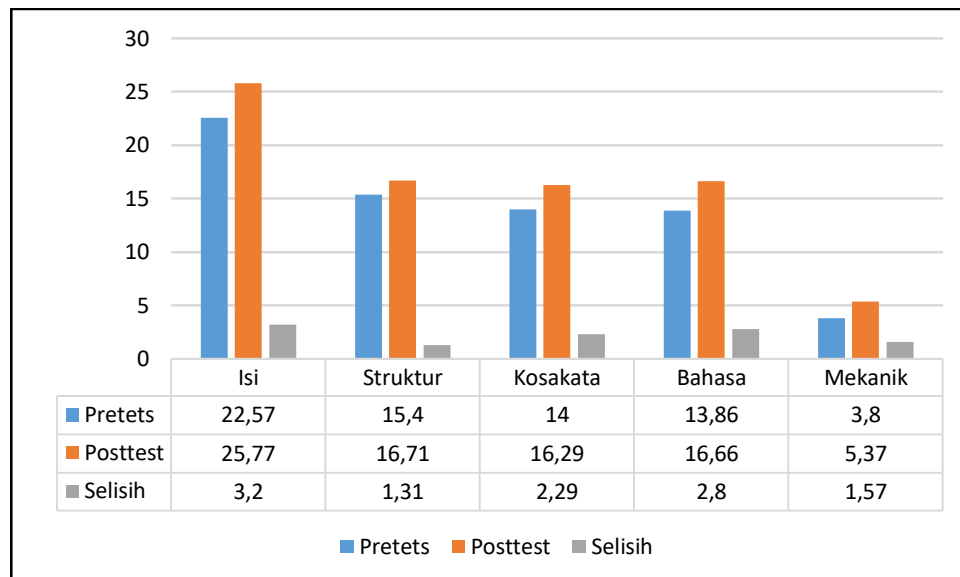


Diagram 4.2 menunjukkan adanya perbedaan rata-rata tiap aspek yang diperoleh dalam pembelajaran menyusun naskah/teks debat dari sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*) menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card*. Nilai aspek *pretest* lebih rendah dibandingkan dengan nilai *posttest*, artinya ada perbedaan secara signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan menggunakan model *generative* dalam pembelajaran debat berbantuan media *flash card* pada kelas X.

4.1.3 Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis diperlukan untuk memastikan data *pretest* kelompok sampel berdistribusi normal dan homogen. oleh sebab itu dibutuhkan uji normalitas dan uji homogenitas. uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Data uji normal diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* keterampilan menyusun naskah/teks debat dengan model *problem based learning* dan model *generative* berbantuan media *flash card*. Data dikatakan normal apabila memiliki taraf signifikansi 5% yaitu $> 0,05$.

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan sebanyak dua kali. Uji pertama dilakukan berdasarkan nilai *pretest* kelompok model PBL dan kelompok model *generative* dan uji kedua dilakukan berdasarkan nilai *posttest* kelompok model PBL dan kelompok model *generative*. Data dinyatakan homogen apabila memiliki taraf signifikansi 5 % yaitu $> 0,05$.

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, selanjutnya data diuji menggunakan uji beda dua rata-rata (uji-t). Uji persyaratan analisis dihitung menggunakan *software* SPSS versi 21.

4.1.3.1 Uji Normalitas Data Pretest

Uji normalitas *pretest* dilakukan sebelum peserta didik diberi perlakuan model PBL dan model *generative* berbantuan media *flash card*. Hasil uji normalitas *pretest* menggunakan *software* SPSS versi 21 disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas Pretests

Data	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i> Model PBL	0,069	Asymp. Sig. (2-tailed) $> 0,05$ Normal
<i>Pretest</i> Model <i>Generative</i>	0,687	Asymp. Sig. (2-tailed) $> 0,05$ Normal

Berdasarkan tabel 4.15 uji normalitas *pretest* menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan SPSS versi 21 menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* model PBL $0,069 > 0,05$ sehingga H_0 diterima, artinya variabel *pretest* pembelajaran debat menggunakan model PBL berbantuan media *flash card* berdistribusi normal.

Nilai signifikansi data *pretest* model *generative* $0,687 > 0,05$ sehingga H_0 diterima, artinya variabel *pretest* pembelajaran debat

menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* berdistribusi normal. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua nilai *pretest* pembelajaran debat berdistribusi normal.

4.1.3.2 Uji Normalitas *Posttest*

Uji normalitas *posttest* dilakukan setelah peserta didik diberi perlakuan menggunakan model PBL dan model *generative* berbantuan media *flash card*. Berikut ini hasil uji normalitas *posttest* model PBL dan *generative* menggunakan *software* SPSS versi 21.

Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Data	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Posttest</i> Model PBL	0,334	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 Normal
<i>Posttest</i> Model <i>Generative</i>	0,685	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 Normal

Berdasarkan tabel 4.16 uji normalitas *posttest* menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan SPSS versi 21 menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *posttest* model PBL $0,334 > 0,05$ sehingga H_0 diterima, artinya variabel *posttest* pembelajaran debat menggunakan model PBL berbantuan media *flash card* berdistribusi normal.

Nilai signifikansi data *posttest* model *generative* $0,685 > 0,05$ sehingga H_0 diterima, artinya variabel *posttest* pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* berdistribusi normal. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua nilai *posttest* pembelajaran debat berdistribusi normal.

4.1.3.3 Uji Homogenitas *Pretest*

Uji homogenitas data *pretest* dilakukan sebelum peserta didik diberi perlakuan model *problem based learning* dan model *generative* berbantuan

media *flash card*. Hasil uji homogenitas *pretest* menggunakan *software* SPSS versi 21 sebagai berikut.

Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
1,725	1	68	0,193

Berdasarkan tabel 4.17 dapat dilihat bahwa *pretest* kelompok model PBL dan model *generative* memiliki taraf sig. $0,193 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* model PBL dan model *generative* dalam pembelajaran debat memiliki varians yang sama (homogen).

4.1.3.4 Uji Homogenitas *Posttest*

Uji homogenitas data *posttest* dilakukan setelah peserta didik diberi perlakuan model *problem based learning* dan model *generative* berbantuan media *flash card*. Berikut ini hasil uji homogenitas *posttest* menggunakan *software* SPSS versi 21.

Tabel 4.18 Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
3,074	1	68	0,084

Berdasarkan tabel 4.18 dapat dilihat bahwa *posttest* kelompok model PBL dan model *generative* memiliki taraf sig. $0,084 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* model PBL dan model *generative* dalam pembelajaran debat memiliki varians yang sama (homogen).

4.1.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan bahwa 1) pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* efektif digunakan pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan, 2) pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* efektif digunakan pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan,

dan 3) terdapat perbedaan keefektifan pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* dan pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan.

4.1.4.1 Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan

Untuk melihat keefektifan pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan, maka dilakukan uji sampel berpasangan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok model *problem based learning*.

Hipotesis uji-*t pretest* dan *posttest* model pembelajaran PBL sebagai berikut.

Ho : $\mu_1 = \mu_2$ (tidak ada perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*)

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$ (ada perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*)

Uji sampel berpasangan dengan taraf signifikan 5% pada output disebut *Paired Sample T Test*. Uji *t* dilakukan dengan ketentuan Ho diterima taraf Sig. (*2-tailed*) > 0,05 maka tidak ada perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, Ha diterima taraf Sig. (*2-tailed*) < 0,05 maka ada perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Berikut ini hasil uji *Paired Sample T Test* model pembelajaran PBL berbantuan media *flash card*.

Tabel 4.19 Hasil Uji *t* Pretest dan Posttest Kelompok Model PBL
Paired Samples Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest _PBL Posttest t_PBL	75.643	6.574	.786	74.075	77.210	96.268	69	.000

Berdasarkan tabel 4.19 dapat dilihat hasil perhitungan uji *t* pretest dan posttest kelompok model PBL bahwa *Sig. (2-tailed)* = 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL efektif digunakan dalam pembelajaran debat pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan.

4.1.4.2 Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model *Generative* Berbantuan Media *Flash Card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan

Untuk melihat keefektifan pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan, maka dilakukan uji sampel berpasangan berdasarkan hasil pretest dan posttest pada kelompok model *generative*.

Hipotesis uji-*t* pretest dan posttest model pembelajaran *generative* sebagai berikut.

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$ (tidak ada perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest)

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$ (ada perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest)

Uji sampel berpasangan dengan taraf signifikan 5% pada output disebut *Paired Sample T Test*. Uji *t* dilakukan dengan ketentuan H_0 diterima taraf *Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka tidak ada perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest, H_a diterima taraf *Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka ada perbedaan

rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Berikut ini hasil uji *Paired Sample T Test* model pembelajaran *generative* berbantuan media *flash card*.

Tabel 4.20 Hasil Uji *t Pretest* dan *Posttest* Kelompok Model *Generative*
Paired Samples Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviati on	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest_ Generatif Posttest_ Generatif	73,714	7,737	,925	71,869	75,559	79,714	69	.000

Berdasarkan tabel 4.20 dapat dilihat hasil perhitungan uji *t pretest* dan *posttest* kelompok model *generative* bahwa *Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05* maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *generative* efektif digunakan dalam pembelajaran debat pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan.

4.1.4.3 Perbedaan Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model *Problem Based Learning* dan Model *Generative* Berbantuan Media *Flash Card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan

Setelah diketahui pembelajaran debat menggunakan model PBL dan model *generative* memenuhi kriteria keefektifan, pembahasan selanjutnya yaitu menguji perbedaan keefektifan dari kedua model (PBL dan *generative*) untuk melihat model manakah yang lebih efektif digunakan dalam pembelajaran debat bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan.

Analisis pembuktian dilakukan dengan menggunakan uji beda dua rata-rata (uji *t*) hasil *posttest* antara kelompok model PBL dan model *generative*. Hipotesis uji-*t posttest* model PBL dan model *generative* sebagai berikut.

Ho : $\mu_1 = \mu_2$ (tidak ada perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*)

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$ (ada perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*)

Jika Ho diterima, Ha ditolak maka tidak terdapat perbedaan kemampuan antara kelompok model PBL dan kelompok model *generative*. Sedangkan jika Ho ditolak, Ha diterima maka terdapat perbedaan kemampuan antara kelompok model PBL dan kelompok model *generative*. Berikut ini hasil uji beda dua rata-rata skor *pretest* pada kelompok model PBL dan kelompok model *generative* yang dihitung menggunakan *software* SPSS versi 21.

Tabel 4.21 Hasil uji Beda Dua Rata-Rata Skor *Pretest*

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	PBL	35	71.51	4.996	.845
	Generative	35	69.63	7.321	1.237

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	1.725	.193	1.259	68	.212	1.886	1.498	-1.104	4.875
	Equal variances not assumed			1.259	60.027	.213	1.886	1.498	-1.111	4.882

Berdasarkan tabel di atas, nilai *pretest* kedua kelompok model yang telah diujikan memiliki data yang homogen, dapat dilihat *sig. (2-tailed)* = 0,212 > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Rata-rata *pretest* kelompok model PBL sebesar 71,51 dan rata-rata model *generative* 69,63. Data

tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata antara kelompok model PBL (ekperimen I) dan kelompok model *generative* (eksperimen II) sebelum diberi perlakuan. Agar pembelajaran debat menjadi efektif maka perlu diberi perlakuan dengan menggunakan model PBL dan model *generative* dengan berbantuan media *flash card*. Berikut ini tabel data *posttest* kelompok model PBL dan kelompok model *generative* setelah diberi perlakuan yang dihitung menggunakan *software* SPSS versi 21.

Tabel 4.22 Hasil Uji Beda Rata-Rata Skor *Posttest*

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	PBL	35	82.77	2.931	.496
	Generative	35	80.80	3.826	.647

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	3.074	.084	2.420	68	.018	1.971	.815	.346	3.597
	Equal variances not assumed			2.420	63.691	.018	1.971	.815	.344	3.599

Berdasarkan tabel 4.22 dapat dilihat rata-rata nilai kelompok model PBL sebesar 82,77, sedangkan rata-rata nilai kelompok model *generative* sebesar 80,80. Diketahui bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,018 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Analisis tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* kelompok model PBL dan

kelompok model *generative* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) lebih efektif digunakan dalam pembelajaran debat dibandingkan dengan model pembelajaran *generative*.

Selain hasil uji beda dua rata-rata, perbedaan keefektifan pembelajaran debat menggunakan model PBL dan model *generative* berbantuan media *flash card* dapat dilihat juga dari rata-rata penilaian sikap peserta didik. Penilaian sikap tersebut meliputi sikap spiritual dan sikap sosial (disiplin, kreatif, bertanggung jawab, dan santun). Berikut ini hasil perbandingan antara sikap pada kelompok model PBL (eksperimen I) dan kelompok model *generative* (eksperimen II).

Tabel 4.23 Perbandingan Penilaian Sikap Kelompok Model PBL dan Kelompok Model *Generative*

No	Aspek	Eksperimen I (PBL)	Eksperimen II (<i>Generative</i>)	Selisih
1	Spiritual	4	4	0
2	Disiplin	3,11	3,09	0,02
3	Kreatif	3,6	3,57	0,03
4	Bertanggung Jawab	3,14	3,09	0,05
5	Santun	3,54	3,34	0,2
	Rata-rata	3,48	3,42	0,06

Berdasarkan tabel 4.23 dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai sikap antara kelompok model PBL (eksperimen I) dan kelompok model *generative* (eksperimen II). Dari kelima rata-rata penilaian sikap tersebut, rata-rata sikap pada kelompok model PBL lebih besar dari rata-rata sikap pada kelompok model *generative*. Hal ini menunjukkan bahwa sikap pada kelompok model PBL (eksperimen I) lebih efektif dibandingkan dengan sikap kelompok model *generative* (eksperimen II).

4.1.5 Hasil Uji Hipotesis

Setelah melakukan analisis uji-*t* dan pengujian hipotesisi. Berdasarkan hasil uji-*t* yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diketahui hasil pengujian hipotesis sebagai berikut.

4.1.5.1 Hasil Hipotesis Pertama

Hasil perhitungan uji-*t* pada data *pretets* dan *posttest* kelompok eksperimen model PBL menunjukkan bahwa *Sig. (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$. Maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan. Berdasarkan uji-*t* tersebut dapat disimpulkan hasil hipotesis pertama sebagai berikut.

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran debat pada kelompok eksperimen I sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan model PBL berbantuan media *flash card*, **ditolak**.

Ha : Ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran debat pada kelompok eksperimen I sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan model PBL berbantuan media *flash card*, **diterima**.

4.1.5.2 Hasil Hipotesis Kedua

Hasil perhitungan uji-*t* pada data *pretets* dan *posttest* kelompok eksperimen model *generative* menunjukkan bahwa *Sig. (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$. Maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan. Berdasarkan uji-*t* tersebut dapat disimpulkan hasil hipotesis kedua sebagai berikut.

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran debat pada kelompok eksperimen II sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card*, **ditolak**.

Ha : Ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran debat pada kelompok eksperimen II sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card*, **diterima**.

4.1.5.3 Hasil Hipotesis Ketiga

Hasil perhitungan uji-*t* pada data *posttest* kelompok eksperimen I dan kelompok eksperimen II menunjukkan bahwa *Sig. (2-tailed)* adalah $0,037 < 0,05$. Maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *posttest* kelompok eksperimen I dan kelompok eksperimen II. Berdasarkan uji-*t* tersebut dapat disimpulkan hasil hipotesis ketiga sebagai berikut.

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran debat menggunakan model PBL berbantuan media *flash card* pada kelompok eksperimen I dengan pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* pada kelompok eksperimen II, **ditolak**.

Ha : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran debat menggunakan model PBL berbantuan media *flash card* pada kelompok eksperimen I dengan pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* pada kelompok eksperimen II, **diterima**.

