

PENGARUH PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME (SOCRATES DAN JIGSAW) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA KEMAMPUAN DEBAT KELAS X SMA

Nursiti Kamsiati^{1*}, Endry Boeriswati², Liliana Muliastuti³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13220, Indonesia

*Alamat email penulis koresponden: nursitikamsiati_9921821002@mhs.unj.ac.id,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan konstruktivisme melalui metode Socrates dan Jigsaw terhadap kemampuan berpikir kritis dan kemampuan debat siswa kelas X di SMA Negeri 8 Jakarta. Penelitian menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain faktorial 2x2. Subjek penelitian terdiri atas dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan metode Socrates dan kelompok kontrol yang menggunakan metode Jigsaw, masing-masing dikategorikan berdasarkan tingkat kemampuan berpikir kritis tinggi dan rendah. Instrumen pengumpulan data meliputi tes kemampuan debat dan tes berpikir kritis. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan ANOVA dua jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) tidak terdapat pengaruh signifikan antara metode Socrates dan Jigsaw terhadap kemampuan debat siswa, (2) terdapat pengaruh signifikan kemampuan berpikir kritis terhadap kemampuan debat, dan (3) tidak terdapat interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran dan tingkat berpikir kritis terhadap kemampuan debat. Temuan ini menegaskan pentingnya penguatan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran debat, terlepas dari model pembelajaran yang digunakan.

Kata Kunci: Pendekatan Konstruktivisme, Metode Socrates, Model Jigsaw, Berpikir Kritis, Kemampuan Debat, Kuasi Eksperimen

Abstract

This study aims to determine the effect of the constructivist approach through the Socrates and Jigsaw methods on the critical thinking and debating skills of tenth-grade students at SMA Negeri 8 Jakarta. The study employed a quasi-experimental design with a 2x2 factorial design. The research subjects were divided into two groups: an experimental group using the Socrates method and a control group using the Jigsaw method, each categorised based on high and low levels of critical thinking ability. Data collection instruments included debate ability tests and critical thinking tests. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and two-way ANOVA. The results of the study indicate that: (1) there is no significant effect between the Socrates and Jigsaw methods on students' debate skills, (2) there is a significant effect of critical thinking ability on debate skills, and (3) there is no significant interaction between the learning method and critical thinking level on debate skills. These findings emphasise the importance of strengthening critical thinking skills in debate learning, regardless of the learning model used.

Keywords: Constructivism Approach, Socratic Method, Jigsaw Model, Critical Thinking, Debating Skills, Quasi-Experiment

PENDAHULUAN

Kecakapan hidup (life skill) di abad ke-21 yang perlu dimiliki oleh siswa saat ini yaitu berpikir kritis. Menurut Ennis (2011) berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir reflektif yang berfokus pada pola pengambilan keputusan tentang apa yang harus diyakini, dilakukan, dan dipertanggungjawabkan. Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan sehingga mampu menjawab segala permasalahan dengan baik, logis, dan rasional (Susilawati et al., 2020).

Susilawati et al. (2020) menyatakan bahwa keterampilan berpikir kritis merupakan potensi yang dapat diukur, dilatih, dan dikembangkan. Sehingga kemampuan berpikir kritis dapat diupayakan dengan berbagai strategi pembelajaran, latihan, dan pembelajaran di kelas. Sedangkan Hakim et al. (2014) mengungkapkan bahwa berpikir kritis adalah proses sistematis yang memungkinkan untuk merumuskan dan mengevaluasi keyakinan dan pendapat mereka sendiri.

Pada dasarnya, kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan esensial yang perlu dimiliki dan dikembangkan peserta didik dalam pembelajaran apapun. Hal yang perlu dilakukan oleh pendidik yaitu membiasakan siswa untuk berpikir (habits of mind) (Sholihah & Shanti, 2017). Menurut Elder and Paul (2007) bahwa "thinking is not driven by answer but by question". Bahwa berpikir tidak serta merta hanya mencari jawaban tetapi dihadapkan langsung dengan pertanyaan-pertanyaan yang merangsang pemikirannya (Sholihah & Shanti, 2017).

Upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis ini pun sejalan dengan program pemerintah pada Kurikulum Merdeka. Gagasan kebebasan belajar yang disampaikan oleh Nadiem Anwar Makarim, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia merepresentasikan tentang kebebasan berpikir pada peserta didik. Pemberian kebebasan dan otonomi pada lembaga pendidikan untuk membentuk kemandirian dari birokrasi merupakan prinsip utama yang menjadi ruh Merdeka Belajar (Febrianti, 2022).

Dasar pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada Sekolah Menengah Atas tertuang pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, pada pasal 40 ayat 2 yang mengatur kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat bahasa. Aturan ini pun diperjelas pada ayat 3, muatan bahasa yang dimaksud meliputi bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan bahasa asing.

Pentingnya bahasa Indonesia telah diikrarkan pada Sumpah Pemuda Indonesia poin ketiga yaitu Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa Indonesia telah diatur pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 Tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, Serta Lagu Kebangsaan, pasal 29 ayat 1 yang mengatakan bahwa bahasa Indonesia wajib digunakan sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Kedudukan bahasa Indonesia tak hanya sebagai fungsi komunikasi juga sebagai jati negara bangsa. Karena fungsi bahasa Indonesia yang penting tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran wajib yang dipelajari peserta didik di seluruh tingkat pendidikan dari sekolah dasar hingga di tingkat perguruan tinggi.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka terbagi menjadi fase A-F. Pada Tingkat SMA bahasa Indonesia terbagi menjadi fase E dan F. Capaian umum Kurikulum Merdeka pada fase E menyuarakan tentang pentingnya peserta didik menanggapi sebuah masalah ataupun isu secara kritis. Rumusan capaian tersebut yaitu peserta didik diharapkan mampu menulis berbagai teks untuk menyampaikan pendapat dan mempresentasikan serta menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi secara kritis dan etis. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia sejalan dengan tujuan yang dicanangkan oleh Kurikulum Merdeka yaitu membentuk peserta didik yang mampu berpikir kritis.

Capaian umum pada fase E yaitu peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk menyampaikan pendapat dan mempresentasikan serta menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi secara kritis dan etis diturunkan ke dalam teks debat. Pembelajaran pada materi debat, peserta didik dituntut untuk berpikir kritis terhadap isu-isu yang terjadi di sekitar dengan mempertentangkan argumentasi dari dua sudut pandang yang berbeda. Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan M. Diki Lesmana, M. Pd., salah satu guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 8 Jakarta. Kesulitan yang dihadapi guru saat pembelajaran yaitu seringkali peserta didik tidak mampu berpikir kritis atas isu yang sedang dibahas ke dalam mosi. Hal ini terjadi karena rendahnya minat baca peserta didik terhadap jurnal-jurnal yang berkaitan dengan isu.

Kesulitan berpikir kritis terhadap mosi sangat terlihat ketika peserta didik menyampaikan argumentasi pendukung dalam perdebatan. Argumentasi yang dibangun pun tidak relevan dengan mosi. Observasi yang dilakukan peneliti sejak 2016 mengikuti kegiatan perlombaan LDBI pada tingkat sekolah dan wilayah, seringkali peserta lomba

tidak memahami esensi berdebat dengan indah. Kemampuan berpikir kritis terhadap isu-isu yang menjadi mosi perdebatan perlu dikuasai peserta didik sehingga membentuk argumentasi yang menarik. Pemahaman teori dan latihan yang intensif mutlak diperlukan peserta didik sebelum mengikuti kompetisi agar lebih siap pada saat lomba dilaksanakan. Menurut Sukadi (2017:1) debat itu ialah saling adu argumentasi antarpribadi atau antarkelompok manusia dengan tujuan mencapai kemenangan satu pihak. Tarigan (1993) mengatakan debat adalah saling adu argumentasi antarpribadi atau kelompok manusia dengan tujuan mencapai kemenangan satu pihak (Ranem et al., 2018).

Pada pembelajaran debat dibutuhkan empat keterampilan berbahasa yang terintegrasi. Kemampuan berbicara pada konteks debat, membuat peserta didik perlu banyak membaca jurnal, artikel, dan buku untuk menganalisis mosi yang akan didebatkan. Kemudian, menyusun hasil bacaan tersebut ke dalam sebuah tulisan yang terdiri dari argumentasi-argumentasi pendukung mosi (pro) dan penentang mosi (kontra).

