



**PENGEMBANGAN MEDIA DEBAK BERBASIS ANDROID
DALAM PEMBELAJARAN MENGANALISIS ISI TEKS DEBAT SISWA
KELAS X MA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

oleh

Ainun Nadliroh

34101800006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

2022

LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA DEBAK BERBASIS ANDROID DALAM
PEMBELAJARAN MENGANALISIS ISI TEKS DEBAT SISWA KELAS X
MA

yang disusun oleh:

Ainun Nadlirroh
34101800006

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 5 Juli 2022 dan dinyatakan diterima sebagai kelengkapan persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

	Susunan Dewan Penguji	
Ketua Penguji	: Dr. Evi Chamalah, M.Pd. NIK. 211312004	(.....)
Anggota Penguji I	: Dr. Oktarina Puspita Wardani, M.Pd NIK. 211313019	(.....)
Anggota Penguji II	: Meilan Arsanti, M.Pd NIK. 2113151023	(.....)
Anggota Penguji III	: Dr. Aida Azizah, M.Pd NIK. 211313018	(.....)

Semarang, Agustus 2022

Mengetahui
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Turahmat, M.Pd.
NIK. 211312011

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ILMIAH

Dengan ini, saya

Nama : Ainun Nadliroh

NIM : 34101800006

Menyatakan bahwa yang tertulis pada skripsi berjudul “Pengembangan Media Debak Berbasis Android dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA” ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menyanggupi resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap kode etik keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 2022

Penulis



Ainun Nadliroh

NIM. 34101800006

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

1. Kehidupan itu Cuma dua hari. Satu hari berpihak kepadamu dan satu hari melawanmu. Maka pada saat ia berpihak kepadamu, jangan bangga dan gegabah, dan pada saat ia melawanmu bersabarlah. Karena keduanya adalah ujian bagimu (Ali bin Abi Thalib).
2. Bagaimanapun keadaan kita, seberat apapun masalah kita, sebesar apapun musibah kita. Selalu katakan di dalam hati “Aku baik-baik saja karena ada Allah Swt bersamaku” (Ustaz Hilman Fauji).

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini dipersembahkan sebagai bukti cinta dan bakti kepada:

1. Universitas Islam Sultan Agung
2. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Program Studi Pendidikan dan Bahasa dan Sastra Indonesia.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Debat Berbasis Android Dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA” ini dengan lancar sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini dapat terselesaikan todak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr.H. Gunarto., M.Hum., Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Turahmat, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Evi Chamalah, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Dr. Aida Azizah, M.Pd., Pembimbing I yang telah sabar dan ikhlas meluangkan waktu dan pengalaman untuk membimbing dalam penyusunan skripsi.
5. Meilan Arsanti, M.Pd., Pembimbing II yang telah ikhlas dan sabar meluangkan waktu dan saran selama penyusunan skripsi.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoensia yang sudah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis dalam menempuh pendidikan di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
7. Kedua orang tua yang paling saya cintai, Ibu Ainur Rohmah dan Bapak Sukirman yang selalu mencintai saya, mendukung saya, yang selalu bekerja keras, memberi perhatian serta doa yang tak pernah ada habisnya terpanjatkan demi kebahagiaan dan kesuksesan saya. Serta kedua adik saya tersayang, Himatul Ulya dan Fathul Ulum yang memberikan perhatian dan semangat juga sayang.
8. Kepada keluarga besar saya bani Chozin Sadeli dan bani Karnadi yang selalu memberikan perhatian dan dukungannya kepada saya terkhusus kakak-kakak saya Hana, Ufiya, Barri dan Rihza.
9. Kepada sahabat-sahabatku tercinta Febriyanti, Tri Wahyu Setyaningrum, dan Arini Febiantika Nirmala yang telah mendukung dan kebersamai saya selama masa perkuliahan, juga sahabatku tersayang Mei Irawanti dan Vina Ma'rifatika yang memberikan dukungan, semangat, serta dorongan dalam proses pendidikan saya.
10. Kepada teman-teman PBSI Angkatan 2018 terima kasih atas dukungannya.
11. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi sampai selesai.

Peneliti sangat berterima kasih dan semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut nantinya akan mendapat balasan yang setimpal oleh Allah Swt. Serta semoga selalu diberikan Kesehatan dan kemudahan dalam segala urusan. Penulis berharap semoga skripsi yang sederhana ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, Juni 2022

Peneliti



Ainun Nadliroh

SARI

Nadliroh, Ainun. 2022. “Pengembangan Media Debak Berbasis Android dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pembimbing I Dr. Evi Chamalah, M.Pd. Pembimbing II Meilan Arsanti, M.Pd.