4.2 Pembahasan

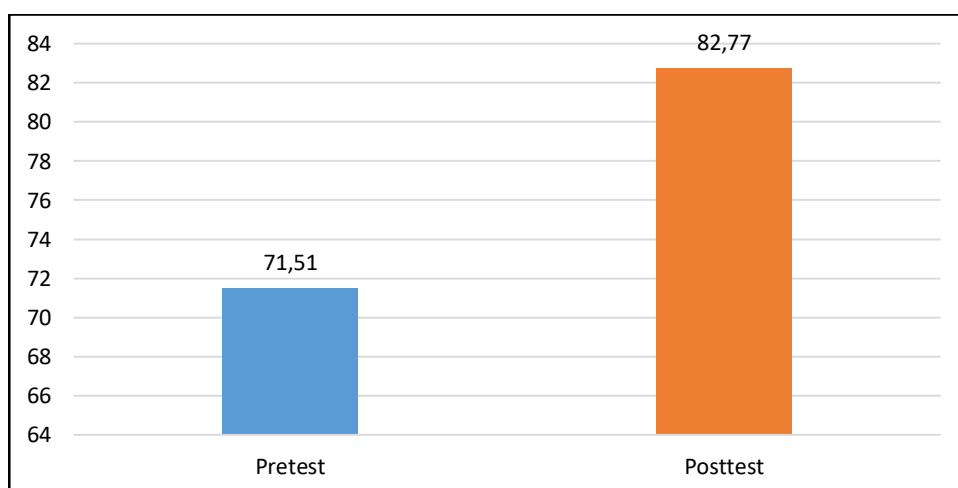
Pada bagian pembahasan akan dibahas mengenai hasil penelitian yang berkaitan dengan rumusan masalah, yaitu (1) bagaimana keefektifan pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan, (2) Bagaimana keefektifan pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan, dan (3) Bagaimana keefektifan antara pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* dengan pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan.

4.2.1 Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Flash Card*

Penerapan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan dinyatakan efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelompok model PBL. Hasil nilai *pretest* peserta didik kelompok model PBL diperoleh nilai terendah sebesar 64, nilai tertinggi sebesar 82 dan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 71,51. Pada hasil *posttest* diperoleh nilai terendah sebesar 75, nilai tertinggi sebesar 88, dan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 82,77. Kriteria penilain yang digunakan dalam pembelajaran menyusun naskah/teks debat yaitu isi, struktur, kosakata, penggunaan bahasa, dan mekanik. Jumlah responden dalam kelas eksperimen I kelompok model PBL yaitu 35 peserta didik.

Perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pembelajaran debat menggunakan model PBL berbantuan media *Flash Card* disajikan dalam diagram berikut ini.

Diagram 4.3 Perbandingan Rata-Rata *pretest* dan *posttest* model PBL berbantuan media *Flash Card*



Keefektifan model PBL juga didukung dengan hasil proses pembelajaran menyusun naskah/teks debat. Hasil proses pembelajaran menunjukkan bahwa kelas eksperimen I menjadi lebih aktif, antusias, dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran menyusun

nasakah/teks debat. Hal ini dibuktikan dengan adanya 30 peserta didik atau 86% peserta didik bersungguh-sungguh dalam mengamati kartu *flash card* serta mengidentifikasi informasi-informasi yang ada dalam kartu tersebut. 35 atau 100% peserta didik juga mampu menyusun naskah debat secara mandiri. Dan rata-rata presentase penilaian proses sebesar 87% dengan kategori sangat efektif.

Pada penilain sikap spiritual, disiplin, kreatif, bertanggung jawab dan santun pembelajaran menyusun naskah/teks debat, kelompok model PBL (eksperimen I) memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,48 dengan kategori sangat efektif. Dengan hasil penilaian proses dan sikap tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran debat menggunakan model PBL berbantuan media *flash card* baik dan efektif.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji *independent sampel t test*. Nilai signifikansi model PBL berbantuan media *flash card* adalah 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi model PBL < 0,05, dengan kriteria apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05 pada output uji *paired sampel t test* menggunakan signifikansi 5%. Maka dapat dikatakan bahwa model PBL berbantuan media *flash card* efektif digunakan dalam pembelajaran debat peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan.

Hasil penelitian menggunakan model PBL memiliki relevansi dengan penelitian lain. Relevansi pertama yaitu dari penelitian Nushashikin (2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan Menulis Slogan dan Poster Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Padang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran PBL terhadap keterampilan peserta didik dalam menulis slogan dan poster. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata pembelajaran menulis slogan dan poster yaitu sebesar 58,25 (sebelum diberi perlakuan) menjadi 80,46 (setelah diberi perlakuan model PBL). Selain itu, penggunaan model PBL juga menumbuhkan semangat dan antusias peserta didik. Hal ini

ditunjukkan dari lembar pengamatan yang menunjukkan keseriusan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran menulis slogan dan poster.

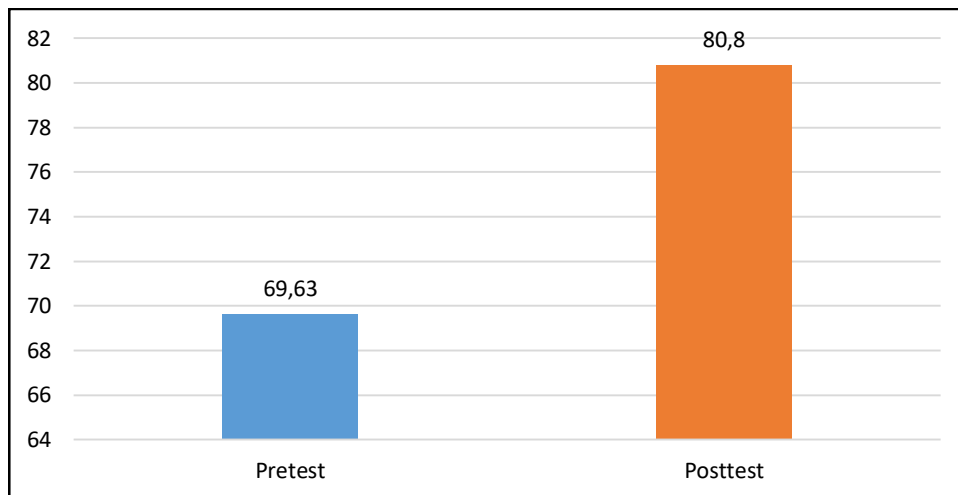
Relevansi kedua yaitu pada penelitian Rahmi (2018) yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Maros Kabupaten Maros”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah efektif digunakan dalam keterampilan menulis teks negosiasi peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Maros. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* 64,6 dan *posttest* 78,9. Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah ini membantu peserta didik dalam pembelajaran menulis teks negosiasi. Hal ini ditunjukkan pada aspek proses pembelajaran, peserta didik menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran, selain itu peserta didik juga lebih mudah dalam mengembangkan imajinasinya secara bebas.

4.2.2 Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model *Generative* berbantuan Media *Flash Card*

Penerapan model *generative* berbantuan media *flash card* pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan dinyatakan efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelompok model *generative*. Hasil nilai *pretest* peserta didik kelompok model *generative* diperoleh nilai terendah sebesar 48, nilai tertinggi sebesar 83 dan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 69,63. Pada hasil *posttest* diperoleh nilai terendah sebesar 73, nilai tertinggi sebesar 87, dan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 80,8. Kriteria penilaian yang digunakan dalam pembelajaran menyusun naskah/teks debat yaitu isi, struktur, kosakata, penggunaan bahasa, dan mekanik. Jumlah responden dalam kelas eksperimen II kelompok model *generative* yaitu 35 peserta didik.

Perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *Flash Card* disajikan dalam diagram berikut ini.

Diagram 4.4 Perbandingan Rata-Rata *prtetest* dan *posttest* model *Generative* berbantuan media *Flash Card*



Keefektifan model *generative* juga didukung dengan hasil proses pembelajaran menyusun naskah/teks debat. Hasil proses pembelajaran menunjukkan bahwa kelas eksperimen II menjadi lebih aktif, antusias, dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran menyusun naskah/teks debat. Hal ini dibuktikan dengan adanya 30 peserta didik atau 86% peserta didik bersungguh-sungguh dalam mengamati kartu *flash card* serta mengidentifikasi informasi-informasi yang ada dalam kartu tersebut. 35 atau 100% peserta didik juga mampu menyusun naskah debat secara mandiri. Dan rata-rata presentase penilaian proses sebesar 82% dengan kategori sangat efektif.

Pada penilain sikap spiritual, disiplin, kreatif, bertanggung jawab dan santun pembelajaran menyusun naskah/teks debat, kelompok model *generative* (eksperimen II) memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,42 dengan kategori sangat efektif. Dengan hasil penilaian proses dan sikap tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* baik dan efektif.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji *independent sampel t test*. Nilai signifikansi model *generative* berbantuan media *flash card* adalah 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi model *generative* $< 0,05$, dengan kriteria apabila nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ pada

output uji *paired sampel t test* menggunakan signifikansi 5%. Maka dapat dikatakan bahwa model *generative* berbantuan media *flash card* efektif digunakan dalam pembelajaran debat peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan.

Penelitian menggunakan model *generative* memiliki relevansi dengan penelitian lain. Relevansi pertama yaitu dari penelitian Mustaudah (2016) yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model Problem Solving Learning dan Model *Generative* Berbantuan Media Flash Card pada Siswa Kelas VIII SMP”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *generative* efektif digunakan dalam pembelajaran menyusun teks diskusi. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata nilai sebelum diberi perlakuan dengan model *generative* dan sesudah diberi perlakuan menggunakan model *generative* yaitu sebesar 67,00 (sebelum diberi perlakuan) dan 89,00 (sesudah diberi perlakuan). Penggunaan model pembelajaran *generative* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks diskusi karena peserta didik dapat mengeksplorasi pengetahuan yang mereka miliki. Selain itu, keefektifan model ini juga dapat dilihat dari perubahan sikap peserta didik yaitu lebih berani dalam mengungkapkan solusi dari permasalahan yang disajikan.

Relevansi kedua yaitu pada penelitian Sriyana (2018) yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran Mengonstruksi Teks Eksposisi Menggunakan Model Pembelajaran *Generative* dan CORE pada Siswa Kelas X SMA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *generative* efektif digunakan dalam pembelajaran mengonstruksi teks eksposisi. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik dalam pembelajaran mengonstruksi teks eksposisi yaitu sebesar 74,89 (*pretest*) menjadi 86,02 (*posttest*). Penggunaan model *generative* ini membantu peserta didik dalam pembelajaran mengonstruksi teks eksposisi. Peserta didik menjadi lebih tertantang untuk membuat teks eksposisi menggunakan fakta-fakta yang telah mereka temukan.

4.2.3 Perbedaan Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model *Problem Based Learning* dan Model *Generative* Berbantuan Media *Flash Card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan

Hasil observasi dan hasil analisis *posttest* dengan uji *paired sampel t test* pada kelompok model PBL (eksperimen I) dan kelompok model *generative* (eksperimen II) menunjukkan adanya perbedaan. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa model PBL lebih baik dibandingkan kelompok *generative*. Meskipun model PBL lebih efektif dibandingkan dengan model *generative*, kedua model ini telah mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, selain itu kedua model ini juga memudahkan peserta didik dalam mengungkapkan pendapat mereka secara logis.

Perbedaan keefektifan model PBL berbantuan media *flash card* dan model *generative* berbantuan media *flash card* dalam pembelajaran debat peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.24 Hasil Uji Beda Dua Rata-Rata *Posttest* Kelompok Model PBL dan Kelompok Model *Generative*

Kelas	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Df	Sig. (2-tailed)
Kelompok PBL	82,77	2,931	0,496	34	0,018
Kelompok <i>Generative</i>	80,80	3,826	0,647	34	0,018

Berdasarkan tabel 4.24 dapat diketahui bahwa $df = 34$ dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,018 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* model PBL berbantuan media *flash card* dan *generative* berbantuan media *flash card*. Selanjutnya untuk melihat model mana yang lebih efektif dapat dilihat

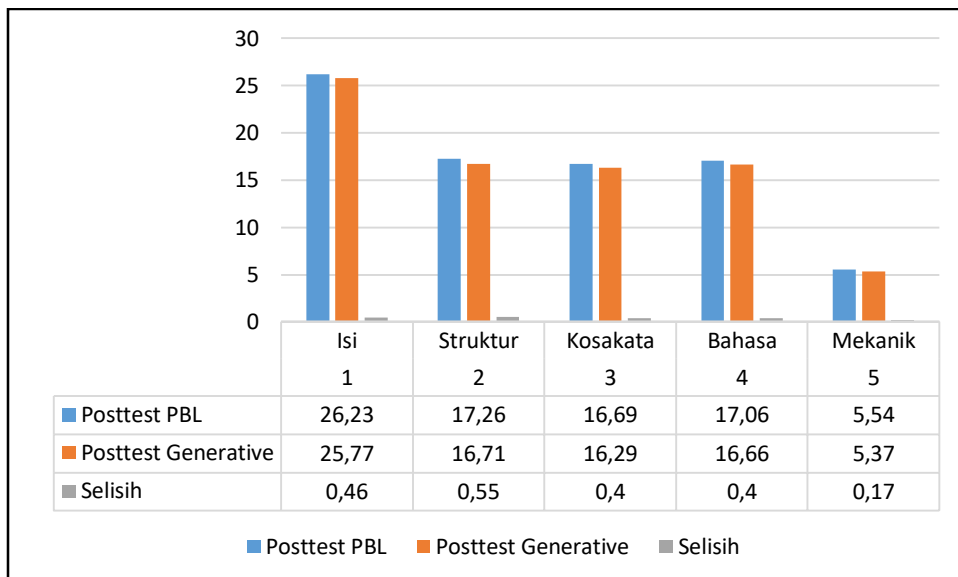
menggunakan perbedaan selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pembelajaran menyusun naskah/teks debat menggunakan model PBL dan model *generative* berbantuan media *flash card* pada kelas X SMK Negeri 1 Pedan. Berikut ini perbandingan nilai *posttest* kelompok model PBL dan kelompok model *generative* berbantuan media *flash card*.

Tabel 4.25 Perbandingan Nilai *Posttest* Kelompok Model PBL dan Kelompok Model *Generative*

No	Aspek	Posttest PBL	Posttest <i>Generative</i>	Selisih
1	Isi	26,23	25,77	0,46
2	Struktur	17,26	16,71	0,55
3	Kosakata	16,69	16,29	0,4
4	Bahasa	17,06	16,66	0,4
5	Mekanik	5,54	5,37	0,17
Rata-Rata		82,77	80,8	1,97
Nilai Tertinggi		88	87	1
Nilai Terendah		75	73	2

Tabel 4.25 menunjukkan adanya perbedaan nilai *posttest* pada kelompok model PBL dan kelompok model *generative* berdasarkan aspek-aspek penilaian pembelajaran menyusun naskah/teks debat. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai *posttest* pembelajaran menyusun naskah/teks debat pada kelompok model PBL dan kelompok model *generative*. Rata-rata nilai *posttest* pada kelompok model PBL yaitu sebesar 82,77, sedangkan pada kelompok model *generative* yaitu sebesar 80,8 dengan selisih 1,97. Berikut ini diagram perbedaan nilai *posttest* pada kelompok PBL dan kelompok model *generative* berdasarkan aspek-aspek penilaian pembelajaran menyusun naskah/teks debat.

Diagram 4.5 Perbedaan Rata-Rata Nilai Tiap Aspek *Posttest* pada Kelompok model PBL dan kelompok model *generative*



Berdasarkan diagram 4.5 dapat dilihat adanya perbedaan rata-rata per aspek yang diperoleh dalam pembelajaran menyusun naskah/teks debat setelah diberi perlakuan menggunakan model PBL dan model *generative* berbantuan media *flash card*. Dari hasil nilai rata-rata tiap aspek, model PBL memiliki nilai rata-rata tiap aspek yang lebih tinggi dibandingkan dengan model *generative*.

Adapun perbandingan nilai rata-rata keseluruhan *posttest* pembelajaran menyusun naskah/teks debat pada kelompok model PBL dan kelompok model *generative* berbantuan media *flash card* disajikan dalam diagram berikut ini.

