

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media Pembelajaran Merupakan Alat yang penting sebagai sarana atau perantara dalam proses kegiatan belajar mengajar, dalam rangka keefektifan komunikasi antara guru dan peserta didik. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran.

Perkembangan Teknologi yang semakin canggih memaksa peserta didik dan guru untuk mendapat sumber belajar lain selain buku yang biasa disediakan dalam setiap proses belajar Mulyasa (2017:15) bahwa :

Pendidikan dan Teknologi didayagunakan untuk mempengaruhi pola, dan sikap serta gaya hidup masyarakat, guna meningkatkan taraf hidup dan kesejahteraannya. Hal ini penting, terutama untuk mengatasi berbagai ketimpangan masyarakat, baik dalam bidang ekonomi maupun pendidikan; karena perkembangan teknologi, terutama teknologi komunikasi dan informasi semakin lama semakin pesat dan semakin otonom.

Kristanto (2016: 4) “Media pembelajaran adalah semua benda atau objek yang bisa dipakai untuk menyampaikan sebuah pesan, sehingga dapat memberikan sebuah rangsangan kepada peserta didik baik perhatian, minat atau perasaan penasaran pada saat pembelajaran berlangsung”.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka di pandang perlu adanya sebuah media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik agar pembelajaran dapat optimal.

Suparno dan Mohammad Yunus (2008: 13) “Menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan (Komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media atau alatnya”. Dalam komunikasi tulis setidaknya terdapat empat unsur yang terlibat yaitu : penulis sebagai penyampai pesan, isi tulisan atau pesan, saluran atau medianya berupa tulisan dan pembaca sebagai penerima pesan.

Tarigan (2008:92) “ Metode Debat adalah suatu pendapat untuk menentukan baik ataupun tidaknya gagasan tertentu yang di dukung satu pihak yang mana dinamakan pendukung atau afirmatif, dan di tolak atau disangkal oleh pihak lawan yang mana dinamakan penyangkal atau negative.”

Metode ini menekankan kepada kemampuan mempertahankan pendapat dengan logis atau masuk akal. Dalam metode ini yang ditampakkan adalah kepintaran dalam mencari alasan dan permainan kata sehingga lawan tidak berkutik”.

Berdasarkan uraian dari latar belakang permasalahan tersebut, penulis merasa tertarik untuk meneliti permasalahan dalam suatu materi yang terdapat pada KD 3.13 Menganalisis isi debat (permasalahan/isu,sudut pandang dan argumen beberapa pihak, dan simpulan). Dengan penelitian yang berjudul,” : **“Pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi *YouCut* pada materi menulis teks debat siswa kelas X SMK Musda Perbaungan – Sergai”**.

Salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia nonsastra lisan yaitu debat. Sesuai dengan kurikulum 2013, materi debat terdapat pada pelajaran kelas X Materi ini sangat tepat di masukan ke dalam materi kelas X karena debat merupakan salah satu

keterampilan yang saat ini sangat dibutuhkan.

Disebutkan pula dalam firman Allah SWT dalam surah An Nahl Ayat 125 :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْ لَهُم بِالَّتِي
هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya :

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu 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.”

Dari Kutipan-kutipan di atas menjadi alasan kuat bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran debat. Jika pembelajaran debat semakin dikembangkan maka kualitas penerapan kurikulum serta kemampuan berdebat peserta didik akan lebih baik.

Dari paparan masalah di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan mengenai bahan ajar bahasa Indonesia yang akan memudahkan peserta didik dan guru dalam proses belajar, yang mana peserta didik akan dapat belajar sendiri dan guru dapat mengefektifkan proses pembelajaran di kelas. Penelitian pengembangan dengan judul “: **Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *YouCut* Pada Materi Menulis Teks Debat Siswa Kelas X**

SMK Musda Perbaungan – Sergai ”.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian dilakukan setelah ditemukannya suatu masalah sehingga dicarikan solusi untuk masalah tersebut. Sugiyono (2017:78) menyatakan bahwa “Masalah merupakan area yang menjadi perhatian peneliti, suatu kondisi yang ingin diperbaiki, atau suatu kesulitan yang ingin dieliminasi/dihilangkan”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut :

1. Pembelajaran berbantuan teks pada materi nonsastra lisan, seperti debat harus dikembangkan.
2. Materi debat sangat bermanfaat dalam pembentukan karakter peserta didik dalam keterampilan berbicara.
3. Media pembelajaran dapat dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menulis teks debat berbantuan *Youcut*.

C. Pembatasan Masalah

Masalah merupakan hasil yang tidak sesuai harapan. Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya suatu masalah. Namun, masalah tersebut harus disesuaikan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Peneliti tidak boleh terkecoh akan faktor-faktor tersebut yang bisa menyebabkan terbuangnya waktu dan biaya dalam meneliti karena tidak adanya fokus masalah dalam penelitian.

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian pengembangan ini dibatasi pada:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berbantuan *YouCut* dalam bentuk video.
2. Materi debat dikembangkan dibatasi pada KD 3.13 : Menganalisis isi debat (permasalahan/ isu, sudut pandang dan argumen beberapa pihak dan simpulan), dan KD 4.13 : Mengembangkan permasalahan/isu dari berbagai sudut pandang yang dilengkapi argumen dalam berdebat.
3. Objek Penelitian dibatasi pada siswa kelas X SMK Musda Perbaungan Kabupaten Sergai Tahun Pelajaran 2023/2024.

D.Rumusan Masalah

Masalah-masalah yang telah teridentifikasi akan dicarikan solusinya. Untuk menemukan solusi yang tepat perlu dibuatnya sebuah rumusan masalah. Sugiyono (2017:88) “Rumusan masalah adalah suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data.”

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, adapun rumusan masalah penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbantuan *YouCut* sebagai media pembelajaran materi menulis teks debat siswa kelas X SMK

Musda Perbaungan – Sergai ?

2. Bagaimana kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbantuan *YouCut* sebagai media pembelajaran materi menulis teks debat siswa Kelas X SMK Musda Perbaungan - Sergai ?
3. Bagaimana validasi produk oleh ahli materi, dan ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran berbantuan *YouCut* sebagai media pembelajaran materi menulis teks debat siswa kelas X SMK Musda Perbaungan - Sergai ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan tertentu. Sanjaya (2014:290) “Tujuan penelitian dirumuskan sesuai dengan rumusan masalah penelitian.” Artinya, tujuan penelitian itu harus bersifat objektif. Pada penelitian pengembangan ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbantuan *YouCut* sebagai media pembelajaran materi menulis teks debat siswa kelas X SMK musda perbaungan - sergai.
2. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran berbantuan *YouCut* sebagai media pembelajaran materi menulis teks debat siswa kelas X SMK musda perbaungan - sergai .
3. Mendeskripsikan validasi produk oleh ahli materi, dan ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran berbantuan *YouCut* sebagai media

pembelajaran materi menulis teks debat siswa kelas X SMK musda perbaungan – sergai.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berkaitan dengan kontribusi apa yang akan diberikan oleh pelaksanaan penelitian tersebut. Setyosari (2010:264) mengatakan “Manfaat atau kegunaan penelitian itu biasanya terkait dengan atau membicarakan untuk keperluan apa dan siapa tanpa menjelaskan mengapa penelitian itu dilakukan.

