

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses perubahan atau pendewasaan seseorang, dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari biasa menjadi biasa, dari ketidaktahuan menjadi paham, dan seterusnya. Menurut UU Sisdiknas no. Pasal 1 Ayat 1 No. 20 Tahun 2003 (Permendikbud, 2014), menjelaskan: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kekuatan, kepribadian, kebijaksanaan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan nasional tertuang dalam UU No.1. Nomor 20 Tahun 2003 (BSNP, 2016), tentang sistem pendidikan nasional, yang menyatakan: “Fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mendidik potensi keimanan dan ketakwaan. Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pada kurikulum 2013 bahwa salah satu yang harus dikuasai siswa adalah menganalisis isi debat seperti yang terdapat dalam Standar Isi Kurikulum 2013 mata pelajaran SMK untuk siswa kelas X, KD:3.13 Menganalisis isi debat (permasalahan/isu, sudut pandang dan argument

beberapa pihak dan simpulan. Dan KD:4.13 mengembangkan permasalahan/isu dari berbagai sudut pandang yang dilengkapi argumen dalam berdebat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “debat adalah pembahasan atau pertukaran pendapat mengenai suatu hal dengan saling memberi alasan untuk mempertahankan pendapat masing-masing.”

Permasalahan yang sering terjadi adalah guru hanya menggunakan media yang ada, seperti buku paket dan metode ceramah. Dengan metode ceramah siswa akan cepat mudah bosan dan tidak ada ketertarikan dalam sebuah pembelajaran. Maka dari itu, perlu adanya perubahan dalam proses belajar-mengajar. Untuk itu dilakukan adanya pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada materi teks debat.

Pendidikan harus diiringi dengan perkembangan teknologi. Teknologi di era sekarang ini hampir semua orang menggunakannya. Penggunaan teknologi dapat membuat sebuah pembelajaran semakin menarik dengan adanya sebuah media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru Bahasa Indonesia di SMK Karya Utama Dolok Masihul proses pembelajaran masih menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbentuk cetak. Diketahui bahwa terdapat kurangnya siswa dalam pengerjakan pertanyaan yang diberikan oleh guru terhadap Lembar Kerja Peserta Didik.

Berkaitan dengan permasalahan yang ada, maka penulis ingin adanya perubahan pada proses pembelajaran yaitu mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik dengan menggunakan media pembelajaran. Pengembangan LKPD ini menggunakan aplikasi canva yang dapat diakses dari mana saja, seperti

handphone atau komputer. Aplikasi ini dapat membuat sebuah rancangan untuk dapat dijadikan sebuah media pembelajaran untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik.

Sehubungan dengan uraian permasalahan di atas, penelitian ini dengan judul “Pengembangan LKPD Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Materi Teks Debat Kelas X SMK Karya Utama Dolok Masihul” sangat penting dilakukan oleh peneliti dengan memperhatikan kebutuhan dan manfaat LKPD dengan pengembangan melalui aplikasi pada teks debat.

B. Identifikasi Masalah

Menurut Arikunto (2010:16) “identifikasi masalah adalah proses penentuan masalah yang akan diteliti. Identifikasi masalah dilakukan dengan mengamati situasi, mengumpulkan informasi serta menganalisis permasalahan yang ada.”

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan bahwa terdapat identifikasi masalah yang dapat dituliskan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana proses pembelajaran teks debat kelas X SMK Karya Utama Dolok Masihul
2. Belum ada dikembangkan LKPD menggunakan media pembelajaran berbasis canva teks debat SMK Karya Utama Dolok Masihul
3. Rendahnya kemampuan siswa dalam materi teks debat SMK Karya Utama Dolok Masihul

C. Batasan Masalah

Menurut Arikunto (2010:30) batasan masalah adalah ruang lingkup permasalahan yang hendak diteliti atau dikaji. Batasan masalah ini penting untuk menentukan fokus penelitian dan menjaga agar penelitian tidak menjadi terlalu luas atau terlalu sempit.

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian pengembangan ini dibatasi pada diantaranya yaitu :

1. LKPD yang dikembangkan dibatasi pada materi teks debat KD:3.13 Menganalisis isi debat (permasalahan/isu, sudut pandang dan argumen beberapa pihak dan simpulan) pada siswa kelas X SMK Karya Utama Dolok Masihul T.A 2023-2024
2. LKPD yang dikembangkan dibatasi pada materi teks debat KD:4.13 mengembangkan permasalahan/isu dari berbagai sudut pandang yang dilengkapi argumen dalam berdebat pada siswa kelas X SMK Karya Utama Dolok Masihul T.A 2023-2024
3. LKPD yang akan dikembangkan berbasis aplikasi canva pada materi teks debat pada siswa kelas X SMK Karya Utama Dolok Masihul T.A 2023-2024

D. Rumusan Masalah

Menurut Arikunto (2010:46) “rumusan masalah adalah sebuah pertanyaan yang memuat pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dalam penelitian.”

Berdasarkan batasan masalah, maka penelitian ini dirumuskan menjadi:

1. Bagaimana proses pengembangan lembar kerja peserta didik dengan materi teks debat berbasis aplikasi canva SMK Karya Utama Dolok Masihul?
2. Bagaimana validasi produk oleh materi dan media pembelajaran berbasis aplikasi canva teks debat kelas X SMK Karya Utama Dolok Masihul?
3. Bagaimana keefektifan dan kelayakan LKPD menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva teks debat kelas X SMK Karya Utama Dolok Masihul?

E. Tujuan Penelitian

Menurut Arikunto (2010:1) tujuan penelitian adalah untuk mencari kebenaran atau untuk menguji teori dalam kenyataan. Pada penelitian ini terdapat beberapa tujuan, diantaranya ialah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan lembar kerja peserta didik dengan materi teks debat berbasis aplikasi canva SMK Karya Utama Dolok Masihul
2. Mendeskripsikan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran berbasis aplikasi canva teks debat kelas X SMK Karya Utama Dolok Masihul
3. Mendeskripsikan keefektifan dan kelayakan LKPD menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva teks debat kelas X SMK Karya Utama Dolok Masihul

F. Manfaat Penelitian

Dalam hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi para pecinta Bahasa Indonesia termasuk dalam guru Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini, diperoleh hal yang mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam mengembangkan teks debat pada LKPD.

Menurut Arikunto (2006:3) “manfaat penelitian adalah suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang baru atau lebih akurat, dan juga untuk menguji kebenaran dari suatu hipotesis atau teori yang ada.”

Adapun dalam penulisan ini diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam salah satu bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia melalui pengembangan LKPD Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Materi Teks Debat Kelas X SMK Karya Utama Dolok Masihul. Penelitian ini juga diharapkan akan memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan LKPD.