Kata kunci: media pembelajaran, android, debat, debak.

Berdasarkan peninjauan yang sudah dilakukan di tiga Madrasah Aliyah yang berlokasi di Sayung Demak. Belum ditemukan penggunaan media pembelajaran interaktif digital atau media pembelajaran berbasis android di tiga sekolah, belum adanya media pembelajaran terbaru dan moderen yang digunakan saat pembelajaran khususnya menganalisis isi teks debat dapat menurunkan pemahaman peserta didik kepada materi pembelajaran.

Tujuan Penelitian ini adalah: 1. Mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi Debak menurut persepsi peserta didik dan guru. 2. Mendeskripsikan karakteristik pengembangan media pembelajaran Debak berbasis android berupa aplikasi pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar menganalisis isi teks debat kelas X MA. 3. Mendesain prototipe pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi pembelajaran Debak bagi kelas X MA. 4. Mendeskripsikan penilaian ahli mengenai media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi pembelajaran Debak bagi kelas X MA. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2017: 407). Peneliti dalam penelitian ini yaitu fokus dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi Debak sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar menganalisis isi teks debat pada kelas X MA. Dengan prosedur yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi.

Hasil kebutuhan yang didapatkan dari peserta didik dan guru dalam pengembangan media Debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat terdiri dari beberapa aspek yaitu materi atau isi, aspek penyajian media, aspek kebahasaan. Prototipe media pembelajaran telah divalidasi oleh dua validator yaitu ahli media dan ahli materi dengan penilaian rata-rata ahli media 81,8 dengan kategori sangat baik, dan ahli materi dengan penilaian rata-rata 97,5 masuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran Debak berbasis android dapat digunakan sebagai pendamping dalam proses pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA. media pembelajaran yang dikembangkan digunakan dan dimanfaatkan untuk pendamping proses pembelajaran pada peserta didik kelas X MA sehingga menjadikan motivasi dalam proses pembelajaran.

ABSTRAC

Nadliroh, Ainun. 2022. *"Development of Android-Based Debate Media in Learning to Analyze the Content of Debate Texts for Class X MA Students"*. Thesis. Indonesian Language and Literature Education Study Program. Sultan Agung Islamic University, Semarang. Advisor I Dr. Evi Chamalah, M.Pd. Advisor II Meilan Arsanti, M.Pd.

Keywords: learning media, android, debate, debak.

Based on a review that has been carried out in three Madrasah Aliyah located in Sayung Demak. The use of digital interactive learning media or Android-based learning media has not been found in three schools, the absence of the latest and modern learning media used during learning, especially analyzing the content of debate texts can reduce students' understanding of learning materials.

The objectives of this study are: 1. To describe the need for developing android-based learning media in the form of the Debak application according to the perceptions of students and teachers. 2. Describe the characteristics of the development of Android-based Debak learning media in the form of learning applications in Indonesian language subjects with basic competence in analyzing the content of debate texts for class X MA. 3. Designing a prototype for developing android-based learning media in the form of the Debak learning application for class X MA. 4. Describe the expert's assessment of android-based learning media in the form of the Debak learning application for class X MA. The research method used in this research is research and development.

The research method used in the research is the research and development method (Sugiyono, 2017: 407). The research in this study is focused on developing android-based learning media in the form of the Debak application as a learning medium for Indonesian language subjects, basic competence in analyzing the content of debate texts in class X MA. The procedures are: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) validation.

The results of the needs obtained from students and teachers in the development of Android-based Debak media in learning to analyze the content of the debate text consist of several aspects, namely material or content, aspects of media presentation, linguistic aspects. The learning media prototype has been validated by two validators, namely media experts and material experts with an average rating of 81.8 media experts in the very good category, and material experts with an average rating of 97.5 in the very good category. The Android-based Debak learning media can be used as a companion in the learning process to analyze the content of debate texts for class X MA students. The developed learning media is used and utilized to accompany the learning process in class X MA students so as to make motivation in the learning process.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	v
SARI.....	vii
ABSTRAC	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.6.1 Manfaat Teoretis.....	10
1.6.2 Manfaat Praktis.....	10
1.7 Spesifikasi Produk.....	11
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Produk.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORERIS	14