Ludvianto dan Harmia (2021) menjelaskan bahwa agar peserta didik dapat berdebat dengan baik dan siap bersaing dalam kompetisi debat terutama LDBI, siswa perlu mengasah kemampuan berpikir kritis, bekerja sama dengan anggota tim, kreatif dalam memanfaatkan berbagai literatur yang ada untuk menyusun argumentasi. Pada kegiatan ini merupakan proses yang membantu siswa mengasah aspek kompetensi abad 21 (Ludvianto & Harmia, 2021).

Debat ini memiliki manfaat praktis seperti yang dirangkum oleh Ludvianto dan Harmia (2021) yakni beresonansi dengan prinsip komunikasi untuk perubahan sosial. Konsep komunikasi pada perubahan sosial pada dasarnya merujuk pada proses fasilitasi pertukaran sudut pandang secara partisipatif. Namun, perspektif ini masih minim digunakan untuk studi debat kompetitif di Indonesia. Debat masih dipandang memiliki manfaat praktis sebagai sarana pembelajaran kemampuan linguistik. Menurut Ludvianto dan Harmia (2021) bahwa siswa yang aktif dalam kegiatan debat parlementer perlu memiliki dasar pemahaman mengenai HAM, politik, isu lingkungan, serta konsep dasar ekonomi.

Selain fungsi komunikasi dan edukasi politik, debat parlementer memiliki peran penting untuk membangun motivasi dan peningkatan kemampuan public speaking bagi siswa. Pembelajaran debat mengharuskan siswa untuk menjelaskan ide dan sanggahan yang logis dengan teknik penyampaian yang meyakinkan (Ludvianto & Harmia, 2021).

Bahwa hal yang ditekankan dalam debat adalah konten yang seharusnya dapat menekankan sikap dan pandangan pada sebuah permasalahan, sekaligus mampu menyerang pernyataan lawan dengan penjelasan yang logis. Bailey dan Molyneaux (2005) menyatakan bahwa dalam debat, keterampilan dasar yang perlu dimiliki untuk memenangkan perdebatan yaitu membuat pidato dengan argumentasi yang kuat, kemampuan menyampaikan yang baik, dan meyakinkan sesuai dengan tugas pembicara dalam mosi debat. Hal ini mendukung pernyataan bahwa pentingnya kemampuan berbicara yang baik dalam debat (Ludvianto & Harmia, 2021).

Debat pun mampu mengasah kemampuan mikro dalam berbicara. Ludvianto dan Harmia (2021) berargumen bahwa kemampuan mikro dalam berbicara yaitu kemampuan siswa untuk mengembangkan dan menggunakan strategi berbicara dengan menekankan penjelasan kata kunci, parafrase, menjelaskan konteks, makna kata/istilah, menimbang apakah lawan bicara dapat memahami topik pembicaraan. Pada saat perdebatan berlangsung, peserta didik perlu mendefinisikan setiap kata kunci pada mosi. Definisi yang diberikan harus relevan dan kontekstual. Pada saat menjelaskan konteks tersebut, peserta memerlukan parafrase agar ide yang disampaikan secara argumentatif dan runut. Selain itu, debat mendorong siswa untuk lebih berani dan ekspresif dalam menyampaikan argumentasi. Sehingga pembelajaran debat tidak hanya sekadar pembelajaran linguistik namun melibatkan kognitif, sosial, politik, lingkungan, dan melatih kepercayaan diri dalam public speaking.

Pembelajaran debat, sama seperti pembelajaran lainnya. Pendidik harus kreatif dalam menggunakan berbagai metode pembelajaran sehingga membuat aktivitas belajar lebih menarik dan menyenangkan untuk peserta didik. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perkembangan teknologi yang canggih dapat dimanfaatkan para pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik.

Hal yang perlu ditingkatkan dari kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis pada mosi yang diperdebatkan erat kaitannya dengan kemampuan literasi dari peserta didik. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat pun akan meningkatkan kemampuan tersebut. Pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran debat yaitu konstruktivisme. Menurut Ryan and Brooks (1984) pendekatan ini berawal dari suatu filosofi, bukanlah sebuah strategi, pendekatan, ataupun model pembelajaran. *"Constructivism is not an instructional strategy to be deployed under appropriate*

conditions. Rather, constructivism is an underlying philosophy or way of seeing the world.” Bahkan Budiningsih (2004) mendefinisikan konstruktivisme apapun dapat membentuk konsepsi pengetahuan secara aktif dan kreatif.

Pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan untuk siswa mengutarakan gagasannya dengan bahasa mereka sendiri dan memberikan alasan tentang gagasan yang diutarakannya. Pendekatan ini memberikan rasa percaya diri pada siswa dengan menggunakan beberapa konteks. Siswa juga dapat menjadi lebih kreatif, inovatif, imajinatif, dan menggunakan gagasan pada saat yang tepat. Pada pendekatan konstruktivisme guru bertindak sebagai validator dalam membimbing siswa dalam menggali ilmu pengetahuan yang didapatkan pada saat eksplorasi pengetahuan (Oktaviani et al., 2022).

Beberapa strategi yang dapat dimanfaatkan konstruktivisme yaitu pendekatan Socrates dan Jigsaw. Perbedaan kedua pendekatan dan metode pembelajaran ini untuk menilai pembelajaran dengan metode apa yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Metode Socrates ditemukan pertama kali oleh seorang ahli fisuf Yunani yang bernama Socrate (463-399 SM). Whiteley (2006) mendefinsikan metode Socrates yaitu “an approach by which one seek the truth via a process of question and answers.” Bahwa sebuah pendekatan yang mencari kebenaran melalui proses tanya jawab. Sedangkan menurut Maxwell (2009) mendefinisikan metode Socrates sebagai “a process of inductive questioning used to successfully lead a person to knowledge through small steps” yang berarti metode Socrates merupakan sebuah proses dari pertanyaan-pertanyaan induktif yang secara sukses mengarahkan seseorang pada langkah kecil pengetahuan.

Metode Socrates merupakan salah satu metode tanya jawab yang sangat bagus digunakan untuk membimbing dan memperdalam tingkat pemahaman yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Sehingga peserta didik mampu memanfaatkan hasil diskusi tersebut sebagai jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang menjadi konflik kognitifnya sendiri.

Kemudian sebagai pembanding, metode pembelajaran Jigsaw pun dilakukan eksperimen serupa dengan Socrates. Jigsaw adalah struktur multifungsi kerja sama belajar. Jigsaw dapat digunakan dalam beberapa hal untuk mencapai berbagai tujuan tetapi terutama digunakan untuk presentasi dan mendapatkan ilmu baru sehingga saling bergantung. Menurut Isjoni pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan tipe

pembelajaran yang mendorong siswa aktif dan saling membantu menguasai materi pembelajaran sehingga mencapai hasil maksimal (Lubis & Harahap, 2016).

Untuk mendukung argumentasi peneliti terkait pengembangan bahan ajar debat serta urgensi penelitian ini. Peneliti menganalisis penelitian yang pernah membahas pengembangan bahan ajar debat. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum menjawab permasalahan yang terjadi di lapangan terkait dengan permasalahan yang peneliti alami.

Pada Hidayat (2020) pengembangan bahan ajar debat dikembangkan berbasis karakter pada siswa SMK kelas X. Hidayat mengembangkan bahan ajar debat dengan mengimplementasikan kurikulum 2013 yang memfokuskan pada penguatan pendidikan karakter, penguatan literasi, dan pembelajaran abad 21. Penguatan pendidikan karakter tersebut meliputi nasionalis, integritas, mandiri, gotong royong, dan religius (Hidayat, 2020).

Kemudian pada penelitian Harefa 2023, Pengembangan Modul Bahan Ajar Debat Berbasis Contextual Teaching dan Learning. Modul tersebut disusun oleh Harefa dengan maksud meningkatkan motivasi belajar peserta didik menggunakan model Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan mengaitkan pembelajaran kontekstual pada kehidupan sehari-hari peserta didik. Sehingga memudahkan mereka untuk memahami pembelajaran tersebut dengan baik (Harefa & Harefa, 2023).

