

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA MATERI DEBAT KELAS X  
DI SMA NEGERI 19 SURABAYA**

**Imam Maulana Putra**

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[imam.17010024058@mhs.unesa.ac.id](mailto:imam.17010024058@mhs.unesa.ac.id)

**Dra. Sulistiowati, M.Pd.**

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[sulistiowati@unesa.ac.id](mailto:sulistiowati@unesa.ac.id)

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini untuk menguji kelayakan media video pembelajaran yang layak digunakan pada materi pokok Debat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas X SMA Negeri 19 Surabaya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara untuk studi pendahuluan atau penelitian awal untuk mengetahui masalah serta angket untuk mengetahui kelayakan media yg dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Analisis data angket menggunakan pengukuran dengan skala likert, hasil pengukuran menunjukkan persentase dari penilaian para ahli, Uji kelayakan Materi Pokok Debat oleh ahli materi adalah sebesar 100%. Uji kelayakan media video oleh ahli media adalah sebesar 96%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kriteria penilaian yang sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Video Pembelajaran Debat telah layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya.

**Kata Kunci** : Media, Video Pembelajaran, Debat, Bahasa Indonesia

**ABSTRACT**

The purpose of this study is to test egibility of instructional video media that are suitable for use on the subject matter of Debate in Indonesian for class X Public Senior High School 19 Surabaya. The development model used in this study is the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) development model. Data collection techniques in the form of observation and interviews for preliminary studies or preliminary research to find out problems and questionnaires to determine the feasibility of the media carried out by material experts and media experts. Analysis of questionnaire data using measurements with the likert scale, the measurement results show the percentage of the experts' assessment, the feasibility test of the subject matter of the debate by material experts is as big as 100%. The media video feasibility test by a media expert is 96%. Both of these results are included in the very proper assessment criteria. So it can be concluded that the Debate Learning Video Media is feasible and can be used in the learning activities of class X students at Public Senior High School 19 Surabaya.

**Keywords** : *Media, Learning Video, Debate, Indonesian*

**UNESA**  
Universitas Negeri Surabaya

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi suatu kebutuhan utama dan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan pendidikan manusia berproses untuk belajar dan mengaplikasikan ilmu yang dipelajari untuk bekal kehidupan yang lebih baik. Atas dasar itu dapat diartikan pendidikan merupakan kegiatan atau proses mendidik (M. Amirin, 2013: 2). Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menunjang majunya suatu bangsa sehingga tolak ukur kemajuan suatu bangsa dilihat dari faktor pendidikannya, oleh karena itu untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas dibutuhkan peran dari pemerintah sebagai fasilitator penyelenggaraan sistem pendidikan nasional.

Selaras dengan semakin berkembangnya zaman, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pun semakin pesat dan tidak dapat dihindari lagi. Begitupun pengaruhnya dalam dunia pendidikan, macam macam inovasi baik dalam pengembangan kurikulum, proses pembelajaran dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan dilakukan untuk menunjang kualitas dan keberhasilan proses pendidikan. Proses pembelajaran menjadi salah satu faktor utama keberhasilan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, pengalaman, serta informasi dari seorang pendidik atau guru kepada peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Rusman, 2012: 93-95). Hal tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang merupakan acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran tidak lepas dari peran media. Peran media pembelajaran sangat penting dan dibutuhkan. Dengan media, pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, 2010: 121), sehingga penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Semakin berkembangnya teknologi membuat media pembelajaran untuk peserta didik juga turut berkembang. Komputer, *smartphone*, dan berbagai gadget lainnya saat ini telah menjadi bagian terpenting yang bermanfaat bagi dunia pendidikan. Berbagai jenis media seperti video, audio, buku elektronik, foto atau gambar, serta yang lainnya kini dapat diakses hanya melalui komputer atau *smartphone* saja, hal ini dapat

dimanfaatkan untuk pembelajaran baik untuk pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran ketika media yang digunakan sesuai atau cocok dengan karakteristik materi pelajaran yang disampaikan dan karakteristik sasaran yang tujuan. Ketepatan serta kecermatan pemilihan media akan menunjang efektivitas proses pembelajaran sehingga media yang digunakan dapat bermanfaat secara optimal.

Kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013 atau biasa disebut K-13, yang diterapkan untuk menggantikan kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Secara umum kurikulum K-13 dibuat untuk mempersiapkan SDM Indonesia yang beriman, kreatif, inovatif, produktif, dapat berguna bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta mampu menghadapi persaingan global (Permendikbud No. 66 tahun 2013). Dalam menghadapi era globalisasi dan revolusi industri 4.0 saat ini manusia dituntut untuk mampu memanfaatkan dan meningkatkan potensi dalam diri mereka secara penuh agar dapat bersaing secara global. Salah satu soft skill yang sangat penting untuk dikuasai adalah kemampuan dalam berdebat. Secara umum debat dikenali sebagai suatu kegiatan beradu argumen antara dua pihak yang berbeda pandangan untuk mempertahankan gagasannya masing masing. Menurut Iman, (2017: 94) debat merupakan cara penyajian gagasan atau ide diantara dua pihak yang saling berseberangan dimana masing-masing berusaha mempertahankan pendapat mereka. Dalam Kurikulum K-13, debat juga menjadi materi penting yang dipelajari dalam struktur mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk SMA kelas X.

Pada pembelajaran materi debat, terkadang peserta didik kurang mampu memahami proses debat yang baik dan benar serta mempraktekkannya. Seperti pada proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang peneliti datangi di kelas X SMAN 19 Surabaya, guru mengeluhkan banyaknya peserta didik yang tidak mampu mempraktekkan sebuah debat serta kurang memahami alur pelaksanaannya. Dalam berargumen, peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan materi debat. Bahkan meski telah dibimbing oleh guru, terkadang peserta didik tidak dapat berargumen untuk menentukan apakah peserta didik termasuk pada argumen pro atau kontra. terlebih kurangnya percaya diri membuat guru harus memberikan motivasi tinggi terhadap peserta didik agar berani mengutarakan pendapatnya. Selain itu alat bantu atau media guru berupa *slide power point* dalam melaksanakan pembelajaran juga dirasa masih kurang efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman

peserta didik dalam mempelajari materi debat karena dengan media *slide power point* (PPT), informasi yang diterima oleh peserta didik hanya sebatas pemaparan materi secara tekstual serta gambaran pelaksanaan debat saja, padahal materi debat dibutuhkan aspek lainnya seperti intonasi yang mengandung unsur suara atau audio, gerak tubuh dan mimik muka yang harus disampaikan melalui unsur visual bergerak. sehingga masih banyak peserta didik yang nilainya dibawah rata rata KKM yang telah ditetapkan.

Dari permasalahan yang terdapat pada pembelajaran materi debat di kelas X SMAN 19 Surabaya tersebut dapat kita ketahui bahwa guru membutuhkan solusi untuk menunjang proses pembelajaran materi debat, agar peserta didik semakin termotivasi serta dapat memahami materi debat dan mampu mempraktekan proses debat dengan baik. Salah satu solusinya adalah digunakannya alat bantu pembelajaran berupa media yang efektif dan efisien untuk membantu guru dalam menyampaikan materi debat serta menarik minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik materi debat agar peserta didik lebih memahami materi dan contoh alur proses pelaksanaan debat yang baik dan benar serta memotivasi peserta didik untuk lebih percaya diri dan mampu berargumentasi. Atas dasar tersebut maka peneliti menyadari bahwa media yang sesuai untuk digunakan pada materi debat haruslah menampilkan demonstrasi berupa penjelasan materi serta gambaran visual pelaksanaan debat secara singkat dengan didukung audio yang menarik secara bersamaan, sehingga mampu menjelaskan materi serta alur pelaksanaan debat yang baik dan benar dengan menarik, efektif, dan dapat merangsang pemahaman dan pengetahuan peserta didik dengan cepat. Media video memiliki karakteristik dapat memahami pesan pembelajaran dengan mudah dan mendalam serta informasi yang didapat adalah secara utuh sehingga peneliti menyadari bahwa media yang cocok dikembangkan untuk media pembelajaran materi debat ialah media video pembelajaran.