Manfaat penelitian terdiri dari :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia lebih baik dan meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti , Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang baik, berkualitas, dan bermutu.
- b. Bagi Siswa, Mempermudah proses belajar karena hasil penelitian difokuskan agar siswa dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan guru.
- c. Bagi Guru, Memberikan inovasi agar giat mengembangkan media pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas lebih baik.

BAB II

KAJIAN TEORITIS , KERANGKA BERPIKIR DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teoritis

Landasan yang dipakai dalam penelitian ini terpacu dari beberapa teori yang berkaitan dengan masalah yang akan dikaji. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan permasalahan pengembangan media pembelajaran, Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *YouCut*, menulis, teks debat.

1. Hakikat Media Pembelajaran

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Gagne (Kustandi dan Bambang, 2013 : 7), Mengatakan bahwa “Media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar”.

Arsyad (2011:4), Menyatakan bahwa “Media adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran”. Berdasarkan pendapat tersebut,

maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu atau pesan yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media.

Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2008 : 204) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya”. Kustandi dan Bambang (2013 : 9), “Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk- bentuk media, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat”. Arief. Sadiman (2008 : 7), “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan”.

“Arsyad, (2013 :3) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap dalam pengertian ini guru, buku teks, dan secara lebih khusus, pengertian media dalam prose pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

“Arsyad, (2013:4) Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju”.

Azhar Arsyad (2003:6) media pendidikan memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai perangkat keras, yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan pancaindera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai perangkat lunak, yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio .
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada prose belajar baik di dalam maupun di luar kelas .
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya : radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, computer, radip tape/kaset, video recorder).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

B. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (Azhar Arsyad 2013 : 28), mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

C. Jenis Media Pembelajaran

Media atau bahan adalah perangkat lunak berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. Berikut jenis-jenis media yang sering dipakai dalam proses pembelajaran diantaranya 1). Media Pandang (Visual), 2). Media Dengar (Audio), 3). Media Pandang Dengar (Audio-Visual), 4). Media Cetak, 5). Media Komputer.

1. Media Pandang (Visual)

Media pandang berkaitan dengan indera penglihatan. Media pengajaran yang berupa alat bantu pandang (visual aids) secara umum dapat dikatakan bahwa mereka berguna dalam hubungannya dengan motivasi, ingatan dan pengertian. Media visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media ini dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Bentuk visual bisa berupa gambar representasi seperti gambar; lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; diagram yang melukiskan hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi material; peta yang menunjukkan hubungan- hubungan ruang antara unsur dalam isi materi; kartun; poster dan lain-lain.

2. Media Dengar (Audio)

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Media audio dapat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi dengan lebih banyak. Hubungan media pembelajaran audio dengan tujuan pembelajaran atau standar kompetensi sangat erat, terutama jika ditinjau dari penggunaannya dalam proses pembelajaran. Dari sisi kognitif, media ini dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai aturan dan prinsip. Dari sisi afektif, media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran. Sementara dari sisi psikomotor, media dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan verbal. Contoh media audio seperti tape recorder, radio, CD, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

3. Media Pandang Dengar (Audio- Visual)

Media audio-visual yaitu media yang selain dapat mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya. Pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Dengan media ini terjadi proses saling membantu antara indera dengar dengan indera pandang yang termasuk jenis media ini adalah televise, VCD, komputer, dan laboratorium bahasa.

4. Media Cetak

Media cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing. Media bahan cetak menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan. Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran lepas. Dalam media cetak seperti buku teks, modul, buku petunjuk, lembar lepas, lembar kerja, dan sebagainya pada umumnya berisi materi pembelajaran yang dapat diakses dan dibaca oleh siswa langkah demi langkah sesuai dengan yang diinginkan. Untuk media yang berupa buku teks biasanya dilengkapi uraian materi, contoh soal, dan latihan soal. Berbeda dengan buku, modul umumnya dilengkapi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, uraian materi, latihan soal, dan tes formatif, yang digunakan sebagai umpan balik untuk mengetahui seberapa besar materi dalam setiap kegiatan dapat dikuasai oleh peserta didik. Khusus untuk media cetak yang berupa lembar tugas biasa digunakan siswa untuk mengerjakan tugas, menyelesaikan masalah atau soal yang diberikan oleh guru setelah penyampaian materi di kelas. Lembar tugas biasanya berisi tujuan, uraian singkat tentang materi pembelajaran untuk setiap pokok bahasan, dan latihan memecahkan masalah. Untuk tujuan kognitif, media ini dapat berfungsi menyampaikan informasi yang bersifat nyata dan menyajikan perbendaharaan kata yang disajikan (dalam

pembelajaran bahasa) serta fungsi-fungsi pekerjaan tertentu. Tujuan afektif, media ini dapat menunjang suatu materi dalam hubungannya dengan perubahan sikap dan tingkah laku. Untuk tujuan psikomotorik, media ini dapat menunjukkan posisi suatu yang sedang terjadi dan mengajarkan berbagai langkah dan prinsip dalam proses pembelajaran.

5. Media Komputer

Dewasa ini computer memiliki fungsi yang berbeda dalam bidang pendidikan dan latihan. Computer berperan sebagai manajeer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Intruction (CMI). Ada pula peran computer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau keduanya. Dilihat dari situasi belajar dimana computer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk tutorial, drills and practive, simulasi, dan permainan. Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas. Media computer mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, terlebih lagi computer bukanlah suatu hal yang sulit didapatkan. Program yang terdapat didalamnya mempermudah guru untuk mendesain materi pembelajaran menjadi lebih menarik. Seperti tutorial, latihan, simulasi, permainan intruksional, animasi, slide, dan lain-lain. Secara

umum tidak terdapat perbedaan yang berarti tentang media pembelajaran, perbedaan hanya terletak pada pemakaian istilah dalam mengklasifikasikannya. Yang terpenting adalah media dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara bervariasi sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Sebelum menyampaikan materi pembelajaran hendaknya guru memilih media yang tepat agar proses pembelajaran terasa menyenangkan dan mempercepat pemahaman peserta didik.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil jenis media pembelajaran yaitu jenis media audio visual. Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu kegiatan atau proses. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

D. Prinsip Penggunaan Media

Dalam Pembelajaran Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih baik. Meskipun demikian, dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut tentunya harus memenuhi prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran agar tidak menyimpang jauh dari tujuan pembelajaran. Beberapa prinsip yang dijelaskan²¹ oleh Miarso (Prof. Dr. Nunuk Suryani 2018 : 32) sebagai pakar teknologi pendidikan adalah sebagai berikut.

1. Tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh

karena itu, pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.
3. Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang dilaksanakan, seperti secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar secara mandiri.
4. Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup, seperti mempersiapkan media yang dipakai.

E. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan hal sangat penting dilakukan oleh para guru karena disamping anak-anak memulai belajarnya dari hal-hal konkrit, tersedianya media pendidikan tersebut memungkinkan dapat ditumbuhkannya budaya belajar mandiri, budaya demokrasi, dasar pembiasaan untuk kehidupan di kemudian hari, serta menciptakan komunikasi antara anak dengan orang dewasa dan teman sebaya. Pengembangan media yang dimaksud ialah suatu cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, desain, produksi, evaluasi serta pemanfaatan media pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. 22 Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Sementara itu, dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembangan program media.

Arief. Sadirman (2009 : 86) memberikan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 (enam) langkah sebagai berikut :

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
2. Merumuskan tujuan instruksional (Instructional Objective) dengan operasional

dan khas.

3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
5. Menulis naskah media.
6. Mengadakan tes dan revisi.

Di samping itu, sampai saat ini masih banyak lembaga pendidikan yang belum mampu mengadakan berbagai jenis media pendidikan yang lengkap dan bervariasi karena keterbatasan dana, terutama yang ada di daerah-daerah pedesaan. Dengan demikian alternatif yang paling memungkinkan untuk diterapkan secara lebih meluas yaitu mengembangkan media pendidikan yang sifatnya sederhana namun tetap relevan dengan pencapaian kemampuan- kemampuan yang diharapkan dikuasai anak.

Media pendidikan sederhana maksudnya adalah jenis media yang memiliki ciri mudah dibuat, bahan-bahannya mudah diperoleh, mudah digunakan, serta harganya relatif murah. Jenis media yang dapat diklasifikasikan ke dalam media pendidikan yang sederhana yaitu meliputi jenis media visual yang terdiri atas media gambar diam (still picture), kelompok media grafis, media model, alat permainan dan media realita.

Pada dasarnya pemberian status media pendidikan sederhana ini sifatnya relatif yaitu tergantung kepada kondisi lembaga pendidikan itu sendiri. Pada satu lembaga pendidikan media pendidikan yang dianggap sederhana, mungkin pada lembaga lain yang sejenis media tersebut dianggap terlalu mahal dan rumit, atau sebaliknya. Pembuatan media pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memerlukan bekal kemampuan yang memadai. Bekal kemampuan yang dimaksudkan adalah pengetahuan dan keterampilan bagaimana melakukannya sesuai dengan persyaratan-persyaratan tertentu sehingga media pembelajaran yang dibuat betul-betul efektif.

2. Hakikat Aplikasi *YouCut*

A. Pengertian *YouCut*

Aplikasi *YouCut* adalah sebuah aplikasi edit video yang dapat digunakan secara gratis. Aplikasi ini hadir dengan banyak fitur, sehingga pengguna dapat mengedit video sesuai dengan keinginan mereka. Dengan Aplikasi *YouCut*, pengguna dapat mengedit video dengan mudah. Ada banyak pilihan filter dan efek keren yang dapat digunakan untuk membuat video menjadi lebih menarik. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur-fitur pemangkasan, penggabungan, dan pengaturan kecepatan video.

B. Fungsi Aplikasi *YouCut*

Fungsi Aplikasi *YouCut* yaitu sebagai memiliki ada beberapa fitur seperti pemangkasan video, pemotongan video, transkoding video (konversi ke MP4). Anda juga bisa membagikan video kepada teman secara langsung melalui aplikasi ke Instagram, Facebook, Twitter, Youtube, Sedangkan Manfaat Aplikasi *YouCut* secara umum adalah untuk Mempelancar interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Ada beberapa para ahli yang mengemukakan pendapat tentang fungsi Aplikasi *YouCut*, diantara nya

- a) Penggabungan video
- b) Menggabungkan beberapa video menjadi satu, dengan efek.
- c) Pemangkas video
- d) Potong video Anda dan buat klip.
- e) Tambahkan musik (ganti audio atau campuran musik dengan audio asli, atur volume audio)
- f) Pemotong video
- g) Membagi file video Anda menjadi dua klip video terpisah.
- h) Efek Video dan video pemangkasan instagram.
- i) Berbagi klip video Anda.
- j) Putar klip video.
- k) Kompresor video gratis, menghemat lebih dari 90% ukuran tanpa kehilangan banyak kualitas.
- l) Mendukung banyak format video, avi, mp4, 3gp, dll.
- m) Khusus untuk video panjang YouTube mengedit, video tepatnya editing

C. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *YouCut*

Kelebihan:

- 1) Gratis
- 2) Memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan.
- 3) Terintegrasi dengan berbagai fitur keren seperti efek-efek kreatif, transisi, dan filter.
- 4) Memiliki fitur-fitur dasar seperti potong, gabungkan, dan ubah ukuran video.
- 5) Tersedia dalam berbagai bahasa, termasuk bahasa Indonesia.
- 6) Bisa digunakan tanpa perlu akses internet.
- 7) Tidak membutuhkan spesifikasi hardware yang tinggi untuk bisa digunakan.

Kekurangan:

- 1. Beberapa fitur hanya tersedia dalam versi pro.
- 2. Tidak bisa digunakan untuk mengedit video berdurasi panjang.
- 3. Kualitas video yang dihasilkan mungkin tidak sebaik aplikasi editor video berbayar.

4. Beberapa pengguna melaporkan adanya bug pada aplikasi ini.
5. Terlalu banyak iklan yang muncul pada versi gratis.

Peneliti Menemukan Beberapa Macam Aplikasi Media Pembelajaran Berbentuk atau Berubah Video antara itu :

1. *YouCut* adalah sebuah aplikasi edit video yang dapat digunakan secara gratis. Aplikasi ini hadir dengan banyak fitur, sehingga pengguna dapat mengedit video sesuai dengan keinginan mereka.
2. *Inshot* Merupakan Aplikasi yang memudahkan kita untuk mengedit foto atau video. Sudah banyak yang menggunakan Aplikasi ini dari kalangan anak muda jaman sekarang. Inshot ini bisa digunakan secara gratis tanpa dipungut biaya. Jika kalian ingin menggunakan aplikasi ini bisa kalian unduh pada smartphone kalian masing-masing secara gratis teman-teman.
3. *Filmora* salah satu perangkat lunak editing videos paling populer yang harus kamu pelajari jika ingin mengejar karir di bidang editing videos. Tentunya menurut Compare Camp, salah satu alasan mengapa software ini begitu populer adalah karena berbagai fitur canggihnya untuk mengedit video dan audio. Menariknya, Filmora sudah menawarkan dukungan edit video 4K yang dapat kamu coba gunakan untuk mengedit sebuah video.
4. *Capcut* adalah aplikasi terbaik di android yang digunakan untuk mengedit

video, yang mana aplikasi ini bisa menggabungkan video, memotong video, menyesuaikan komposisi video, hingga mampu menambahkan audio atau musik dan bisa menambahkan sticker emoji sesuai dengan kebutuhan editing.

