

Received	: 14 June 2021
Revised	: 15 June 2021
Accepted	: 29 June 2021
Published	: 30 June 2021

Development of Debate Text Learning Material with Simulation Method for X Grade Senior High School Students

Amalia Firdausa^{1,a)*}, Edi Puryanto^{2,b)}, Siti Ansoriyah^{3,c)}

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

e-mail: ^{a)}* amaliafirdausa_2115164106@mhs.unj.ac.id, ^{b)} edipuryanto@unj.ac.id,
^{c)} ansoriyah@yahoo.com

Abstract

This study aimed to obtain the information about the availability of debate text learning material in school. This research was held in January to June 2020. The main focus in this study was the development of debate text learning material with simulation method for tenth grader of senior high school. The ADDIE model was used as an approach in this research and development (R&D) design. By using debate text learning material with simulation method makes students be able to achieve learning objectives well. Small trial implementation was done on nine X grader of SMK Negeri 40 Jakarta by using the *Zoom Meeting* and *Google Classroom*. The result of statistical analysis calculation showed the highest prates score is 70 and the lowest score is 35, while the highest postes score is 95 and the lowest score is 80. Based on the assessment and discussion result by material expert validator and practitioner validator, it was concluded that the debate text material learning material with simulation method for tenth grader of senior high school were proper to be used in the learning process and stimulate students' skills effectively.

Keywords: learning material, debate text, simulation method

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang ketersediaan materi atau bahan ajar teks debat di sekolah. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari hingga bulan Juni 2020. Fokus penelitian ini adalah pengembangan materi ajar teks debat dengan metode simulasi untuk siswa kelas X SMA/SMK. Penggunaan materi ajar teks debat dengan metode simulasi ini bertujuan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan R&D (*Research & Development*) dengan model ADDIE. Pelaksanaan uji coba terbatas dilakukan pada sembilan orang siswa kelas X SMK Negeri 40 Jakarta

melalui aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom*. Hasil perhitungan analisis statistik menunjukkan nilai prates tertinggi adalah 70 dan nilai terendah adalah 35, sedangkan nilai postes tertinggi adalah 95 dan nilai terendahnya adalah 80. Berdasarkan hasil penilaian dan diskusi dengan validator ahli materi dan validator praktisi, disimpulkan bahwa produk Pengembangan Materi Ajar Teks Debat dengan Metode Simulasi Siswa Kelas X SMA/SMK layak digunakan dalam proses pembelajaran dan efektif untuk mengasah keterampilan siswa.

Kata Kunci: materi ajar, teks debat, metode simulasi

PENDAHULUAN

Debat merupakan salah satu materi ajar yang terdapat di jenjang sekolah menengah atas (SMA) dan sekolah menengah kejuruan (SMK) yang bertujuan untuk mengasah keterampilan berbicara. Melalui pembelajaran debat, siswa diharapkan mampu menyampaikan ide-ide, gagasan, dan pikiran kepada khalayak. Debat adalah aktivitas beradu argumentasi antarpribadi atau antarkelompok manusia dengan tujuan mencapai kemenangan satu pihak (Hendrikus, 1991). Maksudnya, debat ialah suatu kegiatan adu argumentasi antara dua pihak yang bertujuan mencapai suatu kemenangan salah satu pihak (Parks, 2016; Scholes et al., 2001). Jika ditinjau dari kompetensi dasar (KD) SMA/SMK kelas X yaitu, kompetensi dasar 4.13 yang berbunyi “Mengembangkan permasalahan/isu dari berbagai sudut pandang yang dilengkapi argumen dalam berdebat”. Melalui debat, siswa dilatih tidak hanya terampil dalam mengungkapkan argumentasi, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir kritis, tanggap isu, meningkatkan literasi, dan meningkatkan kesadaran berdemokrasi (Arumpoko, 2017; Melani, 2018). Oleh karena itu, keterampilan berdebat menjadi salah satu keterampilan berbicara yang harus dikuasai oleh siswa pada jenjang kelas X SMA/SMK.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia di tiga sekolah yang berbeda, ditemukan bahwa keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran teks debat kelas X SMA/SMK belum mencapai hasil yang maksimal. Masalah yang ditemukan ialah siswa masih sulit mengeluarkan pendapatnya, siswa merasa bosan dengan teknik ceramah yang dilakukan oleh guru, siswa tidak memperhatikan guru saat pembelajaran dimulai, siswa merasa bosan, dan siswa merasa tidak percaya diri saat mempraktikkan debat.

