

Pengembangan Media “Kolibers” (Kotak Liku Bersuara) pada Materi Debat Menggunakan Metode Debat Aktif Untuk Siswa Kelas XI IBB SMA Negeri 3 Surabaya

Pengembangan Media “Kolibers” (Kotak Liku Bersuara) pada Materi Debat Menggunakan Metode Debat Aktif Untuk Siswa Kelas XI IBB SMA Negeri 3 Surabaya

Pengembangan Media “Kolibers” (Kotak Liku Bersuara) pada Materi Debat Menggunakan Metode Debat Aktif Untuk Siswa Kelas XI IBB SMA Negeri 3 Surabaya

Hanina Emita Rahman

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: emita323@gmail.com

Dosen Pembimbing: Dr. Syamsul Sodik, M.Pd.

Abstrak

Media pembelajaran yakni sarana fisik atau sesuatu hal yang berupa benda yang dapat membantu untuk berjalannya proses belajar mengajar dalam kelas.

Adanya media pembelajaran peserta didik menjadi lebih mudah dalam melakukan proses pembelajaran, misalnya saja media pembelajaran yang disajikan dapat membantu untuk menjelaskan materi yang akan dipelajari. Selain itu media pembelajaran juga membantu terciptanya peserta didik yang lebih aktif, kreatif, serta memiliki semangat yang lebih untuk belajar. Misalnya saja pada media kolibers atau kotak liku bersuara, media kolibers ini memiliki kelebihan tersendiri, kelebihan media kolibers terletak pada hadirnya audio yang dapat membantu peserta didik yang lupa saat berargumentasi. Jadi, peserta didik yang sedang melakukan debat dapat mencoba menggelindingkan bola kemudian akan muncul audio seperti kata bantu atau contoh yang telah disesuaikan dengan mosinya.

Media pembelajaran kotak liku bersuara menggunakan metode debat aktif, metode debat aktif yakni metode yang membantu menyalurkan ide, gagasan serta pendapatnya secara langsung pada saat melakukan debat. Metode debat aktif memiliki kelebihan, yakni dapat membangkitkan keberanian mental dalam berbicara, bertanggung jawab atas ucapannya baik didalam maupun diluar kelas.

Materi yang digunakan yakni debat, debat merupakan salah satu proses adu argumentasi antara dua pihak, yakni pihak pro dan pihak kontra yang berusaha mempertahankan pendapatnya masing-masing untuk mencapai kebenaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Metode debat aktif, Debat

Abstract

Instructional media or physical something in the form of objects that can be helpful for the passage of the learning process in the classroom.

The learning media, how to make learners become easier in the learning process, such as instructional media presented may help to explain the material to be studied. Besides learning media also helped to create a more active learners, creative, and has more want for learning. For example, the media colibers, colibers media has its own advantages, advantages colibers media lies in the presence of audio that can help learners who forget when arguing. So, students who are debating can try to roll the ball and an audio will appear like an auxiliary word or an example that has been adapted to the motion.

Learning media for kolibers use active debate method, active debate method which is a method that helps channel ideas, ideas and opinions directly during the debate. The active debate method has the advantage of being able to generate mental courage in speaking, being responsible for his words both inside and outside the class. The material is used that is a debate, a debate is one of the arguments between the two parties, namely the pros and the cons are trying to maintain their own opinion to reach the truth.

Keywords : The Learning Media, Active Debate Method, Debate

PENDAHULUAN

Pendidikan sudah tidak asing lagi didengar oleh masyarakat sekitar, pendidikan menjadi tolok ukur bagi suatu instansi yang bertanggung jawab. Pada era globalisasi saat ini banyak anak yang berusia 15-20 tahun tidak ingin melanjutkan sekolah, hal tersebut merupakan salah satu contoh bahwa menurunnya sumber daya manusia.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi ke v pendidikan yakni proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik. Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan yakni tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, maksudnya pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak tersebut, agar mereka tumbuh menjadi manusia sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Menurut UU No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh pribadinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Menurut UU Nomor 2 Tahun 1989 pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Menurut Jhon Dewey (2003 : 69) Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia. Pendidikan memang sangat penting sebagai awal melangkah sebagai proses atau tata cara berpikir yang lebih intelektual. Dengan adanya pendidikan kita dapat mengetahui bagaimana yang termasuk perilaku baik, buruk, sopan, tidak sopan, karena dalam pendidikan juga mengajarkan sikap dan perilaku kepribadian seseorang.