Langkah-langkah mengguakan sebuah Aplikasi *YouCut* khususnya pada media *YouCut* sebagai berikut :

Langkah pertama untuk memulai editing video adalah dengan memasukan video yang akan diedit terlebih dahulu. Untuk langkah-langkahnya, sebagai berikut.

1. Buka Aplikasi *YouCut* yang sudah diunduh di smartphone.
2. Setelah itu pada tampilan awal *YouCut* ,Klik tanda plus yang ada di bawah untuk memulai proyek baru.



Gambar 1. Menu utama aplikasi *YouCut*

3. Klik menu New Project. Maka akan di bawah ketampilan penyimpanan internal smartphone.



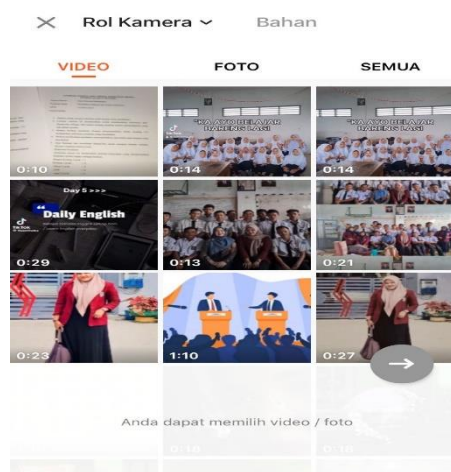
Gambar 2. Menu desain Media pembelajaran

- Pilih video yang akan diedit atau digunakan.



Gambar 3. Menu menambahkan gambar dan video

- Lalu klik tanda panah biru yang ada dipojok kanan bawah untuk mulai memasukan videonya.
- Kemudian akan muncul tampilan editing video, sehingga siap untuk memulai edit.



Gambar 4. Menu membuat media pembelajaran

Aplikasi *YouCut* juga bisa menambahkan teks untuk keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia, baik itu teks untuk judul video maupun teks subtitle hanya dengan menggunakan aplikasi *YouCut*.

Caranya seperti yang akan ditambahkan teks:

1. Impor video yang akan ditambahkan teks.
2. Setelah itu pada tampilan awal editing, pada baris kedua icon bergambar huruf T bertanda plus. Klik menu bertuliskan "Tap to add subtitle".



Gambar 5. Menu penambahan Teks

3. Lalu akan muncul beberapa pilihan format teks. Seperti title untuk membuat judul video, standard untuk membuat teks biasa seperti subtitle, dan lain sebagainya. Klik salah satu format tersebut.



Gambar 6. Untuk pilihan Teks

4. Kemudian akan muncul tampilan editing teks. Bisa mengetikkan teksnya, mengubah warna fotonya, mengganti font, atau bahkan memindahkan teksnya ke area yang diinginkan.



Gambar 7. Membuat teks materi pembelajaran

5. Klik tanda centang untuk mengaplikasikan teks tersebut.

3. Hakikat Menulis

A. Pengertian Menulis

Menulis dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 968) adalah melahirkan pikiran atau perasaan. Dalman (2015:4) “Menulis merupakan proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda tulisan yang bermakna”. Tarigan (2017:3), “Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk komunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”. Menulis merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat aktif dan produktif merupakan kegiatan yang menuntut adanya kegiatan encoding, yaitu kegiatan untuk menghasilkan atau menyampaikan bahasa kepada pihak lain melalui bahasa. Kegiatan berbahasa yang produktif adalah kegiatan

menyampaikan gagasan, pikiran, atau perasaan oleh pihak penutur, dalam hal ini adalah penulis, dalam kegiatan menulis, penulis harus memanfaatkan grafologi, struktur bahasa dan kosakata melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

B. Fungsi Menulis

Di dalam menulis tentu saja memiliki fungsi. Fungsi menulis adalah kegunaan seseorang dalam melakukan kegiatan menulis. Pada dasarnya fungsi menulis adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung yang di dalamnya mengandung suatu gagasan atau informasi yang hendak disampaikan kepada pembaca.

Tarigan (2008:22) mengungkapkan fungsi utama dalam sebuah tulisan adalah sebagai berikut.

Fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar untuk berpikir. Juga dapat menolong kita berpikir secara kritis serta dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan- hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman.

Pada ungkapan Tarigan di atas, disebutkan bahwa kegiatan menulis digunakan sebagai alat komunikasi tidak langsung yang dapat digunakan oleh semua orang, khususnya dalam bidang pendidikan. Proses pembelajaran di sekolah selalu menuntut siswa untuk berpikir secara kritis, tetapi tidak dapat kita pungkiri, bahwa tidak semua siswa bisa secara langsung melakukan hal seperti itu. Menulis diharapkan dapat menolong siswa untuk berpikir secara kreatif dan kritis.

Menulis adalah keterampilan yang sangat dibutuhkan pada zaman dewasa ini.

Hampir setiap kegiatan membutuhkan keterampilan menulis. Semi (2007:2) mengemukakan :

Kepandaian menulis, selain berguna untuk menunjang pekerjaan kita sehari-hari, perlu juga untuk mengomunikasikan ilmu pengetahuan kita kepada orang lain. Pengetahuan yang kita miliki kita tulis, kemudian kita sampaikan di dalam forum seminar, atau kita muatkan di dalam surat kabar, dan majalah agar diketahui, dan dibaca orang banyak.

Berdasarkan dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa menulis tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tidak langsung, tapi juga dapat menunjang pekerjaan kita sehari-hari. Kegiatan menulis ini dapat dikatakan sangat penting karena dapat membantu kita dalam kehidupan kita sehari-hari.

Nurdin (2011: 20-27) fungsi menulis yaitu sebagai ;

(a) sarana pengungkapan diri; (b) sarana untuk pemahaman; (c) membantu mengembangkan kepuasan diri, kebanggaan, perasaan harga diri; (d) meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap terhadap lingkungan; (e) keterlibatan secara bersemangat dan bukannya penerimaan pasrah; dan (f) mengembangkan suatu pemahaman tentang suatu dan kemampuan menggunakan bahasa.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli tersebut, penulis dapat menyimpulkan, bahwa menulis memiliki fungsi sebagai alat komunikasi tidak langsung yang dapat mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Menulis juga berfungsi sebagai sarana pengungkapan, pemahaman, dan sebagai salah satu cara kita berinteraksi dengan masyarakat. Jadi,

Kegiatan menulis ini sangat penting karena, dapat membantu kita dalam kehidupan kita sehari-hari.