LKPD pada materi teks debat yang dikembangkan pada penelitian ini dapat memberikan ilmu pada peserta didik tentang teori pengembangan LKPD sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- Bagi Peserta didik

Pada penelitian ini peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru dan dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran

- Bagi pendidik

Dalam pengembangan media pembelajaran sebagai sarana dalam proses mengajar dan pembelajaran akan lebih mempermudah guru dalam memperoleh Lembar Kerja Peserta Didik.

- Bagi sekolah

Dalam penelitian ini dapat memberikan Lembar Kerja Peserta Didik Pada Kompetensi Dasar 3.13 dan 4.13 dan juga dapat memberikan perbaikan atau pengembangan media pembelajaran sebagai bentuk sarana dalam proses belajar mengajar

- Bagi peneliti

Dalam penelitian ini peneliti dapat mengembangkan dan menguji LKPD menggunakan media pembelajaran teks debat kelas X SMK Karya Utama Dolok Masihul

Dan peneliti dapat menambah wawasan mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik dalam teks debat.

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teoretis

Kajian teoritis adalah metode penelitian yang dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori yang berkaitan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti. Dalam kajian ini, peneliti mempelajari berbagai teori yang relevan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti. Setelah mempelajari teori tersebut, peneliti kemudian menerapkan teori yang sedang diteliti untuk mengembangkan permasalahan.

Teori yang dituangkan harus sesuai dengan fakta untuk dapat dikembangkan pada fenomena atau masalah yang sedang diteliti. Penyusunan teori adalah langkah paling utama untuk terbentuknya suatu dalam sebuah penelitian.

Pada penelitian ini juga berpengaruh pada pengetahuan yang dimiliki siswa. Penelitian ini membahas lembar kerja peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva teks debat pada siswa Kelas X SMK Karya Utama Dolok Masihul.

1. Hakikat Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan suatu langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada. Menurut McLeod dan Schell (2007:4-5) pengembangan adalah proses membuat perangkat lunak yang dapat membantu pemecahan masalah dalam

bidang teknologi informasi. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk baru untuk dapat dikembangkan.

Adapun pengembangan memiliki arti dan pengembangan yang luas, diantaranya sebagai berikut:

1. Pengembangan Produk : mencakup peningkatan kualitas, perluasan produk atau pengembangan produk baru
2. Pengembangan Pasar : mencakup peningkatan penjualan di pasar yang sudah ada, atau memasuki pasar baru
3. Pengembangan organisasi : mencakup pengembangan karyawan, sistem manajemen dan budaya organisasi yang lebih baik

Didalam pengembangan ini adalah mendesain LKPD Menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva teks debat Kelas X SMK Karya Utama Dolok Masihul.

Pada penelitian ini adalah pengembangan untuk menghasilkan produk baru. Pengembangan biasanya terjadi melalui pengenalan produk, perluasan jangkauan hasil produk. Tujuan pengembangan adalah mengembangkan LKPD menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva teks debat kelas X SMK Karya Utama Dolok Masihul.

2. LKPD

a. Hakikat LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah suatu instrument atau alat bantu pembelajaran yang berisi tugas atau aktivitas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Mulyasa (2013:112) “LKPD adalah suatu media atau alat yang digunakan

untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas yang relevan dengan tujuan pembelajaran.”

Suharsimi Arikunto (2013:88) “LKPD adalah suatu alat untuk membantu pembelajaran siswa yang berisi tugas-tugas dan kegiatan yang harus dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. LKPD adalah lembar kerja yang disiapkan oleh guru sebagai panduan bagi peserta didik dalam menyelesaikan tugas atau aktivitas belajar secara mandiri.”

LKPD berisi informasi tentang kegiatan belajar yang harus dilakukan oleh peserta didik, seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, petunjuk tugas dan sumber belajar. LKPD biasanya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

Dalam konteks pembelajaran, LKPD bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dan memfasiliasi proses belajar-mengajar yang efektif efisien. Selain itu, LKPD juga dapat membantu guru dalam memantau kemajuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan meniali hasil belajar.

Slameto (2010:171) ”LKPD adalah alat bantu pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik berisi petunjuk dan panduan tentang cara melakukan kegiatan pembelajaran secara mandiri. LKPD adalah bahan ajar yang tersusun secara sistematis, terstruktur dan terpadu yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam menguasai keterampilan, konsep dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. LKPD berisi tugas-tugas atau aktivitas belajar yang harus diselesaikan oleh peserta didik secara mandiri ataupun kelompok, baik didalam maupun

diluar kelas yang didesain untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. LKPD dapat berupa lembar kerja peserta didik tertulis atau dapat juga berupa format digital, seperti dokumen yang akan diakses melalui platform pembelajaran online.

b. Fungsi LKPD

M. Agus Setiawan, mengembangkan fungsi LKPD berdasarkan pengertiannya, diantaranya sebagai berikut :

- Membantu guru dalam merencanakan pembelajaran yang bermakna dan efektif
- Membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan dan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang materi pembelajaran.

Sedangkan menurut Sukardi Weka, dkk dapat dijabarkan bahwa LKPD mempunyai fungsi sebagai berikut:

- Mencapai tujuan pembelajaran dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan
- Membantu guru dalam merencanakan pembelajaran

c. Manfaat LKPD

Menurut Slameto (2012:135) pengertian dari LKPD adalah sebuah dokumen yang berisi petunjuk kerja untuk peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun manfaat LKPD menurut Slameto (2012:98-99) dapat dijabarkan diantaranya sebagai berikut :

1. Memudahkan proses belajar mengajar

LKPD dapat membantu proses pembelajaran dengan menyelesaikan tugas atau latihan yang telah disiapkan oleh guru

2. Mendorong peserta didik untuk aktif belajar

LKPD terbagi dalam beberapa jenis diantaranya seperti tanya jawab, diskusi dan eksperimen yang mendorong peserta didik untuk terlibat pada proses pembelajaran.

3. Memberikan umpan balik kepada peserta didik

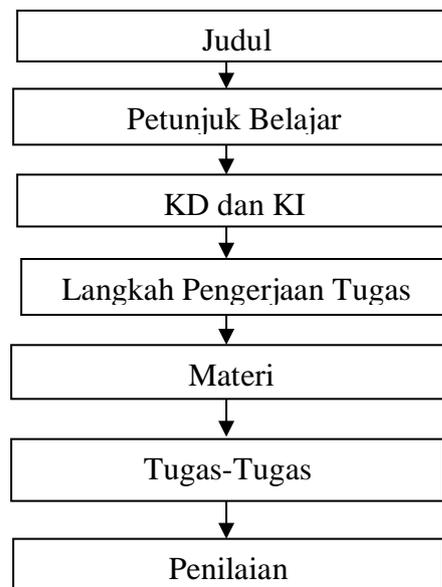
LKPD dapat memberikan pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru.