Pendidikan di ruang lingkup sekolah juga mengajarkan tentang pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang akan di pelajari selama sekolah, misalnya seperti pembelajaran bahasa Indonesia. Belajar bahasa Indonesia hampir di semua sekolah mempelajari bahasa Indonesia, pada saat mempelajari bahasa Indonesia tentu tidak hanya mengetahui bahasa Indonesia dari luarnya saja, tetapi belajar bahasa Indonesia mempelajari materi yang ada di dalam pelajaran bahasa Indonesia, misalnya saja yakni pada materi debat.

Debat sudah sering di praktikkan di lingkungan sekitar, tetapi kita tidak menyadari bahwa sekecil apapun yang kita lakukan sehari-hari sudah termasuk dalam perdebatan. Jika dilihat secara aturan yang benar kita juga

belum mengetahui bagaimana melakukan debat yang baik dan sesuai aturan. Debat merupakan pertentangan dengan cara mempertahankan argumentasi masing-masing untuk membela bahwa pendapat yang diujarkan yakni pendapat yang benar dan dapat diperkuat dengan bukti-bukti yang ada.

Debat dapat berlangsung dimana dan kapan saja, debat yang dilakukan harus sesuai dengan aturan atau format yang ada. Jadi debat bukan merupakan ajang untuk diskusi pada saat terdapat masalah, karena debat tidak akan menghasilkan kompromi yang akan terjadi pada masing-masing individunya seperti yang dilakukan pada saat diskusi. Oleh karena itu debat juga memiliki tujuan tersendiri, tujuannya yakni agar seseorang dapat menghargai pendapat yang berbeda antara satu individu dengan individu yang lainnya dengan cara meyakinkan dan disertai bukti nyata.

Debat berlangsung bukan hanya sekedar melakukan untuk mempertahankan argumentasinya masing-masing, tetapi dalam materi debat juga memiliki unsur-unsur dalam debat, dan yang terakhir juga terdapat argumentasi atau sanggahan saat melakukan debat. Pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi debat, tentunya membuat peserta didik untuk lebih aktif dalam hal berbicara untuk mengemukakan pendapat. Masih banyak yang ditemukan bahwa pada materi debat peserta didik susah untuk berbicara di depan umum. Dampak pembelajaran dengan materi debat yang berlangsung di sekolah berjalan kurang baik dan menghasilkan pembelajaran yang kurang efektif. Oleh sebab itu fenomena terjadi pengembangan agar pembelajaran debat berjalan dengan baik di sekolah dan dapat di pahami oleh seluruh peserta didik. Pendidik membuat pengembangan media pembelajaran sebagai salah satu media untuk peserta didik di sekolah. Media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran dapat membantu peserta didik mengatasi masalah dalam melakukan pembelajaran disekolah.

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang dapat berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering menggunakan kata ‘media pembelajaran’ atau yang biasa digantikan dengan istilah seperti alat pandang, bahan pengajaran (*Instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*). Pendidikan alat peraga pandang (*Visual education*) teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjaslas.