C. Tujuan Menulis

Setiap tulisan yang dituangkan dalam rangkaian kata-kata tentunya memiliki tujuan tertentu yang ingin disampaikan oleh penulis tersebut. Tarigan (2013:23) berpendapat bahwa tujuan menulis (*the write's intention*) adalah respon atau jawaban yang diharapkan oleh penulis dari pembaca.

Tujuan adalah langkah awal yang penting dalam kegiatan menulis sebelum melangkah ketahapan selanjutnya. Salah satu tugas penulis adalah menguasai prinsip-prinsip menulis dan berpikir, yang akan dapat menolongnya mencapai maksud serta tujuannya. Menulis dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, Memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi,menyusun urutan bagi pengalaman. Tulisan dapat membantu menjelaskan pikiran-pikiran kita.

Tarigan (2008: 25-26) memaparkan tujuan menulis sebagai berikut :

- a) Tujuan penugasan, sebenarnya tidak mempunyai tujuan karena orang yang menulis melakukannya hanya karena tugas yang diberikan kepadanya.
- b) Tujuan altruistik, penulis bertujuan untuk menyenangkan pembaca, menghindarkan kedudukan pembaca, ingin menolong pembaca memahami, menghargai perasaan, dan penalarannya ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah serta lebih menyenangkan dengan karyanya itu
- c) Tujuan persuasif bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.
- d) Tujuan informasional penulis bertujuan memberi informasi atau keterangan kepada para pembaca.
- e) Tujuan pernyataan diri penulis bertujuan memperkenalkan atau menyatakan dirinya kepada pembaca.

- f) Tujuan kreatif penulis bertujuan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik dan nilai-nilai kesenian.
- g) Tujuan pemecahan masalah penulis bertujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai tujuan menulis, dapat disimpulkan bahwa menulis bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Lebih rinci tujuan menulis terbagi ke dalam beberapa bagian yaitu bertujuan untuk menceritakan sesuatu, untuk memberikan petunjuk atau pengarahan, untuk menjelaskan sesuatu, untuk meyakinkan, dan untuk merangkum.

Semi (2007:14) mengatakan bahwa tujuan menulis antara lain: a) menceritakan sesuatu; b) untuk memberikan petunjuk; c) untuk menjelaskan sesuatu; d) untuk meyakinkan; dan, e) untuk merangkum. Jadi dalam hal ini tujuan menulis adalah untuk menceritakan setiap hal yang kita pikirkan, memberikan arahan, menjelaskan setiap hal yang tidak dimengerti, meyakinkan suatu hal yang meragukan, dan merangkum informasi-informasi yang dibutuhkan.

Nurdin (2010: 25) tujuan menulis adalah sebagai berikut :

1. Assignment purpose (tujuan penugasan) Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu Karena ditugaskan, bukan karena kemauan sendiri (misalnya para peserta didik yang diberi tugas merangkum buku, sekretari yang ditugaskan membuat laporan, notulen rapat).
2. Altruistic purpose (tujuan altruistic) Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, ingin menolong para pembaca, menghindarkan kedudukan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karya itu. Tujuan altruistic adalah kunci keterbacaan suatu tulisan.
3. Persuasive purpose (tujuan persuasive) Tujuan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.
4. Informational purpose (tujuan informasional, tujuan penerangan) Tujuan yang bertujuan memberikan informasi atau keterangan atau penerangan

kepada para pembaca.

5. Self-expressive purpose (tujuan pernyataan diri) Tujuan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.
6. Creative purpose (tujuan kreatif) Tujuan ini erat berhubungan dengan tujuan pernyataan diri, tetapi dengan keinginan mencapai norma artistic, atau seni yang ideal, seni idaman. Tulisan yang bertujuan menyampaikan nilai artistic, nilai-nilai kesenian.
7. Problem-solving purpose (tujuan pemecahan masalah).

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa tujuan menulis yang pertama sebagai penugasan, yaitu pemberian tugas menulis terhadap peserta didik. Kedua sebagai cara seseorang mengapresiasi suatu tulisan. Ketiga bertujuan untuk meyakinkan pembaca terhadap suatu fakta yang terjadi. Keempat bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca. Kelima adalah sebagai cara untuk memperkenalkan diri atau seseorang. Keenam ada sebagai ungkapan perasaan yang dituangkan kedalam sebuah tulis.

4. Hakikat Pengertian Teks Debat

A. Pengertian Teks Debat

Simon (dalam Pratiwi, 2012:9) menjelaskan bahwa debat adalah sebuah kegiatan bertukar pikiran antara dua orang atau lebih yang masing-masing berusaha memengaruhi orang lain untuk menerima usulan yang disampaikan. Melihat pengertian tersebut debat merupakan sebuah proses bertukar pikiran disertai pendapat antara dua orang atau lebih yang membahas suatu hal. Definisi debat Tarigan (2013:92) bahwa debat yaitu suatu latihan atau praktik persengketaan atau kontroversi. Debat merupakan sebuah argumen untuk menentukan baik tidaknya sebuah pendapat

tertentu yang didukung oleh satu pihak yang disebut pendukung atau tim afirmasi atau tim pro, dan ditolak, yang disangkal oleh pihak lain yang disebut penyangkal atau tim oposisi atau tim kontra.

Debat ilmiah merupakan sebuah bentuk diskusi, yang didalamnya saat melakukan proses debat terdapat tiga kelompok. Yang pertama kelompok pro merupakan kelompok yang mendukung mosi atau topik, isu dan permasalahan dalam proses perdebatan. Selanjutnya yang kedua kelompok kontra atau penyanggah merupakan kelompok yang tidak mendukung dan menentang mosi atau topik, isu dan juga permasalahan yang akan diperdebatkan. Kemudian kelompok yang ketiga adalah kelompok netral, kelompok ini tidak memihak siapa pun dalam perdebatan namun mempunyai hak untuk ikut menyampaikan pendapat mereka. Masing-masing kelompok ini nantinya harus mengungkapkan argumennya yang kuat untuk mendukung persetujuan ataupun penolakannya. Isu, topik, atau permasalahan yang dibahas dalam debat yang disebut dengan mosi (Priyatni et al, 2013).

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan debat yaitu sebuah kegiatan mengemukakan hasil pemikiran atau pendapat antara dua orang atau lebih mengenai suatu hal yang bertujuan memengaruhi orang lain untuk mengikuti hasil pemikiran atau pendapat yang disampaikan.