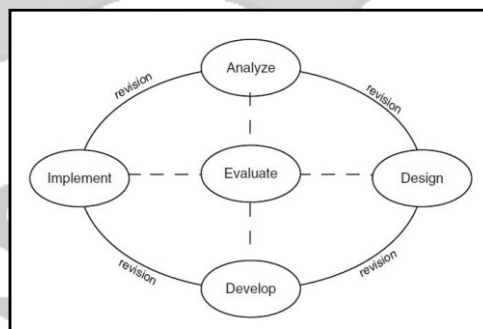
Peneliti menyimpulkan bahwa media video pembelajaran memiliki karakteristik yang sesuai untuk pembelajaran debat. Media video pembelajaran mengandung unsur gambar bergerak (visual) dan suara (audio) yang menampilkan penjelasan, menyajikan materi dengan contoh secara singkat dan dapat diulangi, sehingga peserta didik dapat mencermati dan memahami materi dengan baik. Media video pembelajaran dikemas dalam berbagai macam bentuk penyimpanan elektronik, serta disajikan dengan menggunakan berbagai peralatan digital yang memungkinkan maupun diakses secara mobile dengan *Smartphone* atau PC pada saat ini. Menurut Azhar

Arsyad, (2011: 49) media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk tetap melihatnya.

Berdasarkan berbagai pemaparan diatas, maka dirasa perlu bagi peneliti untuk mengembangkan sebuah media video pembelajaran yang dapat membantu dan menunjang proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia materi debat di kelas X SMAN 19 Surabaya. Sehingga peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan media video pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia materi debat kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya". Dengan adanya media video pembelajaran tersebut, peneliti mengharapkan proses pembelajaran debat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat berjalan dengan baik dan optimal serta dapat mengatasi permasalahan yang ada sebelumnya dan membantu mencapai tujuan pembelajaran yang terdapat di SMA Negeri 19 Surabaya.

#### METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media video pembelajaran ini ialah model ADDIE. Ini dikarenakan model ADDIE efektif, dinamis serta mendukung kinerja program itu sendiri, Sehingga model ADDIE efektif dan layak digunakan dalam pengembangan produk media video pembelajaran (Warsita, 2011: 7) .



Gambar 1. Tahap Model Pengembangan ADDIE

Hal tersebut didasari dengan:

1. Langkah pengembangan dalam model ADDIE merupakan langkah yang sistematis tetapi sederhana.
2. Dalam model ADDIE setiap tahapan atau langkah dilakukan evaluasi dan revisi, hal ini dapat meminimalisir tingkat kesalahan ataupun kekurangan produk pada tahap paling akhir. Adapun tahapan tahapan dalam model ADDIE adalah sebagai berikut:

- a. *Analyze* (Analisis)
- b. *Design* (Perancangan)
- c. *Development* (Pengembangan)
- d. *Implementation* (Penerapan)
- e. *Evaluate* (Evaluasi)

### SUBJEK UJI COBA

Dalam pengembangan Video ini membutuhkan subjek sebagai uji coba. Dalam melakukan subjek uji coba ini, maka pengembang perlu mengidentifikasi karakteristik secara jelas, serta harus disesuaikan dengan bidang media yang dikembangkan. Adapun beberapa subyek uji coba yaitu :

a. Uji Ahli Materi  
adalah seseorang yang ditunjuk sebagai penguji materi dan orang yang berkompeten dan menguasai materi yang akan dimasukkan kedalam produk pengembangan. Uji kepada ahli materi dilakukan untuk mendapatkan penilaian materi yang sesuai dengan apa yang akan dimasukkan ke dalam produk. Dalam hal ini materi yang dimaksudkan adalah materi Debat Bahasa Indonesia, dengan itu Ahli materi terdiri dari 1 Orang, yaitu Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA 19 Surabaya dengan kualifikasi minimal S1.

b. Uji Ahli Media  
Adalah seseorang yang menguasai desain dan juga ahli dalam hal teknis dari media video dengan baik. Uji coba kepada ahli media dimaksudkan untuk memperoleh penilaian dan masukkan dari pengemasan materi, desain, dan teknis penggunaan media video. Dengan itu Ahli media terdiri dari 1 orang yang sesuai dengan bidang pengembangan media video yaitu Dosen dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Unesa dengan kualifikasi minimal S2.

### TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian ini perolehan data akan dikumpulkan dengan menggunakan beberapa metode yaitu dokumentasi materi, wawancara dan angket. Dokumentasi materi berupa beberapa dokumen yang digunakan dalam pembelajaran seperti RPP, silabus dan modul. Wawancara dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui dan menggali informasi lebih mendalam terkait dengan masalah pembelajaran yang dialami, sarana pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan, karakteristik peserta didik dan potensi lain yang sekiranya bisa diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut. Untuk angket, pengumpulan data dengan menggunakan angket akan dilakukan pada saat melakukan validasi kepada para ahli. Angket akan digunakan untuk mengetahui sejauh

mana tentang media video pembelajaran yang sedang di kembangkan.