Berdasar pemaparan diatas pemilihan sekolah SMA Negeri 3 Surabaya sebagai tempat penelitian yang berbasis pendidikan. Karena pada 3 tahun terakhir belum pernah dilakukan penelitian mengenai media “Kolibers” seperti saat ini. Media kolibers dipilih untuk dikembangkan di sekolah SMA Negeri 3 Surabaya karena media tersebut

dapat membantu peserta didik untuk menjalankan proses belajar khususnya pada materi debat, dengan adanya media kolibers peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang dijelaskan oleh pendidik. Pemilihan media kolibers untuk peserta didik yakni media kolibers cocok digunakan dengan adanya salah satu keunggulan media tersebut yakni dapat mengeluarkan suara sebagaimana suara yang dihasilkan dari media dapat membantu peserta didik berargumen pada saat proses pembelajaran debat dimulai, sehingga suara yang dihasilkan untuk membantu berargumen yakni merupakan salah satu kata kunci atau salah satu kalimat yang diucapkan sehingga, media yang berbasis audio ini memiliki fungsi tersendiri. Media kolibers dapat merangsang peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan memberikan struktur atau penjelasan materi berdasar urutan yang jelas di dengarkan oleh peserta didik, peserta didik merasakan inovasi terhadap pemaparan materi yang diberikan oleh pendidik, serta memberikan situasi yang baru bagi peserta didik, dengan tujuan agar peserta didik merasakan pembelajaran tanpa adanya tekanan dari dalam dirinya, misalnya peserta didik merasakan bosan atau merasakan bahwa pembelajaran yang diajarkan sangat monoton. Oleh sebab itu, dengan adanya inovasi pengembangan media tersebut dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang baik, bermanfaat dan efektif bagi peserta didik pada saat melakukan proses pembelajaran di dalam kelas. Berangkat dari permasalahan di atas maka penelitian ini berjudul “ pengembangan media “Kolibers” pada materi debat dengan menggunakan metode debat untuk siswa kelas XI IBB SMA Negeri 3 Surabaya.

KAJIAN PUSTAKA

Terdapat tiga penelitian yang relevan sebelum media pengembangan dilakukan. Hal tersebut dapat menjadi referensi data-data pendukung dalam penelitian ini. Penelitian yang dapat dijadikan referensi yang pertama memiliki judul yakni “ Penerapan Permainan Bola Gelinding (BOLING) untuk meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Kelompok A”. Penelitian tersebut dilakukan oleh Ni Kadek Dwi Pradnya Sari, I Ketut Adnyana Putra, MG.Rini Kristiantari mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia, penelitian tersebut menggunakan media bola gelinding (BOLING) untuk mengetahui berapa persen peningkatan kemampuan mengenal bilangan di TK Mandala Kumara Denpasar tahun ajaran 2015/2016. Penelitian kedua memiliki judul yakni “ Penerapan Metode Debat Aktif pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Konflik, Kekerasan dan Upaya Penyelesaiannya untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Lisan Siswa Kelas XI di SMAN 1 Glagah Banyuwangi”. Penelitian dilakukan oleh Destia Cika Aninta mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Dan “ Penerapan Metode Debat Aktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berdiskusi Mahasiswa dalam Pembelajaran Konsep Dasar PKN di PGSD UPP BONE FIP UNM”. Penelitian ini dilakukan oleh Makmur Nurdin mahasiswa UPP PGSD Bone Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.