4. Meningkatkan kreativitas dan inovasi peserta didik

LKPD dapat mengekspresikan ide, gagasan dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh peserta didik.

d. Langkah Penyusunan LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah proses yang penting dalam perencanaan pembelajaran. Langkah penyusunan LKPD terdapat beberapa langkah didalamnya, diantaranya adalah diterapkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Langkah Penyusunan LKPD

Slamet Suyanto, dkk (2011:5-6) langkah-langkah penyusunan LKPD, antara lain sebagai berikut :

1. Melakukan analisis kurikulum dari standar kompetensi, kompetensi dasar , indikator dan materi pembelajaran dan alokasi waktu
2. Menganalisis silabus dan memilih alternatif kegiatan belajar yang paling sesuai dengan analisis SK, KD dan indikator
3. Menganalisis RPP dan menentukan langkah-langkah kegiatan belajar
4. Menyusun LKPD sesuai dengan kegiatan belajar

3. Media

Media adalah alat saluran komunikasi yang digunakan pada pembelajaran. Didalam penelitian ini, alat komunikasi yang digunakan ialah LKPD berbentuk video pembelajaran. Media yang digunakan ialah bantuan dari aplikasi canva.

Canva adalah alat bantu desain dan publikasi online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apapun dan dapat mempublikasikannya dimana pun. Canva juga berfungsi untuk membuat segala jenis desain, poster, brosur, undangan, kartu nama, media sosial, dsb.

Canva memudahkan pengguna untuk membuat desain dan berbagai macam template didalam aplikasinya, terdapat font, gambar, elemen desain yang dapat disesuaikan.

1. Kelebihan Aplikasi Canva

a. Mudah untuk digunakan

Didalam aplikasi ini sudah terdapat desain/template yang dapat digunakan untuk mendesain atau membuat animasi video yang menarik.

b. Canva dapat diakses melalui website, PC maupun handphone

Pada aplikasi ini tidak hanya 1 tempatnya mengakses, aplikasi ini bisa didapat/diakses dimanapun.

c. canva pro memiliki berbagai macam keunggulan seperti harga murah dan akses semakin mudah

aplikasi terdapat memudahkan pengguna untuk membuat video, gambar, musik, animasi dsb.

2. Kekurangan Aplikasi Canva

a. Keterbatasan kreativitas

Pengguna merasa bahwa terbatas dalam mengekspresikan kreativitas dikarenakan tersedianya template.

b. ketergantungan pada koneksi internet

Aplikasi ini dapat diakses apabila terdapat internet yang stabil dan cepat untuk membuat sebuah karya dalam media.

c. Terbatasnya pilihan fitur editing

Pilihan fitur dalam aplikasi ini masih minim/kurang dibandingkan dengan aplikasi professional lainnya.

4. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran Canva

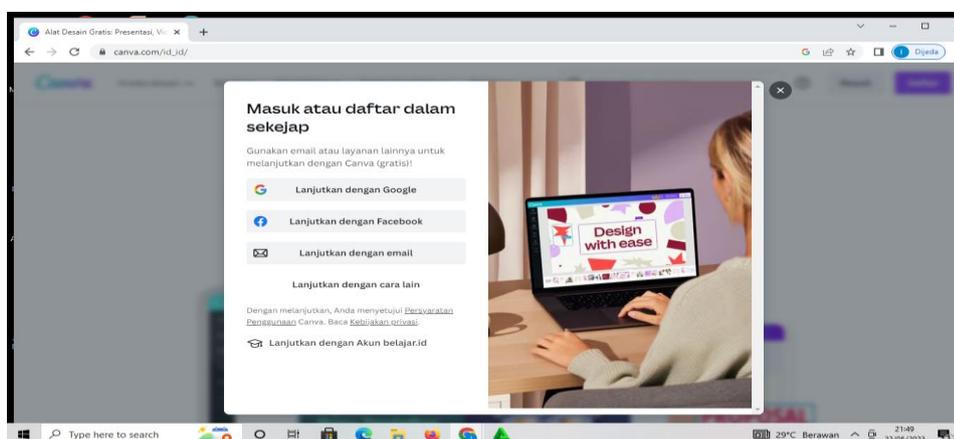
Media canva adalah aplikasi online yang mempunyai berbagai macam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru dan siswa dalam

melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya.

Pengembangan media ini dapat digunakan melalui android baik maupun komputer. Berikut langkah-langkah pembuatan media pembelajaran pada aplikasi canva:

1. Membuka Aplikasi

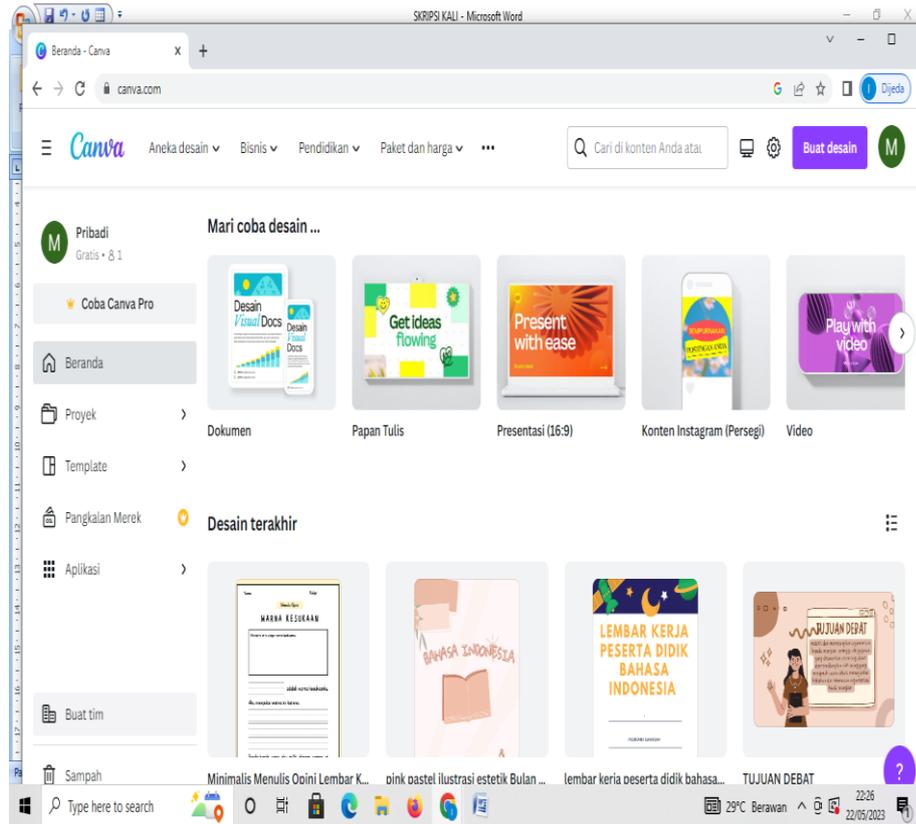
Aplikasi ini dapat didaftar menggunakan email, akun facebook ataupun akun google.