Analisis data yang diperoleh dari proses validasi oleh para ahli akan diolah menggunakan skala likert dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = angka persentase

f = Frekuensi item yang di pilih

N = jumlah indikator item

Setelah menghitung setiap skor yang didapatkan melalui proses validasi, kemudian dilanjutkan dengan melakukan penentuan kriteria evaluasi serta rentang persentase penilaiannya dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Evaluasi

Skor	Kriteria	Keterangan
81 – 100 %	Sangat Baik	Tidak Revisi
61 – 80 %	Baik	Tidak revisi
41 – 60 %	Cukup	Tidak revisi
21 – 40 %	Kurang	Revisi
< 21%	Sangat Kurang	Revisi

(Sumber: Arikunto, 2013)

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan ADDIE yang digunakan sebagai acuan atau patokan dalam setiap Langkah pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan media video Pembelajaran. Berikut langkah-langkah melaksanakan pengembangan dengan model ADDIE, sebagai berikut :

#### 1. Analisis (*Analyze*).

Tahapan ini merupakan tahap awal dari pengembangan media video pembelajaran ini dengan melaksanakan kegiatan observasi di SMA Negeri 19 Surabaya, dari kegiatan tersebut diperoleh informasi yang bersumber dari kondisi nyata yang terdapat di lapangan serta kondisi ideal dengan mengamati permasalahan dan kebutuhan peserta didik pada saat pembelajaran debat.

##### a. Kondisi Nyata,

Pada proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kurang memahami materi khususnya saat materi debat, peserta didik kurang mampu memahami proses debat yang baik dan

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
MATERI DEBAT KELAS X DI SMA NEGERI 19 SURABAYA**

benar serta mempraktekkannya. Dalam pelaksanaannya, guru mengeluhkan karena 27 dari 35 (75%) peserta didik dalam kelas masih kurang memahami alur pelaksanaan debat, bahkan peserta didik masih kesulitan dalam menentukan posisi pro atau kontra, hal ini dibuktikan dengan nilai peserta didik yang masih dibawah rata-rata KKM yang telah diterapkan yaitu 75.

b. Kondisi ideal

Kondisi yang diharapkan dalam proses pembelajaran berdasarkan RPP ini peserta didik mampu menentukan definisi debat, mengidentifikasi unsur-unsur debat, jenis-jenis debat, merumuskan tata cara atau struktur debat, serta mempraktekkan proses debat yang baik dan benar. Dengan adanya penggunaan media video pembelajaran debat ini sebagai sarana dalam memfasilitasi pembelajaran dalam kelas yang lebih menarik dan mendorong minat peserta didik, diharapkan pemahaman peserta didik akan materi debat dapat meningkat.

2. Perancangan (*Design*).

Tahap selanjutnya adalah tahapan perancangan produk media video pembelajaran, terdapat beberapa tahapan yang berupa :

a. Perumusan tujuan yang dilakukan dalam penelitian dari pengembangan media video pembelajaran. Tujuan ini sebagai acuan arah apakah media ini layak digunakan, dengan mengetahui hasil dari uji materi, uji media, dan uji bahan penyerta. Berikut perumusan tujuan program:

1) Tujuan Umum Program:

Peserta didik mampu menjelaskan materi debat serta tata cara pelaksanaannya dengan baik dan benar.

2) Tujuan Khusus Program:

- a) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menjelaskan definisi debat, jenis-jenis debat, unsur debat, struktur debat, serta dapat melaksanakan kegiatan debat yang baik dan benar
- b) Meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi debat kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya
- c) Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi debat kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya

b. Penyusunan materi dan bahan yang dibutuhkan dalam produksi pengembangan media video pembelajaran. Garis Besar Isi Materi (GBIM)

dibuat berdasarkan kurikulum yang berlaku serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Penyusunan materi dilakukan bersama ahli materi, untuk mengetahui kesesuaian dan cakupan materi yang akan dicantumkan dalam media.