Makmur Nurdin menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan yakni pengambilan data dengan observasi (pengamatan), wawancara, dan catatan lapangan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa perbedaan ketiga penelitian terdahulu yang relevan terletak pada materi pelajaran di dalam kelas, subjek penelitian serta tujuan tercapainya pembelajaran. Persamaan dari penelitian relevan yakni penelitian relevan pertama pada cara pengaplikasian media yang digunakan dengan melakukan proses pembelajaran sehingga, terdapat hubungan yang relevan antara media “Kolibers” dengan “Boling” yakni sama-sama memiliki cara bermain dengan mengelindingkan bola tertentu sehingga mengenai gada/pin yang telah disusun, serta metode yang digunakan oleh juga memiliki persamaan dengan penelitian. Kata *media* berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti ‘tengah’. ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Istilah “Media” sering dikaitkan atau digantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (Bahasa Inggris *art*) dan *logos* (Bahasa Indonesia “Ilmu”). Kelebihan yang dimiliki media kolibers yakni dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipaparkan oleh pendidik, sehingga peserta didik merasakan suasana baru pada saat melakukan pembelajaran di dalam kelas, dapat membuat peserta didik berpikir lebih kreatif dan imajinatif dalam mengembangkan opini yang dimilikinya, berpikir logis pada saat mengemukakan pendapat, membuat peserta didik semangat karena keunikan media yang digunakan sehingga peserta didik tidak bosan dengan kondisi pembelajaran, hal tersebut dipengaruhi oleh adanya tambahan kreativitas berbagai macam warna lampu yang berbeda, warna media kolibers yang digunakan, serta suara atau audio yang di hasilkan, dan tentunya aman untuk digunakan pada kalangan peserta didik sekolah menengah atas, dengan kualitas yang mendukung serta media tidak mudah rusak. Kekurangan media kolibers yakni tidak dapat digunakan jika tidak terdapat aliran listrik, media kolibers digunakan untuk kelompok besar, tidak dapat digunakan dengan cara bermain kelompok kecil, karena waktu yang digunakan nantinya tidak efektif. Berdasarkan kekurangan media kolibers yang ada peneliti melakukan pengembangan dengan menciptakan inovasi cara kerja media kolibers dengan menerapkan kelompok besar, yakni kelompok pro dan kontra dalam materi debat. Tentunya semua media juga memiliki kelebihan dan kekurangan agar menjadi penguat dalam melakukan pengembangan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Sehingga dengan adanya kekurangan dan kelebihan pada media pembelajaran juga terdapat manfaat media kolibers yakni dapat menciptakan suasana hati peserta didik dengan meningkatkan semangat belajar, inovasi dan kreatifitas berpikir setiap individu serta membuat peserta didik lebih aktif untuk mengemukakan pendapat di depan umum.

Fungsi media yang utama yakni dapat mempermudah pembelajaran berlangsung dan meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, karena disebabkan oleh media yang memiliki peran dan fungsi strategis untuk mengemas pembelajaran di dalam kelas sehingga membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Arsyad (2009:26) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Manfaat media pembelajaran memiliki dua aspek yang harus diketahui, yang pertama yakni manfaat umum, kedua manfaat praktis. Manfaat umum yang dimiliki yakni secara umum media pembelajaran yang digunakan lebih menarik, agar peserta didik dapat menumbuhkan motivasi belajar, kedua yakni materi yang dipaparkan jelas, agar peserta didik dapat memahami dengan mudah dan mencapai tujuan pembelajaran, ketiga yakni tidak mudah bosan, media pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga pendidik menciptakan pengembangan media tersebut, keempat siswa lebih aktif, siswa dapat lebih aktif melakukan kegiatan karena pada pembelajaran tersebut peserta didik tidak hanya dituntut untuk mendengarkan pendidik, tetapi peserta didik lebih aktif untuk berbicara mengenai materi atau pertanyaan yang telah didapat.

Manfaat praktis media pembelajaran yakni meningkatkan proses belajar, media pembelajaran dapat memperjelas pesan atau informasi, kedua yakni memotivasi siswa dengan cara memberikan perhatian sehingga mereka langsung berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar, ketiga yakni merangsang kepekaan, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, dan yang terakhir terjadi interaksi langsung, jadi media pembelajaran yang dikembangkan untuk peserta didik dapat memberikan pengalaman peserta didik, sehingga terjadi interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat dan lingkungannya.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, hal tersebut karena pada penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji kualitas produk media pembelajaran yang akan diterapkan pada pembelajaran di sekolah yakni media kolibers “Kotak Liku Bersuara”. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2016 : 30). Penelitian tersebut memiliki tujuan dapat menemukan pengetahuan secara praktis yang dapat diaplikasikan melalui media kotak liku bersuara.