Selain masalah-masalah tersebut, penggunaan model pembelajaran juga belum optimal sehingga belum mencapai hasil yang memuaskan (Khulsum et al., 2018; Mustafa & Efendi, 2016). Hal itu yang menjadi salah satu penyebab siswa tidak tertarik dengan pembelajaran debat. Selain itu, berdebat merupakan keterampilan berbicara tingkat tinggi, karena itu penerapan metode ini harus melalui tahapan-tahapan tertentu yang sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual (Sriwahyuni et al., 2013). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang sesuai untuk melatih kepercayaan diri siswa dalam berdebat (Knapp & Watkins, 2005). Salah satu metode pembelajaran yang sesuai ialah metode simulasi.

Metode simulasi dari kata *simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah. Kata *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura (Darwis & Lahwing,

2017). Maksudnya ialah dalam proses belajar mengajar dapat dijelaskan melalui proses peniruan atau praktik bermain peran seolah-olah dalam kenyataan yang sebenarnya. Metode simulasi yaitu metode pembelajaran dengan memeragakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan sesungguhnya. Peserta didik dilibatkan secara aktif dalam melakukan interaksi dengan keadaan yang ada di sekitar lingkungannya dan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh atau telah dipelajari sebelumnya (Suranto, 2018). Dengan kata lain, metode simulasi ialah metode yang melibatkan siswa secara aktif untuk memeragakan sesuatu yang mirip dengan keadaan yang nyata. Dengan demikian, pembelajaran debat dengan metode simulasi akan melatih siswa untuk mengemukakan pendapatnya secara berani dan percaya diri yang disertai dengan bukti atau alasan yang nyata (Oktapyanto, 2016).

Selain itu, selama pembelajaran dimulai, ditemukan juga keterbatasan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran debat. Pembelajaran debat hanya mengandalkan buku dari pemerintah saja yaitu buku Bahasa Indonesia Kelas X Kurikulum 2013 edisi terevisi (Saputro et al., 2014; Setyaningrum, 2019). Pada buku tersebut, materi ajar tentang debat belum diperinci secara mendetail.

Untuk menumbuhkan minat belajar dalam pembelajaran teks debat, perlu adanya bahan atau materi ajar yang membantu siswa untuk memahami pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan materi teks debat dengan metode simulasi untuk mempermudah pembelajaran siswa dalam mempelajari teks debat. Melalui materi teks debat dengan metode simulasi diharapkan keterampilan siswa kelas X SMA/SMK dalam debat dapat meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu (1) *Analysis* atau menganalisis, (2) *Design* atau merancang, (3) *Development* atau mengembangkan, (4) *Implementation* atau menerapkan, dan (5) *Evaluation* atau mengevaluasi (Gumanti, 2016). Tujuan penelitian ini secara umum untuk mengembangkan materi ajar teks debat dengan metode simulasi. Produk yang diharapkan adalah materi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam menyampaikan pendapat dalam pembelajaran debat di SMA/SMK.

Data dalam penelitian ini ialah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif bersumber dari penilaian para pakar, yaitu ahli materi dan ahli praktisi. Data tersebut diperoleh dari penghitungan skor dalam skala 1-4 yang didapat berdasarkan nilai dari para pakar terhadap produk yang telah dikembangkan. Data kualitatif berupa saran, kritika, serta masukan mengenai produk yang telah dibuat untuk diperbaiki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dimulai dari analisis kebutuhan guru dan siswa. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, terdapat beberapa data yang diperoleh, yaitu (1) guru hanya mengandalkan buku paket dari pemerintah sebagai sumber belajar, (2) saat mempraktikkan debat masih banyak siswa yang belum memahami tata cara debat dengan baik, serta (3) masih banyak siswa yang belum percaya diri untuk

melakukan debat. Hal yang menjadi fokus utama dari masalah tersebut yaitu guru membutuhkan materi ajar dalam pembelajaran debat, khususnya pada saat mempraktikkan debat. Selain dari hasil wawancara, hasil angket analisis kebutuhan siswa dan guru juga memberikan informasi tentang kebutuhan materi yang diinginkan dalam produk materi ajar yang dikembangkan. Materi ajar ini dikembangkan untuk mengatasi kendala-kendala yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini materi ajar yang dikembangkan adalah modul materi ajar teks debat dengan metode simulasi.