Diagram 4.6 Perbandingan Rata-Rata Nilai *Posttest* Pembelajaran Debat Kelompok Model PBL dan Kelompok Model *Generative*

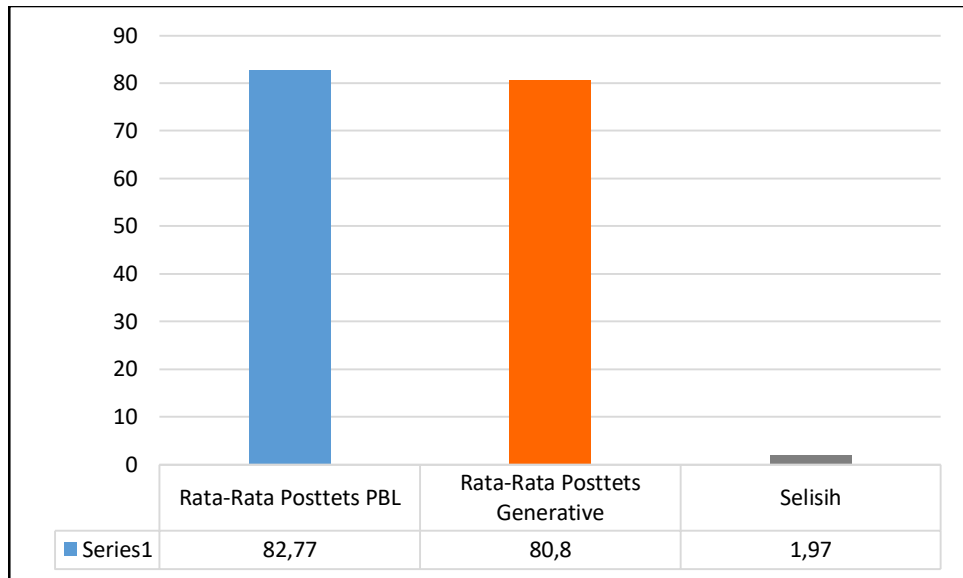


Diagram 4.6 menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata *posttest* antara kelompok model PBL dan kelompok model *generative* yaitu sebesar 1,97. Hal tersebut membuktikan bahwa model PBL lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran menyusun naskah/teks debat berbantuan media *flash card* pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan, dibandingkan dengan model *generative* berbantuan media *flash card*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian keefektifan pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* dan model generatif (*generative learning*) berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan efektif. Hal ini dibuktikan dengan uji *independent sampel t test* nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, rata-rata nilai *posttest* lebih besar dari rata-rata nilai *pretest* yaitu $82,77 > 71,51$.
2. Pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan efektif. Hal ini dibuktikan dengan uji *independent sampel t test* nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, rata-rata nilai *posttest* lebih besar dari rata-rata nilai *pretest* yaitu $80,8 > 69,63$.
3. Pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan lebih efektif dibandingkan pembelajaran debat menggunakan model *generative* berbantuan media *flash card* bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Pedan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji beda dua rata-rata diketahui nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ yaitu $0,018 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu nilai rata-rata *posttest* model PBL lebih besar dari nilai *posttest* model *generative* yaitu $82,77 > 80,8$.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, peneliti mengungkapkan beberapa saran sebagai berikut.

1. Guru Bahasa Indonesia hendaknya dapat menerapkan model yang tepat dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran debat menggunakan model *problem based learning* yang sudah terbukti keefektifannya.
2. Guru Bahasa Indonesia hendaknya menerapkan media pembelajaran, khususnya media *flash card* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran debat.
3. Peneliti lain hendaknya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dalam menyusun naskah/teks debat dan dapat diteliti lebih lanjut untuk mengetahui kebaruan dalam pembelajaran debat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, Y. (2017). Keefektifan Pembelajaran Menulis Teks Berita Menggunakan Model *Problem Based Learning* dan Model *Experiential Learning* dengan Media Video pada Siswa Kelas VIII SMP/MTs. *Skripsi*.
- Andayani. (2015). *Problema dan Aksioma*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran *Flash Card* dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*.
- Arends. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung: Grasindo.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chiva. (2015). *A Framework For Organizazion Learning: Zero, Adaptive and Generative Learning*. *Education Learning USA*.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Fajrin, V. (2018). Pengembangan Buku Pengayaan Debat Bermuatan Nilai Antiradikalisme. *Skripsi*.
- Ghoni, A. Z. (2019). Pengembangan Buku Pengayaan Menyajikan Debat Bermuatan Prinsip Kesantunan Berbahasa bagi Peserta Didik Kelas X SMA. *Skripsi*.
- Huda, M. (2013). *Model-moddel Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, B., Marsha, W., & Emily, C. (2016). *Models of Teaching* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. (2016). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemdikbud.
- Maknun, J. (2015). *The Implementation of Generative Learning Model on Physics Lesson to Increase Mastery Coscepts and Generic Science Skills of Vocational Student*. *American Journal of Education Reseach*, 742-748.
- Mustafa, S., Sari, V., & Baharullah. (2019). *The Implementation of Mathematical Problem-Based Learning Model as an Effort to Understand the High School Students' Mathematical Thinking Ability*. *International Education Studies*.
- Mustauda, F. F. (2016). Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Diskusi Menggunakan Model *Problem Solving Learning* dan Model *Generative* Bermuatan Media *Flash Card* pada Siswa Kelas VIII SMP. *Skripsi*.

- Nurbayanti, S. S. (2017). Pembelajaran Mengonstruksi Permasalahan dalam Debat dengan Menggunakan Metode *Open Ended Problems* pada Siswa Kelas X SMA Pasundan 4 Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*.
- Nushashikin. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan Menulis Slogan dan Poster Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Padang. *Skripsi*.
- Rahmi, E. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Maros Kabupaten Maros. *Skripsi*.
- Ramen, Mulawarman, W. G., & Sulisyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Debat dengan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Diglosia*.
- Rillero, P., & Chen, Y. C. (2019). *The Use of a Digital Problem-Based Learning Module in Science Methods Courses. Journal of Problem Based Learning in Higher Education*.
- Rosadi. (2017). Keefektifan Pembelajaran Mengonstruksi Teks Negosiasi Menggunakan Model Investigasi Kelompok dan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Bermuatan Kewirausahaan pada Peserta Didik Kelas X SMK. *Skripsi*.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Bantul: Kaukaba Dipantara.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA .
- Sholehah, L. A., & Nuryatin, A. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Anekdote Bermuatan Kesantunan Berbahasa Menggunakan Model Pembelajaran Berbantuan Masalah (*Problem Based Learning*) pada Siswa Kelas X MIA-4 SMA Negeri 1 Grobogan Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Sriyana. (2018). Keefektifan Pembelajaran Mengonstruksi Teks Eksposisi Menggunakan Model Pembelajaran Generatif dan CORE pada Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia*.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana, & Rivai, A. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Aldesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabete.
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Grahafindo Persada.
- Sumiarti, N. L., Putrayasa, B., & Wendra, W. (2017). Penggunaan Metode *Problem Solving* Oleh Guru Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Debat di Kelas X SMA Negeri 1 Sawan. *e-Journal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Susilana, R., & Cepi, R. (2019). *Media Pembelajaran; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tarigan, H. G. (2013). *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV. Angkasa.
- Utomo, A. P., Isnarto, & Arum, Y. L. (2019). *Conservation and Literacy Value in Reading Lectures of Indonesian Language with Problem Based Learning Model. Proceeding of the 1st International Conference on Language and Language Teaching*.
- Wiyanto, & Usul. (2003). *Debat Sebagai Retorika*. Semarang: CV Aneka Ilmu.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Satuan Pendidikan : SMA/SMK

Kelas : X

Tahun Ajaran : 2019/2020

Alokasi Waktu : 4 X 45 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleransi, damai), santun, responsif, dan proaktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian spesifik dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari apa yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator
4.14 Mengembangkan permasalahan/ isu dari berbagai sudut pandang yang dilengkapi argumen dalam berdebat	4.14.1 Menyusun mosi dari permasalahan aktual 4.14.2 Menyusun pendapat mendukung dan menolak mosi 4.14.3 Membuat kerangka debat 4.14.4 Menyusun kerangka debat menjadi naskah debat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat

1. Menyusun mosi dari permasalahan aktual dengan tepat
2. Menyusun pendapat mendukung dan menolak mosi dengan tepat dan logis
3. Membuat kerangka debat dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan debat
4. Menyusun kerangka debat menjadi naskah debat dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan debat

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Isi Debat
 - a. Mosi/ topik permasalahan yang diperdebatkan
 - b. Pernyataan sikap (mendukung atau menolak)
 - c. Argumen yang mendukung pernyataan sikap
2. Pihak-pihak pelaksana debat
 - a. Pihak yang mengajukan mosi
 - b. Tim afirmasi (pihak yang setuju dengan mosi)
 - c. Tim oposisi (pihak yang tidak setuju dengan mosi)
 - d. Pemimpin/ wasit debat
 - e. Penonton/juri

3. Kebahasaan debat

- a. Menggunakan kaidah bahas Indonesia yang benar sesuai dengan bahasa baku, baik tata ejaan maupun tata baku (pembentukan kata, frasa, klausa, kalimat, dan paragraf)
- b. Ide yang diungkapkan harus sesuai dengan fakta dan dapat diterima secara logis, dengan pemilihan diksi dan penggunaan kalimat efektif.
- c. Kata yang digunakan memiliki makna sebenarnya (denotatif)

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Scientific Learning

Model Pembelajaran : Problem Based Learning

F. MEDIA DAN BAHAN

Media : *Flash Card*

G. SUMBER BELAJAR

1. Suherli, dkk. 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas X Revisi Tahun 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
2. Suherli, dkk. *Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas X Revisi Tahun 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama

KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	METODE
PENDAHULUAN		
Orientasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengucapkan salam dan berdoa sebelum memulai proses pembelajaran 2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin 	5 Menit	Ceramah, Tanya jawab

<p>3. Peserta menyiapkan fisik dan psikis dalam mengawali kegiatan pembelajaran.</p> <p>Apersepsi</p> <p>4. Peserta didik mengaitkan pengalaman yang mereka miliki dengan materi yang akan dipelajari yaitu materi debat.</p> <p>5. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya tentang isi dan kebahasaan debat</p> <p>6. Peserta didik bertanya jawab mengenai materi yang akan dipelajari yaitu materi debat</p> <p>Motivasi</p> <p>7. Peserta didik diberi gambaran tentang manfaat pembelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>8. Peserta didik menyimak materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu mengembangkan permasalahan menjadi kerangka naskah debat.</p> <p>Pemberian Acuan</p> <p>9. Peserta didik diberitahu materi pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan itu.</p> <p>10. Peserta didik menyimak pola pembelajaran dan hasil akhir dari kegiatan</p>		
---	--	--

menolak, dan pendapat netral dengan tepat dan kreatif. (<i>Mengasosiasi</i>)		
PENUTUP		
<p>Refleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran tentang membuat kerangka naskah/teks debat 2. Peserta didik bersama pendidik melakukan refleksi terkait pembelajaran yang telah berlangsung <p>Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik diminta untuk mengoreksi kembali kerangka debat yang telah di buat <p>Rencana Tindak Lanjut</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik menyimak informasi mengenai rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya dengan sikap santun dan bertanggung jawab. 	5 Menit	Tanya jawab

Pertemuan Kedua

KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	METODE
PENDAHULUAN		
<p>Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengucapkan salam dan berdoa sebelum memulai proses pembelajaran 	5 Menit	Ceramah, Tanya jawab

<p>2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</p> <p>3. Peserta menyiapkan fisik dan psikis dalam mengawali kegiatan pembelajaran.</p> <p>Apersepsi</p> <p>4. Peserta didik mengaitkan pengalaman yang mereka miliki dengan materi yang akan dipelajari yaitu materi debat.</p> <p>5. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya tentang isi dan kebahasaan debat</p> <p>Motivasi</p> <p>6. Peserta didik diberi gambaran tentang manfaat pembelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>7. Peserta didik menyimak materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu mengembangkan kerangka debat menjadi sebuah naskah debat.</p> <p>Pemberian Acuan</p> <p>8. Peserta didik diberitahu materi pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan itu.</p> <p>9. Peserta didik menyimak pola pembelajaran dan hasil akhir dari kegiatan</p>		
--	--	--

<p>2. Peserta didik bersama pendidik melakukan refleksi terkait pembelajaran yang telah berlangsung</p> <p>Evaluasi</p> <p>3. Peserta didik diminta untuk mencari permasalahan kemudian mengembangkan menjadi sebuah materi debat sebagai bukti telah memahami materi</p> <p>Rencana Tindak Lanjut</p> <p>4. Peserta didik menyimak informasi mengenai rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya dengan sikap santun dan bertanggung jawab.</p>		
--	--	--

I. PENILAIAN

1. Sikap Spiritual

Teknik penilaian : Observasi

Bentuk Instrumen : Lembar observasi sikap

2. Penilaian Sikap Sosial

Teknik penilaian : Observasi

Bentuk instrumen : Lembar observasi sosial

3. Penilaian Keterampilan

Teknik penilaian : Proyek/Produk

Bentuk instrumen : Tugas (Keterampilan)

Semarang, Februari 2020

Peneliti,

Wening Sri Rahayu

NIM. 2101416076

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(*MODEL GENERATIVE*)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Satuan Pendidikan : SMA/SMK
 Kelas : X
 Tahun Ajaran : 2019/2020
 Alokasi Waktu : 4 X 45 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleransi, damai), santun, responsif, dan proaktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian spesifik dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari apa yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator
4.14 Mengembangkan permasalahan/ isu dari berbagai sudut pandang yang dilengkapi argumen dalam berdebat	4.14.1 Menyusun mosi dari permasalahan aktual 4.14.2 Menyusun pendapat mendukung dan menolak mosi 4.14.3 Membuat kerangka debat

	4.14.4 Menyusun kerangka debat menjadi naskah debat
--	---

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat

1. Menyusun mosi dari permasalahan aktual dengan tepat
2. Menyusun pendapat mendukung dan menolak mosi dengan tepat dan logis
3. Membuat kerangka debat dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan debat
4. Menyusun kerangka debat menjadi naskah debat dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan debat

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Isi Debat
 - a. Mosi/ topik permasalahan yang diperdebatkan
 - b. Pernyataan sikap (mendukung atau menolak)
 - c. Argumen yang mendukung pernyataan sikap
2. Pihak-pihak pelaksana debat
 - a. Pihak yang mengajukan mosi
 - b. Tim afirmasi (pihak yang setuju dengan mosi)
 - c. Tim oposisi (pihak yang tidak setuju dengan mosi)
 - d. Pemimpin/ wasit debat
 - e. Penonton/juri
3. Kebahasaan debat
 - a. Menggunakan kaidah bahas Indonesia yang benar sesuai dengan bahasa baku, baik tata ejaan maupun tata baku (pembentukan kata, frasa, klausa, kalimat, dan paragraf)
 - b. Ide yang diungkapkan harus sesuai dengan fakta dan dapat diterima secara logis, dengan pemilihan diksi dan penggunaan kalimat efektif.
 - c. Kata yang digunakan memiliki makna sebenarnya (denotatif)

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Scientific Learning

Model Pembelajaran : Generative

F. MEDIA DAN BAHAN

Media : *Flash Card*

G. SUMBER BELAJAR

1. Suherli, dkk. 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas X Revisi Tahun 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
2. Suherli, dkk. *Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas X Revisi Tahun 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama

KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	METODE
PENDAHULUAN		
<p>Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengucapkan salam dan berdoa sebelum memulai proses pembelajaran 2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin 3. Peserta menyiapkan fisik dan psikis dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik mengaitkan pengalaman yang mereka miliki dengan materi yang akan dipelajari yaitu materi debat. 5. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya tentang isi dan kebahasaan debat 	5 Menit	Ceramah Tanya jawab