Hasil akhir dari penelitian tersebut yakni dapat menciptakan media yang efektif dan efisien dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas pada materi debat untuk peserta didik SMA kelas XI IBB. Sehingga peserta didik dapat memahami materi debat dan mempraktikkan dengan cara yang mudah. Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian deskriptif kuantitatif. Hal tersebut sepadan dengan tujuan yang dilakukan oleh peneliti dengan mendeskripsikan keefektifan, validitas, serta keberhasilan media yang digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas pada materi debat untuk peserta didik SMA kelas XI IBB. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian yakni menggunakan model pengembangan Thiagarajan. Model pengembangan yang dipaparkan oleh Thiagarajan yakni pengembangan 4 D, sebagaimana 4D disebut dengan *Define, Design, Development, and Dissemination*. Pada tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan pemilihan format, dan desain awal bahan ajar.

Tahap pengembangan (*develop*) meliputi tahap validasi ahli, uji coba pengembangan dan revisi. Peneliti memilih model penelitian dan pengembangan Thiagarajan sesuai karena dengan penelitian dan pengembangan bahan ajar untuk siswa sekolah menengah atas kelas XI IBB. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni teknik observasi, teknik tes serta teknik angket. Data pada masalah, digunakan lembar observasi aktivitas peserta didik dan tes hasil belajar peserta didik untuk mengetahui keefektifan dari media yang dikembangkan dalam pembelajaran materi debat. Lembar angket pada penelitian dibagi menjadi tiga bagian yakni lembar angket peserta didik, lembar angket wawancara guru, serta lembar angket validasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diuraikan yakni proses pengembangan media dan kualitas media yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Berikut penjelasannya. Pada tahap proses pengembangan media kotak liku bersuara pada materi debat menggunakan metode debat aktif untuk siswa kelas XI IBB menggunakan model adaptasi pengembangan Thiagarajan 4D yang telah dimodifikasi yakni, Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), dan pengembangan (*Develop*) untuk tahap penyebaran (*Disseminate*) tidak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian pada pengembangan media kotak liku bersuara hanya sampai pada tahap *develop*.

Proses pengembangan pada media kotak liku bersuara dimulai dari tahap awal yakni tahap pendefinisian, pada tahap pendefinisian dilakukan analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep serta perumusan tujuan. Pada tahap kedua yakni tahap

Pengembangan Media “Kolibers” (Kotak Liku Bersuara) pada Materi Debat Menggunakan Metode Debat Aktif Untuk Siswa Kelas XI IBB SMA Negeri 3 Surabaya