Pada penelitian lainya oleh Ranem et al. (2018), Pengembangan Bahan Ajar Materi Debat Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas. Objek yang menjadi penelitian yaitu siswa yang berada di kelas X, tentu saja ini serupa dengan penelitian-penelitian sebelumnya bahwa kurikulum yang digunakan menggunakan kurikulum 2013. Pada penelitian Ranem bagian yang difokuskan adalah pengembangan bahan ajar dan efektivitasnya pada penggunaan metode role playing (Ranem et al., 2018).

Selanjutnya, terdapat penelitian bertajuk Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Problem Posing pada Materi Debat Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Delitua. Pada penelitian ini menjelaskan model pembelajaran problem posing yaitu memecahkan persoalan atau memecahkan suatu permasalahan. Pada problem posing pemecahan masalah melalui elaborasi dengan merumuskan kembali masalah-masalah menjadi bagian yang lebih sederhana sehingga dapat dipahami, Shoimin 2019 pada (Putri, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kembali minat belajar dan kemampuan siswa dengan merangsang rasa keingintahuan siswa

melalui pertanyaan yang menantang untuk diselesaikan, sehingga membuat siswa lebih mandiri dalam berpikir. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan R&D (Research and Development) level 1 yaitu level terendah dalam penelitian pengembangan. Peneliti hanya merancang dan membuat produk, lalu memvalidasi produk tersebut oleh ahli materi dan ahli media desain tanpa mengujinya di lapangan.

Penelitian berikutnya oleh Catur Andiyanto, Santhy Hawanti, Kuntoro dengan judul “Pengembangan E-Modul Pengayaan Materi Debat Berbasis Software Sigil untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA di Purbalingga.” Penelitian dan pengembangan bahan ajar berupa e-modul materi debat berbasis Software Sigil ini menjelaskan bagaimana proses pengembangan e-modul, kualitas e-modul itu sendiri, dan respons guru serta peserta didik terhadap e-modul tersebut. Penelitian ini menggunakan software Sigil berupa aplikasi manajemen digital book dengan format epub. Pengembangan modul dengan aplikasi digital ini memudahkan peserta didik untuk mengakses bahan ajar dengan berbagai format yang mendukung. Namun, model pembelajaran yang digunakan belum diteliti lebih lanjut hanya mengembangkan modulnya saja berbasis aplikasi (Andiyanto et al., 2021).

Pada penelitian berikutnya yaitu oleh Diana (2022) yang berjudul Desain Pengembangan E-Modul Pembelajaran Teks Debat di SMA Kelas X. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan pendekatan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pembuatan design kerangka produk, sistematika penyajian materi, serta instrument diselaraskan pada KD. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah e-modul dalam materi debat bahasa Indonesia. Peneliti merancang bagian sampul, daftar isi, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Sehingga produk akhir yang dibuat oleh peneliti dapat tersusun dengan baik sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar di sekolah (Diana, 2022).

Penelitian berikutnya berjudul Pengembangan Media “Kolubers” (Kotak Liku Bersuara) pada Materi Debat Menggunakan Metode Debat Aktif untuk Siswa Kelas XI IBB SMA Negeri 3 Surabaya. Penelitian ini dilakukan oleh Hanina Emita Rahma tahun 2018. Penelitian pengembangan yang digunakan yaitu pengembangan 4D, *Define, Design, Development, and Dissemination*. Proses pengembangan pada media kotak liku bersuara dimulai dari tahap awal yaitu pendefinisian dengan melakukan analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep serta perumusan tujuan. Kemudian pada

tahap kedua yaitu pada perancangan dengan pemilihan format media kotak liku bersuara serta melanjutkan tahap desain dan validasi ahli (Rahman, 2018).

Draf final yang sudah dibuat pada peneliti tersebut kemudian diujicobakan pada peserta didik kelas XI IBB SMA Negeri 3 Surabaya, hasil uji coba tersebut mengalami beberapa revisi. Kemudian divalidasi oleh tim ahli dari validasi media dan materi, maka terdapat hasil 95% validasi media, sedangkan validasi materi 91%. Sehingga dapat disimpulkan hasil pengembangan media kotak liku bersuara ini berhasil.

Selanjutnya penelitian berikutnya berjudul “Kesantunan Debat Politik di TV One dan Implikasinya Sebagai Bahan Ajar SMA” oleh Hamdani, Karomani, Farida Ariyani. Penelitian ini mengkaji tentang kesantunan berbahasa pada praktik debat politik dan melihat implikasinya sebagai bahan ajar. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan mencari, menyaring, mengunduh, dan mengisi instrument. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa debat politik di TV One banyak melakukan pelanggaran kesantunan berbahasa, sehingga tidak dapat dijadikan bahan ajar secara langsung.

Aby Fatwa Negara, Mulyadi Eko Purnomo, dan Didi Suhenri dalam penelitian berjudul “Pengembangan Modul Persiapan Berdebat Menggunakan Pendekatan Pedagogi Genre Bagi Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Kayuagung”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (research and development) dengan memodifikasi model pengembangan Jolly dan Bolitho dan model pengembangan Dick, Carey, dan Carey. Hasil modifikasi dari kedua model penelitian tersebut terbentuk langkah-langkah pengembangan dalam penelitian yaitu: 1) identifikasi kebutuhan bahan ajar, 2) eksplorasi kebutuhan materi, 3) realisasi kontekstual, 4) realisasi pedagogik, 5) produksi bahan ajar, 6) merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif, 7) merevisi pembelajaran, dan 8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif (Negara et al., 2018).

Setelah peneliti tersebut melaksanakan langkah-langkah pengembangan bahan ajar berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Modul teks debat dikembangkan dengan menggunakan pendekatan pedagogi genre dikategorikan sangat baik atau sangat valid. Hal ini diperoleh dari uji kevalidan oleh ahli materi, bahasa, penyajian, dan kegrafikaan. Modul terbukti efektif pada saat uji coba di lapangan dengan peningkatan nilai dari pretes 32,50 menjadi 77,53. Sehingga modul ini dapat dijadikan bahan ajar utama dalam pembelajaran debat (Negara et al., 2018).

Pada penelitian berikutnya yang berjudul Analisis Tindak Tutur Asertif pada Acara Catatan Demokrasi TV One “Manuver Giring di Depan Jokowi” sebagai Bahan Ajar Teks Debat Tingkat SMA Kelas X. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif-kualitatif. Objek utama dalam penelitian yaitu tindak tutur asertif. Hasil yang diperoleh dari debat yang dianalisis ternyata dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar pada pembelajaran debat di kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA). Tindak tutur asertif sebagai bahan ajar dibuat dalam bentuk handout (P. A. Wulandari, 2023).

Pada penelitian berikutnya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Bermain Debat Berbasis Pendidikan Multikultural di Sekolah Menengah Atas oleh Ni'Maturrohman dan Anton Wahyudi. Penelitian ini berfokus pada beberapa permasalahan yaitu bagaimana proses pengembangan media, kualitas media pembelajaran, dan implementasinya dalam pembelajaran. Model penelitian yang digunakan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian kemudian dianalisis oleh ahli untuk divalidasi, pada draf 1 buku mendapat validator ahli multicultural 62,5% dan ahli BI 67%. Secara general nilai persentasenya > 61% sehingga dinilai sangat baik dan layak untuk diujicobakan. Namun masih membutuhkan banyak improvisasi agar bahan ajar tersebut bisa sempurna untuk menjadi bahan ajar peserta didik pada materi debat (STKIP, 2021).

Berikutnya, pada penelitian berjudul Development of Debate Text Learning Material with Simulation Method for X Grade Senior High School Students oleh Amalia Firdausa, Edi Puryanto, dan Siti Ansoriyah. Penelitian ini memiliki fokus pada pengembangan materi ajar teks debat dengan metode simulasi untuk siswa kelas X agar mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Kemudian pendekatan penelitian yang digunakan yaitu R&D (Research & Development) dengan model ADDIE. Setelah melakukan berbagai uji coba dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa materi ajar teks debat dengan metode simulasi sangat baik dan layak untuk digunakan peserta didik (Firdausa et al., 2021).

