

DEVELOPMENT OF YOUTUBE-BASED DEBATE VIDEO LEARNING MEDIA FOR DEBATE TEXT SPEAKING SKILLS FOR CLASS XI STUDENTS OF STATE HIGH SCHOOL 2 TANJUNGPINANG CITY FOR THE 2022/2023 ACADEMIC YEAR

Pengembangan Media Pembelajaran Video Debat Berbasis Youtube Untuk Kemahiran Berbicara Teks Debat Siswa Kelas Xi Sma Negeri 2 Kota Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2022/2023.

Nurayuni ^{1a(*)} Abdul Malik^{2b} Legi Elfitra^{3c}

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang

^ayuninura284@gmail.com

^babdulmalik@umrah.ac.id

^clegielfitra85@umrah.ac.id

(*) Corresponding Author

yuninura284@gmail.com

How to Cite: Wanda Monika Putri, (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Peti Ilmu Persuasi pada Materi Teks Persuasi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Tanjungpinang, 2(2), 1-5. doi: 10.36526/js.v3i2.2983

Received: 16-01-2024

Revised : 08-05-2024

Accepted: 16-05-2024

Keywords:

Development,
learning media,
student

Abstract

This research aims to develop a YouTube-based Debate Video learning media for Debate Text Speaking Skills for Class Xi Students of State High School 2 Tanjungpinang City for the 2022/2023 Academic Year. This research uses a 4D development model up to the development stage. The product developed in this research is audio-visual based learning media using the Kinemaster, Canva and Capcut applications. This learning media has been assessed based on the assessments of two experts, namely media experts and material experts. The number of students in this media trial was 5 students for the small group and 40 students for the large group. Data collection techniques in this research are interviews, media validation questionnaires by media experts and material experts, and media practicality questionnaires by students. The data analysis technique in this research was carried out using two techniques, namely descriptive qualitative and descriptive quantitative. The results of this research obtained an average of 91,25% with the criteria "very valid" for media, an average of 88,75% with the criteria "valid" for material. Apart from that, this research was tested on students who obtained an average of 89% with the "practical" criteria by the small group and an average of 84% with the "practical" criteria by the large group.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan fungsi yang sangat efektif dalam metode pembelajaran. Media dapat mencakup berbagai bentuk, termasuk media cetak (buku, majalah), media audiovisual (video, audio), media elektronik (komputer, internet), dan banyak lagi. Namun, penting untuk diingat bahwa media pembelajaran hanya alat bantu dan tidak dapat menggantikan peran guru. Guru tetap berperan penting dalam mengarahkan proses pembelajaran, memberikan konteks, dan memberikan bimbingan kepada siswa. Media hanya menjadi sarana untuk memperkaya pengalaman pembelajaran dan meningkatkan efektivitasnya. Adanya media pembelajaran, seorang guru mampu menerangkan pembelajaran dengan lebih menarik, efektif, interaktif, efisien dan tercapainya proses pembelajaran yang diinginkan.

Pemanfaatan media pembelajaran secara konsisten memang memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa. Karena media pembelajaran didesain dengan kreatif dan inovatif dapat menimbulkan dan meningkatkan minat belajar siswa terhadap hal baru. Media pembelajaran juga mampu memperluas pandangan dan memecahkan masalah siswa mengenai sesuatu yang sedang dipelajari. Namun, penting juga untuk dicatat bahwa

pemanfaatan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan konteks dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus relevan dengan materi pembelajaran, disesuaikan dengan gaya belajar siswa, dan memperhatikan ketersediaan sumber daya yang ada. Selain itu, peran guru dalam mendukung dan memandu siswa dalam penggunaan media pembelajaran juga sangat penting untuk mencapai hasil yang optimal.

Seorang guru memainkan peran kunci dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif di dalam kelas dan dapat melibatkan partisipasi aktif dari para siswa dalam proses belajar-mengajar. Belajar-mengajar mampu melibatkan siswa secara aktif dalam memahami, menerapkan, dan mengolah informasi, sehingga mereka menjadi lebih terlibat dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, penting juga bagi guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran dengan strategi pengajaran yang aktif, seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, atau eksperimen praktis. Dengan menggabungkan media pembelajaran yang tepat dengan strategi pengajaran yang sesuai, guru mampu membuat suasana belajar yang aktif, interaktif, dan efektif bagi siswa.