perancangan, tahap kedua ini dilakukan dengan pemilihan format media kotak liku bersuara serta melanjutkan pada tahap desain awal media kotak liku bersuara. Selanjutnya yakni pada tahap validasi, kemudian dilakukan revisi draf 1. Kegiatan validasi serta uji coba terbatas kepada teman sejawat yakni 6 mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia. Setelah uji coba terbatas, dilakukan revisi draf dua. Draft dua media kotak liku bersuara diujicobakan melalui uji coba luas kepada siswa kelas XI IBB SMAN 3 Surabaya dengan jumlah siswa 28. Setelah uji coba luas akan menjadi draf final media kotak liku bersuara. Pertama yakni tahap pendefinisian, tahap tersebut meliputi analisis ujung depan, Pada tahap analisis ujung depan memiliki tujuan untuk menemukan masalah pada saat melakukan pembelajaran media kotak liku bersuara. Berdasarkan masalah yang ditemukan maka pemilihan format media kotak liku bersuara sebagai solusi alternatif untuk mengatasi masalah karena media kotak liku bersuara memiliki kelebihan yakni (1) Kegiatan pembelajaran materi debat di kelas menjadi menarik, (2) peserta didik dapat mudah mengungkapkan argumen karena terdapat contoh atau kata kunci yang sesuai dengan mosi masing-masing kelompok, (3) peserta didik lebih aktif serta lebih mudah memahami materi debat yang telah dijelaskan melalui media kotak liku bersuara.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik bahasa Indonesia kelas XI IBB SMAN 3 Surabaya. Masalah yang ditemukan pada peserta didik kelas XI IBB yakni siswa lebih sulit memahami materi debat, karena debat seharusnya langsung dipraktikkan, bukan hanya diberikan materi, oleh karena itu peserta didik bosan dengan model pembelajaran yang diterapkan disekolah, model pengembangan yang digunakan di sekolah SMAN 3 Surabaya menggunakan problem based learning, dengan menggunakan media audio visual. Kedua, analisis peserta didik, Hasil analisis peserta didik yakni mengetahui kebutuhan peserta didik, beserta karakter yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran. Pada saat melakukan penyebaran angket kebutuhan peserta didik jumlah peserta didik yang hadir 27. Ketiga analisis tugas Analisis tugas ini dilakukan untuk merinci isi terhadap materi yang akan diajarkan kepada peserta didik dalam bentuk garis besarnya. Pada analisis tugas ini mencakup beberapa perincian di dalamnya, yang pertama analisis struktur isi, kedua analisis prosedural, ketiga analisis proses informasi, keempat analisis konsep dan yang terakhir perumusan tujuan. perincian isi materi bahan ajar disesuaikan dengan KI-KD mata pelajaran bahasa Indonesia untuk SMA kelas XI IBB dalam pembelajaran debat. Hasil analisis tugas yakni menyusun tugas yang telah diberikan mengenai materi debat. Tugas yang diberikan yakni tugas mandiri serta tugas kelompok. Tugas mandiri yakni peserta didik mendengarkan dan memahami materi mengenai debat sedangkan tugas kelompoknya yakni peserta didik mempraktikkan debat secara langsung serta mengisi lembar tugas kelompok yang sesuai dengan KI dan KD pada materi debat yang digunakan saat

pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Keempat Analisis konsep media kotak liku bersuara dikembangkan untuk kelas XI IBB yang terdiri atas dua kompetensi inti serta 2 kompetensi dasar. Hal tersebut menjadi bahan pertimbangan berapa banyak materi dan soal yang diberikan pada peserta didik. Bahan ajar yang terdapat pada materi debat yakni hanya satu bab. Kelima yakni Rumusan tujuan media kotak liku bersuara terdapat pada kompetensi dasar. Pada kompetensi dasar 3.1 memiliki tujuan agar peserta didik dapat memahami informasi dasar mengenai debat serta mampu menganalisis isi debat yang dijelaskan sesuai dengan tema ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan atau humaniora. Kompetensi dasar 4.1 memiliki tujuan yakni memahami tema pada berita yang telah disediakan serta mempraktikkan debat dengan tema ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan atau humaniora. Tahap perancangan meliputi pemilihan format, dan desain media. Tahap pengembangan meliputi validasi, uji coba, dan revisi. Validasi dilakukan oleh validator ahli media serta validator ahli materi, Uji coba dilaksanakan dua kali yakni pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas media kotak liku bersuara dilakukan oleh sejawat pada tanggal 8 Maret 2019 dengan jumlah sejawat 6 orang dari Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Pada tahap uji coba luas media kotak liku bersuara dilakukan pada tanggal 21 dan 26 Maret 2019 dengan jumlah 28 peserta didik di kelas XI IBB SMAN 3 Surabaya. Setelah dilakukan uji coba selanjutnya dilakukan revisi, revisi merupakan tahap perbaikan yang dilakukan setelah media kotak liku bersuara berbentuk draf 1 dan draf 2 atau fisik. Setelah divalidasi dilakukan revisi menjadi draf 3 media kotak liku bersuara. Draft 1 media kotak liku bersuara akan diujicobakan secara terbatas kepada sejawat yakni mahasiswa jurusan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Setelah melakukan uji coba terbatas, selanjutnya yakni revisi menjadi draf 2 atau final. Draft final media kotak liku bersuara diujicobakan pada uji coba luas pada peserta didik kelas XI IBB SMAN 3 Surabaya dengan jumlah 28 orang. Selanjutnya yakni membahas kualitas Pengembangan Media Kotak Liku Bersuara pada Materi Debat Menggunakan Metode Debat Aktif untuk Siswa Kelas XI IBB SMA Negeri 3 Surabaya. Kualitas dilihat dari kevalidan, keefektifan serta kepraktisan. Kevalidan yang diperoleh yakni dari validasi media dan materi, masing-masing validasi media yakni 95%, sedangkan validasi materi dari kedua validator yakni 91%. Keefektifan yang diperoleh uji coba terbatas yakni 84% sedangkan uji coba luas 86% dari data kedua data tersebut dikatakan sangat layak serta kepraktisan saat uji coba terbatas yakni 88,3% sedangkan uji coba luas 76% sehingga jika dikonversikan dengan skala LIKERT dapat dinyatakan baik