Pada tahap kelayakan materi, dilakukan telaah draf materi ajar oleh pakar dan praktisi (guru) melalui angket. Materi ajar yang dikembangkan akan dibaca dan dinilai oleh ahli di bidang masing-masing. Hasil skor yang diperoleh dari telaah ahli materi dan pembelajaran sebesar 43 dan hasil skor yang diperoleh dari telaah praktisi sebesar 44. Hal ini menunjukkan bahwa materi ajar teks debat dengan metode simulasi dalam kategori sangat layak untuk diujicobakan. Selain mendapatkan skor secara kuantitatif, pada tahap ini juga dihimpun beberapa masukan mengenai tata cara penulisan, penataan gambar, dan jika dimungkinkan produk ini dikembangkan menjadi produk audiovisual seperti *e-book* yang disertai dengan video contoh debat dengan metode simulasi yang dapat disaksikan. Setelah mendapatkan masukan, proses selanjutnya ialah merevisi kembali produk. Beberapa unsur materi ajar yang diperbaiki antara lain tata cara penulisan, penataan gambar, perbaikan desain, dan lain-lain. Tahap kelayakan dan revisi materi ini dilakukan sebelum tahap uji coba terbatas.

Tahap selanjutnya ialah tahap uji coba terbatas. Tahap ini dilakukan dengan dua cara, yaitu melakukan prates dan postes untuk mengetahui keefektifan materi ajar teks debat yang dikembangkan dan diperbaiki. Keefektifan materi ajar dapat dilihat dari hasil prates dan postes yang mengamali peningkatan. Pada tahap prates, siswa melakukan praktik debat menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* dikarenakan sekolah melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring. Pada tahap ini, hanya dua siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Sementara itu, tujuh siswa lainnya mendapatkan nilai kurang dari KKM. Berdasarkan hasil tersebut, produk materi ajar yang telah dikembangkan diterapkan dalam pembelajaran materi teks debat melalui *Google Classroom*. Setelah menerapkan materi ajar dalam pembelajaran teks debat melalui *Google Classroom*, selanjutnya dilakukan tahap postes. Pada tahap ini, siswa melakukan praktik debat dengan tema yang sama seperti tahap prates. Hasil yang didapatkan dari tahap ini ialah sembilan orang siswa lulus dengan nilai lebih besar dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70.

Setelah melaksanakan uji coba terbatas, tahap selanjutnya ialah siswa mengisi angket persepsi mengenai materi ajar teks debat dengan metode simulasi yang telah mereka pelajari. Hasil yang dihimpun dari hasil pengisian persepsi tersebut ialah siswa sangat menyukai produk materi ajar tersebut. Siswa juga menyatakan bahwa materi yang digunakan sangat jelas dan lengkap, petunjuk dan bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami, tata cara debat dijelaskan dengan cara yang menarik, dan gambar yang tersaji dalam buku ini sangat menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa materi ajar teks debat dengan metode simulasi termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil-hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi ajar teks debat dengan metode simulasi ini dapat dikatakan layak digunakan dalam proses belajar mengajar oleh guru dan siswa karena praktis, valid, dan efektif. Materi ajar teks debat dengan metode simulasi dapat memandu siswa untuk menguasai keterampilan berbicara yang akan dicapai.

KESIMPULAN

Materi ajar teks debat dengan metode simulasi telah berhasil dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE. Tahap analisis dilakukan dengan melaksanakan penelitian pendahuluan, observasi, wawancara, dan penyebaran angket analisis kebutuhan. Hasil identifikasi dari ketiga guru bahasa Indonesia dan siswa relatif sama yaitu kebutuhan materi ajar teks debat dengan metode simulasi. Kebutuhan tersebut berkaitan dengan materi, contoh, jenis, latihan, dan penyajian materi ajar yang menarik. Selain itu, dilakukan juga analisis berupa analisis kurikulum dan materi ajar yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar.