Pada penelitian berikutnya terdapat penelitian yang berjudul Implementasi Pembelajaran Teks Debat Berbantuan E-Modul di SMK Negeri 3 Yogyakarta: Kebijakan Pendidikan Abad 21 yang ditulis oleh Putri Ayu Wulandari dan Suhardi pada tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran bahas Indonesia dengan bantuan e-modul pada materi debat sesuai dengan perkembangan zaman abad 21. Metode yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif dengan

desain penelitian deskriptif. Pembelajaran dengan berbasis saintifik ini menghasilkan e-modul yang sangat layak untuk diajarkan di sekolah menjadi bahan ajar yang membantu peserta didik dalam memahami debat. Juga berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari para ahli berjumlah 89 dengan rincian nilai ahli materi 85, ahli media 96, dan ahli pengajaran 87. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul tersebut sangat layak untuk digunakan (Wulandari., 2023).

Penelitian berikutnya yaitu Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Esensi Debat Siswa Kelas X SMA Unggul Islam Al-Fahd yang ditulis oleh Jasnain (2024). Masalah penelitian ini tentang peningkatan hasil belajar esensi debat pada siswa dengan penerapan model jigsaw. Teknis pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah dengan test dan non test (observasi). Penggunaan model jigsaw terbukti meningkatkan nilai peserta didik sebesar 12,79%. Sehingga penggunaan model jigsaw terbukti menjadi alternatif untuk pembelajaran debat (Jasnain, 2024).

Penelitian berikutnya yaitu Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Socrates Circles terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Bandung pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). Rumusan masalah yang disusun yaitu apakah metode pembelajaran socrates circles dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada aspek memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun keterampilan dasar (*basic support*), membuat kesimpulan (*inference*), dan membuat penjelasan lanjut (*advanced clarification*), serta strategi dan taktik (*strategies and tactics*). Metode penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dengan desain penelitian one group time series design (Rizkasanti et al., 2018).

Metode penelitian yang akan digunakan menggunakan metode eksperimen. Menurut Galle et al. (1996) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang paling dapat diandalkan keilmiahannya karena dilakukan dengan pengontrolan terhadap variabel-variabel yang mengganggu di luar eksperimen. Sedangkan menurut Emmory, penelitian eksperimen merupakan bentuk khusus investigasi yang digunakan untuk menentukan variabel-variabel dan bagaimana hubungan antara satu dan lainnya (Jaedun, 2011).

Pada penelitian eksperimen didefinisikan sebagai penelitian yang dilakukan terhadap variabel yang datanya belum ada sehingga perlu dilakukan proses manipulasi

dengan cara pemberian perlakuan tertentu pada subjek penelitian yang kemudian diamati/diukur dampaknya. Hal ini membuat peneliti secara sengaja memberikan perlakuan tertentu pada subjek penelitian untuk membangkitkan kejadian/keadaan berkaitan dengan akibat yang muncul (Jaedun, 2011).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan mencakup teknik pengambilan angket kebutuhan dan wawancara tidak terstruktur. Angket analisis kondisi yang digunakan meliputi dua jenis angket yakni analisis kondisi peserta didik terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi debat dan analisis kondisi pembelajaran yang ditujukan untuk guru.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan model eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*). Subjek eksperimen tidak diacak untuk menentukan sampel pada saat penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kelompok subjek penelitian terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (*experimental group*) kelas X A dengan menggunakan metode Socrates dan satu kelompok lain yaitu kelas X B merupakan kelompok kontrol (*control group experiment*) dengan metode Jigsaw. Kelompok pada kelas X A dan X B dibagi dengan hasil. Hasil tes awal menjadi petunjuk sejauh mana derajat kesamaan antar kelompok (Kholis, 2023).

Variabel pada penelitian ini merupakan variabel terikat, variabel bebas, dan variabel atribut atau disebut juga variabel moderator.

- Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan debat
- Variabel bebas atau variabel perlakuan dilambangkan dengan huruf A. Variabel ini terdiri dari model Socrates yang dilambangkan dengan A1 dan model Jigsaw yang dilambangkan dengan A2.
- Variabel ketiga adalah variabel moderator atau variabel atribut berupa kemampuan berpikir kritis dengan lambang B yang terbagi meliputi kemampuan berpikir kritis tinggi dengan lambang B1 dan berpikir kritis dengan lambang B2.

Bentuk desain ini sebagai berikut:

Berpikir Kritis (B)	Model Pembelajaran (A)	
	Socrates (A1)	Jigsaw (A2)
Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Tabel 1. Desain Faktorial 2x2

Keterangan:

A1 : Model pembelajaran Socrates

A2 : Model pembelajaran Jigsaw

B1 : Kemampuan berpikir kritis tinggi

B2 : Kemampuan berpikir kritis rendah

A1B1 : Kelompok eksperimen dengan kemampuan berpikir kritis tinggi

A1B2 : Kelompok eksperimen dengan kemampuan berpikir kritis rendah

A2B1 : Kelompok kontrol dengan kemampuan berpikir kritis tinggi

A2B2 : Kelompok kontrol dengan kemampuan berpikir kritis rendah

Penelitian ini mengambil populasi siswa SMA Negeri 8 Jakarta kelas X yang berjumlah 360 siswa. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 72 orang siswa yang diambil dengan metode eksperimen semu, sehingga sampel tidak diambil secara acak melainkan sudah ditentukan menyesuaikan kelas yang tersedia untuk diteliti. Tahapan berikutnya adalah penentuan dua kelas tersebut menjadi dua kelompok yang menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok ini kemudian dibagi lagi menjadi:

- a) kelompok eksperimen yang beranggotakan 18 siswa yang memiliki tingkat berpikir kritis tinggi yang diambil dari siswa kelas X G
- b) kelompok eksperimen yang beranggotakan 18 siswa yang memiliki tingkat berpikir kritis rendah yang diambil dari siswa kelas X G
- c) kelompok kontrol yang beranggotakan 18 siswa yang memiliki tingkat berpikir kritis tinggi yang diambil dari siswa kelas X C
- d) kelompok kontrol yang beranggotakan 18 siswa yang memiliki tingkat berpikir kritis rendah yang diambil dari siswa kelas X C

Penelitian memerlukan kontrol validitas untuk menghindari efek bias dan kerancuan variabel yang saling berpengaruh. Sehingga untuk melihat kausalitas antarvariabel memerlukan beberapa instrument untuk mengukur. Salah satunya dengan validitas internal dan eksternal. Validitas internal merujuk pada validitas inferensi apakah kovariasi antara A & B memiliki hubungan kausalitas. Validitas eksternal mengacu pada keterwakilan sampel dan relevansi sampel, latar belakang, dan prosedur eksperimen. Sehingga ini menentukan seberapa umum atau relevan hasil eksperimen untuk konteks, populasi, atau situasi yang berbeda.

Langkah penelitian Quasi Experimental Design yang akan dilakukan sebagai

berikut (Kholis, 2023):

- 1) Studi Pustaka yang relevan dengan permasalahan pada pendekatan konstruktivisme (socrates dan jigsaw), berpikir kritis, dan debat.
- 2) Identifikasi dan pendefinisian masalah.
- 3) Perumusan hipotesis penelitian dengan berdasar hasil telaah kepustakaan.
- 4) Definisi pengertian-pengertian dasar dan variabel-variabel utama.
- 5) Penyusunan rencana eksperimen meliputi:
 - a) identifikasi macam-macam variabel yang relevan
 - b) identifikasi variabel-variabel pengganggu (intervening variable)
 - c) penentuan desain penelitian, pada penelitian ini menggunakan Quasi Experimental Research
 - d) penentuan subyek penelitian yang representatif, pada penelitian ini yang menjadi kelompok eksperimen kelas X A dan X B, serta kelompok kontrol X C
 - e) pemberian perlakuan (treatment) pada experimental group
 - f) pemilihan dan penyusunan alat ukur (instrument) dan pelaksanaan uji validitas-reliabilitas instrument
 - g) perumusan prosedur pengumpulan data (dapat melakukan trial test untuk penyempurnaan instrument)
- 6) Pelaksanaan eksperimen
- 7) Penyusunan (tabulasi) data (penyajian untuk memudahkan analisis, dapat berupa tabel atau grafik)
- 8) Penerapan uji signifikansi untuk menentukan taraf signifikansi hasil
- 9) Penafsiran hasil analisis data dan pengambilan kesimpulan/Keputusan

Pada penelitian ini, instrument yang digunakan yaitu tes kemampuan materi debat dan tes kemampuan berpikir kritis. Tes kemampuan materi debat dengan menggunakan pretest dan posttest. Sementara tes kemampuan berpikir kritis untuk menentukan siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi maupun berpikir kritis rendah.