2.1	Kajian Pustaka	14
2.2	Landasan Teoretis.....	27
2.2.1	Media Pembelajaran	27
2.2.1.1	Pengertian Media Pembelajaran	27
2.2.1.2	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	27
2.2.1.3	Karakteristik Media Pembelajaran	30
2.2.1.4	Kriteria Media Pembelajaran.....	32
2.2.2	Android.....	35
2.2.2.1	Asal Usul Android.....	35
2.2.2.2	Variasi atau Jenis-Jenis Android	35
2.2.3	Debat	39
2.2.3.1	Pengertian Debat	39
2.2.3.2	Struktur Teks Debat.....	38
2.2.3.3	Kaidah kebahasaan Teks Debat.....	38
2.2.3.4	Langkah-Langkah Menyajikan Debat	42
2.2.3.5	Menganalisis Isi Teks Debat	39
2.2.4	Pengembangan Media Debat Berbasis Android	42
2.2.4.1	Pengembangan Media	42
2.2.4.2	Media Pembelajaran Berbasis <i>Digital</i>	43
2.2.4.3	Debat.....	44
2.2.4.4	Pengembangan Debat Berbasis Android	45
2.3	Kerangka Berpikir	46

2.4	Hipotesis Penelitian.....	49
BAB III METODE PENELITIAN		55
3.1	Metode Penelitian.....	55
3.2	Desain Penelitian.....	55
3.3	Data dan Sumber Data Penelitian.....	58
3.3.1	Data Analisis Kebutuhan Produk	59
3.3.1.1	Pendidik.....	54
3.3.1.2	Peserta Didik	55
3.3.2	Data Validasi Prototipe	55
3.4	Variabel Penelitian	56
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	56
3.5.1	Observasi.....	56
3.5.2	Wawancara	56
3.5.3	Angket Kebutuhan.....	57
3.5.4	Angket Uji Validasi.....	57
3.5.5	Dokumentasi.....	57
3.6	Instrumen Penelitian.....	58
3.6.1	Wawancara	59
3.6.2	Angket Kebutuhan (Kuesioner).....	60
3.6.3	Angket Uji Validasi Prototipe Media Pembelajaran	63
3.7	Teknik Analisis Data	65
3.7.1	Analisis Data Wawancara.....	66

3.7.2	Analisis Data Kebutuhan.....	66
3.7.3	Analisis Data Uji Validasi Prototipe	66
3.8	Perencanaan Pengembangan Media Debak.....	67
3.8.1	Konsep Media Debak Berbasis Android	68
3.8.2	Rancangan Media Debak Berbasis Android	68
3.8.2.1	Rancangan Aspek Materi	68
3.8.2.2	Rancangan Aspek Penyajian	69
3.8.2.3	Rancangan Aspek Kebahasaan dan Keterbacaan.....	69
3.8.2.4	Rancangan Aspek Grafika	69
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	75
4.1	Hasil Penelitian.....	75
4.2	Pembahasan	75
4.2.1	Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Dan Guru	76
4.2.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	76
4.2.1.2	Hasil Analisis Kebutuhan Guru.....	82
4.2.2	Karakteristik dalam Pengembangan Media Debak	94
4.2.3	Penyusunan Prototipe dalam Pengembangan Media.....	94
4.2.4	Hasil Penilaian Ahli Terhadap Media Debak.....	105
4.2.4.1	Analisis oleh Ahli Media.....	105
4.2.4.2	Analisis oleh Ahli Materi	105
4.2.4.3	Perbaikan Terhadap Media Debak	105

BAB V PENUTUP	110
5.1 Simpulan.....	110
5.2 Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN.....	119



DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Versi-versi Android.....	38
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Umum Pengambilan Data Penelitian dan Instrumennya.....	63
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	65
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Kebutuhan Peserta Didik	65
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Kebutuhan Guru.....	65
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Ahli Media	65
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Ahli Materi.....	65
Tabel 3.7 Ketentuan Pemberian Nilai	72
Tabel 4.1 Pemahaman Peserta Didik	78
Table 4.2 Kebutuhan Peserta Didik dalam Menganalisis	80
Tabel 4.3 Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Fisik	83
Tabel 4.4 Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Isi	85
Tabel 4.5 Pemahaman dan Kebutuhan Guru.....	88
Tabel 4.6 Kebutuhan Guru Terhadap Fisik Media.....	91
Tabel 4.7 Kebutuhan Guru Terhadap Isi Media.....	93
Tabel 4.8 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik dan Guru terhadap Media Debak	95
Tabel 4. 9 Penilaian Ahli Media	105
Tabel 4. 12 Penilaian Ahli Materi	107