<p>6. Peserta didik bertanya jawab mengenai materi yang akan dipelajari yaitu materi debat</p> <p>Motivasi</p> <p>7. Peserta didik diberi gambaran tentang manfaat pembelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>8. Peserta didik menyimak materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu mengembangkan permasalahan/ isu dalam debat menjadi sebuah kerangka naskah debat</p> <p>Pemberian Acuan</p> <p>9. Peserta didik diberitahu materi pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan itu.</p> <p>10. Peserta didik menyimak pola pembelajaran dan hasil akhir dari kegiatan</p>		
KEGIATAN INTI		
<p>Orientasi</p> <p>1. Peserta didik bertanya jawab mengenai materi sebelumnya (pengertian, unsur-unsur debata dan kebahasaan debat) dengan penuh tanggung jawab</p>	70 Menit	Pemodelan Tanya jawab

<p>2. Peserta didik aktif berdiskusi mengenai materi debat pada pertemuan sebelumnya</p> <p>Pengungkapan Ide</p> <p>3. Peserta didik diberi sebuah kartu <i>flash card</i></p> <p>4. Peserta didik diminta untuk mengamati dan memberikan argumen mengenai permasalahan yang ada dalam kartu <i>flash card</i> tersebut dengan kreatif dan santun</p> <p>5. Peserta didik menggabungkan argumentasi-argumentasinya agar menjadi pengetahuan yang baru dengan penuh tanggung jawab</p> <p>6. Peserta didik melakukan penalaran dengan menghubungkan argumentasinya dengan kehidupan sehari-hari.</p> <p>Tantangan dan Restruktuisasi</p> <p>7. Peserta didik menyusun kerangka argumentasinya menjadi teks atau materi debat dengan kreatif</p> <p>8. Peserta didik membuat kesimpulan dari argumentasinya</p>		
PENUTUP		
<p>Refleksi</p> <p>1. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran</p>	5 Menit	Tanya jawab Penugasan

<p>tentang mengembangkan permasalahan/isu dalam debat</p> <p>2. Peserta didik bersama pendidik melakukan refleksi terkait pembelajaran yang telah berlangsung</p> <p>Evaluasi</p> <p>3. Peserta didik diminta untuk mencari mengoreksi kembali kerangka yang telah dibuat</p> <p>Rencana Tindak Lanjut</p> <p>4. Peserta didik menyimak informasi mengenai rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya dengan sikap santun dan bertanggung jawab.</p>		
--	--	--

Pertemuan Kedua

KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	METODE
PENDAHULUAN		
<p>Orientasi</p> <p>1. Peserta didik mengucapkan salam dan berdoa sebelum memulai proses pembelajaran</p> <p>2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</p> <p>3. Peserta menyiapkan fisik dan psikis dalam mengawali kegiatan pembelajaran.</p>	5 Menit	Ceramah Tanya jawab

<p>Apersepsi</p> <p>4. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya tentang isi dan kebahasaan debat</p> <p>5. Peserta didik bertanya jawab mengenai materi yang akan dipelajari yaitu materi debat</p> <p>Motivasi</p> <p>6. Peserta didik diberi gambaran tentang manfaat pembelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>7. Peserta didik menyimak materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu mengembangkan kerangka debat menjadi naskah/teks debat</p> <p>Pemberian Acuan</p> <p>8. Peserta didik diberitahu materi pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan itu.</p> <p>9. Peserta didik menyimak pola pembelajaran dan hasil akhir dari kegiatan</p>		
KEGIATAN INTI		
<p>Penerapan</p> <p>1. Peserta didik melakukan <i>free writing</i> sesuai dengan kerangka yang disusun dengan kreatif</p>	70 Menit	Pemodelan Diskusi Presentasi

<p>Melihat Kembali</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik menukarkan hasil tulisannya dengan peserta didik lain untuk disunting 3. Peserta didik membacakan salah satu hasil pekerjaan temannya untuk dibahas bersama 4. Peserta didik memperbaiki teks atau materi debat sesuai hasil suntingan dan penjelasan tambahan dari pendidik 		
<p>PENUTUP</p>		
<p>Refleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran tentang mengembangkan permasalahan/isu dalam debat 2. Peserta didik bersama pendidik melakukan refleksi terkait pembelajaran yang telah berlangsung <p>Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik diminta untuk mencari permasalahan kemudian mengembangkan menjadi sebuah materi debat sebagai bukti telah memahami materi <p>Rencana Tindak Lanjut</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik menyimak informasi mengenai rencana kegiatan 	<p>5 Menit</p>	<p>Tanya jawab Penugasan</p>

pembelajaran untuk pertemuan berikutnya dengan sikap santun dan bertanggung jawab.		
--	--	--

I. PENILAIAN

1. Sikap Spiritual

Teknik penilaian : Observasi

Bentuk Instrumen : Lembar observasi sikap

2. Penilaian Sikap Sosial

Teknik penilaian : Observasi

Bentuk instrumen : Lembar observasi sosial

3. Penilaian Keterampilan

Teknik penilain : Proyek/Produk

Bentuk instrumen : Tugas (Keterampilan)

Semarang, Februari 2020

Peneliti,

Wening Sri Rahayu

NIM. 2101416076

Lampiran 2 Bahan Ajar

Materi Pelajaran

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Pedan
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: X/Genap
Materi Pokok	: Debat
Alokasi Waktu	: 4 X 45 Menit (2 Pertemuan)

DEBAT

A. Pengertian Debat

Kegiatan bertukar pendapat antara dua pihak dengan mengemukakan berbagai alasan meskipun keduanya berada pada sudut pandang yang berbeda.

B. Unsur-Unsur Debat

Menurut (Kemendikbud, 2016) terdapat tujuh unsur yang harus terpenuhi dalam debat agar debat dapat terwujud. Unsur-unsur tersebut antara lain (a) mosi, (b) tim afirmasi, (c) tim oposisi, (d) tim netral, (e) penonton/juri yang dipanggil, (f) moderator, dan (9) penulis.

8) Mosi

Mosi dalam debat sama halnya dengan topik dalam sebuah teks. Mosi menjadi dasar bagi pihak-pihak yang terlibat dalam debat untuk menentukan sikap apakah sikap mendukung atau sikap menolak mosi/topik.

9) Tim afirmasi

Tim afirmasi dalam debat merupakan tim yang mendukung. Tim afirmasi akan memberikan argumen mendukung yang disampaikan oleh moderator.

10) Tim oposisi

Berbanding terbalik dengan tim afirmasi, tim oposisi merupakan tim yang menolak, dengan menyampaikan argumen menolak terhadap mosi atau topik yang disampaikan oleh tim afirmasi.

11) Tim netral

Tim netral merupakan tim yang tidak mendukung atau menolak mosi

12) Penonton/juri yang dipanggil

Penonton atau juri yang dipanggil bertugas untuk menentukan tim manakag yang berhasil memenangkan debat

13) Moderator

Moderator dalam debat merupakan seseorang yang bertugas mengatur penyampaian argumen baik dari tim afirmasi maupun tim oposisi selama debat berlangsung.

14) Penulis

Penulis dalam debat bertugas menulis semua hal yang disampaikan dalam debat, serta membuat kesimpulan dari kegiatan debat yang sudah dilaksanakan.

C. **Kebahasaan Debat**

Ciri kebahasaan yang harus diperhatikan, agar menghindari adanya salah tafsir. Berikut ini adalah ciri kebahasaan debat menurut Kemendikbud (2016, h. 198) anatara lain.

- 4) Menggunakan kaidah bahasa baku, baik ejaan maupun tata baku (pembentukan kata, frasa, klausa, kalimat, dan paragraf).
- 5) Ide yang diungkapkan harus tepat sesuai dengan fakta, logis, memiliki satu makna, padat, langsung pada sasaran, runtut dan sistematis.
- 6) Kata yang digunakan memiliki makna sebenarnya (denotatif).

D. **Langkah-Langkah Menyusun Naskah Debat**

Langkah-langkah menyusun naskah/teks debat adalah sebagai berikut

- 1) Menentukan topik/tema/ debat
- 2) Menentukan permasalahan yang akan diperdebatkan

- 3) Mengumpulan bahan penulisan naskah debat
- 4) Membuat mosi
- 5) Menyusun kerangka naskah debat
- 6) Mengembangkan kerangka menjadi naskah debat
- 7) Menyunting naskah debat

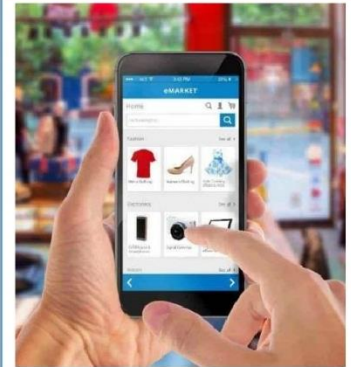
Lampiran 3 Media Pembelajaran *Flash Card*



Maraknya Tawuran Antar Pelajar Disebabkan Oleh Kurangnya Pengawasan dari Pihak Sekolah



Maraknya Bullying di Sekolah Disebabkan Oleh Kurangnya Pengawasan dari Pihak Sekolah



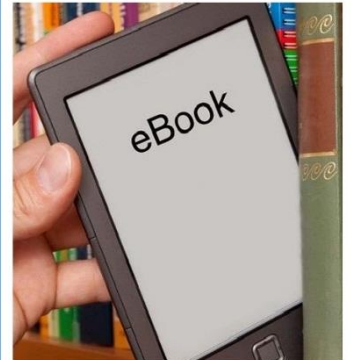
Belanja Online Lebih Banyak Memberikan Keuntungan Bagi Pembeli



Sekolah Harus Meniadakan Pekerjaan Rumah Bagi Siswa



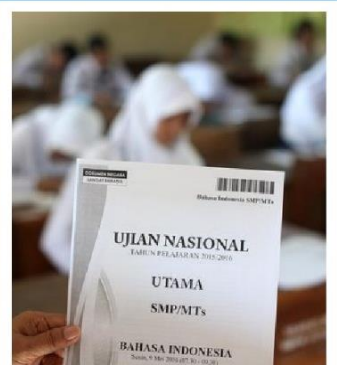
Kurangnya Budaya Membaca Menyebabkan Rendahnya Pengetahuan Seseorang



Anak Lebih Suka Membaca E-Book daripada Membaca Buku Cetak



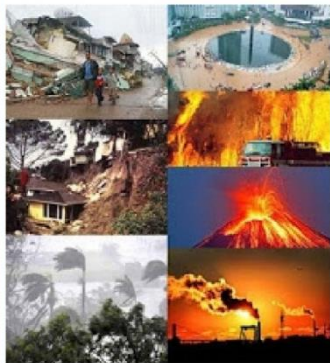
Banjir Merupakan Tanggung Jawab Pemerintah



Penghapusan Ujian Nasional Bagi Siswa SMA/SMK



Lingkungan Menjadi Penyebab Utama Penyalagunaan Narkoba Di Kalangan Remaja



**Bencana Alam Di Indonesia
Disebabkan Oleh Perilaku
Manusia**



**Penggunaan Bahasa Asing
dalam Komunikasi Sehari-
hari Menunjukkan Kurangnya
Rasa Nasionalisme**



**Penggunaan Kendaraan
Umum Dapat Mengurangi
Kemacetan**



**Banyak Tayangan Televisi
yang Merusak Moral
Bangsa**



**Tayangan Youtube Lebih
Menarik daripada
Tayangan Televisi**



**Merokok Menurunkan
Kualitas dan Kesehatan
Siswa**



**Kegiatan Ekstrakurikuler
Dapat Membentuk Karakter
dan Sikap Disiplin, Mandiri
Dan Bertanggung Jawab**



**Telepon Genggam (Gawai)
Membantu Komunikasi dan
Proses Belajar Siswa**



**Siswa Mengendarai Motor
Ke Sekolah Menimbulkan
Banyak Risiko**

Lampiran 4 Instrumen Penilaian

INSTRUMEN PENILAIN TES

Aspek Penilaian Teks/Naskah Debat

No	Indikator	Kategori						Skor
		SB	B	C	K	SK	TM	Max
1	Isi							30
2	Stuktur							20
3	Kosa Kata							20
4	Penggunaan Bahasa							20
5	Mekanik							10
Jumlah								100

Pedoman Penilaian Teks/Naskah Debat

No	Aspek	Skor	Kategori	Deskripsi
1.	Isi	27 - 30	SB	Menguasai topik tulisan, isi debat berupa argumen mengenai permasalahan dalam kartu <i>flash card</i> ditulis dengan menarik dan runtut, relevan dengan topik permasalahan
		22 – 26	B	Cukup menguasai topik tulisan, isi debat berupa argumen mengenai permasalahan dalam kartu <i>flash card</i> ditulis dengan menarik dan runtut, relevan dengan topik permasalahan
		17 - 21	C	Penguasaan terhadap topik terbatas, isi debat berupa argumen mengenai permasalahan dalam kartu <i>flash card</i> ditulis kurang runtut, pengembangan topik kurang

		13 - 16	K	Kurang menguasai topik, isi tidak relevan dengan topik
		1 – 13	SK	Tidak menguasai topik, isi tidak relevan dengan topik
		0	TM	Tidak mengerjakan
2.	Struktur	18 – 20	SB	Sangat Baik: mengembangkan struktur debat dengan lengkap meliputi mosi, argumen mendukung, argumen menolak, dan kesimpulan, serta gagasan diungkapkan dengan jelas, urut dan logis.
		14 - 17	B	Baik: mengembangkan struktur debat dengan lengkap meliputi mosi, argumen mendukung, argumen menolak, dan kesimpulan, serta gagasan diungkapkan dengan cukup jelas dan logis, tetapi tidak lengkap.
		10 - 13	C	Cukup: struktur debat tidak lengkap (hanya ditulis 3 dari 4 struktur), gagasan kurang sesuai, kurang urut dan logis
		7 – 9	K	Kurang : pengembangan struktur debat tidak lengkap (hanya 2 struktur) dan tidak relevan
		1 – 6	SK	Sangat Kurang : pengembangan struktur debat tidak lengkap (hanya 1 struktur) dan tidak relevan
		0	TM	Tidak mengerjakan
3.	Kosakata	18 - 20	SB	Sangat Baik : pilihan kata yang baik dan santun, menggunakan kata baku,

				penggunaan kata yang tepat, logis, dan menguasai pembentukan kata.
		14 – 17	B	Baik : pilihan kata cukup baik dan santun, menggunakan kata baku, penggunaan kata yang cukup tepat, logis, dan cukup menguasai pembentukan kata.
		10 – 13	C	Cukup : pemilihan kata terbatas, sering terjadi kesalahan dalam menggunakan kata, kurang logis
		7 - 9	K	Kurang : pemilihan dan penggunaan kata masih rendah, makna tidak logis dan tidak jelas
		1 – 6	SK	Sangat Kurang : pemilihan dan penggunaan kata masih sangat rendah, makna sangat tidak logis dan sangat tidak jelas
		0	TM	Tidak mengerjakan
4.	Penggunaan bahasa	18 – 20	SB	Sangat Baik : penggunaan bahasa yang baik dan santun, memberikan alasan yang logis
		14 – 17	B	Baik : penggunaan bahasa yang cukup baik dan santun, memberikan alasan yang cukup logis
		10 – 13	C	Cukup : penggunaan bahasa yang kurang baik dan santun, memberikan alasan yang kurang logis
		7 – 9	K	Kurang : terdapat kesalahan dalam penggunaan bahasa, tanda baca,

				konjungsi dan alasan yang tidak logis
		1 - 6	SK	Sangat Kurang : terdapat banyak kesalahan dalam penggunaan bahasa, tanda baca, konjungsi dan alasan yang tidak logis
		0	TM	Tidak Mengerjakan
5.	Mekanik	8 - 10	SB	Sangat Baik : terdapat sedikit kesalahan dalam penggunaan ejaan, tanda baca, penggunaa huruf kapital, penyusunan argumen, dan konjungsi
		6 - 7	B	Baik : kadang-kadang terjadi kesalahan dalam penggunaan ejaan, tanda baca, penggunaa huruf kapital, penyusunan argumen, dan konjungsi
		4 - 5	C	Cukup : Sering terjadi kesalahan dalam penggunaan ejaan, tanda baca, penggunaa huruf kapital, penyusunan argumen, dan konjungsi
		2 - 3	K	Kurang : terdapat kesalahan dalam penggunaan ejaan, tanda baca, penggunaa huruf kapital, penyusunan argumen, dan konjungsi
		1	SK	Sangat Kurang : banyak kesalahan dalam penggunaan ejaan, tanda baca, penggunaa huruf kapital, penyusunan argumen, dan konjungsi
		0	TM	Tidak mengerjakan
Jumlah Skor Maksimal		100		

$$Nilai = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Skor

No	Interval Skor	Kategori
1	90 – 100	Tuntas
2	78 – 89	Tuntas
3	66 – 77	Belum Tuntas
4	54 – 65	Belum Tuntas
5	0 – 53	Belum Tuntas