**Tabel 2. Garis Besar Isi Materi**

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi
3.12 Menghubungkan permasalahan/ isu, sudut pandang dan argumen beberapa pihak dan simpulan dari debat untuk menemukan esensi dari debat	3.12.1 mampu menentukan definisi debat;	Pengertian, Tujuan dan Fungsi Debat
	3.12.2 mampu mengidentifikasi unsur-unsur debat;	Unsur-Unsur Debat
	3.12.3 mampu mengidentifikasi jenis-jenis debat;	Jenis-Jenis Debat
	3.12.4 mampu merumuskan tata cara atau struktur debat.	Struktur Debat dan Contoh Pelaksanaan Debat

c. Menyusun evaluasi dengan membuat angket uji validasi materi kepada ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan dari materi yang telah dikembangkan. Dari uji materi tersebut dapat diketahui bahwa materi yang dikembangkan memiliki hasil dengan kriteria sangat layak dengan persentase 100%

3. Pengembangan (*Development*)

Di dalam tahapan ini diperlukannya penyusunan draft awal sebagai kerangka tahapan yang harus dilalui dalam penelitian. Tahapan ini dibagi menjadi empat tahap, sebagai berikut:

a. Pra-Produksi

Dalam tahapan pra produksi media video pembelajaran ini terdapat tahapan penyusunan naskah berdasarkan materi yang telah divalidasi oleh ahli materi.

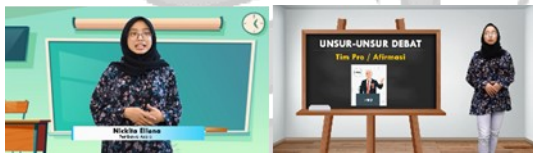


b. Produksi

Pada tahapan ini, produksi media video pembelajaran dilakukan dengan melaksanakan pengambilan gambar sesuai dengan naskah. Proses produksi dilakukan sendiri oleh pengembang dengan melibatkan beberapa orang tim produksi yang terdiri dari: 1 orang astrada, 4 orang kameramen, 1 orang *soundman*, penata cahaya, dan make up Artis. 6 orang talent yang terlibat terdiri dari: 1 orang narator, 1 orang moderator, 2 orang *talent* sebagai tim pro debat, 2 orang *talent* sebagai tim kontra, serta 2 orang *talent* lainnya sebagai tim netral dalam debat.

c. Pasca Produksi

Proses ini adalah proses akhir dari produksi media video pembelajaran yang dilakukan dengan melaksanakan proses editing, pengisian suara (*dubbing*), penyuntingan, serta review akhir oleh sutradara untuk memastikan kelayakan teknis media sebelum dilakukan validasi kepada ahli media. Dalam hal ini, produksi media dilakukan oleh pengembang, pengembang berperan sebagai sutradara sekaligus editor media yang dikembangkan. Pengembang memastikan segala proses yang dilakukan mulai dari pra produksi hingga *finishing* produk berjalan sesuai dengan naskah. Berikut adalah cuplikan beberapa scene dalam media video pembelajaran debat yang telah selesai diproduksi:



Gambar 2.

Tampilan *scene* narator saat menjelaskan materi



Gambar 3.

Tampilan *scene* proses berlangsungnya simulasi debat



Gambar 4. Tampilan bahan penyerta

d. Validasi Oleh Tim Ahli

Pada tahapan ini, dilakukan penilaian media video pembelajaran oleh ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media serta kekurangan dari media yang telah dikembangkan untuk menentukan revisi atau tidaknya media. Proses uji validasi ini dilakukan kepada ahli materi dan ahli media dengan menggunakan angket sebagai alat pengukurannya. Berikut merupakan hasil penilaian dari para ahli :

Tabel 3. Hasil Kelayakan Produk

Kelayakan	Persentase	Kriteria
Materi	100%	Sangat Baik
Media	96%	Sangat Baik
Bahan Penyerta	95%	Sangat Baik