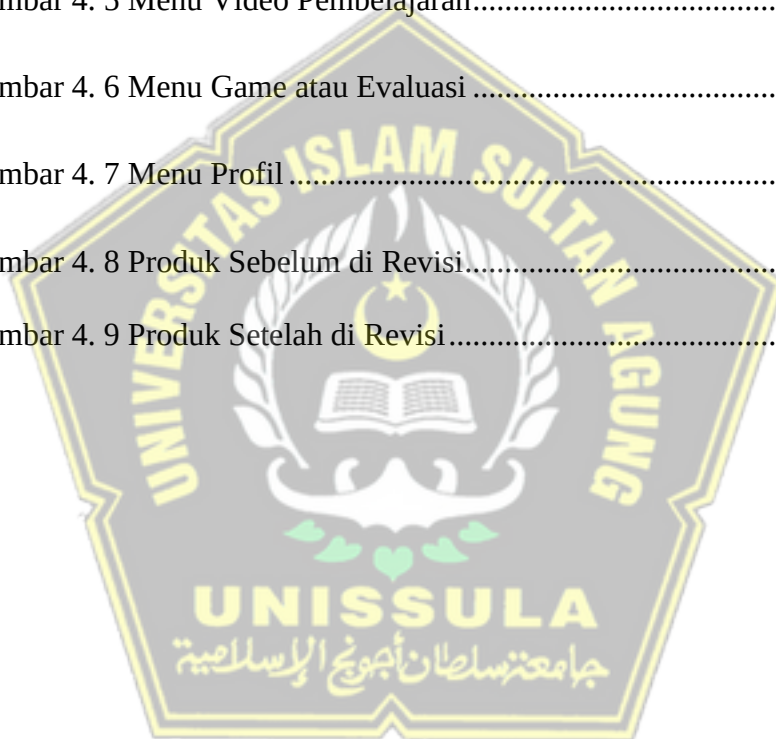
DAFTAR BAGAN

Bagan 2.2 Struktur Debat.....	41
Bagan 2.3 Kerangka Berpikir	53
Bagan 3.2 Desain Penelitian	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Bagian Sampul atau Ikon	100
Gambar 4. 2 Bagian Home atau Menu Awal.....	101
Gambar 4. 3 Menu Kompetensi.....	101
Gambar 4. 4 Menu Materi.....	102
Gambar 4. 5 Menu Video Pembelajaran.....	103
Gambar 4. 6 Menu Game atau Evaluasi	104
Gambar 4. 7 Menu Profil	104
Gambar 4. 8 Produk Sebelum di Revisi.....	109
Gambar 4. 9 Produk Setelah di Revisi.....	109



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	119
Lampiran B. Lembar Angket Peserta Didik dan Guru MA AN Nidham Kalisari Sayung Demak	122
Lampiran C. Lembar Angket Peserta Didik dan Guru MA Nurul Qur'an Sayung Demak.....	128
Lampiran D. Lembar Angket Peserta Didik dan Guru MA Nahdlatusy Syubban Sayung Demak.....	134
Lampiran E. Angket Uji Validasi	140
Lampiran F. Dokumentasi	144



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Digitalitas yang saat ini merajai berbagai sektor perkembangan di dunia tidak lagi dianggap sebagai hal yang tabu. Rotasi yang kini sudah terjadi dalam bidang pendidikan dan teknologi yang sangat canggih semakin menampakan peran digitalitas yang tinggi. Kemudian didukung dengan adanya pemahaman masyarakat dalam menyikapi bagaimana sistem pembelajaran pada anak-anak saat ini, juga dengan teknologi media komunikasi yang semakin berkembang maju serta adanya faktor lain sehingga mendukung kemajuan proses pendidikan di era ini.

Pendidikan adalah sebuah usaha pembinaan dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM) di Indonesia. Berdasarkan pada Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 “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 dirinya, bangsa dan negara.” Pendidikan menjadi sebuah bagian dari kebudayaan menjadi wujud syarat lanjutan dari nilai-nilai, gagasan-gagasan, dan mutu yang menjadikan setiap orang dapat ikut andil dan berperan dalam terjadinya perubahan nilai demi perkembangan kemajuan bangsa dan negara. Dapat diartikan