B. Jenis - Jenis Debat

Tarigan (2008:95) mengklasifikasikan jenis-jenis debat sebagai berikut:

1. Debat Parlemerter / Majelis Adapun maksud dan tujuan debat majelis adalah untuk memberi dan menambah dukungan bagi undang-undang tertentu dan semua

anggota yang ingin menyatakan pandangan dan pendapatnya, berbicara mendukung atau menentang usul tersebut setelah mendapatkan izin dari majelis.

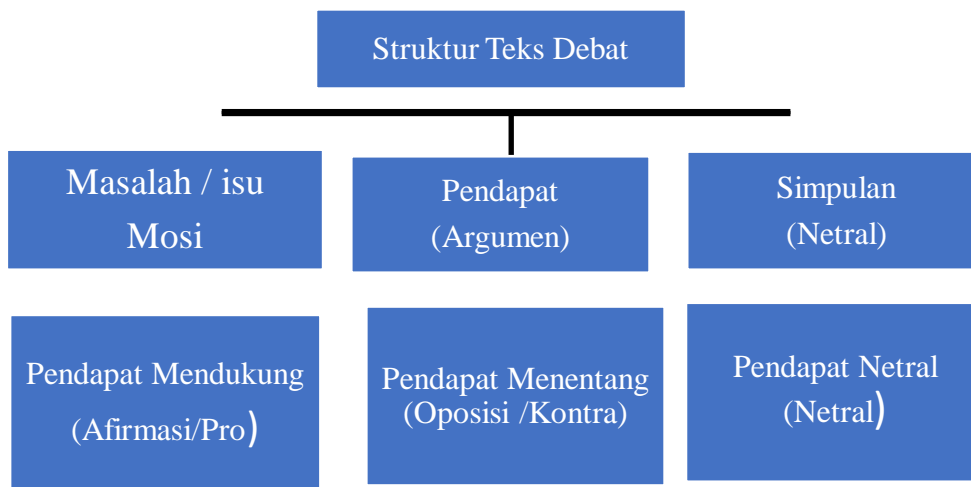
2. Debat Pemeriksaan Ulangan Debat pemeriksaan ulang dilakukan untuk mengetahui kebenaran pemeriksaan yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam debat ini, diajukan beberapa pertanyaan dari saling memiliki sehingga menyebabkan individu yang diberi pertanyaan dapat mendukung posisi yang ingin ditegakkan maupun diperkokoh oleh pihak yang memberi pertanyaan.

3. Debat Formal Debat formal dikenal dengan sebutan debat pendidikan. Debat formal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada masing-masing tim pembicara untuk menyampaikan kepada audiens atau peserta debat tentang beberapa argumen maupun gagasan yang dapat menunjang atau menolak usulan. Argumen yang disampaikan harus masuk akal, jelas, dan menyangkut kebutuhan bersama.

C. Struktur Teks Debat

Struktur adalah sebuah cara sesuatu disusun atau dibangun, dapat juga disebut dengan pola susunan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Prof. Dr. Benny Hoedoro Hoed struktur dikatakan sebagai sebuah gambaran yang mendasar dan kadang tidak berwujud, yang mencakup pengenalan, observasi, sifat dasar, dan stabilitas dari pola-pola dan hubungan antara banyak satuan terkecil didalamnya. Sebuah teks akan menjadi rangkaian tulisan yang baik dan benar, apabila teks tersebut disusun dengan

pola yang sesuai, begitu pula dalam penulisan teks debat. Penulisan teks debat supaya menjadi sebuah tulisan yang baik dan juga mudah untuk dipahami apabila dalam penulisan ini sesuai dengan pola yang telah ditentukan. Berikut bagan Struktur Teks debat.



Bagan 1.1 Stuktur Debat

1) Pengantar atau masalah atau isu (mosi)

Ini berisi topik yang akan dibahas, sering juga disebut sebagai masalah. Masalah dalam teks diskusi merupakan masalah yang akan dibahas lebih lanjut. Biasanya di awal teks, yaitu paragraf pertama, berisi pernyataan pembuka tentang topik yang akan dibahas. Masalah dapat disajikan dalam bentuk pernyataan umum atau pernyataan tentang topik yang akan dibahas.

2) Pendapat (argumen).

Berisi argumen atau pendapat tentang topik yang akan dibahas. Argumen disajikan dengan dukungan fakta, pengetahuan, pengalaman, penelitian, dan referensi topik yang dibahas. Dalam teks debat, argumentasi atau pendapat dibedakan menjadi tiga, yaitu argumen yang mendukung (pro), argumen yang menentang isu (kontra) dan argumen yang tidak memihak siapa pun (netral).

3) Simpulan

Simpulan merupakan bagian dari struktur teks debat. Bagian ini berisi simpulan atau pendapat akhir penulis mengenai masalah yang sedang dibahas dalam bentuk pernyataan yang menegaskan pendapat akhir. Bagian ini merupakan simpulan dan saran yang berisi sudut pandang akhir yang mendukung atau menolak pernyataan tentang pokok perdebatan.

D. Kaidah Kebahasaan Teks Debat

Yustinah (2016:166) Teks debat mempunyai empat kaidah kebahasaan.

Keempat kaidah kebahasaan tersebut diantaranya yaitu:

1) Kalimat Kompleks

Artinya, kalimat yang mengandung lebih dari satu struktur dan lebih dari satu kata kerja.

2) Kata Rujukan

Untuk memperkuat argumen yang dikemukakan, perlu menyertakan fakta dan bukti. Kata referensi ini menunjukkan referensi sebagai sumber informasi yang dikirimkan.

3) Kata Hubung

Alwi *et al*, (2010) mengemukakan kata tugas berfungsi untuk menghubungkan dua padanan bahasa, baik kata dengan kata, frasa dengan frasa, klausa dengan klausa, dan kalimat dengan kalimat disebut juga konjungsi.

4) Pilihan Kata atau Diksi

Ini adalah pilihan kata untuk menyampaikan ide secara memadai dan efektif. Dalam Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia yang telah disusun oleh Yusup (2020) kaidah kebahasaan yang digunakan dalam debat ilmiah ini terbagi menjadi empat. Keempat kaidah kebahasaan ini yaitu kata kerja mental, kata ganti orang, konjungsi, dan kalimat definisi.

