



MODEL PEMBELAJARAN

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

Dr. Apdoludin, S.Pd.I., M.Pd.I

Reni Guswita, M.Pd

Diyan Andriani, M.Pd

Dexza Isma Putri

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

PENULIS

Dr. Apdoludin, S.Pd.I., M.Pd.I

Reni Guswita, M.Pd

Diyan Andriani, M.Pd

Dexza Isma Putri



UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan Sifat Hak Cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan fonogram yang telah dilakukan pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

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

**Dr. Apdoludin, S.Pd.I., M.Pd.I
Reni Guswita, M.Pd
Diyan Andriani, M.Pd
Dexza Isma Putri**

**TATA LETAK:
Wahyuni Putri Adeningsi**

**DESAIN SAMPUL:
Rachmadiansyah**

**SUMBER:
www.tdjpublisher.com**

**ISBN:
978-623-8706-45-7**

**CETAKAN PERTAMA:
September 2024**

**UKURAN:
vi + 146 Hal; 15,5 cm x 23 cm**

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.
Dilarang menggandakan atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
dalam bentuk apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit dan penulis.

**ANGGOTA IKAPI: 006/NTT/2022
TANGGUH DENARA JAYA PUBLISHER**
Jl. Timor Raya No. 130 B Oesapa Barat, Kelapa Lima
Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur
E-mail: tdj.denarapublisher@gmail.com
Telepon: 0380-8436618/081220051382

KATA PENGANTAR

Buku model debat, analisis, dan temuan (DAT) berbasis digital *life skill* ini disusun sebagai pedoman dalam pembelajaran di sekolah dasar. Tujuan utama dari buku ini adalah bagaimana model debat, analisis, dan temuan (DAT) berbasis digital *life skill* dapat menghasilkan lintasan belajar yang maksimal sekaligus memberi kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan mereka secara mandiri serta membantu peserta didik memahami dan menemukan ilmu yang tersirat melalui ilmu yang tersurat untuk meningkatkan keimanan, pengabdian dan ketakwaan kepada Allah swt.

Model debat, analisis, dan temuan (DAT) berbasis digital *life skill* memberikan pengalaman yang kongkrit pada 3 (tiga) tahapan, tahapan tersebut adalah: 1) bimbingan mandiri 2) kegiatan di rumah 3) aktivitas di kelas yang memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga memperoleh pengalaman lebih banyak. Juga memberi peluang untuk merefleksikan pengalaman itu dalam proses generalisasi dan abstraksi berkait aktivitas pengalaman berikutnya, dengan demikian model debat, analisis, dan temuan (DAT) berbasis digital *life skill* sebagai alternatif pembelajaran yang konstruktif di sekolah dasar. Rasionalnya, bahwa kemampuan berdebat, menganalisis secara mendalam untuk menemukan ilmu baru merupakan keterampilan utama yang harus dimiliki siswa ketika mereka

meninggalkan kelas untuk memasuki dan melakukan aktivitas di dunia nyata.

Buku ini sangat terbuka dan terus dilakukan perbaikan dan penyempurnaan dimasa mendatang. Untuk itu, penulis mengundang para pembaca memberikan kritik, saran dan masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan berikutnya. Semoga buku ini dapat memberi manfaat bagi siswa di sekolah dasar khususnya dan bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

Jambi, Juni 2024

Penulis,

Dr. Apdoludin, S.Pd.I., M.Pd.I

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II TEORI-TEORI BELAJAR.....	4
A. Teori Belajar Behaviorisme.....	4
B. Teori Belajar Kognitivisme	6
C. Teori Belajar Konstruktivisme	9
D. Teori Belajar Siberetik	12
E. Teori Pengolahan Informasi dalam Belajar	13
BAB III MODEL PEMBELAJARAN	15
A. Aspek-Aspek Model DAT Berbasis <i>Digital Life Skill</i>	21
B. Model Konseptual Model DAT Berbasis <i>Digital Life Skill</i>	25
C. Kunci sukses dalam model DAT Berbasis <i>Digital Life Skill</i>	48
BAB IV <i>DIGITAL LIFE SKILL</i>	53
A. Digital	53
B. <i>Life Skill</i>	57
BAB V BELAJAR DAN HASIL BELAJAR	64
A. Belajar	64
B. Hasil Belajar	71

BAB VI	TINJAUAN SEKOLAH DASAR.....	79
	A. Pengertian Sekolah Dasar	79
	B. Konsep Sekolah Dasar	79
	C. Tujuan Sekolah Dasar	81
	D. Karakteristik Anak Sekolah Dasar	82
BAB VII	METODE-METODE PEMBELAJARAN	85
	A. Metode Role Playing (Bermain Peran)	85
	B. Metode Eksperimen	91
	C. Metode Tanya Jawab.....	96
	D. Metode Study Tour (Karya Wisata).....	101
	E. Metode Pemecahan Masalah.....	102
	F. Metode Time Token.....	109
	G. Metode Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i>	112
BAB VIII	PENUTUP.....	117
	A. Kesimpulan	117
	B. Saran.....	117
	DAFTAR PUSTAKA	119
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	133
	BIODATA PENULIS	138