Berdasarkan informasi yang di berikan tentang Pengenalan Lapangan Sekolah (PLP) di SMA Negeri 2 Kota Tanjungpinang, terdapat beberapa temuan terkait media dan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian peneliti mengamati sekolah dan melakukan wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama ibu Desi Mulyaningsih, S.Pd, yaitu guru pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 2 Kota Tanjungpinang. Peneliti memperoleh informasi bahwa media yang guru gunakan saat mengajar lebih dominan menggunakan media spidol dan papan tulis. Guru juga masih suka menggunakan buku paket dan LKS dalam proses pembelajaran. Untuk pemanfaatan teknologi, guru mengatakan bahwa kurang mahir dalam mengaplikasikan penyektor maupun media slindia (powerpoint) dalam proses pembelajaran. Selain itu, masih banyak kendala yang dihadapi oleh guru seperti siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi pembelajaran dan kebanyakan siswa hanya menggunakan google sebagai alat untuk mengerjakan soal ataupun tugas yang diberikan oleh gurunya.

Peneliti juga mewawancarai beberapa siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kota Tanjungpinang. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari siswa, seorang guru lebih mengutamakan penggunaan buku paket atau LKS dalam kegiatan proses belajar mengajar. Guru-guru disekolah ini sangat jarang menggunakan media pembelajaran, media yang sering dipakai oleh guru adalah media power point. Ada banyak guru yang menggunakan metode ceramah dalam mengajar sehingga membuat siswa kurang semangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang peneliti kembangkan yaitu video debat. Video debat ini merupakan media pembelajaran yang bisa digunakan bagi sarana pendukung dalam materi pembelajaran teks debat. Hal ini sangat menarik supaya siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Karena siswa dapat belajar, bermain, serta dapat meningkatkan daya ingat siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model 4D. Dimana jenis data adalah data kualitatif dan kuantitatif. Peneliti mengumpulkan data dengan instrumen, yaitu lembar wawancara, angket kevalidan, dan kepraktisan media. Seubjek uji coba dibagi atas kelompok kecil dan besar. Selain itu, untuk teknik dalam menganalisis data peneliti melakukan secara deskriptif kualitatif yang dihasilkan dari saran, masukan, dan komentar pada lembar angket sedangkan cara menganalisis deskriptif kuantitatif dengan menganalisis hasil dari angket yang telah didapatkan. Hasil dari angket disesuaikan dengan skala likert dalam rentang skor 1-5. Pengakumulasian skor dalam bentuk nilai menggunakan rumus $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ (Sugiyono, 2018).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan Tahapan penelitian dan pengembangan yang peneliti kembangkan pada materi teks debat terdiri dari empat tahapan yang dikenal dengan pendekatan 4D, yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), penyebaran (disseminate). Berikut penjelasan dari tahapan-tahapan penelitian.

A. Pendefinisian

Tahapan pendefinisian ini adalah tahapan yang akan dilakukan peneliti, dimulai pada analisis ujung depan, peserta didik, tugas, konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Peneliti menyimpulkan hasil dari tahapan ini adalah diperlukannya sebuah media pembelajaran sehingga peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran

dengan isi konten materi, yaitu materi teks debat pada KD 3.1.

B. Perancangan

Tahapan ini dimulai dari penyusunan tes kriteria, pemilihan media, pemilihan bentuk penyajian, dan penyimulasian. Peneliti menyimpulkan hasil dari tahapan ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran video debat dalam bentuk audio visual yang diisi dengan tes uraian dan disimulasikan dalam bentuk prototype awal yang dinilai oleh dosen pembimbing. Selanjutnya, peneliti menetapkan alat dan bahan yang digunakan dan melakukan proses pembuatan secara sistematis.

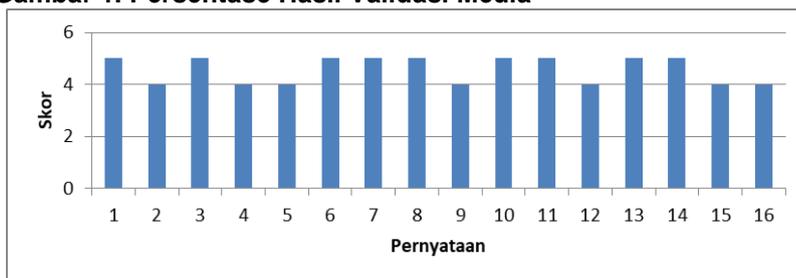
C. Pengembangan

Pada tahapan ini, peneliti melakukan uji kevalidan dan kepraktisan. Kevalidan media dinilai dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Selain penskoran yang diberikan, peneliti juga menganalisis saran dan masukan yang dijadikan bahan dalam memperbaiki media. Setelah itu, peneliti melakukan uji coba media untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Uji coba pada kelompok kecil dan besar.