INSTRUMEN NONTES

Pedoman Pengamatan Sikap Spiritual

No	Nama	Skor				Keterangan Aspek
		1	2	3	4	
1.	E - 1					3. Bedoa sebelum dan sesudah pembelajaran 4. Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan
2.	E - 2					
3.	E - 3					
4.	E - 4					
5.	E - 5					
6.	E - 6					
7.	E - 7					

Pedoman Pengamatan Sikap Sosial Disiplin

No	Nama	Skor				Keterangan Aspek
		1	2	3	4	
1.	E - 1					3. Tidak terlambat masuk kelas 4. Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir
2.	E - 2					
3.	E - 3					
4.	E - 4					
5.	E - 5					
6.	E - 6					
7.	E - 7					

Pedoman Pengamatan Sikap Sosial Kreatif

No	Nama	Skor				Keterangan Aspek
		1	2	3	4	
1.	E - 1					3. Mengembangkan topik menjadi naskah debat
2.	E - 2					
3.	E - 3					

4.	E - 4					4. Memberikan argumen-argumen mengenai permasalahan yang ditemui
5.	E - 5					
6.	E - 6					
7.	E - 7					

Pedoman Pengamatan Sikap Bertanggung Jawab

No	Nama	Skor				Keterangan Aspek
		1	2	3	4	
1.	E - 1					3. Melaksanakan tugas kelompok dan tugas individu dengan sungguh-sungguh 4. Menyadari kesalahan yang dilakukan dalam pembelajaran debat
2.	E - 2					
3.	E - 3					
4.	E - 4					
5.	E - 5					
6.	E - 6					
7.	E - 7					

Pedoman Pengamatan Sikap Santun

No	Nama	Skor				Keterangan Aspek
		1	2	3	4	
1.	E - 1					3. Menggunakan bahasa yang santun saat menyampaikan pendapat, argumen, bertanya, dan menyangga dengan tidak menyinggunga perasaan orang lain 4. Tidak menyela pendapat orang lain dalam kegiatan diskusi
2.	E - 2					
3.	E - 3					
4.	E - 4					
5.	E - 5					
6.	E - 6					
7.	E - 7					

Kriteria Penilaian Sikap

Kriteria	Skor
Sangat Baik/ Sangat Efektif , apabila selalu melakukan sesuai pernyataan	4
Baik/ Efektif , apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan	3
Cukup Baik/ Cukup Efektif , apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan	2
Kurang Baik/ Kurang Efektif , apabila tidak pernah melakukan sesuai pernyataan	1

$$Nilai = \frac{jumlah\ skor}{skor\ maksimal} \times 4$$

Kriteria Skor

No	Kriteria	Rentang Skor
1.	Sangat efektif	3,33 – 4,00
2.	Efektif	2,33 – 3,32
3.	Cukup Efektif	1,333 – 2,32
4.	Kurang efektif	< 1,32

Lampiran 5 Soal Tes Awal (*Pretes*) dan Tes Akhir (*Posttest*)***Pretest* Membuat Naskah Debat Kelas Eksperimen I**

Nama :

No. Presensi :

Kelas :

Petunjuk :

1. Tulislah identitas Anda dengan lengkap dan jelas!
2. Bacalah soal dibawah ini dengan cermat!
3. Jawablah soal pada lembar jawab yang telah disediakan!

Soal

1. Carilah sebuah permasalahan tentang pendidikan!
2. Buatlah kerangka naskah debat sesuai dengan permasalahan yang sudah kamu temukan!
3. Kembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah debat yang utuh!

Pretest Membuat Naskah Debat Kelas Eksperimen II

Nama :

No. Presensi :

Kelas :

Petunjuk :

1. Tulislah identitas Anda dengan lengkap dan jelas!
2. Bacalah soal dibawah ini dengan cermat!
3. Jawablah soal pada lembar jawab yang telah disediakan!

Soal

1. Carilah sebuah permasalahan tentang pendidikan!
2. Buatlah kerangka naskah debat sesuai dengan permasalahan yang sudah kamu temukan!
3. Kembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah debat yang utuh!

Posttest Membuat Naskah Debat Kelas Eksperimen I

Nama :

No. Presensi :

Kelas :

Petunjuk :

1. Tulislah identitas Anda dengan lengkap dan jelas!
2. Bacalah soal dibawah ini dengan cermat!
3. Jawablah soal pada lembar jawab yang telah disediakan!

Soal

1. Perhatikan gambar *flash card* yang telah dibagikan oleh guru, kemudian identifikasi permasalahan apa yang ada di dalam kartu *flash card* tersebut!
4. Buatlah kerangka naskah debat sesuai dengan permasalahan yang ada dalam kartu *flash card* tersebut!
5. Kembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah debat yang utuh!

Posttest Membuat Naskah Debat Kelas Eksperimen II

Nama :

No. Presensi :

Kelas :

Petunjuk :

1. Tulislah identitas Anda dengan lengkap dan jelas!
2. Bacalah soal dibawah ini dengan cermat!
3. Jawablah soal pada lembar jawab yang telah disediakan!

Soal

1. Perhatikan gambar *flash card* yang telah dibagikan oleh guru, kemudian identifikasi permasalahan apa yang ada di dalam kartu *flash card* tersebut!
2. Buatlah kerangka naskah debat sesuai dengan permasalahan yang ada dalam kartu *flash card* tersebut!
3. Kembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah debat yang utuh!

Lampiran 6 Lembar Kerja Tes Awal***Pretest* Menyusun Naskah Debat Kelompok Eksperimen I****Lembar Kerja**

Nama :

No. Presensi :

Kelas :

Petunjuk!

1. Carilah sebuah permasalahan tentang pendidikan yang baru-baru ini sedang sering terjadi!
2. Buatlah kerangka naska debat sesuai dengan permasalahan yang sudah kamu temukan!
3. Kembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah debat yang utuh!

Permasalahan	Struktur	Kerangka

Pretest Menyusun Naskah Debat Kelompok Eksperimen II**Lembar Kerja**

Nama :

No. Presensi :

Kelas :

Petunjuk!

1. Carilah sebuah permasalahan tentang pendidikan yang baru-baru ini sedang banyak terjadi!
2. Buatlah kerangka naska debat sesuai dengan permasalahan yang sudah kamu temukan!
3. Kembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah debat yang utuh!

Permasalahan	Struktur	Kerangka

Lampiran 7 Lembar Kerja Tes Akhir**Posttest Menyusun Naskah Debat Kelompok Eksperimen I****Lembar Kerja**

Nama :

No. Presensi :

Kelas :

Petunjuk!

2. Perhatikan gambar *flash card* yang telah dibagikan oleh guru, kemudian identifikasi permasalahan apa yang ada di dalam kartu *flash card* tersebut!
3. Buatlah kerangka naskah debat sesuai dengan permasalahan yang ada dalam kartu *flash card* tersebut!
4. Kembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah debat yang utuh!

Permasalahan	Struktur	Kerangka

Posttest Menyusun Naskah Debat Kelompok Eksperimen II**Lembar Kerja**

Nama :

No. Presensi :

Kelas :

Petunjuk!

1. Perhatikan gambar *flash card* yang telah dibagikan oleh guru, kemudian identifikasi permasalahan apa yang ada di dalam kartu *flash card* tersebut!
2. Buatlah kerangka naskah debat sesuai dengan permasalahan yang ada dalam kartu *flash card* tersebut!
3. Kembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah debat yang utuh!

Permasalahan	Struktur	Kerangka

Lampiran 8 Daftat Nama Peserta Didik

Kelas X Akuntansi B (Kelompok Eksperimen I)

No	Nama Siswa
1	Agnes Anijar
2	Aninda Yuliawati
3	Anisyaharini Aulia Rakhma
4	Azizah Yulianingtyas
5	Bintang Maharani
6	Carmellia Dwi Nanda Pratiwi
7	Dea Dwi Shahrani
8	Dela Ayu Puspita Sari
9	Diah Saputri
10	Dianing Novita Paras Setyawati
11	Duwi Ambar Widayanti
12	Ema Fitriana
13	Endah Anis Setiyani
14	Fitri Anggraini
15	Jihan Nur Aini
16	Kharisma Zulaikhah
17	Monnix Dwi Pramesti
18	Mufidah Nurfahmi
19	Muslikah Wijayanti
20	Myse Norma Angelia
21	Navilla Syahrani Aulia
22	Nova Liana
23	Noviana Diah Safitri
24	Octavina Rifka Putri
25	Raffina Saffira Ika Putri
26	Ratna Puspita Wulan Dari
27	Rika Amelia Rahmawati
28	Rina Yuliningsih
29	Riska Febrianti
30	Rosa Meliya Pudwi Diana
31	Selvia Febriyanti
32	Sintia Ayu Maylani
33	Siti Aisyah
34	Tantri Dewi Sri Hartati
35	Vrizca Maura Wanda

Kelas X Akuntansi C (Kelompok Eksperimen II)

No	Nama Siswa
1	Arifah Intan Oktaviani
2	Bella Vinawati
3	Dinda Alifia Audri
4	Eki Tamara Oktavia
5	Eki Triyana
6	Elisa Intan Febriyanti
7	Endrati Pusponingrum
8	Fadia Putri Nur Shabrina
9	Heny Novita Sari
10	Ika Listiani
11	Imroatul Khoirunnafi' M
12	Intan Ayu Patmawati
13	Intan Setyo Ningrum
14	Lili Septiana Putri
15	Lintang Wulandari
16	Maftuhatus Ni'mah
17	Marcella Fernanda
18	Marisa Dwi Kurniawati
19	Nina Wahyuningsih
20	Nita Primastuti
21	Novi Nur Safitri
22	Nur Cahayani
23	Nur Rohmah Maulani
24	Nurul Agustina Nurjanah
25	Nurul Galuh Fatimah
26	Putriningsih
27	Qurrotu' Aini Salsabil
28	Ratna Evarika
29	Rintan Tri Rahayu
30	Riska Listiana Sari
31	Rizki Agustina
32	Shila Salsa Bila
33	Sidya Hidayah Dwi Utami
34	Syahwa Adelwais
35	Zuan Faiya

Lampiran 9 Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen 1

Nama	Aspek-Aspek Penilaian					Nilai Akhir
	Isi	Struktur	Kosa Kata	Bahasa	Mekanik	
E1 - 1	21	16	14	13	3	67
E1 - 2	24	17	16	17	4	78
E1 - 3	23	13	15	15	4	70
E1 - 4	23	14	12	12	3	64
E1 - 5	25	13	17	17	4	76
E1 - 6	26	17	17	17	4	81
E1 - 7	23	15	14	13	3	68
E1 - 8	23	14	14	14	3	68
E1 - 9	23	15	14	14	3	69
E1- 10	24	17	16	17	4	78
E1- 11	26	17	17	17	5	82
E1- 12	23	13	14	14	3	67
E1- 13	24	16	16	16	4	76
E1 - 14	22	16	14	14	4	70
E1 - 15	22	16	13	14	3	68
E1 - 16	23	17	15	15	3	73
E1 - 17	23	17	15	15	4	74
E1 - 18	23	15	14	13	4	69
E1 - 19	23	13	15	15	4	70
E1 - 20	24	13	14	15	3	69
E1 - 21	26	17	17	17	4	81
E1 - 22	23	14	15	14	3	69
E1 - 23	27	17	17	16	5	82
E1 - 24	23	16	15	15	4	73
E1 - 25	23	17	15	15	3	73
E1 - 26	23	13	14	14	4	68
E1 - 27	23	14	14	13	4	68
E1 - 28	23	16	14	14	3	70
E1 - 29	23	13	15	15	4	70
E1 - 30	23	17	15	15	3	73
E1 - 31	22	14	14	12	3	65
E1 - 32	22	15	13	12	3	65
E1 - 33	23	16	15	15	4	73
E1 - 34	22	15	13	14	3	67
E1 - 35	23	16	14	13	3	69

Lampiran 10 Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen 1I

Nama	Aspek-Aspek Penilaian					Nilai Akhir
	Isi	Struktur	Kosa Kata	Bahasa	Mekanik	
E2 - 1	25	16	13	14	5	73
E2- 2	22	16	10	10	3	61
E2- 3	25	17	17	16	3	78
E2- 4	22	13	10	9	3	57
E2 - 5	22	13	13	13	4	65
E2 - 6	25	17	16	17	4	79
E2 - 7	23	17	12	15	4	71
E2 - 8	25	17	15	15	3	75
E2 - 9	23	14	13	14	3	67
E2- 10	22	16	13	15	4	70
E2- 11	22	14	13	14	3	66
E2- 12	21	14	13	12	3	63
E2- 13	23	14	15	13	3	68
E2 - 14	17	13	11	10	5	56
E2- 15	25	17	17	16	4	79
E2 - 16	23	17	16	16	4	76
E2 - 17	22	16	13	13	4	68
E2 - 18	22	14	13	13	3	65
E2 - 19	23	14	17	17	5	76
E2- 20	22	16	14	14	3	69
E2- 21	23	17	16	13	5	74
E2 - 22	22	14	13	14	5	68
E2 - 23	22	15	13	13	4	67
E2- 24	23	17	15	14	3	72
E2 - 25	23	17	13	14	3	70
E2 - 26	26	18	17	17	5	83
E2 - 27	26	18	17	16	6	83
E2 - 28	23	17	16	15	4	75
E2 - 29	12	12	10	10	4	48
E2 - 30	23	16	15	15	3	72
E2 - 31	22	15	15	14	4	70
E2 - 32	23	15	14	14	3	69
E2 - 33	23	15	14	13	3	68
E2 - 34	23	14	15	14	5	71
E2 - 35	22	14	13	13	3	65

Lampiran 11 Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 1

Nama	Aspek-Aspek Penilaian					Nilai Akhir
	Isi	Struktur	Kosa Kata	Bahasa	Mekanik	
E1 - 1	26	18	17	17	5	83
E1 - 2	25	18	17	17	4	81
E1 - 3	28	18	17	17	5	85
E1 - 4	26	18	17	17	6	84
E1 - 5	27	18	17	17	6	85
E1 - 6	26	18	17	17	5	83
E1 - 7	26	14	17	17	6	80
E1 - 8	26	18	17	17	6	84
E1 - 9	26	14	16	16	5	77
E1- 10	28	18	17	18	6	87
E1 - 11	27	18	17	17	6	85
E1 - 12	26	18	17	17	6	84
E1 - 13	28	18	17	18	7	88
E1 - 14	26	18	16	17	6	83
E1 - 15	28	18	17	18	6	87
E1 - 16	26	18	16	17	6	83
E1 - 17	27	18	17	17	6	85
E1 - 18	26	18	16	17	6	83
E1 - 19	27	14	17	17	6	81
E1 - 20	26	18	17	17	6	84
E1 - 21	26	18	16	17	5	82
E1 - 22	24	14	16	16	6	76
E1 - 23	28	18	17	18	6	87
E1 - 24	26	18	17	17	5	83
E1 - 25	26	18	17	17	5	83
E1 - 26	26	18	16	17	5	82
E1 - 27	26	18	16	17	5	82
E1- 28	26	18	17	17	5	83
E1 - 29	26	17	17	17	5	82
E1 - 30	27	19	17	17	6	86
E1- 31	25	17	16	17	5	80
E1 - 32	25	18	16	17	5	81
E1 - 33	26	14	17	17	6	80
E1 - 34	24	13	16	17	5	75
E1 - 35	26	18	17	17	5	83