Gambar 2. Tampilan Mendaftar Aplikasi Canva

2. Temukan Template Terbaik

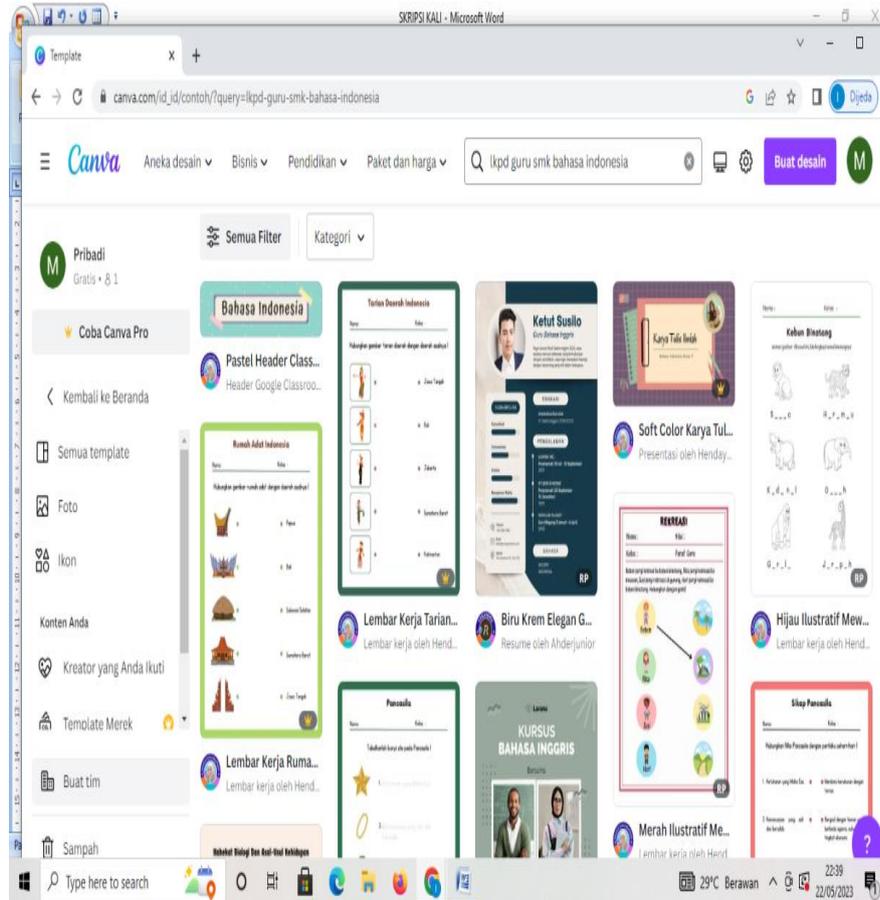
Didalam aplikasi canva anda dapat menemukan template yang menarik. Kemudian klik template untuk memulai desain.



Gambar 3. Tampilan Template Pada Aplikasi

3. Bereksperimen dengan Fitur

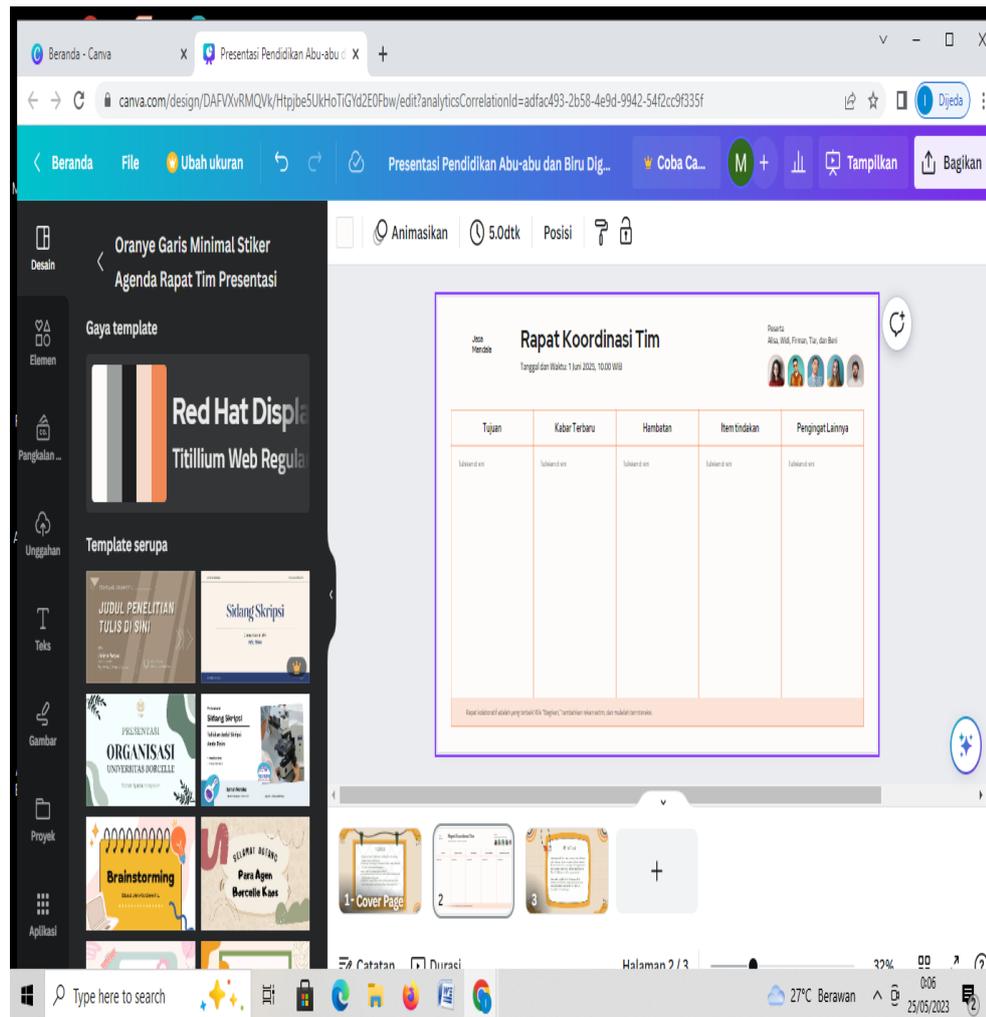
Dengan canva anda dapat menjelajahi ilustrasi, ikon dan grafis lainnya. Dalam membuat LKPD, anda dapat menambahkan animasi dalam mendesain. Aplikasi ini dapat digunakan untuk menampilkan materi berupa gambar, video, dan simbol lainnya sehingga dapat menambah daya tarik dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.