1. Hasil Kevalidan Media Pembelajaran

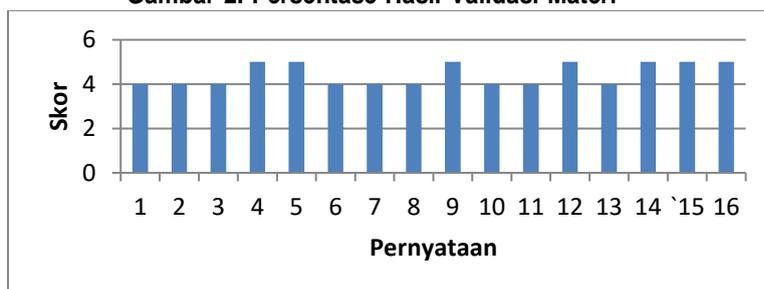
Kegiatan validasi media dengan ahli media pada 27 November 2023. Penilaian tersebut berdasarkan enam belas indikator yang telah ditetapkan. Penilaian indikator ditetapkan berdasarkan tiga aspek, yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan penyajian (Widya dkk, 2022). Adapun hasil akumulasi nilai untuk kevalidan media sebagai berikut.

Gambar 1. Persentase Hasil Validasi Media



Selanjutnya, peneliti melakukan validasi bersama ahli materi. Dilakukan dengan dua kali tahapan validasi, yaitu tanggal 28 November 2023. Adapun hasil akhir validasi media untuk ahli materi sebagai berikut.

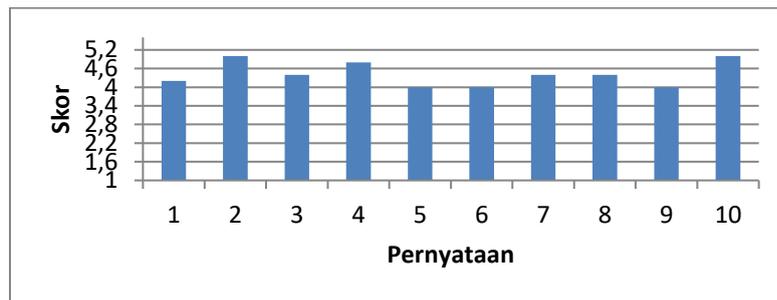
Gambar 2. Persentase Hasil Validasi Materi



2. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

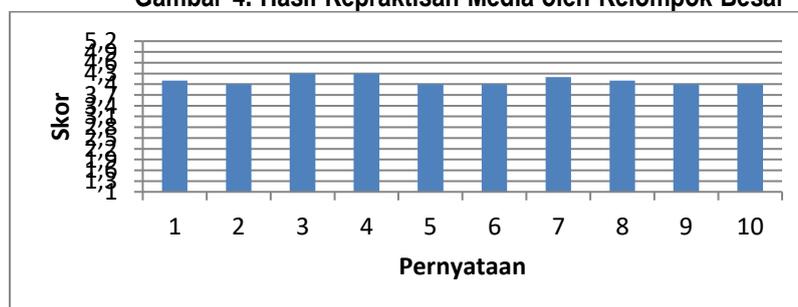
Kegiatan uji coba media untuk mendapatkan nilai tingkat kepraktisan media. Dimana tahapan ini dilakukan pada tanggal 29 November 2023. Penilaian berdasarkan sepuluh indikator yang disusun sesuai dengan aspek keterbantuan, kemudahan, dan ketertarikan (Widya dkk, 2022). Adapun hasil persentasi kepraktisan media sebagai berikut.

Gambar 3. Hasil Kepraktisan Media oleh Kelompok Kecil



Selanjutnya, hasil persentasi kepraktisan media oleh kelompok kecil diuraikan sebagai berikut

Gambar 4. Hasil Kepraktisan Media oleh Kelompok Besar



Pembahasan

Produk pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *video debat* dengan model pengembangan 4D, sampai pada tahap pengembangan. Proses pembelajaran dibantu dengan penggunaan media guna meningkatkan mutu pembelajaran. Hal ini didukung dengan pernyataan menurut Malik (dalam Sumirharsono, 2018:10), media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan untuk mengutarakan pesan atau disebut sebagai bahan pembelajaran.