Lampiran 12 Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen II

Nama	Aspek-Aspek Penilaian					Nilai Akhir
	Isi	Struktur	Kosa Kata	Bahasa	Mekanik	
E2 - 1	23	17	15	15	4	74
E2 - 2	25	17	16	17	6	81
E2- 3	25	14	17	17	5	78
E2 - 4	25	18	17	17	5	82
E2 - 5	28	13	17	17	6	81
E2 - 6	28	19	17	17	6	87
E2 - 7	24	18	16	16	5	79
E2 - 8	25	18	17	17	6	83
E2 - 9	22	14	16	16	5	73
E 2- 10	24	15	16	16	5	76
E2- 11	27	18	16	17	6	84
E2 - 12	23	17	14	14	5	73
E2 - 13	26	18	16	16	5	81
E2 - 14	25	17	17	17	5	81
E2 - 15	27	18	17	17	6	85
E2 - 16	28	13	17	17	5	80
E2 - 17	25	17	17	17	5	81
E2 - 18	24	17	16	16	6	79
E2 - 19	28	18	17	17	5	85
E2 - 20	28	18	17	17	6	86
E2 - 21	26	18	16	17	5	82
E2 - 22	27	19	17	17	5	85
E2 - 23	25	14	16	17	5	77
E2 - 24	24	18	16	17	5	80
E2 - 25	28	19	17	17	6	87
E2 - 26	28	18	16	17	6	85
E2- 27	25	14	16	17	5	77
E2 - 28	28	18	16	17	6	85
E2 - 29	28	18	16	17	6	85
E2 - 30	23	18	15	15	5	76
E2 - 31	25	17	16	17	5	80
E2- 32	25	14	16	17	6	78
E2- 33	26	18	16	17	5	82
E2 - 34	27	14	17	17	5	80
E2 - 35	27	14	16	17	6	80

Lampiran 13 Lembar Observasi Proses Pembelajaran kelas eksperimen I

Nama	Proses 1	Proses 2	Proses 3	Proses 4	Proses 5	Proses 6
E1 - 1	1	1	1	1	1	0
E1 - 2	1	1	1	1	1	0
E1 - 3	1	0	0	1	1	0
E1 - 4	1	1	1	1	1	1
E1 - 5	1	0	0	1	1	0
E1 - 6	1	1	1	1	1	1
E1 - 7	1	1	1	1	1	1
E1 - 8	1	1	1	1	1	0
E1 - 9	0	1	1	1	1	0
E1 - 10	1	1	1	1	1	1
E1 - 11	1	1	1	1	1	1
E1 - 12	1	1	1	0	1	1
E1 - 13	1	1	1	0	1	1
E1 - 14	1	1	0	1	1	1
E1 - 15	1	1	1	1	1	1
E1 - 16	0	1	1	1	1	1
E1 - 17	1	1	1	0	1	1
E1 - 18	1	1	1	1	1	1
E1 - 19	1	1	1	1	1	1
E1 - 20	1	1	1	1	1	1
E1 - 21	1	1	1	1	1	1
E1 - 22	0	1	1	1	1	0
E1 - 23	1	1	1	1	1	1
E1 - 24	1	1	1	0	1	1
E1 - 25	1	1	1	0	1	1
E1 - 26	1	1	1	0	1	1
E1 - 27	1	1	1	1	1	1
E1 - 28	1	1	0	1	1	1
E1 - 29	1	1	1	1	1	1
E1 - 30	1	1	1	0	1	1
E1 - 31	1	1	1	1	1	1
E1 - 32	1	1	0	0	1	1
E1 - 33	1	1	1	1	1	1
E1 - 34	0	1	1	1	1	0
E1 - 35	1	0	1	1	1	1

Lampiran 14 Lembar Observasi Proses Pembelajaran kelas eksperimen II

Nama	Proses 1	Proses 2	Proses 3	Proses 4	Proses 5	Proses 6
E2 - 1	1	1	1	0	1	1
E2 - 2	1	1	1	1	1	1
E2 - 3	1	0	1	0	1	0
E2 - 4	1	1	1	1	1	1
E2 - 5	1	1	1	1	1	1
E2 - 6	1	0	1	1	1	0
E2 - 7	1	0	0	0	1	1
E2 - 8	1	1	1	1	1	1
E2 - 9	1	0	1	1	1	1
E2 - 10	1	1	1	0	1	0
E2 - 11	1	1	1	1	1	1
E2 - 12	0	1	0	1	1	0
E2 - 13	1	1	1	1	1	1
E2 - 14	0	1	1	0	1	1
E2 - 15	1	0	1	1	1	0
E2 - 16	1	1	1	1	1	1
E2 - 17	1	1	0	0	1	1
E2 - 18	1	1	0	1	1	1
E2 - 19	1	1	0	1	1	0
E2 - 20	1	1	1	0	1	0
E2 - 21	0	0	1	1	1	1
E2 - 22	0	1	1	1	1	0
E2 - 23	1	0	1	1	1	1
E2 - 24	1	0	1	1	1	1
E2 - 25	0	1	1	1	1	0
E2 - 26	1	1	1	1	1	1
E2 - 27	1	1	1	1	1	1
E2 - 28	1	1	1	1	1	1
E2 - 29	1	1	1	1	1	1
E2 - 30	1	1	1	0	1	0
E2 - 31	1	1	1	1	1	1
E2 - 32	1	1	1	1	1	1
E2 - 33	1	1	1	1	1	1
E2 - 34	0	1	1	1	1	0
E2 - 35	1	1	1	1	1	1

Lampiran 15 Penilaian Sikap Eksperimen I

Nama	Sikap 1	Sikap 2	Sikap 3	Sikap 4	Sikap 5	Nilai Rata- Rata	Predikat
E1 - 1	4	3	4	3	3	3.4	Sangat Efektif
E1 - 2	4	3	3	3	2	3	Efektif
E1 - 3	4	3	4	3	4	3.6	Sangat Efektif
E1 - 4	4	3	4	3	4	3.6	Sangat Efektif
E1 - 5	4	2	4	2	4	3.2	Efektif
E1 - 6	4	3	4	3	3	3.4	Sangat Efektif
E1 - 7	4	3	3	3	4	3.4	Sangat Efektif
E1 - 8	4	3	4	4	4	3.8	Sangat efektif
E1 - 9	4	3	2	3	3	3	Efektif
E1 - 10	4	4	4	4	4	4	Sangat Efektif
E1 - 11	4	3	4	3	4	3.6	Sangat Efektif
E1 - 12	4	3	4	3	4	3.6	Sangat Efektif
E1 - 13	4	4	4	3	4	3.8	Sangat Efektif
E1 - 14	4	3	3	3	4	3.4	Sangat Efektif
E1 - 15	4	4	4	3	4	3.8	Sangat Efektif
E1 - 16	4	3	4	3	4	3.6	Sangat Efektif
E1 - 17	4	3	4	3	4	3.6	Sangat Efektif
E1 - 18	4	3	4	3	4	3.6	Sangat Efektif
E1 - 19	4	4	3	4	4	3.8	Sangat Efektif
E1 - 20	4	3	4	4	4	3.8	Sangat Efektif
E1 - 21	4	3	4	3	3	3.4	Sangat Efektif
E1 - 22	4	3	2	3	4	3.2	Efektif
E1 - 23	4	3	4	4	4	3.8	Sangat Efektif
E1 - 24	4	3	4	3	3	3.4	Sangat Efektif
E1 - 25	4	3	4	3	3	3.4	Sangat Efektif
E1 - 26	4	3	4	3	3	3.4	Sangat Efektif
E1 - 27	4	3	4	3	3	3.4	Sangat Efektif
E1 - 28	4	3	4	3	3	3.4	Sangat Efektif
E1 - 29	4	3	4	3	3	3.4	Sangat Efektif
E1 - 30	4	4	4	4	4	4	Sangat Efektif
E1 - 31	4	3	3	3	3	3.2	Efektif
E1 - 32	4	3	3	3	3	3.2	Efektif
E1 - 33	4	3	3	3	4	3.4	Sangat Efektif
E1 - 34	4	3	2	2	3	2.8	Efektif
E1 - 35	4	3	3	4	3	3.4	Sangat Efektif

Lampiran 16 Penilaian Sikap Eksperimen II

Nama	Sikap 1	Sikap 2	Sikap 3	Sikap 4	Sikap 5	Nilai Rata-Rata	Predikat
E2 - 1	4	3	2	3	2	2.8	Efektif
E2 - 2	4	3	4	3	4	3.6	Sangat efektif
E2 - 3	4	3	3	3	3	3.2	Efektif
E2 - 4	4	3	4	3	3	3.4	Sangat efektif
E2 - 5	4	3	4	3	4	3.6	Sangat efektif
E2 - 6	4	3	3	3	4	3.4	Sangat efektif
E2 - 7	4	3	3	2	3	3	Efektif
E2 - 8	4	3	4	3	4	3.6	Sangat efektif
E2 - 9	4	3	2	3	3	3	Efektif
E2 - 10	4	3	3	3	3	3.2	Efektif
E2 - 11	4	3	4	4	4	3.8	Sangat efektif
E2 - 12	4	3	2	2	3	2.8	Efektif
E2 - 13	4	3	4	4	3	3.6	Sangat efektif
E2 - 14	4	3	4	3	3	3.4	Sangat efektif
E2 - 15	4	3	4	3	4	3.6	Sangat efektif
E2 - 16	4	3	4	3	3	3.4	Sangat efektif
E2 - 17	4	3	4	3	3	3.4	Sangat efektif
E2 - 18	4	3	3	3	4	3.4	Sangat efektif
E2 - 19	4	3	4	3	3	3.4	Sangat efektif
E2 - 20	4	3	4	3	4	3.6	Sangat efektif
E2 - 21	4	3	4	3	3	3.4	Sangat efektif
E2 - 22	4	3	4	3	3	3.4	Sangat efektif
E2 - 23	4	3	3	3	3	3.2	Efektif
E2 - 24	4	3	4	3	3	3.4	Sangat efektif
E2 - 25	4	3	4	4	4	3.8	Sangat efektif
E2 - 26	4	4	4	3	4	3.8	Sangat efektif
E2 - 27	4	3	3	3	3	3.2	Efektif
E2 - 28	4	3	4	4	4	3.8	Sangat efektif
E2 - 29	4	3	4	3	4	3.6	Sangat efektif
E2 - 30	4	3	3	3	3	3.2	Efektif
E2 - 31	4	3	4	3	3	3.4	Sangat efektif
E2 - 32	4	4	4	3	3	3.6	Sangat efektif
E2 - 33	4	4	4	4	3	3.8	Sangat efektif
E2 - 34	4	3	3	3	3	3.2	Efektif
E2 - 35	4	3	4	3	4	3.6	Sangat efektif

Lampiran 17 Hasil Pekerjaan Menyusun Naslah/Teks Debat Kelas Eksperimen I

Nilai Terendah *Pretest*

Pretest Menyusun Naskah Debat Kelompok Eksperimen I

Lembar Kerja

Nama : Auzan Yulianingtyas

No. Presensi : 01

Kelas : XB

Petunjuk!

1. Carilah sebuah permasalahan tentang pendidikan yang baru-baru ini sedang sering terjadi!
2. Buatlah kerangka naska debat sesuai dengan permasalahan yang sudah kamu temukan!
3. Kembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah debat yang utuh!

Permasalahan	Struktur	Kerangka
Menerapkan sistem full day school	Mosi	Apakah ini sudah banyak sekolah yang menerapkan sistem full day school. Bagaimana pendapat anda tentang sistem full day school?
	Tim Afirmasi	Saya setuju bahwa sekolah menerapkan sistem full day school karena sistem tersebut akan melatih siswa aktif belajar.
	Tim Oposisi	Saya tidak setuju jika sekolah menerapkan sistem full day school karena siswa tidak mau belajar lagi di rumah sebab sudah belajar disekolah.
	Tim Netral	Sebaiknya dalam menerapkan sistem full day school, sistem belajar disekolah berbeda dengan sistem belajar di rumah.

Menerapkan sistem Full Day School

Saat ini sudah banyak sekolah yang menerapkan Sistem Full Day School. Namun dalam perkembangan sebegini tidak orang tua beranggapan bahwa sistem Full Day School akan melelahkan siswa. Tetapi sebagian orang tua setuju dengan sistem tersebut. Dari anggapan itu akan kita bahas dalam debat ini. Bagaimana pendapat anda tentang Sistem Full Day School?

Saya setuju bahwa sekolah menerapkan sistem Full Day School karena dalam menerapkan sistem tersebut akan membantu siswa lebih mandiri dan lebih aktif belajar. Tidak hanya belajar tentang ilmu pengetahuan, tetapi juga belajar tentang Etimologi dan belajar bermasyarakat. Selain itu juga ada ekstrakurikuler yang diadakan di sekolah tersebut untuk melatih kemandirian. ~~Di~~ dalam ekstrakurikuler tersebut juga bersenang-senang dan gematra, jadi jangan beranggapan itu akan melelahkan.

Saya tidak setuju jika sekolah menerapkan sistem Full Day School karena siswa yang sudah belajar di sekolah akan mau belajar lagi di rumah. Hal itu membuat anak siswa tidak bersosialisasi kepada masyarakat. anak akan lelah dan stres menghadapi pelajaran.

Ilmu memang penting tetapi bersosialisasi kepada masyarakat juga penting. cara belajar di rumah dan di sekolah harus dibedakan sehingga anak tidak jenuh untuk belajar.

~~Saya~~ Sebaiknya anak harus bisa membagi waktu untuk sekolah dan pekerjaan rumah juga harus bersosialisasi dengan masyarakat.

10	23
Struktur :-	- 14
Kosa kata	- 12
Bahasa	- 12
Mekanik	- 3
	<hr/>
	63

Nama: Azizah Yulianingtyar
Kelas: XB
No: 04

Nilai Tertinggi Pretest

Pretest Menyusun Naskah Debat Kelompok Eksperimen I

Lembar Kerja

Nama : Duwi Ambar Widayanti

No. Presensi : 11

Kelas : X8

Petunjuk!

1. Carilah sebuah permasalahan tentang pendidikan yang baru-baru ini sedang sering terjadi!
2. Buatlah kerangka naskah debat sesuai dengan permasalahan yang sudah kamu temukan!
3. Kembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah debat yang utuh!

Permasalahan	Struktur	Kerangka
Penggunaan teknologi digital dalam kegiatan belajar	Mosi	Seiring berjalannya waktu dan perkem- bangan zaman, kini teknologi digital semakin canggih, sudah banyak sekolah sekolah yang menggunakan teknologi digital dalam kegiatan belajar dan hal ini menimbulkan banyak respon dari berbagai kalangan.
	Tim Afirmasi	Sebagian besar masyarakat terutama siswa sekolah sangat mendukung peng- gunaan HP dalam kegiatan belajar karena bagi mereka HP sangatlah mem- bantu mereka dalam kegiatan belajar khususnya untuk browsing atau mencari materi yang tidak ada di buku pelajaran.
	Tim oposisi	Akan tetapi ada juga pihak yang tidak mendukung adanya program pengguna- an HP dalam kegiatan belajar karena tidak semua siswa bisa mem- anfaatkan HP dengan bijak.
	Tim Netral	Penggunaan HP dalam kegiatan belajar akan berdampak positif jika terdapat keselimbangan antara penggunaan HP dengan kegiatan belajar. Akan tetapi sekolah harus yang mempunyai program ini harus mengawasi penggunaan data HP dalam kegiatan belajar karena siswa sangat lah ter- bantu dengan adanya HP dalam kegi- atan belajar mereka.