Gambar 4. Tampilan Fitur Yang Bisa Digunakan

4. Sesuaikan Desain

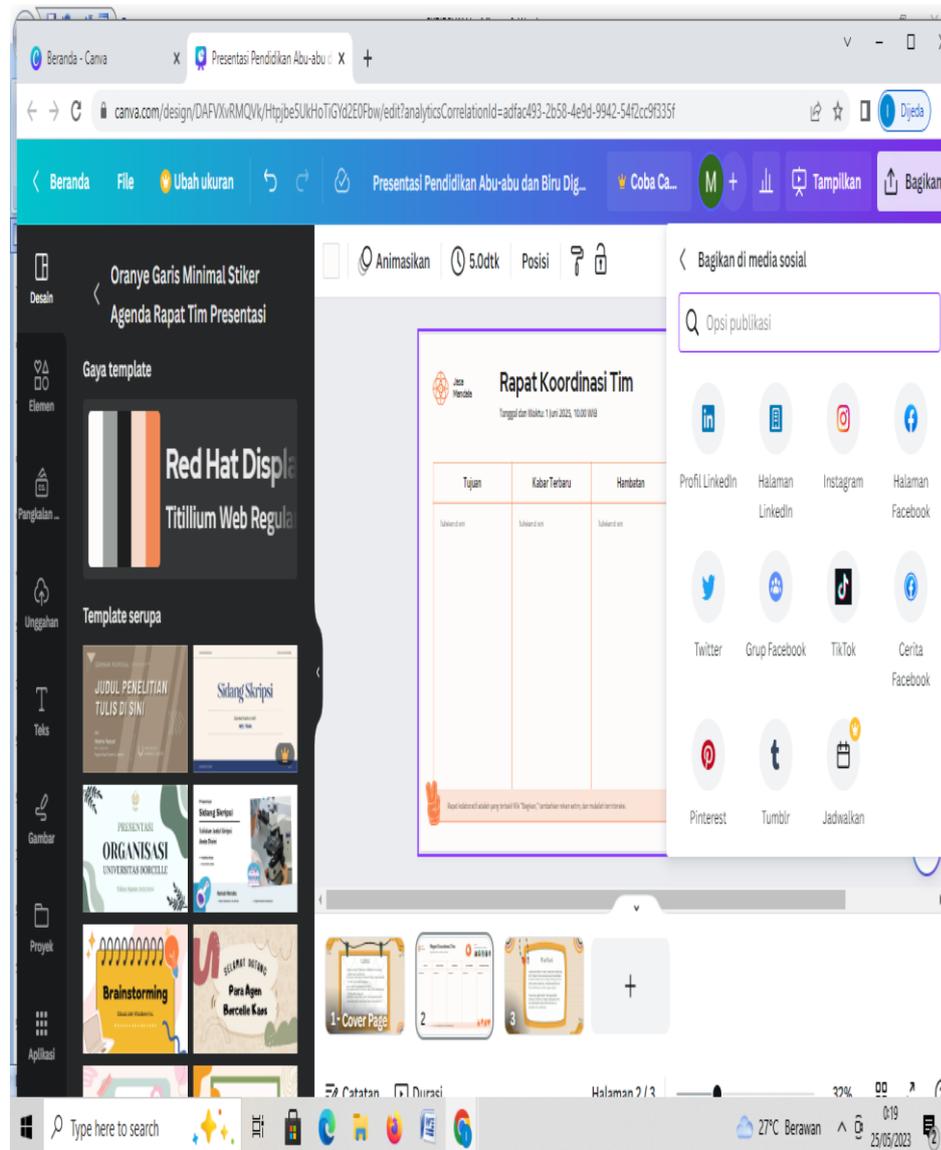
Anda dapat mengisi detail tugas dengan mengunggah ilustrasi milik sendiri dan menambahkan atau menghapus kotak sesuka hati anda.



Gambar 5. Tampilan Desain Pada Aplikasi Canva

5. Publikasi dan Bagikan

Anda dapat membagi LKPD kepada orang yang dapat mencetak untuk dijadikan sebagai sumber belajar yang praktis. LKPD dapat dibagikan dalam bentuk link maupun Html. LKPD ini juga dapat dibagikan ke berbagai media sosial.



Gambar 6. Tampilan Desain Yang Sudah Dapat Dibagikan

5. Debat

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian debat adalah pembahasan dan pertukaran pendapat mengenai suatu hal dengan saling memberi argumen untuk mempertahankan pendapat masing-masing. Adapun di dalam al-Quran, berkenaan dengan debat terdapat keterangan dalam firman Allah, Q.S An-Nahl, 16:125 ;

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالتِّي هِيَ
 أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ
 [النحل، 16: ١٢٥].

Atinya:

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan debatlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk [QS. an-Nahl [16]: 125].

a. Hakikat Debat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, debat adalah kegiatan atau pertarungan argumen antara dua pihak atau lebih untuk membuktikan kebenaran atau memperoleh suatu keputusan. Sedangkan menurut Stephen H. Browne (2003:3) “debat adalah sebuah pertandingan verbal yang melibatkan dua tim yang saling berdebat mengenai suatu topik tertentu dengan tujuan untuk mempengaruhi pandangan oranglain.

B. Unsur-unsur Debat

Debat dapat terwujud apabila unsur-unsurnya terpenuhi. Adapaun unsur-unsur debat dinyatakan sebagai berikut :

1. Mosi
2. Tim afirmasi
3. Tim oposisi
4. Tim netral

5. Penonton/juri yang dipanggil
6. Moderator
7. Penulis

c. Tata Cara Debat

Debat mempunyai tata cara diantaranya sebagai berikut:

1. Perkenalan

Setiap tim dapat memperkenalkan diri agar mengetahui bentuk lawan dalam debat.