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan pada Proses pengembangan media kotak liku bersuara pada materi debat menggunakan metode debat aktif untuk siswa kelas XI IBB SMAN 3 Surabaya. Data proses pengembangan dan kualitas pengembangan media kotak liku bersuara pada materi debat menggunakan metode debat aktif untuk siswa kelas XI IBB SMAN 3 Surabaya. Data kualitas media kotak liku bersuara yang dikembangkan diperoleh dari hasil validasi tersebut meliputi beberapa aspek, diantaranya yakni : kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan Bahasa, serta kelayakan kegrafikan. Berdasarkan hasil validasi tersebut, presentase nilai rata-rata yakni 91% Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media kotak liku bersuara memiliki kategori sangat layak. Keefektifan media kotak liku bersuara pada materi debat menggunakan metode debat aktif untuk siswa kelas XI IBB SMAN 3 Surabaya. Data keefektifan yang diperoleh dari observasi pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara uji coba terbatas dan uji coba luas, dengan hasil uji coba terbatas yakni 86% sedangkan pada uji coba luas yang dilakukan di kelas XI IBB SMAN 3 Surabaya dengan jumlah peserta didik 28 orang yakni 93%. Dari kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa media kotak liku bersuara untuk kelas XI IBB SMAN 3 Surabaya memiliki kategori sangat layak. Nilai akhir yang digunakan yakni pada saat uji coba luas, sehingga pembelajaran dengan menggunakan media kotak liku bersuara dinyatakan sangat layak digunakan untuk melakukan pembelajaran dengan materi debat pada pelajaran Bahasa Indonesia dikelas XI IBB SMAN 3 Surabaya yang telah dibuktikan dengan skala likert. Kepraktisan pada media kotak liku bersuara, kepraktisan media kotak liku bersuara diperoleh dari hasil angket peserta didik. Angket peserta didik pada saat uji coba terbatas yakni mendapatkan nilai 192 dari skor maksimal 240. Sehingga presentase yang diperoleh yakni 80%. Sedangkan pada uji coba luas media kotak liku bersuara yakni mendapatkan nilai 513 dari skor maksimal 840. Sehingga presentase yang diperoleh 61%. Nilai yang diambil yakni pada saat melakukan uji coba luas, sehingga nilai akhir apabila dikonversikan dengan skala likert, media pembelajaran kotak liku bersuara dapat dinyatakan baik. Tes Hasil Belajar Pada uji coba terbatas presentase yang diperoleh dari tes hasil peserta didik yakni 84%. Pada uji coba luas, presentase yang diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik yakni 86%. Nilai akhir yang diambil yakni nilai akhir pada saat uji coba luas, sehingga apabila dikonversikan dengan skala likert, media pembelajaran kotak liku bersuara dapat dinyatakan sangat layak.

