

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Aspek kemahiran pada pembelajaran bahasa Indonesia yang terdiri dari empat aspek, yaitu kemahiran berbicara, kemahiran menyimak, kemahiran membaca, dan kemahiran menulis. Kemahiran berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kemampuan berbicara yang baik memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dengan lancar dan efektif dalam bahasa tersebut. Dengan mengembangkan kemahiran berbicara yang baik, siswa akan dapat berkomunikasi dengan lancar, mengungkapkan ide-ide dengan jelas, dan berpartisipasi aktif dalam berbagai situasi komunikasi dalam bahasa Indonesia. Pembelajaran yang melibatkan latihan dan penggunaan aktif kemahiran berbicara dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa dan membantu mereka dalam menghadapi tantangan komunikasi sehari-hari.

Kurikulum 2013 tingkat SMA kelas XI, terdapat Kompetensi Dasar yang mempelajari teks debat. Kompetensi Dasar tersebut dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberikan saran dan kritik, mengidentifikasi isi debat, serta mengembangkan permasalahan atau isu dari berbagai sudut pandang yang dilengkapi dengan argumen dalam konteks berdebat. Kompetensi Dasar ini dapat ditinjau pada (KD) 3.1 yang mempelajari mengidentifikasi pendapat narasumber

dalam suatu debat yang bertema ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan atau humaniora dan (KD) 4.1 yang mempelajari bagaimana cara berdebat yang baik dan benar dengan tema ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan atau humaniora. Hal ini dilakukan untuk meninjau sejauh mana siswa sudah menguasai KD yang sudah ditetapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Namun, dalam praktik pembelajarannya siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami KD yang ada. Oleh karena itu, diperlukannya kesediaan media pembelajaran yang menjadi pendukung supaya siswa mampu memahami materi dengan baik.

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.

Menindaklanjuti dari masalah yang ada di lapangan dan kesadaran akan pentingnya sebuah media pembelajaran untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar dikelas, tentunya hal ini harus direalisasikan secara praktik. Peneliti menawarkan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis digital seperti video pembelajaran berbasis *youtube* dengan fokus pada debat memiliki potensi yang lebih baik untuk meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas. Namun,

dalam pengembangan media pembelajaran video debat berbasis *youtube*, penting untuk mempertimbangkan beberapa faktor penting, seperti keandalan akses internet siswa, penyesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku, dan peran guru sebagai fasilitator yang mengawasi dan memfasilitasi proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital seperti video debat berbasis *youtube* memiliki potensi besar dalam meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas. Situasi ini mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa, memotivasi mereka, dan membantu mereka tetap fokus. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang relevan, penggunaan media ini dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Media video pembelajaran merupakan media yang berguna sebagai alat bantu yang memiliki unsur audio-visual yang berisikan tentang materi pembelajaran yang berguna untuk siswa terhadap materi pembelajaran. Video pembelajaran ini akan berdampingan dengan situs *website*, yang akan dibentuk se kreatif mungkin agar dapat menarik perhatian peserta didik. Website yang dipilih oleh peneliti yaitu link *youtube*. Adapun website tersebut dapat diakses dan memiliki tampilan yang menarik. Link *youtube* ini dimanfaatkan oleh peneliti sebagai media pembelajaran yang berisikan video pembelajaran, latihan soal, dan ruang konsultasi bersama guru agar siswa termotivasi dalam belajar sehingga dapat mudah mengetahui materi pembelajaran yang diberikan.