2. Penyampaian Pernyataan Topik

Setiap tim menyampaikan argumentasinya terhadap pernyataan topik dimulai oleh tim pendukung, kemudian tim penyanggah dan tim netral

3. Debat 9 menit pertama

Setiap tim mengomentari argumentasi tim argumentasi 3 menit lamanya. Misalnya tim pendukung mengomentari argumentasi tim penyanggah dan tim netral selama 3 menit.

5 menit berikutnya adalah hak bicara diberikan kepada yang memencet bel terlebih dahulu selama 1 menit. Dan hal ini dilakukan selama 5 kali. Tim paling cepat dalam memencet bel adalah tim yang dapat berbicara paling banyak untuk memberi komentar, sanggahan atau pertanyaan bukan celaan. Dan dalam berdebat tidak diperbolehkan menyangkut fisik.

4. Simpulan

Setiap tim memberikan penutup yang sesuai dengan topik yang diperdebatkan.

d. Mengonstruksi Bagian-bagian dalam Berdebat

Adapun bagian untuk mengonstruksi dalam berdebat adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan mosi berdasarkan isu atau permasalahan
2. Menyusun pendapat (mendukung atau menolak mosi)
3. Menyimpulkan hasil debat

e. Contoh Debat

Contoh I:

Mosi : “Larangan Membawa HP Ke Sekolah”

- Pihak Pro : membawa hp kesekolah memang sebaiknya dilarang dikarenakan terdapat dampak buruk atau menimbulkan dampak negative. Beberapa akibat yang ditimbulkan ialah siswa menjadi tidak fokus dalam belajar, siswa dapat mencontek dari google dan jarang bersosialisasi terhadap teman
- Pihak Kontra : membawa hp kesekolah untuk siswa harusnya diperbolehkan dikarenakan dapat membantu siswa, akan lebih mudah belajar dan mudah untuk komunikasi keluar sekolah saat darurat
- Pihak netral : HP merupakan teknologi yang banyak membantu siswa tetapi dalam penggunaannya harus dalam pengawasan dan juga membawa hp kesekolah dapat dilakukan dengan aturan sekolah

Sumber: Smith, J. (2018:345)

Contoh II :

Mosi: “Teks Debat tentang Kenakalan Remaja”

- Moderator:

Selamat siang, saudara-saudara sekalian, terima kasih atas kedatangannya.

Pada kesempatan hari ini kita akan membahas tentang kenakalan remaja yang makin marak terjadi.

- Tim Afirmasi:

Menurut kami, kenakalan remaja kebanyakan terjadi karena kurangnya perhatian dari orang tua yang mungkin terlalu sibuk dalam pekerjaannya.

Hal ini berakibat pada kondisi mental anak yang merasa kurang diperhatikan. Selain itu, kenakalan remaja juga bisa terjadi akibat permasalahan pribadi diri orang tua yang mungkin belum selesai di masa lalu, kemudian terbawa kepada sang anak.

- Tim Oposisi:

Kami kurang setuju jika faktor utama kenakalan remaja adalah kurangnya kasih sayang dan perhatian dari orangtua. Karena sebenarnya orang tua telah menunjukkan kasih sayang itu sebaik mungkin, namun kerap disalahartikan oleh anak.

Ketika hal ini terjadi, anak akan merasa asing dan mulai memberontak.

Bahkan, ia juga merasa tidak didengar. Meskipun begitu, kenakalan remaja harus disadari oleh anak itu sendiri agar lebih memahami dirinya.

- Kesimpulan:

Kurangnya perhatian orangtua bukanlah satu-satunya alasan mengapa kenakalan remaja terjadi. Selain kebutuhan bimbingan dari orang tua,

seorang anak harus bisa memahami dan saling terbuka kepada orangtuanya. Hal ini juga membantu anak dalam mengatasi masalah yang dihadapi di lingkungan eksternalnya.

Sumber : Anderson, M. (2018:215)

Contoh III :

Mosi: Teks Debat tentang Penerapan Full Day School

- Moderator:

Penetapan ketetapan pemerintah bertanya sudah tersebar di mana mana mengenai penerapan full day lagi sekolah telah memunculkan dan mengejutkan banyak pihak terutama orang tua siswa.

Ada yang mendukung dan menanggapi secara positif, dan ada juga komentar negatif yang menolak. Sehingga hal tersebut tentunya membuat kita berpikir, apakah Indonesia sudah tepat menerapkan full day school untuk semua tingkat pendidikan?

- Tim Afirmasi:

Kami sebagai pihak yang afirmasi yang menyetujui keputusan pemerintah mengenai penerapan full day di sekolah beranggapan bahwa hal tersebut dinilai sebagai hal yang baik. Adanya penerapan full day school dirasa mampu membuat siswa-siswa belajar secara optimal, tentu dengan diawasi langsung oleh guru pembimbing mata pelajarannya.

- Tim Oposisi:

Kami dari tim oposisi menolak ketetapan tersebut, penerapan full day school perlu dipikirkan secara matang. Sebagai anak-anak, mereka juga

membutuhkan waktu untuk mengembangkan diri sendiri dan bersosialisasi dengan keluarga maupun di lingkungan masyarakat di luar jam sekolah.

- **Tim Netral:**

Siswa memang masih sangat butuh bimbingan dari pihak sekolah maupun keluarga. Ilmu yang dipelajari di sekolah memang menjadi hal yang sangat penting dan dibutuhkan bagi siswa. Tidak hanya sekedar ilmu di sekolah, tetapi begitu pula dengan kegiatan bersosialisasi di dalam keluarga dan lingkungan masyarakatnya. Jadi, kami juga harus pintar-pintar membagi waktu, ilmu dan pengalaman di masa muda tidak hanya didapatkan hanya di sekolah saja.

- **Kesimpulan:**

Berdasarkan argumen yang telah dikemukakan oleh tim afirmasi, tim posisi, dan tim netral, kesimpulan yang bisa kita ambil dari penerapan full day school untuk semua tingkat pendidikan bisa mengoptimalkan belajar siswa. Semakin banyak siswa menghabiskan waktu di sekolah, maka akan membuat waktu untuk mengembangkan diri baik itu dalam keluarga dan lingkungan masyarakatnya semakin sedikit. Sehingga, apabila full day school diterapkan maka siswa harus mampu untuk membagi dan mengatur waktunya.

Sumber : Jhonson, AB 2018:189)

Contoh IV:

Pemberian PR Siswa Sekolah

- Moderator

Selamat siang hadirin yang berbahagia. Dalam kesempatan yang berbahagia ini kita akan melaksanakan debat dengan tema larangan memberikan pekerjaan rumah (PR) bagi siswa.