Sumber: Instrumen angket yang diberikan kepada para ahli

4. Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini, media video pembelajaran yang dikembangkan mulai diterapkan dalam proses pembelajaran. Penerapan ini bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran, mengatasi kesenjangan hasil belajar peserta didik, serta memastikan peserta didik untuk mencapai kompetensi pada program pembelajaran. Penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap kelayakan media video pembelajaran. Hal ini dikarenakan media tidak dapat diimplementasikan secara tatap muka kepada peserta didik karena terbatasnya proses belajar mengajar akibat adanya wabah Covid-19. Selama pandemi, proses pembelajaran lebih banyak dilakukan secara daring (*online*). Dalam tahap ini, pengembang berkoordinasi dengan guru untuk memastikan bahwa pembelajaran pada materi debat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X menggunakan media video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat berlangsung, terlebih untuk menggunakan media tersebut secara *online* serta dibantu oleh adanya buku bahan penyerta.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan evaluasi ini, pengembang melakukan evaluasi formatif yang dilakukan untuk

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
MATERI DEBAT KELAS X DI SMA NEGERI 19 SURABAYA**

mengumpulkan data pada setiap tahapan, yang bertujuan untuk penyempurnaan. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, maka dilakukan evaluasi kepada ahli materi untuk kesesuaian tujuan pembelajaran, ahli media untuk mengetahui kelayakan media, serta uji coba kepada peserta didik. Namun uji coba kepada peserta didik tidak dapat dilakukan secara langsung karena adanya pandemi COVID-19 yang mengharuskan adanya pembatasan sosial, sehingga pembelajaran secara tatap muka tidak dapat dilaksanakan.

Evaluasi pada model ADDIE ini dilakukan pada setiap kegiatan tahap pengembangan. Evaluasi yang dimulai dari Analisis, Desain, hingga pada kegiatan Pengembangan. Pada tahapan analisis dilakukan penilaian terhadap kesesuaian antara materi dengan media video Pembelajaran. Tahapan desain yang dilakukan adalah penilaian pada spesifikasi produk dan naskah. Lalu di tahap pengembangan yang dilakukan penilaian pada materi hingga desain media dan bahan penyerta.

Kelebihan penggunaan media video pembelajaran antara lain: video berupa file digital yang mudah digunakan dan digandakan, video juga disimpan melalui DVD lengkap dengan pendukung sebagai bahan penyerta, di dalam materi ini disajikan secara audio dan visual yang sangat membantu peserta didik, serta video dapat diputar dengan berulang kali sehingga apabila peserta didik yang kurang paham atau mengerti dapat menyimak dengan memutar ulang kembali media video. Sedangkan, kelemahan penggunaan media video pembelajaran ini adalah penggunaannya yang terbatas pada spesifikasi laptop/komputer dikarenakan salah satu penyajian media dalam bentuk CD/DVD, dan tidak semua perangkat terdapat drive CD/DVD.

## **PENUTUP**

### **1. Simpulan**

Berdasarkan pengumpulan data yang telah diperoleh serta hasil dari teknik pengumpulan data maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Video Pembelajaran pada materi Debat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya layak digunakan dan diterapkan pada proses pembelajaran.

### **2. Saran**

#### **a) Saran bagi Pemanfaatan.**

Dalam pemanfaatan media yang telah dikembangkan ini diharapkan pendidik mampu memanfaatkan dan menerapkan media sebaik

mungkin media dalam proses pembelajaran, baik daring maupun luring. Sehingga dapat meningkatkan minat dan perhatian peserta didik terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Debat kelas X

#### **b) Saran Bagi Sekolah/Lembaga**

Dengan adanya media video pembelajaran debat mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 19 Surabaya ini, sekolah/lembaga dapat menggunakan dan memanfaatkan media ini sebagai acuan atau pedoman dalam penyusunan atau pengembangan video pembelajaran pada materi yang lain, sehingga video pembelajaran dapat dijadikan sebagai media belajar tambahan untuk peserta didik di SMA Negeri 19 Surabaya.

#### **c) Saran Pengembangan Lebih Lanjut**

Dengan adanya penelitian pengembangan media video pembelajaran pada materi debat mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 19 Surabaya ini diharapkan akan dapat memuat materi yang lebih bervariasi lagi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang ada di tempat tersebut, sehingga proses pengembangan selanjutnya dapat memuat pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amirin, Tatang M. 2013. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Ashar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Iman, Jaya Nur. 2017. *Debate instruction in efl classroom: impacts on the critical thinking and speaking skill*. International Journal of Instruction
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Warsita, Bambang. 2011. *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
2013. Permendikbud No. 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Jakarta

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
MATERI DEBAT KELAS X DI SMA NEGERI 19 SURABAYA



**UNESA**  
Universitas Negeri Surabaya