SARAN

Berdasar simpulan tersebut berikut saran dari peneliti

Bagi pendidik, pada kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memudahkan pendidik untuk belajar mengajar di dalam kelas yakni menggunakan media pembelajaran kotak liku bersuara, sehingga peserta didik belajar dalam keadaan senang dan tidak membosankan. Pendidik hanya sebagai fasilitator dalam

proses belajar mengajar, jadi peserta didik yang berperan lebih aktif untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas. Media kotak liku bersuara tidak hanya membuat peserta didik belajar dalam keadaan senang dan tidak membosankan namun dengan adanya media pembelajaran tersebut peserta didik lebih aktif dan memiliki rasa percaya diri dalam berargumentasi saat pembelajaran debat dilakukan, sehingga peserta didik dapat merespons pembelajaran dengan baik. Bagi peserta didik, mengikuti pembelajaran dengan suasana kondusif dan menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi dalam dirinya. Selain itu dapat membuat peserta didik lebih aktif dan percaya diri pada pribadi masing-masing peserta didik. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang hampir sama dengan penelitian ini, hendaknya mempertimbangkan berbagai aspek yang diperlukan, misalnya seperti waktu dan tenaga yang dibutuhkan, perencanaan penelitian harus dipersiapkan dengan benar-benar agar hasil yang didapatkan maksimal, penelitian yang demikian memerlukan konsultasi atau koordinasi dari banyak pihak yang terkait. Oleh karena itu, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat pada penelitian ini, maka peneliti harus lebih memberhatikan aspek yang termasuk penting dalam penelitiannya. Misalnya saja seperti materi yang akan diajarkan, RPP, serta soal yang akan diberikan pada peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Destia Cika Aninta. 2016. *Penerapan metode debat aktif untuk meningkatkan kemampuan berdiskusi mahasiswa dalam pembelajaran konsep dasar PKN di PGSD UPP BONE FIP UNM*. Bone. Universitas Negeri Makassar.
- Iin, Engkos. 2016. *Buku siswa cerdas berbahasa dan sastra Indonesia*. Jakarta:PT Gelora Aksara Pratama.
- John Dewey. 2003n, *filsafat pendidikan isl. Democracy and Education, p.383, edisi Muzayyin Arifi am, 2003*. Bandung: Pustaka Setia, halaman.3
- John Dewey. 2003. *Dalam Menggugat Pendidikan Fundamental, Konservatif, Liberal, Anarkis* Oleh

Pengembangan Media “Kolibers” (Kotak Liku Bersuara) pada Materi Debat Menggunakan Metode Debat Aktif Untuk Siswa Kelas XI IBB SMA Negeri 3 Surabaya

Paolo Freire. Ivan Illich. Enrich Fromm. dkk. cetakan ke- 4. Alih Bahasa Oleh; Omi Intan Naomi. Yogyakarta; Pustaka Pelajar.

Sujiono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Riduwan, 2015. *Dasar-Dasar Statistika*, Bandung: Alfabeta.

KBBI V

Trianto. 2017. *Model Pembelajaran Terpadu*. Cetakan kedelapan, Jakarta: PT Bumi Aksara.

Ni Kadek Dwi Pradnya Sari, I Ketut Adnyana Putra, MG.Rini Kristiantari.2016. *Penerapan Permainan Bola Gelinding (BOLING) Untuk meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok A Indonesia*. Denpasar. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.

Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.

<https://www.ejurnal.com/2013/11/pengertian-pendidikan-menurut-para-ahli.html>

Sedarmayati. 2001. *Sumber daya Manusia dan Produktivitas Kerja*. Bandung: Mandar Maju

<https://dosenpsikologi.com/macam-macam-metode-pembelajaran>

Siagian, Sondang P. 2006. *Manajemen Sumber Daya Manusia, Edisi I, Cetakan Ketiga Belas*, Jakarta: Bumi Aksara.

<http://pendidikanteknolog.blogspot.com/2018/06/11-pengertian-pendidikan-menurut-ahli-daftar-pustaka.html>

Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning. Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media.

Sodiq, Syamsul. 2015. Mengembangkan Buku Pelajaran Bahasa yang Diperkaya Sense of Literacy: Kasus Sekolah Menengah Pertama di Indonesia. (Online), Vol 8, Nomor 9, (<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1074092.pdf> f, diakses pada 8 Februari 2019).

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Cetakan ketiga, Bandung: Alfabeta,cv.