Selain *website* yang menjadi pendukung dalam video debat ini, penampilan video debat berbasis digital sebagai penyampaian materi perlu dilakukan pengeditan atau desain agar menarik. Adapun platform yang mampu mendesain



video debat ini yaitu aplikasi *Canva* dan *kinemaster*. Aplikasi *Canva* dan *kinemaster* ini merupakan aplikasi yang bersifat gratis untuk dimanfaatkan oleh semua orang. Aplikasi desain berbasis *Canva* dan *kinemaster* ini sangat membantu pekerjaan dan mudah digunakan oleh *smartphone* atau laptop. Hasil dari desain yang telah dibuat akan bisa dijadikan file yang sudah tersimpan langsung ke galeri. Dengan menggunakan aplikasi *Canva* ini akan membantu pekerjaan guru dalam memberikan materi melalui video pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media video debat berbasis digital seperti *youtube* dalam pembelajaran dapat memiliki dampak positif, terutama dalam meningkatkan motivasi siswa. Media video debat berbasis *youtube* yang telah didesain dan dirancang oleh peneliti nantinya akan berdampak positif dan terkhususnya, bagi guru yang mengajar didalam sekolah agar dapat menggunakan video debat berbasis digital untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dalam proses pembelajaran. Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan media ini harus didukung dengan penilaian dan bimbingan yang tepat dari guru. Guru perlu memastikan bahwa siswa memahami materi dengan baik dan memperoleh manfaat maksimal dari penggunaan media video debat berbasis digital ini.

Alasan peneliti mengembangkan media video debat dalam bentuk baru dan belum pernah diaplikasikan sebelumnya dalam pembelajaran teks debat karena beberapa alasan yaitu peneliti ingin inovasi baru dalam pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, dan kolaborasi dan interaksi. Dengan mengembangkan media video debat dalam bentuk baru, peneliti berharap dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran debat, meningkatkan motivasi siswa, serta memfasilitasi pengetahuan yang lebih menarik mengenai pokok pembahasannya..

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang SMA/SMK. Rancangan media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian tersebut dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu untuk penyampaian materi pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan, diharapkan mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa presentasi multimedia, video pembelajaran, aplikasi interaktif, atau platform pembelajaran online yang dirancang khusus untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Media pembelajaran yang inovatif dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, dan memfasilitasi partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini mempunyai potensi dalam membagikan partisipasi yang sangat penting bagi dunia pendidikan, khususnya di jenjang SMA/SMK, dengan meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia mampu menolong guru dalam penyampaian materi yang lebih menarik dan efektif.

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.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa peneliti merumuskan rumusan masalah dengan pertanyaan, bagaimanakah mengembangkan media video debat pada materi teks debat siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tanjungpinang?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa video debat pada materi teks debat yang dapat digunakan oleh siswa kelas XI di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tanjungpinang.

## **1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Adapun Spesifikasi yang diharapkan pada penelitian sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran dalam media ini adalah teks debat semester 2 kelas XI di SMA Negeri 2 Kota Tanjungpinang.
2. Prosedur penggunaannya mampu ditayangkan pada *gadget* yang dimiliki siswa, seperti komputer, laptop ataupun *smartphone*.



3. Media pembelajaran ini memiliki fitur yang menarik seperti adanya pergerakan animasi (*motion*) yang enak dipandang oleh mata dan membantu penyerapan materi, serta menggunakan efek transisi yang tidak berlebihan.
4. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa video debat yang bisa ditayangkan dimanapun dan kapanpun.
5. video debat dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk digunakan oleh guru dan siswa
6. Produk berisi sesuai dengan indikator mencapai tujuan pembelajaran.
7. Produk ini memberikan penjelasan materi dan menampilkan tata cara berdebat yang baik dan benar dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami serta diselingkan dengan bermain game.
8. Kelebihan produk ini dapat mengkomodasi siswa yang tidak mengerti ketika memberi materi dengan menggunakan metode ceramah. Dengan begitu produk ini mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis. Manfaat penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

#### **a. Manfaat Teoretis**

Dalam penelitian ini Manfaat teoritis adalah dapat memberikan pengetahuan dan wacana terhadap perkembangan ilmu yang bermanfaat dalam proses pembelajaran peserta didik.