- Tim Afirmasi

Ada banyak jenis PR yang dapat dipilih tenaga pendidik yang mengharuskan siswa untuk mengerjakannya sekaligus bersosialisasi, baik itu dengan teman sebayanya maupun dengan anggota keluarganya. Dewasa ini, tenaga pendidik punya banyak akses terhadap sumber yang dapat memberikan variasi kegiatan atau soal dalam PR yang tidak akan menekan siswa. Karena PR dikerjakan dengan kebebasan mengakses sumber-sumber lain, maka nilai yang didapatkan siswa dari PR juga akan membantunya.

PR adalah sarana bagi siswa untuk mengulang kembali pelajaran yang telah ia dapatkan di sekolah. Jika tidak mendapatkan PR, kebanyakan siswa tidak akan menyentuh buku-buku sekolah di rumah. Dengan begitu, memberikan PR sama dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan review atas pelajaran. Karenanya, membuka buku pada saat mengerjakan PR tidaklah sama dengan mencontek.

- Tim Oposisi

Pada kenyataannya, kehidupan siswa tidaklah melulu soal pelajaran di sekolah. Siswa juga membutuhkan waktu untuk bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya serta anggota keluarga di rumah. Adanya PR akan memberikan tekanan bagi siswa yang akhirnya merasa stres. Karena siswa

pun akhirnya membuka buku saat mengerjakannya, PR menjadi tidak begitu fungsional.

PR umumnya memberatkan siswa dan menyita waktu yang dimiliki siswa untuk bersosialisasi dengan anggota keluarga di rumah. Pada saat mengerjakan PR, siswa juga umumnya menyontek atau bekerja sama sehingga memberikan PR bagi siswa tidak efisien untuk dilakukan.

- **Kesimpulan**

PR merupakan hal yang sebenarnya diperlukan bagi setiap siswa dalam penanaman nilai disiplin dan tanggung jawab. Terkait PR menjadi memberatkan karena tidak ada waktu untuk bersosialisasi dengan sesama hal itu kembali lagi ke pribadi masing-masing siswa dan arahan orangtua dalam mengedukasi manajemen waktu yang baik terhadap si anak.

Sumber: Adams, R. (2018:167)

Contoh V:

Penyerapan Kosakata Bahasa Asing Bukti Ketidakmampuan Bahasa Indonesia dalam Interaksi dengan Bahasa Lain.

- **Moderator**

Selamat malam hadirin yang berbahagia. Dalam kesempatan yang berbahagia ini kita akan melaksanakan debat dengan tema penyerapan kosakata bahasa asing bukti ketidakmampuan bahasa Indonesia dalam interaksi dengan bahasa lain.

- **Tim Afirmasi**

Saya setuju bahwa kosakata bahasa asing masuk ke dalam penggunaan bahasa Indonesia karena ketidakberdayaan bahasa Indonesia dalam interaksi antarbahasa. Bahasa Indonesia tidak dapat dilepaskan dari bahasa lain, baik dari bahasa daerah maupun bahasa asing. Peranan bahasa asing dalam bahasa Indonesia membuktikan adanya kontak atau hubungan antar bahasa sehingga timbul penyerapan bahasa-bahasa asing ke dalam bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia mengandalkan kosakata asing yang kemudian dibakukan menjadi bahasa Indonesia.

Hal tersebut membuktikan bahwa bahasa Indonesia tergantung pada bahasa asing, juga menjadi bukti bahwa bahasa Indonesia sulit untuk dipakai berkomunikasi tanpa bantuan kosakata asing. Dengan masuknya kosakata bahasa asing ke dalam bahasa Indonesia semakin banyak orang yang mampu berkomunikasi dengan baik sehingga proses transfer ilmu pengetahuan berjalan dengan cepat. Bukti bahwa bahasa Indonesia tidak berdaya untuk berinteraksi antar bahasa dapat kita lihat pada penggunaan kata vitamin, yang diserap dari kosakata bahasa asing yang jika dijelaskan dengan bahasa Indonesia belum tentu para pelaku bahasa mengerti.

- Tim Oposisi

Saya tidak setuju jika kosakata bahasa asing yang masuk ke dalam penggunaan bahasa Indonesia terjadi karena ketidakberdayaan bahasa Indonesia dalam interaksi antarbahasa. Kosakata bahasa asing masuk ke dalam bahasa Indonesia hanya digunakan sebagai persamaan kata yang bagi sebagian orang lebih mudah dipahami. Namun, pada intinya dalam bahasa Indonesia itu sendiri, telah ada kosakata yang berkaitan dengan

kosakata asing tersebut. Misalnya, kata snack yang lebih sering kita dengar di kalangan masyarakat. Dalam bahasa Indonesia, snack berarti makanan ringan. Dengan demikian, masuknya kosa kata asing hanya sebagai variasi kata bagi sebagian kalangan. Bahasa Indonesia mampu untuk berinteraksi antar bahasa karena memiliki banyak variasi kosakata. Kosakata bahasa asing hanya digunakan dan dimengerti bagi kalangan tertentu saja. Namun, bahasa Indonesia dimengerti dan digunakan di hampir semua kalangan.

Itu artinya, meskipun banyak kosa kata bahasa asing yang masuk ke dalam bahasa Indonesia, eksistensi dari bahasa Indonesia lebih tinggi dibandingkan dengan kosakata bahasa asing yang telah dibakukan maupun yang belum dibakukan kedalam bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia mampu berinteraksi dengan bahasa lain tanpa bantuan dari kosakata bahasa asing dan masuknya kosakata bahasa asing bukan disebabkan karena ketidakberdayaan bahasa Indonesia dalam interaksi antar bahasa. Namun, hal ini terjadi karena masyarakat yang ingin selalu merasa berpendidikan tinggi dan merasa terhormat jika menggunakan kosakata bahasa asing. Dengan demikian, saya tetap tidak setuju jika kosakata bahasa asing yang masuk ke dalam penggunaan bahasa asing menunjukkan ketidakberdayaan bahasa Indonesia dalam interaksi antarbahasa.

- Kesimpulan

Kemampuan bahasa Indonesia dalam interaksi antarbahasa dapat diwujudkan jika porsi penggunaan bahasa Indonesia seimbang dengan kosakata bahasa asing. Apabila seseorang menggunakan bahasa asing yang

telah dibakukan seperti pada kata atom, vitamin, unit. Tentunya ini bukan merupakan masalah karena bahasa asing itu sudah menjadi padanan dalam bahasa Indonesia. Akan tetapi, apabila pengguna bahasa Indonesia menggunakan bahasa asing yang belum dibakukan, ini menjadi suatu ancaman terhadap bahasa kita tercinta ini.