Penelitian ini menggunakan instrument pemahaman materi debat dengan tes awal (pretest) dan tes akhir (post-test). Tes awal dilakukan sebelum eksperimen dilakukan baik pada kelompok eksperimental maupun kelompok kontrol. Hal ini bertujuan untuk mengetahui nilai awal siswa pada kedua kelompok eksperimen. Test awal ini dilakukan dengan memberikan materi debat dengan jumlah soal 50 butir pilihan

ganda. Soal dan bahan bacaan sebelum dibagikan sudah dilakukan uji coba dan dilaporkan hasil uji instrument.

Pada penelitian ini, instrument yang digunakan yaitu tes kemampuan debat dan tes kemampuan berpikir kritis. Tes kemampuan materi debat dengan menggunakan pretest dan posttest. Sementara tes kemampuan berpikir kritis untuk menentukan siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis maupun berpikir kritis rendah.

Instrumen berupa lembar pengamatan yang terdiri atas pernyataan butir, kolom penilaian 'ya' dan 'tidak', serta kolom keterangan. Pada saat eksperimen, peneliti melakukan pengamatan dan menilai peserta didik dengan menceklis pada kolom 'ada' jika ditemukan dan 'tidak' jika tidak ditemukan pada pengamatan. Setiap ceklis pada kolom menentukan skor yang diperoleh peserta didik karena setiap pernyataan yang dinilai 'ada' memiliki skor 1 dan 'tidak' memiliki skor 0. Jumlah skor dari butir yang teramati dapat dikelompokkan ke dalam kategorisasi kemampuan praktik debat peserta didik. Kemudian dari kategorisasi ini dapat diketahui predikat atau tingkat kemampuan peserta didik pada praktik debat. Pemeroleh skor minimal pada instrumen adalah 0 dan skor maksimal adalah 33. Berikut rentang nilai dan predikat yang diraih peserta didik. Perolehan nilai peserta didik yaitu jumlah skor/33x100.

Validitas instrument soal materi debat diukur dengan 45 butir soal dengan memberlakukan 5 soal yang drop dan 40 soal valid. Kriteria valid dilihat dari perhitungan nilai r hitung terhadap nilai r tabel (0,444). Jika nilai r hitung lebih kecil dari (0,444) maka butir soal tersebut dinyatakan drop, namun sebaliknya jika lebih besar dari (0,444), maka butir soal dinyatakan valid. Dari hasil perhitungan, 50 soal yang dinyatakan valid.

Bahan ajar dan modul yang digunakan peneliti perlu diukur validitasnya. Peneliti memberikan angket penilaian para ahli tentang kesesuaian materi melalui validitas isi dari para ahli di masing-masing komponen. Ahli yang menilai yaitu guru Bahasa Indonesia Dr. Yati Suwartini, M. Pd., dosen ahli Dr. Sintowati dan dosen ahli Dr. Prima Dwi Yuliani, M. Pd.

Penelitian ini menetapkan beberapa langkah dalam teknik analisis data yaitu:

- 1) Melakukan uji normalitas dengan menggunakan uji Liliefors pada data yang terkumpul.
- 2) Melakukan uji homogenitas populasi menggunakan uji F dan uji Bartlett pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

- 3) Melakukan analisis data (jika kedua persyaratan di atas terpenuhi) dengan menggunakan teknik analisis varians dua jalur (ANAVA) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Hipotesis Statistika

- 1) $H_0: \mu A1 \leq \mu A2$
 $H_1: \mu A1 \geq \mu A2$
- 2) $H_0: \mu B1 \leq \mu B2$
 $H_1: \mu B1 \geq \mu B2$
- 3) $H_0: A \times B = 0$
 $H_1: A \times B \neq 0$

Penjelasan:

- a) $\mu A1$ = Rerata nilai kemampuan debat peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Socrates
- b) $\mu A2$ = Rerata nilai kemampuan debat peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw
- c) $\mu B1$ = Rerata nilai kemampuan debat peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi
- d) $\mu B2$ = Rerata nilai kemampuan debat peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah
- e) $A \times B$ = Interaksi model pembelajaran (Socrates dan Jigsaw) dan kemampuan berpikir kritis (tinggi dan rendah)
- f) $\mu A1B1$ = Rerata nilai kemampuan debat peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis tinggi yang diberi model pembelajaran Socrates
- g) $\mu A1B2$ = Rerata nilai kemampuan debat peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis rendah yang diberi model pembelajaran Jigsaw
- h) $\mu A2B1$ = Rerata nilai kemampuan debat peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis rendah yang diberi model pembelajaran Socrates
- i) $\mu A2B2$ = Rerata nilai kemampuan debat peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis rendah yang diberi model pembelajaran Jigsaw.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Pengujian normalitas untuk menguji apakah populasi berdistribusi normal atau

tidak. Ketentuan pengujiannya adalah populasi berdistribusi normal jika H_0 diterima dan tidak berdistribusi normal jika H_0 ditolak. H_0 diterima, jika nilai probabilitas (Sig) lebih besar dari 0,05 dan H_0 ditolak jika nilai probabilitas (Sig) kurang dari 0,05. Hal ini bisa terlihat pada tabel 2.

			Keamamp uan debat	A1B1	A2B1	A1B2	A2B2
N			72	36	36	18	18
Normal Parametersa, b	Mean		85.6944	95.1667	95.3333	75.7778	76.5000
	Std. Deviation		13.00015	5.37986	5.09341	12.53961	10.225126
Most Extreme Differences	Absolute		.136	.300	.239	.229	.204
	Positive		.136	.184	.180	.165	.131
	Negative		-.131	-.300	-.239	.229	-.204
Test Statistic			.136	.300	.239	.229	.204
Asymp. Sig. (2-tailed)c			.002	<.001	<.001	0.13	.046
Monte Carlo Sig. (2- tailed)d	Sig.		.002	<.001	<.001	.011	.046
	99% Confiden ce Interval	Lower Bound	.001	.000	.000	.008	0.40
		Upper Bound	.003	.000	.000	0.14	0.51
Test distribution is Normal. Calculated from data. Lilliefors Significance Correction. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 1314643744.							

Tabel 2. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas terlihat untuk kemampuan debat pada kelas dengan model pembelajaran Socrates dan Jigsaw.

Kelompok	Nilai Statistik	df	Nilai Probabilitas	Keterangan
Kemampuan Debat Data Gabungan	0,136	72	0,002	Distribusi data tidak normal
1 (A1B1)	0,300	18	<0,001	Distribusi data tidak normal
2 (A1B2)	0,229	18	0,13	Distribusi data normal
3 (A2B1)	0,239	18	<0,001	Distribusi data tidak normal
4 (A2B2)	0,204	18	0,46	Distribusi data normal

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

- 1) Uji normalitas data menyeluruh kemampuan debat diperoleh nilai sig $0,002 < 0,05$
- 2) Uji normalitas kelas Socrates dengan kelompok berpikir kritis tinggi (A1B1) diperoleh nilai sig $< 0,001$
- 3) Uji normalitas kelas Socrates dengan kelompok berpikir kritis rendah (A1B2)

diperoleh nilai sig 0,13>0,05

- 4) Uji normalitas kelas Jigsaw dengan kelompok berpikir kritis tinggi (A2B1) diperoleh nilai sig <0,001 < 0,05
- 5) Uji normalitas kelas Jigsaw dengan kelompok berpikir kritis rendah (A2B2) diperoleh nilai sig 0,46>0,05

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas bahwa data kemampuan debat gabungan A1 dan A2, A1B1, dan A2B1 tidak terdistribusi secara normal. Maka peneliti melakukan uji berikutnya yaitu uji normalitas skewness dan kurtosis. Uji skewness merupakan tingkat kemiringan distribusi data dan kurtosis merupakan tingkat keruncingan distribusi data.