E. Langkah-Langkah Menyajikan Debat

Sulastri (2008:174). Menjelaskan bahwa pelaksanaan debat dalam pembelajaran mempunyai langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Pendidik membagi peserta debat menjadi dua kelompok, yang satu pendukung (pro) dan yang lainnya menentang (kontra).
- 2) Pendidik memberikan tugas kepada ketua kelompok untuk membacakan materi yang akan dibahas.
- 3) Selanjutnya setelah selesai membagikan materi, pendidik memilih salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara pada saat itu, kemudian kelompok lawan menanggapi. Begitu seterusnya sampai sebagian besar siswa ekspresikan pendapatnya masing-masing.
- 4) Saat peserta didik menyampaikan ide-ide mereka, pendidik mencatat inti atau ide dari setiap percakapan sampai mereka datang dengan seperangkat ide yang diharapkan.
- 5) Pendidik menambahkan konsep atau gagasan yang belum diungkapkan.
- 6) Setelah terkumpul data yang diungkapkan, pendidik mengajak peserta didik untuk menarik simpulan atau rangkuman yang mengacu pada topik

F. Menganalisis Isi Teks Debat

Menganalisis merupakan bentuk kegiatan yang merangkum serangkaian data-data mentah yang besar menjadi informasi yang dapat diinterpretasikan sehingga informasi tersebut tersaji dengan hasil yang baik dan terstruktur sehingga bermanfaat bagi semua orang. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi*

menganalisis diambil dari kata analisis yang berarti penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Sedangkan menganalisis merupakan kegiatan menyelidiki secara mendalam isi pokok permasalahan dengan menguraikan, membedakan, dan memilih bagian-bagian yang dimuat di dalamnya.

Depdiknas (2008:59) menyatakan menganalisis yakni melakukan pemeriksaan mendalam tentang sebuah permasalahan untuk memperoleh sebuah hasil terhadap proses penguraian dan penelaahan untuk memecahkan suatu masalah, sedangkan pendapat Komaruddin (2001:53) menjelaskan “Analisis merupakan kegiatan berpikir untuk menggambarkan keseluruhan dalam komponen, sehingga dapat mengenali tanda-tanda komponen, hubungannya satu sama lain, dan fungsinya masing-masing secara keseluruhan yang padu.

Dari pendapat yang telah di kemukakan tersebut, menganalisis adalah pembedahan atau penelaahan secara mendalam tentang sesuatu untuk mengetahui isi sesuatu dengan jelas dan pasti sehingga nantinya diperoleh arti.

Hal yang harus diperhatikan dalam menganalisis isi teks debat :

1. Mosi atau Topik

Mosi merupakan permasalahan yang diperdebatkan. Mosi bisa berupa berita terbaru dan terpopuler yang tengah banyak mendapatkan perhatian dan dibicarakan oleh khalayak umum. Bisa juga isu-isu global yang mempengaruhi kehidupan banyak orang.

2. Pernyataan sikap

Dalam pernyataan sikap ini akan terbagi menjadi tiga tim atau kelompok yakni, 1) Tim afirmatif atau pro adalah tim yang mendukung dan setuju dengan mosi, 2) Tim oposisi atau kontra yaitu tim yang menolak dan tidak setuju dengan mosi, dan 3) tim netral tim yang tidak memihak manapun. Dalam banyak hal, setiap orang memiliki sudut pandang yang berbeda, dipengaruhi oleh gaya hidup, pengetahuan, dan lingkungan masing-masing. Umumnya, masing-masing pihak berusaha agar pihak yang berseberangan dapat memahami pandangan dan pilihan sikap mereka.

3. Argumentasi untuk mendukung sikap yang diambil

Argumentasi digunakan untuk mengemukakan alasan, ditambah dengan berbagai informasi, data dan bukti atas sikap yang diambil. Adanya argumentasi memungkinkan pihak yang berbeda sikap dapat setidaknya memaklumi sikap seseorang dan tidak saling mengganggu. Jika memungkinkan, antara pihak yang berdebat pada akhirnya dapat mengambil sikap yang sama.

Berdasarkan dari uraian diatas, dapat kesimpulan bahwa debat merupakan pertukaran dan pembahasan usulan atau pendapat dengan saling memberikan alasan atau argumentasi dengan tujuan mempertahankan pendapat dari satu pihak. Oleh karena itu, Teks debat bisa juga diartikan sebagai teks yang berisi pernyataan dan argumentasi dari pihak-pihak yang berdebat tentang permasalahan tertentu dengan tujuan mendiskusikan, memutuskan.

- Contoh Teks Debat

Pilih SMK atau SMA?

- Moderator:

Selamat pagi, topik debat kali ini adalah tentang anggapan SMK lebih baik daripada SMA. Saya persilahkan untuk semua tim menyampaikan argumennya terhadap topik atau isi yang dibahas kali ini.

Apa dengan grup pro

- Tim Afirmatif:

Saya sangat setuju bahwa SMK lebih baik dari pada SMA. Hal ini mengarah pada SMK yang fokus untuk menciptakan lulusan yang siap kerja dengan keterampilan serta pengetahuan. Sedangkan SMA hanya fokus menciptakan lulusan yang berpengetahuan saja.

Apa dengan grup kontrak

- Tim Oposisi:

Saya tidak setuju dengan mosi tersebut. Mutu pendidikan di SMA lebih tinggi dari pada mutu pendidikan di SMK.

Sistem pendidikan di SMK masih relatif hanya menciptakan lulusan siap kerja. Berbeda dengan sistem di SMA yang sudah lebih maju, dimana tidak hanya memperluas pengetahuan, namun juga menciptakan lulusan yang berkualitas.

- Kesimpulan:

Terima kasih untuk semua tim yang sudah menyampaikan argumentasinya dan hadirin yang sudah mendengarkan pendapat kedua belah pihak. Tim afirmatif dengan pernyataan setuju, dan tim oposisi dengan pendapatnya yang menantang opsi. Untuk itu debat kali ini akan segera saya tutup, sekian dan terima kasih.