Penggunaan kosakata asing dalam bahasa Indonesia tidak selalu diidentikkan dengan dampak negatif karena terselip hal positif, yakni dapat mempermudah kegiatan berkomunikasi, khususnya dalam tuturan yang di dalamnya terdapat bahasa asing yang terasa lebih akrab di telinga dibandingkan dengan padanan bahasa Indonesianya. Namun, diharapkan adanya sosialisasi terhadap padanan bahasa Indonesia secara intensif agar identitas kosakata pada bahasa Indonesia tidak terkikis oleh kosakata dari bahasa asing. Kelak, diharapkan tidak lagi terdapat wacana bahwa kosakata bahasa asing lebih akrab di telinga para pengguna bahasa Indonesia dibandingkan dengan bahasa Indonesia sendiri.

Sumber: Smith, J. (2018:167)

B. Kerangka Konseptual

Membuat media pembelajaran adalah salah satu metode atau alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Dalam media pembelajaran yang dibahas dalam penelitian ini yaitu menggunakan video pembelajaran. Terbentuknya video pembelajaran ini akan mempermudah proses pembelajaran.

Kemampuan berdebat adalah perbincangan yang dilakukan oleh beberapa orang/tim yang membahas suatu permasalahan dengan berbagai perspektif

argumentasi. Kemampuan berdebat juga termasuk dalam standar kompetensi kelulusan (SKL). Dalam berdebat tidak banyak siswa yang dapat menguasainya dalam memecahkan suatu permasalahan.

Permasalahan memahami materi debat disini meliputi atas guru, siswa, media dan LKPD. Sehingga diharapkan pengembangan LKPD ini dapat mempermudah siswa untuk memecahkan permasalahan dalam berdebat dan dapat memudahkan kelangsungan proses pembelajaran.

C. Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Rahmatullah Rahmatullah, Inanna Inanna, Andi Tenri Ampa (2020), berjudul “Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Canva .

Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran melalui aplikasi canva. Sedangkan perbedaannya ialah dalam penelitian sebelumnya digunakan untuk media pembelajaran audiovisual, dalam penelitian yang akan dikembangkan adalah untuk membuat LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).

Penelitian Rahmatullah Rahmatullah, Inanna Inanna, Andi Tenri Ampa (2020) sudah dinyatakan valid karena telah memenuhi kriteria sedangkan penelitian yang akan dikembangkan belum dinyatakan valid karena belum dikembangkan atau masih dalam pengembangan.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, bahwa pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi canva memperoleh skor 82,28% dengan kategori sangat layak. Tanggapan siswa diperoleh skor 86,73%

dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba lapangan siklus pertama 67,13% dan siklus kedua 88%.

2. Penelitian Tenty Analicia, Relsas Yogica (2021), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva Pada Materi Sistem Gerak Untuk Peserta Didik SMA”

Berdasarkan hasil penelitian Tenty Analicia, Relsas Yogica mempunyai persamaan dan perbedaan pada penelitian yang akan dikembangkan. Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan aplikasi canva. Perbedaannya yaitu pada penelitian ini mengembangkan media audiovisual sedangkan penelitian yang akan dikembangkan adalah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).

Penelitian Tenty Analicia, Relsas Yogica sudah dinyatakan valid dengan kategori sangat layak dengan nilai validitas sebesar 89,68% dengan kriteria valid, kepraktisan oleh guru 91,87% dengan kriteria sangat valid, dan siswa 90,06% dengan kriteria sangat valid.

3. Penelitian Nurhayati Nurhayati, Machdalena Vianty, Medio Lailatin Nisphi, Dian Eka Sari (2022), berjudul “Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva For Education Bagi Guru Bahasa di Kota Palembang”

Penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dikembangkan. Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan penelitian aplikasi canva. Dan perbedaannya yaitu pada penelitian Nurhayati Nurhayati, Machdalena Vianty, Medio Lailatin Nisphi, Dian Eka

Sariadalah penelitian pada guru bahasa sedangkan penelitian yang akan dikembangkan adalah teks debat pada siswa kelas X.

Penelitian Nurhayati Nurhayati, Machdalena Vianty, Medio Lailatin Nisphi, Dian Eka Sarisudah dinyatakan valid dikarenakan sudah memenuhi kriteria dalam kategori tes awal dengan skor 63,33% dan tes akhir 90,83.

4. Penelitian N Mawardi, S Sodiq (2022), berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya”

Penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dikembangkan. Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan aplikasi canva, dan perbedaannya adalah pada penelitian N Mawardi, S Sodiq yaitu penelitian teks iklan sedangkan penelitian yang akan dikembangkan adalah teks debat.

Penelitian N Mawardi, S Sodiq telah dinyatakan valid dikarenakan sudah memenuhi kriteri hasil observasi aktivitas guru dalam menjalankan sintaks pembelajaran memperoleh hasil 93,75%. Hasil tes produk tertinggi 92% dan terendah adalah 59%. Dari segi keahasaannya 90% dengan kategori sangat layak.

5. Penelitian Diah Erna Triningsih (2021), berjudul “Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tangapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek”

Penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan yang akan dikembangkan. Pada penelitian Diah Erna Triningsih dengan penelitian yang akan dikembangkan mempunyai persamaan yaitu sama-sama

mengembangkan aplikasi canva sedangkan perbedaannya yaitu pada Diah Erna Triningsih adalah teks tanggapan kritis sedangkan penelitian yang akan dikembangkan adalah teks debat.

Penelitian Diah Erna Triningsih telah dinyatakan valid dikarenakan sudah memenuhi kriteria hasil pada siklus 1 KKM tingkat rendah 10 siswa atau 33,33%. Kategori sedang 15 siswa atau 50%. Kategori atas 5 siswa atau 16,67% mendapatkan 85 keatas. Pada siklus 2 nilai tingkat rendah 17 siswa atau 56,67%. Kategori atas 11 siswa atau 36,67%.

D. Alur Kerangka Berfikir

Didalam kerangka berfikir ini, pengembangan LKPD berbasis aplikasi canva digunakan agar peserta didik mampu meningkatkan daya tarik untuk menyelesaikan pertanyaan yang terkandung didalam Lembar Kerja Peserta Didik. Peneliti menetapkan identifikasi masalah pada materi teks debat kemudian dicantumkan dan dirancang sebuah pertanyaan dan digabungkan pada Lembar Kerja Peserta Didik.

Kemudian Desain Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan aplikasi canva agar menjadi sebuah produk yang akan dikembangkan. LKPD harus menggunakan bahasa yang baku dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pertanyaan yang terkandung dalam LKPD harus sesuai dan menarik agar peserta didik tidak bosan dalam proses pengerjaannya. Dan peserta didik dapat menerima nilai pada kegiatan yang telah dilakukan.