#### **b. Manfaat Praktis**

### 1. Bagi Guru

Penerapan hasil penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran teks debat, akan memberikan manfaat besar bagi guru dan siswa. Guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menerapkan metode pembelajaran yang interaktif dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, guru akan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan memaksimalkan hasil pembelajaran siswa. Hal ini akan membantu siswa dalam mencapai pemahaman yang lebih baik tentang bahasa Indonesia dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berdebat dan mengemukakan argumen dengan baik..

### 2. Bagi Siswa

Penelitian dan pengembangan ini mampu memudahkan siswa dalam belajar dan menumbuhkan motivasi siswa sehingga siswa mudah untuk mengerti isi materi dan mengetahui tata cara berdebat yang baik dan benar. Dalam pelajaran ini dapat dijadikan pedoman untuk melaksanakan belajar mengajar serta mampu memberikan suatu pembelajaran yang menarik dalam memotivasi siswa untuk belajar, memanfaatkan media video animasi debat di bidang pendidikan, menanamkan rasa percaya diri siswa, menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga memiliki kepuasan dengan hasil belajar siswa.

### 3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini mampu menjadi pedoman untuk melaksanakan belajar mengajar serta mampu memberikan suatu pembelajaran yang menarik dalam

memotivasi siswa untuk belajar, memanfaatkan media video animasi debat di bidang pendidikan, menanamkan rasa percaya diri siswa, menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga memiliki kepuasan dengan hasil belajar siswa.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian**

Adapun asumsi dan penelitian pengembangan produk adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Asumsi**

- a. Media pembelajaran video debat pada materi teks debat disajikan dalam bentuk link youtube yang terdapat penjelasan materi dan tata cara berdebat yang baik dan benar.
- b. Media pembelajaran video debat dalam bentuk link youtube yang digunakan dengan memanfaatkan template dan gambar-gambar yang unik sebagai ringkasan materi serta kartun yang dijadikan untuk tata cara berdebat yang baik dan benar.
- c. Media pembelajaran video debat pada materi teks debat belum ada dikembangkan pada pembelajaran Sastra.

### **1.6.2 Keterbatasan**

- a. Media video debat pembelajaran Sastra ini terbatas hanya membahas satu materi pembelajaran yaitu teks debat.

- b. Materi teks debat termasuk materi dengan cakupan yang luas, oleh karena itu peneliti membatasinya pada sub materi tingkatan teks debat ini.
- c. Uji coba produk dapat dilakukan pada satu sekolah, yaitu di SMA Negeri 2 Kota Tanjungpinang.
- d. Uji coba produk dilakukan dalam proses pembelajaran luring.

### 1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan merupakan kegiatan untuk menciptakan inovasi baru yang mempunyai manfaat sesuai dengan bidang kebutuhannya. Sebagai cara ilmiah, pengembangan merupakan sebagai meneliti, merancang, menguji, dan memproduksi.
2. Media pembelajaran adalah suatu alat atau metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara terencana. Media ini memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran agar siswa mampu belajar secara efektif dan efisien.
3. Kemahiran berbicara merupakan sarana komunikasi dengan bahasa lisan yang meliputi proses penyampaian pikiran, ide, gagasan dengan lancar, lepas, tidak tersendat-sendat, dan terulang.
4. Media video debat adalah alat peraga yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Yang terdapat ringkasan materi dan ajaran dalam melaksanakan tugas pembelajaran yang diberikan dan kemudian dikerjakan oleh siswa yang mengarah kepada kompetensi dasar yang harus dicapai. Manfaat papan debat ini mampu

memudahkan pelaksanaan pengajaran pada siswa. Sebagai bahan ajar dapat meminimalkan peran siswa, namun lebih mengaktifkan siswa dan sebagai bahan ajar yang membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang diberikan..

5. Teks debat merupakan teks yang berisi argumen dan poin-poin yang akan disampaikan oleh setiap pihak yang terlibat dalam debat. Teks debat biasanya disusun sebelum debat dimulai untuk mempersiapkan peserta debat dan memberikan struktur yang jelas dalam penyampaian argumen.
6. Siswa adalah siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Kota Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2022/2023.