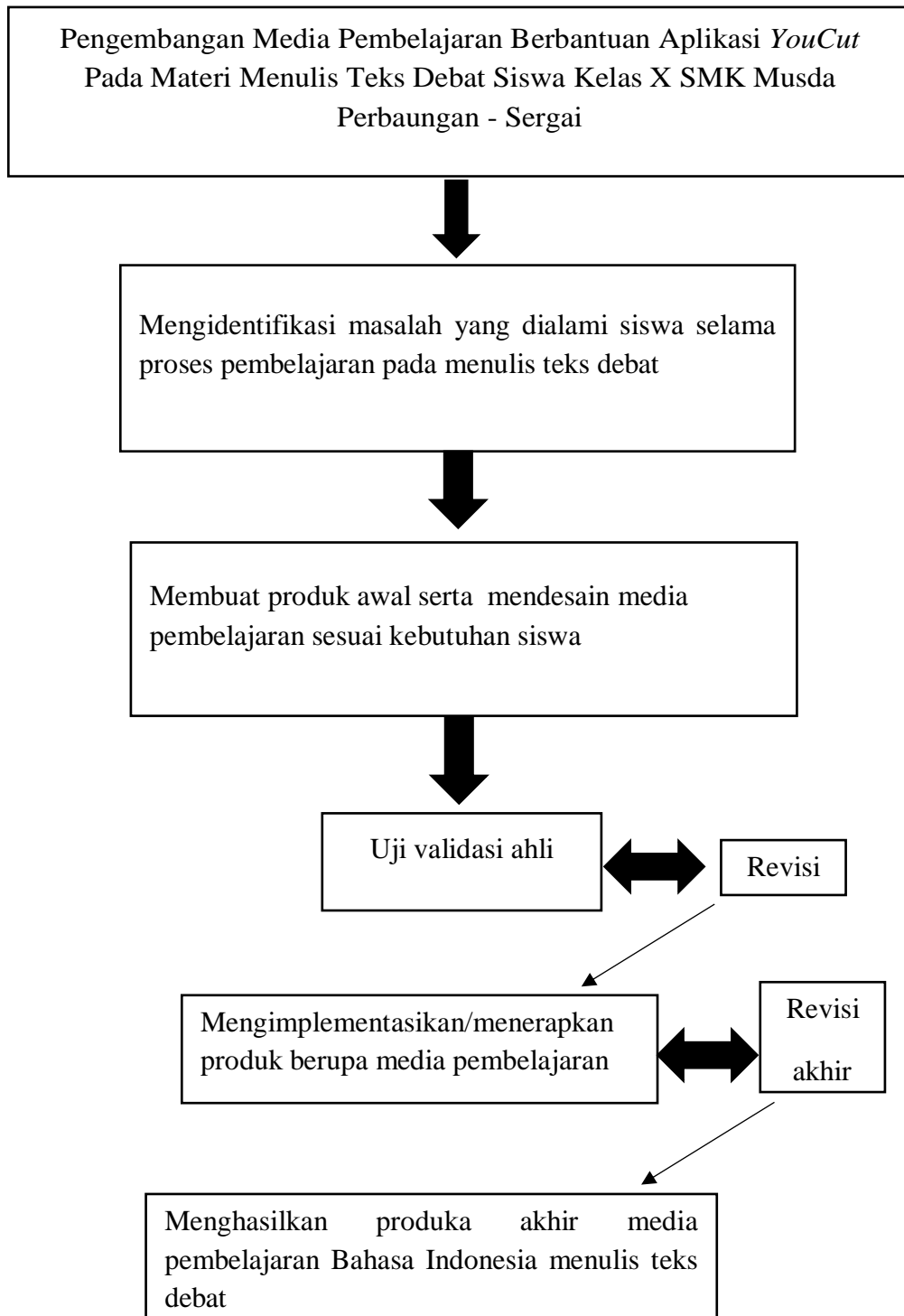
B. Kerangka Konseptual

Dalam praktik pembelajaran menulis teks debat baru dilapangan keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu masalah dalam pembelajaran menulis teks debat . Media pembelajaran yang tersedia belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas pada media pembelajaran *Youcat* yang kurang inovatif dan tidak mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik merasa bosan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran menulis teks debat .

Perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk baru agar mampu menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran menulis teks debat yang mengandung unsur-unsur pembangunan. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan mampu menjadi solusi untuk kendala tersebut. Penelitian yang dimaksud berjudul : “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *YouCut* pada materi Menulis Teks Debat Siswa Kelas X SMK Musda**

Perbaungan - Sergai ”. Pengembangan media pembelajaran menulis Teks Debat tersebut memerlukan beberapa tahap yaitu, observasi lapangan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran kondisi awal mengenai ketersediaan media pembelajaran menulis teks debat baru untuk siswa kelas X SMK di sekolah.

Berdasarkan pengamatan mengenai kondisi awal maka dapat dijadikan acuan untuk merangsang dan menciptakan produk awal media pembelajaran menulis teks debat.

Gambar 8 .Kerangka Berpikir

C. Penelitian Relevan

1. Penelitian ini relevan dengan yang dilakukan oleh Saiful Muktiali (2019) yang berjudul “Pengembangan Menulis Teks Debat Berorientasi Pada Argumentasi Pro dan Kontra Menggunakan Media Audio Visual serta dampaknya pada berpikir kritis Siswa Kelas X SMK GARUDA NUSANTARA CIKARANG SELATAN ”. Penelitian tersebut bertujuan berorientasi pada Argumentasi Pro dan Kontra pada siswa SMK dengan metode latihan terbimbing melalui media berita. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut untuk berorientasi pada Argumentasi Pro dan Kontra melalui media berita dengan metode latihan terbimbing Pada Siswa SMA. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata pretest sebesar 48,88, dan rata-rata posttest sebesar 81,00. Dampak terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan media audio visual sesuai dengan hasil uji hipotesis gain yaitu nilai probabilitas Sig.(2-tailed) $0,00 < 0,05$.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wening Sri Rahyu (2020) yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran Debat menggunakan model problem based learning dan model generative (generative learning) berbantuan media flash card bagi peserta didik kelas X SMK ”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan *Hypermedia* berbasis *flash card* digital dan ingin mengetahui bagaimana respon peserta didik pengajar setelah menggunakan *Hypermedia* berbasis digital *flash card*. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata peserta didik dalam pembelajaran debat sebelum diberi perlakuan menggunakan model PBL yaitu sebesar 71,51, sedangkan rata-rata tes akhir setelah diberi

perlakuan menggunakan model PBL berbantuan media flash card yaitu sebesar 82,77, dengan jumlah peserta didik 35 peserta didik. Sedangkan hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata peserta didik dalam pembelajaran debat sebelum diberi perlakuan menggunakan model generative yaitu sebesar 69,63, sedangkan rata-rata tes akhir setelah diberi perlakuan menggunakan model generative berbantuan media flash card yaitu sebesar 80,8, dengan jumlah peserta didik 35 peserta didik. Hasil uji-t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) $0,018 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan taraf signifikansi 5%.

3. Hasil Penelitian Umi Mukhibatul aslamiyah (2023) dalam jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol.6, tahun (2023) yang berjudul “Pembelajaran Menulis Teks Debat Menggunakan Metode problem Based Learning Berbantuan Media BonekaKaus kaki pada siswa SMA Kelas X”. Hasilnya, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru terlaksana sesuai skenario yang direncanakan. Hal ini terlihat dari hasil lembar observasi aktivitas guru yang memperoleh persentase sebesar 47% dan siswa sebanyak 60%. Kemudian tanggapan guru dan siswa memperoleh persentase setuju sebesar 75% pada angket guru dan 49% pada angket siswa. Kesulitan yang dialami siswa pada saat menulis teks debat terdapat pada penggunaan aspek kesimpulan dan kalimat efektif yang masih belum dikuasai siswa.