Pengembangan media ini membutuhkan tahapan penilaian kevalidan dan kepraktisan. Hasil untuk kevalidan media dinyatakan oleh ahli media sebesar 91,25% dengan kualifikasi "sangat valid" sedangkan oleh ahli materi 88,75% dengan kualifikasi "sangat valid". Penilaian tersebut berdasarkan dua puluh indikator yang telah ditetapkan. Selanjutnya, penilaian kepraktisan media dilakukan oleh kelompok kecil sebesar 89% dengan kualifikasi "sangat valid" dan kelompok besar sebesar 84% dengan kualifikasi "sangat valid". Penilaian tersebut berdasarkan sepuluh indikator yang telah ditetapkan.

Kelebihan dari media *video debat* ini adalah; (1) dapat diakses melalui via link youtube tanpa harus mengunduh aplikasi lainnya. (2) siswa dapat dengan mudah untuk masuk ke menu video debat yang telah tersedia dengan menekan satu klik pada menu. (3) siswa dapat dengan mudah masuk ke menu yang diinginkan sebagai contoh, yakni materi teks debat, video debat, dan kuis. (4) siswa dapat mengakses video debat berbasis youtube menggunakan perangkat apa saja yang mampu mengakses ke jejaring internet. (5) mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. (6) video debat yang disajikan didalam youtube memuat materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai. (7) media pembelajaran video debat berbasis youtube dapat di akses oleh siapapun dengan mudah tanpa adanya batasan.

Perebutan soal yang diinginkan sesuai dengan kode soal yang didapat dari hasil pelemparan. Pemilihan media pembelajaran memperhatikan kelebihan media dengan pernyataan Kustandi dan Darmawan (2020:29), bahwa penggunaan media pembelajaran memperhatikan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, peneliti menyimpulkan kekurangan dari hasil penelitian ini sebagai berikut; (1) media video debat berbasis youtube dapat diakses oleh siswa harus mempunyai kuota internet. (2) media yang dapat di akses guna sebagai membantu proses belajar mengajar berlangsung guru harus mendampingi siswa agar siswa tidak menyalahgunakan akses internet dengan sembarangan.

Peneliti menyadari bahwa dalam pengembangan media untuk mencapai kualitas yang baik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kendala-kendala yang peneliti temukan dalam mengembangkan media tersebut tentunya menjadi catatan bagi peneliti untuk memaksimalkan hasil yang ingin dicapai. Dilihat dari kekurangan dari penelitian ini, peneliti mengharapkan hasil penelitian dapat memilikimanfaat dan menjadi rujukan untuk peneliti lanjutan dalam mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media *video debat* pada proses pembelajaran.

PENUTUP

Penelitian pengembangan ini dengan model 4D, dimana tahapan dilakukan sampai pada tahap pengembangan. Penilaian kevalidan media dinilai ahli media dan materi, peneliti mendapatkan rata-rata nilai 91,25% dengan kualifikasi "sangat valid" untuk media, sedangkan nilai akhir validasi oleh ahli materi 88,75% dengan kualifikasi "sangat valid". Penilaian tersebut berdasarkan dua puluh indikator pada angket yang mencakup penilaian terhadap kelayakan media dan isi materi pada media pembelajaran peti ilmu persuasi. Sementara itu, kepraktisan media yang diperoleh rata-rata nilai 89% untuk kelompok kecil dengan kualifikasi "sangat praktis" dan kelompok besar mendapat rata-rata nilai 84% dengan kualifikasi "sangat praktis". Dengan kata lain, hasil penilaian kevalidan dan kepraktisan menyatakan bahwa media pembelajaran video debat sangat valid dan praktis penggunaannya dalam kegiatan belajar untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI pada tingkat SMA/SMK khususnya materi teks debat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryadillah dan Fitriansyah, Fifit. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran*. Bogor: Herya Media.
- Batubara, Hamdan Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Dewi, Putri Kemala dan Budiana, Nia. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. (ed.); Ke-20). Jakarta: Kencana.
- Kosasih, E dan Kurniawan, Endang. (2018). *Jenis-Jenis Teks (Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan)*. Bandung: Yrama Widya.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Murniana. (2022). *Video Pembelajaran dan Problematika Motivasi Belajar Di Masa Pandemi*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan dan Penelitian Indonesia.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pasaribu, Oktavia Lestari. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Medan: UMSUPress.
- Sumirharsono, Rudi dan Hasanah, Hisbiyatul. (2017). *Media Pembelajaran*. Mataram: CV PUSTAKA ABADI (Anggota IKAPI)
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (ke-27). Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, Ahmad. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Sukabumi: CV Jejak.
- Widya, Rika dkk. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.