Nama : Duwi Ambar Widayanti
 No : 11
 Kelas : XB

Penggunaan Teknologi Digital dalam Kegiatan Belajar

Penggunaan HP dalam kegiatan belajar yang diterapkan oleh sebagian besar sekolah-sekolah di Indonesia sangatlah bermanfaat bagi siswa karena sekarang ini teknologi digital semakin canggih, selain itu HP juga bisa membantu siswa dalam memecahkan masalah dalam belajar.

Saya setuju dengan adanya program penerapan penggunaan HP dalam kegiatan belajar. HP sangat bermanfaat bagi mereka yang ingin mencari referensi materi pelajaran. Selain itu, HP sangatlah membantu siswa untuk berkomunikasi dengan orang tuanya apabila ada kegiatan maupun jam tambahan di sekolah. Penggunaan HP akan sangat bermanfaat apabila terdapat keseimbangan antara penggunaan hp dengan kegiatan belajar.

Saya tidak setuju dengan adanya program penerapan HP dalam kegiatan belajar karena tidak semua siswa bisa menggunakan HP dengan bijak. Banyak siswa yg hanya menggunakan HP untuk bermain game, bermain sosial media, dsb. Mereka tidak bisa memanfaatkan hp dengan bijak karena mereka lebih memilih untuk hiburan mereka.

Tidak bisa dipungkiri bahwa hp sangatlah membantu dalam kegiatan belajar tetapi tidak semua siswa bisa memanfaatkan kelebihan sekolah dengan baik. Tetapi banyak juga siswa yang memanfaatkan hp dengan baik. HP dapat membantu siswa dalam memetakan masalah. Hal ini akan sangat bermanfaat jika terdapat ada keseimbangan antara penggunaan HP dengan kegiatan belajar.

Kesimpulan: Bagi sekolah yang menerapkan penggunaan HP harus melakukan pengawasan kepada siswa agar mereka bisa memanfaatkan hp dengan bijak.

ISI	= 26
Struktur	= 17
Bahasa	= 17
Kosakata	= 17
Mekanik	= 5

82

Nilai Terendah *Posttest*

Posttest Menyusun Naskah Debat Kelompok Eksperimen I

Lembar Kerja

Nama : Tantri Dewi S. H

No. Presensi : 39

Kelas : X. B

Petunjuk!

1. Perhatikan gambar *flash card* yang telah dibagikan oleh guru, kemudian identifikasi permasalahan apa yang ada di dalam kartu *flash card* tersebut!
2. Buatlah kerangka naskah debat sesuai dengan permasalahan yang ada dalam kartu *flash card* tersebut!
3. Kembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah debat yang utuh!

Permasalahan	Struktur	Kerangka
Merokok menurunkan kualitas dan kesehatan siswa	Mosi	Dizaman sekarang banyak siswa, baik SD, SMP, maupun SMA. merokok dan menyebabkan siswa kualitas kesehatannya menurun.
	Tim Afirmasi	Saya setuju karena merokok dpt menyebabkan kesehatan siswa menurun. karena merokok akan merusak paru ² siswa.
	Tim Oposisi	-
	Tim Netral	Saya sbg tim netral berpendapat bahwa merokok memang dpt menurunkan kesehatan, karena dg merokok akan menimbulkan berbagai penyakit terutama pd saluran pernapasan, tetapi merokok tdk menurunkan kualitas kata ^{siswa} karena kualitas siswa dipicu oleh pendidikan serta moral siswa itu sendiri

Merokok Menurunkan Kualitas dan Kesehatan Siswa.

Di zaman sekarang, banyak siswa SD, SMP, SMA merokok dan menyebabkan siswa kualitas kesehatannya menurun.

Saya setuju karena merokok dapat menyebabkan kesehatan siswa menurun. karena merokok akan merusak saluran pernapasan. Dan menyebabkan kecanduan terhadap siswa yang menggunakannya.

Tim Oposisi -

Saya sebagai tim netral berpendapat bahwa, merokok memang dapat menurunkan kesehatan. karena dengan merokok akan menimbulkan berbagai penyakit, terutama pada saluran pernapasan. Tetapi merokok tidak menurunkan kualitas siswa, karena kualitas siswa dipicu oleh pendidikan serta moral siswa itu sendiri.

Kesimpulan, Jadi merokok itu dapat menurunkan kualitas kesehatan siswa. karena dapat merusak saluran pernapasan, dan membuat kecanduan.

Nama : Tantri Dewi S. H

Kelas = X. B

No = 34

181	24
Struktur	13
konstruksi	16
manajemen	17
pendidikan	5

Nilai Tertinggi *Posttest*

Posttest Menyusun Naskah Debat Kelompok Eksperimen I

Lembar Kerja

Nama : Endah Anis Setyani

No. Presensi : 13

Kelas : XB

Petunjuk!

1. Perhatikan gambar *flash card* yang telah dibagikan oleh guru, kemudian identifikasi permasalahan apa yang ada di dalam kartu *flash card* tersebut!
2. Buatlah kerangka naskah debat sesuai dengan permasalahan yang ada dalam kartu *flash card* tersebut!
3. Kembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah debat yang utuh!

Permasalahan	Struktur	Kerangka
Kurangnya Budaya Membaca Menyebabkan Rendahnya Pengetahuan Seseorang.	Mosi	Buku adalah jendela dunia, sehingga dengan membaca buku, wawasan pengetahuan seseorang dapat bertambah.
	Tim Afirmasi	Membaca buku memang sangat penting untuk memperluas pengetahuan seseorang, terutama untuk anak-anak pada era sekarang ini. Dengan membaca buku, mereka bisa mendapatkan informasi yang banyak dan berlimpah.
	Tim Oposisi	Pengetahuan tidak hanya di dapat dengan membaca saja, banyak cara lain yang bisa dilakukan, misalnya dengan mendengarkan dan juga melihat atau mengamati.
	Tim Netral	Membaca memang menjadi sarana terbaik untuk menambah wawasan pengetahuan. Tetapi masih banyak cara lain untuk memperoleh ilmu selain dengan membaca.

Nama : Endah Anis Setiyani
 No : 13
 Kelas : XB

Isi : 28
 Struktur : 18
 Kosakata : 17
 Bahasa : 18
 Mekanik : 7

Kurangnya Budaya Membaca Menyebabkan Rendahnya Pengetahuan Seseorang

Kebiasaan membaca buku adalah kunci mujarab bagaimana membentuk sebuah bangsa yang kreatif, dengan mencintai buku dan segala jenis literasi lainnya. Jangan meremehkan manfaat membaca, karena dengan membaca, seseorang bisa memperoleh wawasan seluas-luasnya, bahkan seluruh dunia sekalipun. Sebagaimana kata pepatah "Buku adalah Jendela Dunia."

Memang benar, buku adalah jendela dunia. Melalui buku kita bisa tahu segala macam hal yang terjadi dan ada di segala penjuru dunia. Dengan gemar dan rajin membaca buku, pasti ilmu kita akan bertambah. Di era sekarang ini anak-anak harus dilatih agar meningkatkan minatnya untuk membaca dan menjadikan kegiatan membaca sebagai hobi dan kegemarannya, baik membaca buku fiksi maupun nonfiksi. Agar mereka bisa memperoleh manfaatnya sejak dini.

Perlu kita ketahui bahwa ilmu pengetahuan tidak hanya di dapat dengan membaca saja. Banyak sekali cara lain yang bisa dilakukan untuk menambah pengetahuan kita, misalnya dengan mendengarkan pidato keilmuan, menonton program yang mengulas berbagai ilmu pengetahuan (youtube), ikut dalam bimbingan belajar, kelompok diskusi, dan bisa juga dengan mengikuti kegiatan seminar, pelatihan, dan masih banyak lagi sarana lainnya.

Membaca memang menjadi sarana terbaik untuk menambah wawasan seseorang. Tidak ada salahnya dengan membaca, untuk mencari ilmu itu tidak melulu tentang membaca. Banyak sekali cara untuk memperolehnya. Jadi yang menyebabkan rendahnya pengetahuan seseorang bukanlah membaca, semua ini hanya tergantung minat dan niat kita untuk mendapatkannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa membaca memang sangat penting untuk memperluas wawasan terutama untuk anak-anak pada era sekarang ini. Tetapi perlu diketahui bahwa kurangnya budaya membaca tidak menyebabkan rendahnya pengetahuan seseorang, semua tergantung niat kita.

Lampiran 18 Hasil Pekerjaan Menyusun Naskah/Teks Debat Kelas Eksperimen II

Nilai Terendah *Pretest*

Pretest Menyusun Naskah Debat Kelompok Eksperimen II

Lembar Kerja

Nama : RINTAN TRI . P .

No. Presensi : 29

Kelas : X C

Petunjuk!

1. Carilah sebuah permasalahan tentang pendidikan yang baru-baru ini sedang banyak terjadi!
2. Buatlah kerangka naskah debat sesuai dengan permasalahan yang sudah kamu temukan!
3. Kembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah debat yang utuh!

Permasalahan	Struktur	Kerangka
<p>Barujalan uca online , contoh yg saat ini tengah booming yaitu ORIFLAME .</p>	<p>Mosi</p> <p>Tim afirmasi</p> <p>Tim oposisi</p> <p>Tim Netral</p>	<p>Beberapa tahun terakhir banyak yg ingin punya lami bisnis online . Pada tahun - tahun ini banyak sebati masyarakat yang memanfaatkan medias untuk menjalankan bisnis . Kini marak tidak hanya yang sudah lulus sekolah , anak sekolahpun banyak yg tertarik dgn bisnis ORIFLAME . Saya sangat yakin dengan adanya bisnis ORIFLAME bisa berdampak positif karena banyak orang yang tdk bisa memanfaatkan medias dgn baik , tapi dengan adanya bisnis ORIFLAME kita bisa memanfaatkan medias untuk barujalan . Saya tidak setuju dgn barujalan ORIFLAME ini , karena anak - anak saat ini banyak yang menjalani dunia ini selain menggarnggu sekolah mereka , jga juga menyita waktu belajar hanya untuk mempromosikan produk - produk . Menurut saya ORIFLAME sangat berguna bagi yg ingin mendapat pendapat / penghasilan yg tidak ribet , tetapi di lain sisi bisnis ini juga bisa berdampak dgn negatifnya waktu bagi anak - anak yg mengikuti bisnis ini .</p>

Menurutmu bagaimana bisnis ORIFLAME itu ?

ORIFLAME ? Saya yakin kalian pasti familiar dengan nama itu. Oh ada yg tidak tahu ? Baik mari kita jelaskan disini. Nah, ORIFLAME merupakan suatu bisnis yg menggunakan medsos sebagai alat penjualannya. ORIFLAME bakrapa tahun terakhir banyak yg minimati. Selain mereka ingin memanfaatkan medsos, mereka juga belajar berbisnis. Yang harus kita tahu berbisnis tidak harus dengan membuka gerai, membutuhkan modal yg banyak ataupun hal-hal lainnya. Saat ini kita hidup di zaman modern semua serba online. Kita jangan menyaia-nayakan waktu untuk membuang-buang kuota untuk hal yg tidak perlu. Banyak sekarang anak-anak sekolah yang memanfaatkan medsos untuk berbisnis.

Bagi sebagian orang yang percaya bahwa berjualan ORIFLAME bisa menambah pendapatan atau penghasilan mereka. Mereka yakin dengan apa yg mereka korbankan bisa membuahkan hasil yang tidak terduga. Menurut mereka bisnis ini bisa membantu mereka dan mengurangi menyaia-nayakan kuota untuk hal yg tidak perlu. Anak-anak sekolah yg ikut bisnis ORIFLAME ini mampu membantu orang tua mereka. Mereka tidak lagi meminta uang kpd ortu karena mereka bisa menghasilkan uang sendiri.

Tetapi bagi sebagian orang yg lain tidak setuju dengan bisnis ORIFLAME ini, disamping menghambat kegiatan di sekolah, bisnis ini juga menyita pelanggan bagi mereka yg berjualan offline. Bisnis ini juga tidak bisa menjamin kelangsungan berjualan.

Jadi bisa
Namun bila dilihat lagi kita bisa mendapat keuntungan dari bisnis ini tetapi kita juga bisa merasakan kekurangannya. Kesimpulannya bila pandai-pandai saja dim menggunakan / memanfaatkan bisnis ini.

$$ISI = 12$$

$$Struktur = 12$$

$$Kosakata = 10$$

$$Bahasa = 10$$

$$Mekanik = 4$$

$$\underline{\quad\quad\quad} \\ 48$$

Nilai Tertinggi Pretest

Pretest Menyusun Naskah Debat Kelompok Eksperimen II

Lembar Kerja

Nama : PUTRININGSIH

No. Presensi : 26

Kelas : XC

Petunjuk!

1. Carilah sebuah permasalahan tentang pendidikan yang baru-baru ini sedang banyak terjadi!
2. Buatlah kerangka naska debat sesuai dengan permasalahan yang sudah kamu temukan!
3. Kembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah debat yang utuh!

Permasalahan	Struktur	Kerangka
<p>spp ada atau tidak ???</p>	<p>msi moderator</p>	<p>Tahun ini pemerintah kabupaten Klaten meniadakan spp bagi sekolah-sekolah di kab. Klaten. Hal ini tentu memengaruhi kondisi keuangan para sekolah-sekolah di kab. Klaten.</p>
	<p>Tim afikasi</p>	<p>Kebijakan ini menguntungkan bagi orang tua siswa pada umumnya. Kondisi keuangan keluarga siswa menjadi lebih stabil.</p>
	<p>Tim oposisi</p>	<p>Namun, bagi pihak sekolah yang mempunyai kondisi keuangan cukup rendah akan mempengaruhi kegiatan di sekolah itu. Semisal ekstrakurikuler. Kegiatan itu menjadi terganggu akibat kondisi biaya yang kurang baik.</p>
	<p>Tim netral</p>	<p>Kondisi ini menguntungkan bagi orang tua dan merugikan bagi siswa. Karena kegiatan mereka menjadi berkurang dan terganggu. Apalagi terkait dg sarana & prasarana sekolah</p>
	<p>Moderator</p>	<p>Kebijakan ini ditetapkan kesekolah-sekolah yang mampu menerima risiko jika spp akan diadakan.</p>
	<p>penulis</p>	<p>Jadi, kebijakan ini dapat diadakan utk sekolah yang mampu dan tidak mengganggu kegiatan siswa.</p>

Sfruktur = 18
Kosakata = 17

Spp ada atau tidak ???

Bahasa = 17
Mekanik = 5

$\frac{5}{83}$

Tahun ini pemerintah kabupaten Klaten membuat kebijakan tentang biaya spp disebelah-sebelah di kabupaten Klaten akan dihapuskan / diadakan. Hal ini tentu mendapat respon dari pihak-pihak sekolah di kabupaten Klaten. Hal ini dilakukan pemerintah kabupaten Klaten untuk memperbaiki kondisi ekonomi warga Klaten, karena diketahui bahwa kondisi ekonomi pemerintah kabupaten Klaten sangat rendah dibuktikan dengan banyaknya warga Klaten yang menerima kartu PHT. Hal yang dilakukan pemerintah selain mensurvei penerima PHT, juga menghapus spp / biaya spp disebelah yang berada di kab. Klaten.

Hal ini dapat diterima orang tua siswa, karena dengan kebijakan ini kondisi ekonomi bagi keluarga siswa lebih stabil dan terjaga. Hal ini dirispon baik. Dan ini akan menjadi keuntungan bagi orang tua siswa. Biaya yang biasanya digunakan untuk membayar biaya spp dapat ditabung untuk biaya kedepannya. Apalagi bagi keluarga yang tidak mampu ataupun kurang mampu, ini merupakan suatu kebijakan yang sangat menguntungkan bagi mereka. Karena dengan kebijakan ini mereka tidak akan bekerja 2x lipat untuk mencari penghasilan.