Tahap yang kedua adalah perancangan. Pada tahap ini terdapat peta konsep yang menggambarkan kompetensi dasar dan indikator apa saja yang harus dicapai dalam pembelajaran teks debat serta gambaran mengenai isi materi ajarnya. Peta konsep yang disusun juga dilengkapi dengan diagram alir yang berisikan perancangan materi ajar yang akan disajikan. Selanjutnya, tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan, dilakukan pengembangan materi ajar dari rancangan yang telah dibuat. Setelah tahap tersebut selesai, langkah selanjutnya ialah tahap validasi atau telaah oleh para pakar yaitu, ahli materi dan pembelajaran serta praktisi (guru mata pelajaran Bahasa Indonesia).

Hasil yang didapat dari telaah pakar menunjukkan bahwa materi ajar teks debat dengan metode simulasi sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang kelas X SMA/SMK. Selanjutnya, dilakukan tahap uji coba terbatas terhadap sembilan orang siswa kelas X SMK Negeri 40 Jakarta. Berdasarkan hasil prates dan postes yang telah dilakukan, siswa berhasil mencapai nilai lebih besar dari kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa materi ajar teks debat dengan metode simulasi sangat efektif dan membantu siswa dalam pembelajaran. Siswa juga mengisi angket persepsi setelah melakukan pembelajaran. Berdasarkan hasil angket yang dihimpun, siswa sangat mendukung adanya materi ajar teks debat dengan metode simulasi ini dengan kriteria sangat baik. Tahap terakhir pada penelitian dan pengembangan adalah evaluasi. Pada tahap evaluasi, produk materi ajar kembali diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan hasil serta masukan dari tahap uji coba. Dengan demikian, setelah proses penelitian dan pengembangan model ADDIE dilakukan secara utuh, diperoleh sebuah materi ajar teks debat untuk kelas X jenjang SMA/SMK dengan metode simulasi yang sudah divalidasi dan dikategorikan sangat baik atau sangat layak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Edi Puryanto dan Ibu Siti Ansoriyah yang telah membimbing penulis dalam penyelesaian penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada tim redaksi Jurnal Aksis atas masukan dan saran untuk perbaikan penulisan artikel ini.

REFERENSI

- Arumpoko, G. (2017). *Keefektifan Metode Debat terhadap Kemampuan Berargumentasi dan Hasil Belajar IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Siswa Kelas V SDN Adiwerna 01 Kabupaten Tegal*. Universitas Negeri Semarang.
- Darwis, & Lahwing. (2017). *Metode dan Strategi Pembelajaran PKLH*. Alaaudin University Press.
- Gumanti, T. . (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Mitra Wacana Media.
- Hendrikus, D. W. (1991). *Retorika*. Kanisius.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Diglosia*, 1(1), 1–12.
- Knapp, P., & Watkins, M. (2005). *Genre, Text, Grammar: Technologies for Teaching, Assessing, and Writing*. UNSW Press.
- Melani, N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Debat untuk Meningkatkan Keterampilan Berdemokrasi pada Pelajaran PPkn Siswa Kelas XI IBB4 SMA Negeri 3 Singaraja Tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 6(1), 1–14.
- Mustafa, D. A. I., & Efendi, A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Berbasis Pendekatan Proses bagi Siswa SMP. *Jurnal LingTera*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/lt.v3i1.8469>
- Oktapyanto, R. R. Y. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 96–108.
- Parks, S. (2016). *Writing Communities: A Text With Readings*. Bedford Books.
- Saputro, E., Widodo, M., & Rusminto, N. E. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal. *Jurnal J-Symbol: Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 1(2), 1–15.
- Scholes, R., Comley, N. R., & Ulmer, G. L. (2001). *Text Book: Writing Through Literature*. Bedford Books.
- Setyaningrum, R. A. (2019). *Pengembangan Buku Ajar Keterampilan Menulis Berdasarkan Pendekatan Autentik dan Gaya Belajar untuk Mahasiswa*. Universitas Sanata Dharma.

- Sriwahyuni, I. A. K., Dantes, N., & Marhaeni, A. A. I. N. (2013). Pengaruh Implementasi Metode Debat Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Ditinjau Dari Minat Belajar Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Amlapura. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–13.
- Suranto. (2018). *Teknik, Taktik, Metode, Strategi, Pendekatan, dan Model-Model Pembelajaran Terkini*. Pustaka Patria Indonesia.