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
data	Mean		79.47	1.140
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	77.22	
		Upper Bound	81.73	
	5% Trimmed Mean		79.86	
	Median		79.00	
	Variance		187.244	
	Std. Deviation		13.684	
	Minimum		39	
	Maximum		100	
	Range		61	
	Interquartile Range		21	
	Skewness		-0.263	0.202
	Kurtosis		-0.535	0.401

Tabel 4. Uji Normalitas Skewness dan Kurtosis

Kriteria uji normalitas skewness dan kurtosis yaitu jika nilai rasio skewness & kurtosis berada di antara -1,96 sampai +1,96 dengan tingkat kepercayaan statistik 95% atau $\alpha=0,05$. Perhitungan rumus skewness dan kurtosis yaitu nilai statistik dibagi std. error sehingga dihasilkan data skewness -1,30033 dan kurtosis -1,33224. Dengan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal sehingga dapat melakukan uji statistik berikutnya.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas varians dilakukan dengan uji Barlett. Jika H_0 diterima maka populasi homogen dan populasi tidak mempunyai varians homogen jika H_0

ditolak. Secara statistic ditulis sebagai berikut:

Ho: populasi mempunyai varians homogen

H1: populasi tidak mempunyai varians homogen

Melalui uji Barlett dapat ditarik simpulan bahwa:

Ho diterima, jika nilai probabilitas (sig) lebih besar dari 0,05.

Ho ditolak, jika nilai probabilitas (sig) lebih kecil dari 0,05

Pada penelitian ini uji homogenitas digunakan uji Barlett dengan SPSS 29, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KEMAMPUAN DEBAT	Based on Mean	.004	1	70	.950
	Based on Median	.048	1	70	.828
	Based on Median and with adjusted df	.048	1	68.877	.828
	Based on trimmed mean	.027	1	70	.869

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Varians

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 5. diperoleh nilai sig 0,950. Karena nilai sig $0,950 > 0,05$ maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas di atas dapat disimpulkan bahwa Ho diterima yaitu populasi mempunyai varians homogen.

Pengujian Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis menggunakan Analysis of Variance atau ANOVA merupakan salah satu teknik analisis multivariate yang berfungsi untuk membedakan rata-rata lebih dari dua kelompok data dengan cara membandingkan variansinya. Analisis varian termasuk dalam kategori statistik parametrik. Sebagai alat statistik parametrik maka untuk dapat melakukan Analisis of Variance (ANOVA) harus terlebih dahulu dilakukan uji asumsi meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan terbukti syarat uji asumsi telah terpenuhi maka uji ANOVA 2 Way dapat dilakukan dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tests of Between-Subjects Effects						
Dependent Variable: Debat						
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	6579.167a	3	2193.056	27.514	.000	.548

Intercept	528734.722	1	528734.722	6633.436	.000	.990
Model	3.556	1	3.556	.045	.833	.001
Berpikirkritis	6574.222	1	6574.222	82.479	.000	.548
Model * Berpikirkritis	1.389	1	1.389	.017	.895	.000
Error	5420.111	68	79.708			
Total	540734.000	72				
Corrected Total	11999.278	71				

Tabel 6. Test Statistik Uji Hipotesis Anova Dua Arah

a. R Squared = .548 (Adjusted R Squared = .528)

ANOVA Effect Sizes ^{a,b}				
		Point Estimate	95% Confidence Interval	
			Lower	Upper
KEMAMPUAN DEBAT	Eta-squared	.000	.000	.041
	Epsilon-squared	-.014	-.014	.027
	Omega-squared Fixed-effect	-.014	-.014	.027
	Omega-squared Random-effect	-.014	-.014	.027
a. Eta-squared and Epsilon-squared are estimated based on the fixed-effect model.				
b. Negative but less biased estimates are retained, not rounded to zero.				

Tabel 7. Uji Lanjut dengan Uji Tukey

Pembahasan

Perbedaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Socrates dan Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Berpikir Kritis dan Kemampuan Debat

Bedasarkan tabel 5 pada test statistik uji hipotesis anova dua arah. Pada kolom model pembelajaran F hitung 0,45 dan F tabel 1,68 sehingga $F_{hitung} (0,45) < F_{tabel} (1,68)$, maka H_0 diterima artinya tidak ada perbedaan yang signifikan pada kemampuan debat antara siswa yang menggunakan model pembelajaran Socrates dan Jigsaw. Hal ini pun terlihat pada taraf signifikansi 0,05 sedangkan signifikansi hasil uji $P=0,833$, sehingga hasil uji signifikansi $(0,833) > (0,05)$ sehingga H_0 diterima yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran Socrates dan Jigsaw pada kemampuan debat siswa.

Berdasarkan uji anova dua arah tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua model pembelajaran tidak memiliki pengaruh yang signifikan pada kemampuan debat siswa. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik menurut Salsabila and

Muqowim (2024) bahwa pengetahuan itu dibangun melalui beberapa interaksi sosial, baik pada dua orang atau lebih atau belajar secara berkelompok sehingga membantu siswa mengonstruksi pengetahuannya. Teori Vygostky memiliki fokus pada bagaimana siswa mampu memahami konsep tingkat tinggi pada interaksi sosial, budaya-historis, dan personal sebagai kunci perkembangan manusia. Selain itu konsep konstruktivisme pada teori Vygotsky memiliki konsep utama pada Zone of Proximal Development (ZPD). Pada teori ini siswa diberikan tugas-tugas sulit yang bisa diselesaikan sendiri maupun dengan bantuan orang lain atau guru yang lebih berpengalaman. Selanjutnya, Vygotsky pun memiliki konsep Scaffolding hal ini berkaitan erat dengan ZPD. Scaffolding diberikan untuk membantu tahap awal pembelajaran individu sampai akhirnya siswa memiliki kemampuan untuk melakukannya sendiri tanpa bantuan. Pada konteks ini bukan hanya guru yang dapat membantu namun juga rekan sebaya untuk mendukung kemampuan belajar siswa.

Sejalan dengan teori Vygotsky bahwa teori konstruktivisme sangat bergantung pada interaksi sosial, hal ini terlihat pada nilai rata siswa pada model pembelajaran Jigsaw lebih tinggi yaitu 85,92 sedangkan Socrates 85,47. Pada pembelajaran Jigsaw siswa terbagi menjadi kelompok asal dan kelompok ahli. Siswa dapat berinteraksi di dalam kelompok ahli untuk membahas mosi yang diberikan oleh guru, kemudian kembali pada kelompok asal untuk menyusun argumentasi untuk simulasi debat. Sedangkan pembelajaran Socrates sangat bergantung pada kemampuan individu dan tidak bekerja secara kelompok untuk menggali mosi serta menganalisis permasalahan yang dibahas oleh peneliti di dalam kelas.

Selanjutnya pada bagian kolom berpikir kritis F hitung 82,47 dan F tabel 1,68 sehingga $F_{hitung} (82,47) > F_{tabel} (1,68)$ maka H_0 ditolak artinya berpikir kritis siswa mempengaruhi kemampuan debat. Terlihat juga pada taraf signifikansi 0,05 dengan signifikansi uji hasil $P=0,548$, sehingga signifikansi uji hasil $P (0,548) > taraf\ signifikansi (0,05)$ maka H_0 ditolak yaitu berpikir kritis siswa mempengaruhi kemampuan debat. Hal ini menjadi jawaban bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sangat mempengaruhi kemampuan debat. Sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Ennis (2011) bahwa setidaknya seseorang dapat disebut sebagai pemikir kritis jika memiliki 12 indikator yang dikelompokkan menjadi 5 aspek kemampuan berpikir kritis yaitu pertama mampu memberikan penjelasan dasar (fokus pada pertanyaan, menganalisis argumen, dan bertanya tentang penjelasan/tantangan). Kedua, membangun keterampilan dasar (basic

support) yang memiliki dua subindikator yaitu mempertimbangkan kredibilitas sumber dan mampu menganalisis kondisi terkait kelemahan serta permasalahan yang terjadi. Ketiga, membuat kesimpulan dengan mempertimbangkan hasil deduksi serta hasil keputusan. Keempat, membuat penjelasan lanjut dengan mengidentifikasi istilah dan asumsi. Dan kelima, strategi serta taktik yang berkaitan dengan interaksi dan tindakan siswa dengan orang lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis berpengaruh pada kemampuan debat.