Tamun, hal ini berbeda dengan pendapat pihak sekolah yang kondisi keuangannya belum stabil. Banyak sekolah yang tidak setuju terkait kebijakan ini karena selain mengganggu kondisi keuangan sekolah hal ini juga mengganggu kegiatan siswa. Salah satunya yaitu kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan oleh pihak sekolah. Karena jika kegiatan tersebut yang seharusnya membutuhkan biaya dan biaya tersebut dicairkan, ketika itu biaya tidak ada karena kondisi keuangan yang tidak normal. Hal ini akan mengurangi kegiatan siswa untuk meraih prestasi melalui kegiatan ekstrakurikuler / non akademik.

Namun, kondisi ini dapat menguntungkan bagi orang tua siswa beban biaya yang biasanya dikeluarkan untuk membayar biaya spp menjadi berkurang. Tetapi berbeda halnya dengan pihak sekolah yang kondisi keuangannya masih rendah ini sangat mengganggu kegiatan siswa. Apalagi terkait dengan kondisi sarana dan prasarana disekolah tersebut.

Kebijakan ini akan ditetapkan dan tetap digunakan bagi sebelah-sebelah yang mampu, yang mempunyai kondisi keuangan yang tinggi dan mampu menanggung risiko yang mungkin akan terjadi jika sedang ada masalah yang berkaitan dengan keuangan. Jadi kebijakan ini ditetapkan ke sebelah-sebelah di kabupaten Klaten yang sudah mampu dan tidak akan mengganggu kegiatan ekstrakurikuler yang diminati dan dikembangkan siswa untuk meraih prestasinya di bidang non akademik.

Jadi spp / biaya spp diadakan. Spp tidak tapi prestasi tetap ada.

Penggunaan Kendaraan Umum Dapat Mengurangi Kemacetan

Menggunakan kendaraan umum memang dapat mengurangi kemacetan. Tetapi jika menggunakan kendaraan umum harus mengantri & agak boros. Jika mau naik bus harus antri dahulu untuk membeli tiket bus. Jika kendaraan umum lainnya tidak membeli tiket dahulu.

Memakai kendaraan umum memang dapat mengurangi kemacetan. Jika memakai kendaraan pribadi lebih efektif & tidak perlu ke jalan raya untuk menaikinya. Selain lebih efektif juga dapat menghemat kita. Tapi jika kita mengendarai agak merepotkan karena harus mencari parkir yg kosong untuk memarkirkan kendaraan kita.

Memakai kendaraan umum atau kendaraan pribadi keduanya bisa menyebabkan kemacetan. Jika kendaraan umum mogok itu akan menyebabkan kemacetan apalagi ditengah jalan.

Kesimpulan: Memakai kendaraan umum atau kendaraan pribadi itu sesuai kebutuhan saja. Jika sedang terburu lebih cepat memakai kendaraan umum seperti taxi, karena taxi tidak perlu mengantri untuk membeli tiket maupun tidak usah bingung untuk memarkirkannya. Jika sedang liburan lebih hemat menggunakan kendaraan pribadi seperti mobil keluarga.

ISI	= 22
Struktur	= 16
Kosakata	= 16
Bahasa	= 10
Mekamh	= 5
	<hr/>
	73

Nilai Tertinggi *Posttest*

Posttest Menyusun Naskah Debat Kelompok Eksperimen II

Lembar Kerja

Nama : Elisa Intan F

No. Presensi : 06

Kelas : X^c

Petunjuk!

1. Perhatikan gambar *flash card* yang telah dibagikan oleh guru, kemudian identifikasi permasalahan apa yang ada di dalam kartu *flash card* tersebut!
2. Buatlah kerangka naskah debat sesuai dengan permasalahan yang ada dalam kartu *flash card* tersebut!
3. Kembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah debat yang utuh!

Permasalahan	Struktur	Kerangka
Sekolah harus meniadakan pekerjaan rumah bagi siswa	Mosi	Aktur - akhir ini berita ditelvisi mengumumkan bahwa setiap sekolah meniadakan pekerjaan rumah bagi siswanya. Hal ini tentu mendapatkan pro - kontra dari masyarakat.
	Tim afirmasi	Saya percaya bahwa sebagian siswa menganggap pekerjaan rumah adalah beban bagi mereka. Bagaimana tidak, siswa telah menghabiskan waktu disekolah untuk belajar. Harapannya ia memiliki waktu untuk bermain dan beristirahat.
	Tim oposisi	Saya tidak setuju bahwa pekerjaan rumah adalah beban bagi siswa. Namun sebaliknya pekerjaan rumah dapat membuat siswa siswa lebih rajin belajar dan dapat memahami kembali materi yang sudah dipelajari.
	Tim netral	Memang benar pekerjaan rumah memakan waktu siswa untuk bermain dan istirahat. Namun disisi lain pekerjaan rumah dapat membuat siswa rajin belajar dan dapat memahami kembali materi yg sudah dipelajari.

Penghapusan Pekerjaan Rumah

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadia Malarin mengirimkan surat edaran yang melarang semua sekolah untuk memberikan pekerjaan rumah kepada para siswanya. Hal ini bertujuan agar para siswa mempunyai waktu untuk bersosialisasi dalam lingkungan masyarakat. Meskipun belum sepenuhnya ditetapkan keputusan ini sudah menuai pro dan kontra dari masyarakat.

Sebagian siswa menganggap pekerjaan rumah adalah beban bagi mereka semua. Bagaimana tidak, siswa telah menghabiskan banyak waktu di sekolah untuk mendalami berbagai materi. Harapannya ia memiliki waktu juga untuk bermain dan beristirahat. Begitu pula yang orang tua rasakan, ia menginginkan anaknya untuk memiliki waktu bersosialisasi dengan keluarga serta lingkungan masyarakat. Selain itu pekerjaan rumah yang diberikan guru melebihi kapasitas kemampuan siswa. Sehingga menimbulkan ketidakeamanan siswa dan orang tua karena siswa dipaksa harus duduk berjam-jam untuk mengerjakan pekerjaan rumah. Terlebih lagi jika mereka mengikuti pelajaran tambahan atau kegiatan ekstrakurikuler, pekerjaan rumah membuat siswa malas belajar karena mereka sudah lelah belajar di sekolah.

Namun sebenarnya PR yg diberikan oleh guru bermaksud dan bertujuan untuk mengukur sejauhmana mereka paham terhadap materi yg diajarkan. Tentu saja tentunya mengukur tingkat ketekunan gang anak. Karena pekerjaan rumah yang diberikan tidak lepas dan tidak jauh dari materi yg sudah diajarkan. Selain itu, pemberian pekerjaan rumah dilatar belakangi oleh meningkatnya siswa yg kecanduan dengan teknologi. Salah satunya handphone. Siswa merasa lebih nikmat memainkan handphone dari pada membaca buku pelajaran. Hal ini berdampak siswa menjadi malas untuk melakukan aktivitas lainnya.

Memang benar pekerjaan rumah menyita waktu siswa untuk bermain dan istirahat. Pemberian pekerjaan rumah pada siswa bisa bermanfaat atau malah merugikan siswa karena siswa merasa semakin terbebani tugas sekolah. Terlebih lagi jika mengikuti pelajaran tambahan atau kegiatan ekstrakurikuler. Pekerjaan rumah membuat siswa malas belajar karena mereka sudah lelah dan kurang waktu untuk bermain serta beristirahat. Namun, disisi lain pekerjaan rumah dapat membuat siswa rajin belajar dan dapat memahami kembali materi yg sudah dipelajari. Siswa dapat menjawab atau tugas apa yg dibagikan sebagai seorang pelajar, serta mencegah siswa untuk bermain handphone terus menerus. Hal ini dapat membuat siswa menjadi lebih rajin dalam belajar.

→ Kesimpulan
Jadi, pekerjaan rumah dapat berdampak baik dan buruk bagi siswa. Karena siswa dapat lebih bertanggung jawab terhadap apa yg dibebankan. Namun disisi itu siswa merasa terbebani karena pekerjaan rumah

ISI	= 28
Struktur	= 19
Rasakata	= 7
Bahasa	= 17
Mekanik	= 6

Lampiran 19 Uji Normalitas

UJI NORMALITAS *PRETEST*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PBL
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	71.51
	Std. Deviation	4.996
	Absolute	.219
Most Extreme Differences	Positive	.219
	Negative	-.097
Kolmogorov-Smirnov Z		1.296
Asymp. Sig. (2-tailed)		.069

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>GENERATIVE</i>
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	69.63
	Std. Deviation	7.321
	Absolute	.121
Most Extreme Differences	Positive	.059
	Negative	-.121
Kolmogorov-Smirnov Z		.714
Asymp. Sig. (2-tailed)		.687

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

UJI NORMALITAS *POSTTEST***One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		PBL
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	82.77
	Std. Deviation	2.931
	Absolute	.160
Most Extreme Differences	Positive	.097
	Negative	-.160
Kolmogorov-Smirnov Z		.944
Asymp. Sig. (2-tailed)		.334

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>GENERATIVE</i>
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	80.80
	Std. Deviation	3.826
	Absolute	.121
Most Extreme Differences	Positive	.079
	Negative	-.121
Kolmogorov-Smirnov Z		.716
Asymp. Sig. (2-tailed)		.685

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 20 Uji Homogenitas

UJI HOMOGENITAS *PRETEST*

Test of Homogeneity of Variances

NILAI PRETEST

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.725	1	68	.193

ANOVA

NILAI PRETEST

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	62.229	1	62.229	1.584	.212
Within Groups	2670.914	68	39.278		
Total	2733.143	69			

UJI HOMOGENITAS *POSTTEST*

Test of Homogeneity of Variances

NILAI POSTTEST

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.074	1	68	.084

ANOVA

NILAI POSTTEST

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	68.014	1	68.014	5.856	.018
Within Groups	789.771	68	11.614		
Total	857.786	69			

Lampiran 21 Uji Sampel Berpasangan

UJI SAMPEL BERPASANGAN MODEL PBL

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest_PBL	77.14	70	6.977	.834
	Posttest_PBL	1.50	70	.504	.060

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest_PBL & Posttest_PBL	70	.813	.000

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest_PBL Posttest_PBL	75.643	6.574	.786	74.075	77.210	96.268	69	.000

UJI SAMPEL BERPASANGAN MODEL GENERATIVE

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest_Generative	75.21	70	8.079	.966
	Posttest_Generative	1.50	70	.504	.060

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest_Generative & Posttest_Generative	70	.696	.000

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest_Generatif Posttest_Generatif	73,714	7,737	,925	71,869	75,559	79,714	69	.000

Lampiran 22 Uji Beda Dua Rata-Rata (Uji-t)

UJI-T PRETEST MODEL PBL DAN GENERATIVE

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	PBL	35	82.77	2.931	.496
	Generative	35	80.80	3.826	.647

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	3.074	.084	2.420	68	.018	1.971	.815	.346	3.597
	Equal variances not assumed			2.420	63.691	.018	1.971	.815	.344	3.599

Lampiran 23 Surat Bukti Penelitian



PEMERINTAH PROPINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1
PEDAN

Jalan Bhayangkara, Pedan, Klaten Kode Pos 57468 Telepon 0272-897237
 Faksimile 0272-897984 Surat Elektronik smkn1pedan65@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 9679 / 423.4 / 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini kami Kepala SMK Negeri 1 Pedan :

Nama	: Muhamad Choiri, S.Pd, M.Pd
NIP	: 19681211 199702 1 002
Pangkat/Golongan	: Pembina Tk.1 IV/b
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMK Negeri 1 Pedan Jl. Bhayangkara Telp (0272) 897 237

Dengan ini menerangkan :

Nama	: Wening Sri Rahayu
Tempat tgl lahir	: Klaten, 30 Maret 1998
NIM	: 2101416076
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia/8

Bahwa mahasiswa tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan penelitian pada tanggal 10 Februari – 14 Maret 2020 dengan tema “Keefektifan pembelajaran debat menggunakan model Problem Based Learning dan Model Generatif (Generative Learning) Berbantuan Media Flash Card bagi Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 1 Pedan”.


Demikian **Surat Keterangan** ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pedan, 29 April 2020
KEPALA SEKOLAH



Muhamad Choiri, S.Pd, M.Pd
 Pembina Tk.1
 NIP 19681211 199702 1 002

Lampiran 24 SK Pembimbing


UNNES
KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 219/UN37.1.2/EP/2020
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2019/2020

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Bahasa & Sastra Indonesia/PBSID Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Bahasa & Sastra Indonesia/PBSID Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
 2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
 3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
 4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Bahasa & Sastra Indonesia/PBSID Tanggal 8 Januari 2020

MEMUTUSKAN


Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
 Nama : Asep Purwo Yudi Utomo, S. Pd., M. Pd.
 NIP : 198509272015041001
 Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk. I - III/b
 Jabatan Akademik : Asisten Ahli
 Sebagai Pembimbing
 Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
 Nama : WENING SRI RAHAYU
 NIM : 2101416076
 Jurusan/Prodi : Bahasa & Sastra Indonesia/PBSID
 Topik : Keefektifan Pembelajaran Debat Menggunakan Model Problem Based Learning dan Model Generatif (Generative Learning) Berbantuan Media Flash Card Bagi Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 3 Salatiga

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
 PADA TANGGAL : 8 Januari 2020
 DEKAN

Tembusan
 1. Wakil Dekan Bidang Akademik
 2. Ketua Jurusan
 3. Petinggal

Dr. Shi Rejeki Urip, M.Hum.
 NIP/196202211989012001


UNNES
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

2101416076
: FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 25 Sertifikat UKDBI



Sertifikat UKDBI

(UJI KOMPETENSI DASAR BAHASA INDONESIA)

No : 112/UN37.1.2.2/TU/2019

Diberikan kepada

WENING SRI RAHAYU

yang telah berhasil menyelesaikan Uji Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia (UKDBI)
pada tanggal 12 Juli 2019 dengan skor 380

Peringkat	Predikat	Skor
I	Istimewa	451-500
II	Unggul	401-450
III	Madya	351-400
IV	Semenjana	301-350

Rincian materi:

1. Ejaan Bahasa Indonesia
2. Diksi dan kalimat efektif
3. Kohesi dan koherensi dalam paragraf
4. Penulisan daftar pustaka sesuai model APA

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. Rahayu Pristiwati, M.Pd.
NIP 196903032008012019

Semarang, 21 November 2019
Koordinator UKDBI,



Zullyanti, S.Pd., M.Pd.
NIP 198507122015042003

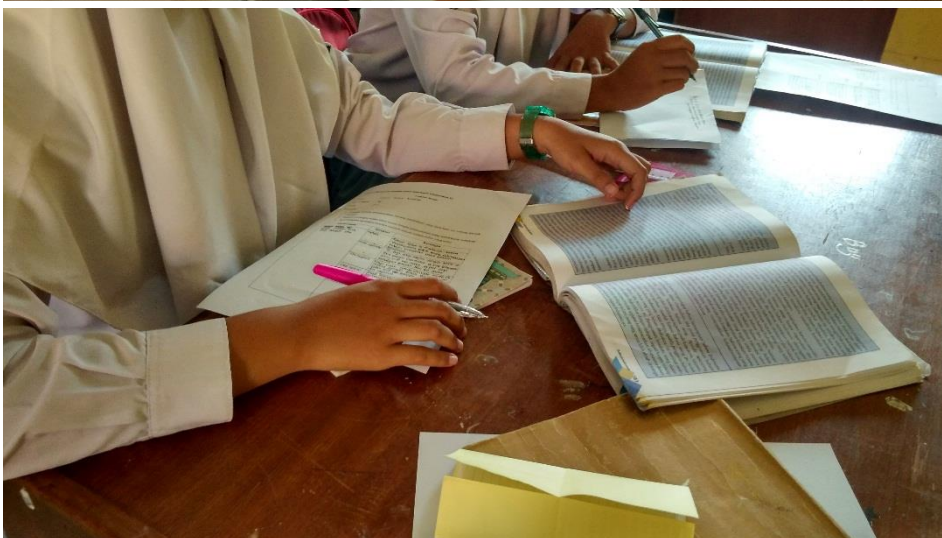


Lampiran 26 Dokumentasi

Pretest Kelompok Eksperimen I



Pretest Kelompok Eksperimen II



Posttest Kelompok Eksperimen I



Posttest Kelompok Ekdperimen II