Pada kolom model*berpikir kritis F hitung 0,017 sedangkan F tabel 1,68, maka $F_{hitung} (0,017) < F_{tabel} (1,68)$ sehingga H_0 diterima yang artinya model pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis siswa tidak memiliki pengaruh yang signifikan pada kemampuan debat. Hal ini pun dipertegas pada taraf signifikansi 0,05 dengan signifikansi uji hasil $P=0,895$. Maka signifikansi $(0,895) > taraf\ signifikansi\ (0,05)$ sehingga H_0 diterima artinya tidak ada pengaruh signifikan antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis pada kemampuan debat siswa.

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah didapatkan maka disimpulkan bahwa dari penelitian yang sudah dilakukan tidak ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran Socrates dan Jigsaw terhadap kemampuan debat siswa. Sedangkan kemampuan berpikir kritis siswa memiliki signifikansi terhadap kemampuan debat siswa. Terakhir pada model pembelajaran (Socrates dan Jigsaw) dan kemampuan berpikir kritis siswa tidak memiliki pengaruh yang signifikan pada kemampuan debat.

Model pembelajaran Jigsaw pada penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Esensi Debat Siswa kelas X SMA Unggulan Islam Al-Fahd (Jasnain, 2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan pengetahuan esensi debat. Namun pada penelitian tersebut fokus peneliti hanya pada pengetahuan siswa pada esensi debat, bukan pada kemampuan berbicara. Pada penelitian yang lain berjudul Penerapan Metode Jigsaw Berbasis ICT pada Pembelajaran Berbicara Debat melalui *Lesson Study* (Wulandari et al., 2023) menunjukkan bahwa pembelajaran debat dengan model pembelajaran Jigsaw berhasil meningkatkan kemampuan debat siswa.

Pada penelitian berikutnya yaitu Efektivitas Metode Dialog Socratik untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik (Novianti et al., 2023) terjadi peningkatan skor rata-rata keterampilan berpikir kritis pada peserta didik eksperimen. Hal ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran Socrates memiliki

pengaruh yang signifikan pada keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Kelas eksperimen Socrates dan kelas kontrol Jigsaw yang melaksanakan pembelajaran secara parallel di jam pembelajaran yang sama pada ruangan besar menjadi salah satu aspek faktor kedua model pembelajaran tersebut tidak berpengaruh secara signifikan. Peneliti menjadi sulit untuk lebih fokus pada model pembelajaran karena dilaksanakan secara bersamaan di kelas besar dengan jumlah siswa yang banyak.

Kemampuan Debat Kelas yang Diberikan Model Pembelajaran Socrates dan Kelas yang Diberikan Model Pembelajaran Jigsaw pada Kelompok Berpikir Kritis Tinggi

Berdasarkan hasil analisis data pada data kemampuan debat model pembelajaran Socrates dan Jigsaw pada kelompok berpikir kritis tinggi dapat diinterpretasikan terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok yang diberikan model pembelajaran Socrates dan kelompok yang diberikan model Jigsaw.

Hal ini dapat terlihat pada kelompok A1B1 dan A2B1 memiliki nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas dengan model pembelajaran Socrates dan Jigsaw untuk berpikir kritis tinggi. Siswa yang memiliki tingkat berpikir kritis tinggi diberikan model pembelajaran Socrates memiliki nilai rata-rata 95,17 dan model pembelajaran Jigsaw memiliki nilai rata-rata 95,33. Berdasarkan data tersebut keduanya memiliki nilai rata-rata yang sama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki tingkat berpikir kritis yang tinggi memiliki rasa keingintahuan yang juga tinggi, analitik pada informasi yang dibaca, tidak mudah percaya sehingga membutuhkan sumber data yang terpercaya, objektif, mampu menjelaskan argumentasi dengan baik, dan mau mendengarkan argumentasi.

Hal ini sejalan dengan pendapat Ennis (2011), seseorang dapat dikategorikan sebagai pemikir kritis apabila memiliki 12 indikator kemampuan berpikir kritis yang terbagi ke dalam lima aspek utama. Pertama, penjelasan dasar (*elementary clarification*), yang mencakup tiga indikator: memusatkan perhatian pada pertanyaan, menganalisis argumen, serta melakukan tanya jawab terhadap penjelasan atau tantangan yang muncul. Kedua, pengembangan keterampilan dasar (*basic support*), dengan dua indikator: mengevaluasi kredibilitas sumber informasi seperti bacaan, serta melakukan observasi dan mempertimbangkan hasilnya. Ketiga, penarikan kesimpulan (*inference*), terdiri dari tiga indikator, yaitu membuat deduksi, mengevaluasi hasil deduksi, dan

menilai hasil keputusan. Keempat, penjelasan lanjutan (*advanced clarification*), yang meliputi kemampuan mengidentifikasi istilah serta mengungkap asumsi yang mendasari suatu pemikiran. Kelima, strategi dan taktik (*strategies and tactics*), yang berkaitan dengan kemampuan mengambil tindakan dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain (Rizkasanti et al., 2018).

Kemampuan Debat Kelas yang Diberikan Model Pembelajaran Socrates dan Kelas yang Diberikan Model Pembelajaran Jigsaw pada Kelompok Berpikir Kritis Rendah

Berdasarkan hasil analisis data dapat diinterpretasikan terhadap perbedaan yang signifikan antara kelompok yang diberikan model pembelajaran Socrates dan Jigsaw pada kelompok berpikir kritis rendah.

Hal ini dapat dilihat pada kelompok A1B2 dan A2B2 juga memiliki nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ artinya untuk siswa yang memiliki tingkat berpikir kritis rendah terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan debat. Nilai rata-rata pada siswa yang menggunakan model pembelajaran Socrates dengan tingkat berpikir kritis rendah yaitu 75,78 sedangkan siswa yang menggunakan model pembelajaran Jigsaw dengan tingkat berpikir kritis rendah yaitu 76,50. Secara kuantitatif perbedaan angka hampir sama hanya selisih beberapa point pada kedua model pembelajaran tersebut.

Kelompok siswa pada tingkat berpikir kritis rendah setelah diberikan model pembelajaran Socrates kemampuan debatnya menjadi lebih baik karena ikut mendengarkan diskusi kritis sehingga membantu untuk memahami konteks mosi dan mampu berdebat dengan baik. Sedangkan pada kelompok model pembelajaran Jigsaw, siswa bekerja sama dalam tim untuk mencari informasi pada mosi yang sedang diperdebatkan.

Pengaruh Interaksi Model Pembelajaran dan Berpikir Kritis terhadap Kemampuan Debat

Berdasarkan hasil analisis data dapat diinterpretasikan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan interaksi model pembelajaran dan berpikir kritis pada kemampuan debat siswa. Hal ini sesuai dengan uji hipotesis untuk interaksi model pembelajaran dan berpikir kritis diperoleh nilai $\text{sig } 0,895 > 0,05$.

Berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan hipotesis ditolak bahwa model pembelajaran tersebut tidak mempengaruhi tingkat berpikir kritis siswa sehingga

mempengaruhi performa kemampuan debat. Pengamatan peneliti pada saat penelitian berlangsung, siswa terfokus pada penyusunan argumentasi untuk meningkatkan kemampuan debat. Namun, masih terdapat kekurangan pada alur berpikir kritis yang analitis, jiwa ingin tahu tinggi, dan objektif pada masalah yang disampaikan.

Model pembelajaran tidak secara signifikan mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini karena perbedaan kognitif pada siswa yang membuat hasil menjadi tidak sesuai yang diharapkan oleh peneliti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan pada bab IV maka dapat disimpulkan bahwa Secara keseluruhan model pembelajaran Socrates dan Jigsaw tidak memiliki pengaruh yang signifikan pada kemampuan debat siswa. Kemampuan berpikir kritis siswa memiliki pengaruh yang signifikan pada kemampuan debat siswa. Model pembelajaran Socrates dan Jigsaw serta kemampuan berpikir kritis tidak memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan kemampuan debat siswa. Secara keseluruhan data, nilai rata-rata model pembelajaran Socrates lebih rendah dibandingkan dengan Jigsaw.

Implikasi secara teoritis pada penelitian pengaruh pendekatan konstruktivisme (socrates dan jigsaw) terhadap kemampuan berpikir kritis pada kemampuan debat siswa diharapkan secara teoritis dapat berguna, bermanfaat, serta menambah wawasan dan referensi. Khususnya pada peneliti selanjutnya tentang meningkatkan kemampuan debat siswa baik bagi peneliti sendiri, guru, mahasiswa, dosen, maupun semua pihak yang memiliki keinginan dan ketertarikan untuk melakukan kajian lebih lanjut pada bidang yang sama.

Penelitian ini diharapkan menambah khasanah pengetahuan yang mendalam terkait model pembelajaran Socrates dan Jigsaw untuk meningkatkan kemampuan debat siswa baik secara teoritis maupun praktik. Selain itu juga hasil penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada kemampuan berbicara peserta didik sehingga dapat mencetak generasi unggul yang kritis, objektif, dan berani menyampaikan argumentasinya dengan baik serta santun.

Implikasi praktis pada penelitian ini dapat memberikan kontribusi secara praktis untuk siswa, guru, pelatih, mahasiswa, peneliti, maupun seluruh pihak yang berkecimpung pada kemampuan debat siswa. Hasil penelitian ini dijadikan sebagai

bahan untuk melakukan revisi dan pertimbangan terhadap model pembelajaran Socrates dan Jigsaw sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan profesionalisme guru di masa yang akan datang.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, penulis dapat memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terkait dengan proses pembelajaran kemampuan debat pada siswa. Hasil studi penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa, dosen, praktisi untuk melakukan pengembangan profesionalisme, peningkatan mutu pembelajaran, pengembangan model pembelajaran Socrates, dan Jigsaw. Hasil pada penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada seluruh aspek baik mahasiswa, guru, siswa, dosen, praktisi, maupun peneliti. Bagi program studi Pendidikan Bahasa Indonesia, penelitian ini dapat digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran pada kemampuan debat siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Andiyanto, C., Hawanti, S., & Kuntoro, K. (2021). Pengembangan E-Modul Pengayaan Materi Debat Berbasis Software Sigil untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA di Purbalingga. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 8(2), 111–127.
- Bailey, J., & Molyneaux, G. (2005). Guide to Schools' Debating. *England: The Oxford Union*.
- Budiningsih, C. A. (2004). *belajar dan pembelajaran*. jakarta: PT Rineka Cipta.
- Diana, P. Z. (2022). Desain Pengembangan E-Modul Pembelajaran Teks Debat Di Sma Kelas X. *Jurnal Nusantara Raya*, 1(2), 87–92.
- Elder, L., & Paul, R. (2007). Critical thinking. *Foundation for Critical Thinking*.
- Ennis, R. (2011). Critical thinking: Reflection and perspective Part II. *Inquiry: Critical Thinking across the Disciplines*, 26(2), 5–19.
- Febrianti, N. A. (2022). Analisis penerapan kurikulum merdeka pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia sebagai pembentukan keterampilan berpikir kritis. *Prosiding Samasta*.
- Firdausa, A., Puryanto, E., & Ansoriyah, S. (2021). Development of Debate Text Learning Material with Simulation Method for X Grade Senior High School Students. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 222–228.
- Galle, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). Educational research. *White Plains, NY: Longman*.
- Hakim, S., Noer, S. H., & Gunowibowo, P. (2014). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Disposisi Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika Unila*, 2(6), 1–12.
- Harefa, S. V., & Harefa, T. (2023). Pengembangan Modul Berbasis Contextual Teaching And Learning Pada Materi Debat Di Kelas X Smk Negeri 3 Gunungsitoli. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 3(3), 205–214.
- Hidayat, A. (2020). Pengembangan Modul Ajar Debat Berbasis Karakter Untuk Siswa Smk. *Seminar*

Internasional Riksa Bahasa, 236–243.

- Jaedun, A. (2011). Metodologi penelitian eksperimen. *Fakultas Teknik UNY*, 12.
- Jasnain, T. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Esensi Debat Siswa Kelas X SMA Unggul Islam Al-Fahd. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(1), 102–114.
- Kholis, R. A. N. (2023). Desain Penelitian Eksperimen. *LP2M STAI Nahdlatul Ulama (STAINU) Malang*.
- Lubis, N. A., & Harahap, H. (2016). Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. *Jurnal As-Salam*, 1(1), 96–102.
- Ludvianto, M., & Harmia, C. D. (2021). Melacak Praktek Komunikasi untuk Perubahan Sosial pada Debat Kompetitif: Studi Kasus pada Seleksi Peserta LDBI 2021. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(2).
- Maxwell, M. (2009). The Socratic method and its effect on critical thinking. Retrieved from the WWW: [Http://Www. Socraticmethod. Net/on April, 1, 2009](http://www.socraticmethod.net/on April, 1, 2009).
- Negara, A. F., Purnomo, M. E., & Suhendi, D. (2018). Pengembangan Modul Persiapan Berdebat Menggunakan Pendekatan Pedagogi Genre Bagi Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 1 Kayuagung. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1).
- Novianti, W., Siddik, R. R., Suherman, M. M., & Pahlevi, R. (2023). Efektivitas Metode Dialog Sokratik untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 7(2), 332–339.
- Oktaviani, V., Septyanti, E., & Permatasari, S. (2022). Implementasi Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X Sman 1 Seberida. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 50–60.
- Putri, R. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Problem Posing pada Materi Debat Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Delitua. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 1(1), 17–24.
- Rahman, H. E. (2018). Pengembangan media" Kolibers"(Kotak Liku Bersuara) pada materi debat menggunakan metode debat aktif untuk siswa kelas XI IBB SMA Negeri 3 Surabaya. *BAPALA*, 5(2).
- Ranem, R., Mulawarman, W. G., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan bahan ajar materi debat dengan metode role playing pada siswa kelas X sekolah menengah atas. *Diglosia*, 1(2), 65–74.
- Rizkasanti, N. H., Susilana, R., & Dewi, L. (2018). Efektivitas penerapan metode pembelajaran socratic circles terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. *Educational Technologia*, 2(2), 112–121.
- Ryan, R. P., & Brooks, D. (1984). *Debates*.
- Salsabila, Y. R., & Muqowim, M. (2024). Korelasi antara teori belajar konstruktivisme lev vygotsky dengan model pembelajaran problem based learning (pbl). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827.
- Sholihah, D. A., & Shanti, W. N. (2017). Disposisi berpikir kritis matematis dalam pembelajaran menggunakan metode socrates. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 4(2), 1–9.
- STKIP, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bermain Debat Berbasis Pendidikan Multikultural Di Sekolah Menengah Atas. *Student Repository*.
- Susilawati, E., Agustinasari, A., Samsudin, A., & Siahaan, P. (2020). Analisis tingkat keterampilan berpikir kritis siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(1), 11–16.
- Tarigan, H. G. (1993). *Prinsip-prinsip dasar metode riset pengajaran dan pembelajaran bahasa*.

Angkasa.

- Whiteley, T. R. (2006). Using the Socratic method and Bloom's taxonomy of the cognitive domain to enhance online discussion, critical thinking, and student learning. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning: Proceedings of the Annual ABSEL Conference*, 33.
- Wulandari, A., Sari, S. A., & Ludiana. (2023). Penerapan Relaksasi Benson Terhadap Tekanan Darah Pada Pasien Hipertensi Di Rsud Jendral Ahmad Yani Kota Metro Tahun 2022. *Jurnal Endekia Muda*, 3(2), 163–171.
- Wulandari, P. A. (2023). Implementasi Pembelajaran Teks Debat Berbantuan E-Modul di SMK Negeri 3 Yogyakarta: Kebijakan Pendidikan Abad 21. *Jurnal Aktual Pendidikan Indonesia*, 2(1), 8–14.