pendidikan merupakan sarana untuk mentransformasikan ilmu pengetahuan dan teknologi demi kepentingan kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu proses belajar yang dilakukan oleh manusia, dalam proses belajar ini banyak aspek pendukung didalamnya. Salah satu aspek pendukung dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Kata media diambil dari bahasa Latin "*media*" yang berasal dari kata jamak "*medium*" yang berarti perantara atau pengantar. Arsyad (2010:4) menjelaskan media diambil dari bahasa latin *medius*, yang memiliki arti tengah, perantara atau pengantar. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa media sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat dibedakan menjadi dua, yang pertama dapat berbentuk sebuah bahan (*software*) dan yang kedua dapat berbentuk alat (*hardware*). Media pembelajaran digunakan sebagai sebuah perantara oleh guru agar sebuah proses pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai pedoman untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Tentunya dalam hal ini peserta didik diharapkan untuk lebih memahami materi yang disampaikan saat proses pembelajaran. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam proses penyampaian materi pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran berbasis android adalah media pembelajaran yang memanfaatkan gawai dengan sistem android sebagai media pembelajaran. Saat ini dengan semakin majunya teknologi maka akan mempermudah dalam pembuatan sebuah media berteknologi ini, dengan melihat

teknologi yang telah menguasai dunia hiburan, dapat dimanfaatkan sebagai acuan oleh pendidik dalam pembuatan media.

Dengan melihat fenomena saat ini, anak-anak lebih tertarik dengan permainan yang dapat diakses melalui gawai, hal ini menjadi sebuah motivasi peneliti untuk membuat sebuah media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android yang mudah diakses melalui gawai masing-masing. Dengan menjadikan media pembelajaran sebagai sebuah aplikasi, diharapkan peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah dan juga cepat. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu memanfaatkan teknologi di dalam proses pembelajaran untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android. Dalam proses pembelajaran banyak kompetensi yang diajarkan oleh guru, salah satu kompetensi yang diajarkan yaitu teks debat.

Dari banyaknya teks yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia, debat merupakan salah satu teks yang ada dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas X. Teks debat merupakan jenis teks yang memuat argumentasi dan pemikiran tentang suatu masalah. Jadi, debat adalah sebuah kegiatan bertukar pikiran yang disertai dengan bantuan ulasan antara manusia tentang suatu perihal. Debat yaitu sebuah kegiatan saling adu argumentasi antar pribadi atau antar kelompok manusia untuk menentukan baik tidaknya suatu usulan tertentu yang didukung suatu pihak pendukung dan disangkal oleh pihak lainnya penyangkal (Tarigan, 1984:120). Teks debat memiliki beberapa kompetensi pembelajaran yang ada didalamnya, untuk mengetahui permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran pada materi teks debat, maka diperlukan sebuah informasi

yang didapatkan dari pendidik melalui wawancara. Dengan wawancara maka akan diketahui permasalahan yang terjadi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 20 Januari 2022 dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X MA An-nidham yakni Munchotimah, S.Pd. bahwa materi debat merupakan salah satu materi pembelajaran yang sulit untuk dipelajari. Media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berupa buku tematik, lembar kerja siswa (LKS) dan video pembelajaran dalam pembelajaran debat. Melihat dengan perkembangan zaman sekarang yang serba canggih, memang belum ada pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam menyampaikan materi menganalisis isi teks debat. Sangat diperlukan sarana atau media pembelajaran untuk materi debat, yang sesuai dengan pembelajaran sekarang serta menjadikan daya tarik peserta didik untuk membaca dan memahaminya.

Hasil wawancara yang dilakukan di MA Nurul Qur'an dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni Masamah, S.S. dan di MA Nahdlatul Syubban pada tanggal 21 Januari 2022 dengan An'amah, S.Pd. dijelaskan bahwa dengan pembelajaran yang masih bersifat konvensional maka media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku pelajaran dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Penggunaan media pembelajaran dalam materi debat hanya buku pelajaran dan lembar kerja siswa (LKS) yang masih membuat peserta didik kurang paham dengan penyampaian mengenai materi yang diajarkan. Maka diperlukan sebuah sarana yang sesuai dengan pembelajaran sekarang juga menarik keinginan peserta didik untuk tertarik dengan proses pembelajaran.

Berdasarkan peninjauan yang sudah dilakukan di tiga Madrasah Aliyah yang berlokasi di Sayung Demak, belum ditemukan penggunaan media pembelajaran interaktif digital atau media pembelajaran berbasis android di tiga sekolahan ini MA An-nidham, MA Nahdlatusy Syubban, dan MA Nurul Qur'an, karena mereka masih berfokus dengan pembelajaran konvensional yang masih memanfaatkan media pembelajaran berbasis cetak (LKS dan buku paket). Belum adanya media pembelajaran terbaru dan moderen yang digunakan saat pembelajaran khususnya menganalisis isi teks debat dapat menurunkan pemahaman peserta didik kepada materi pembelajaran. Terlebih dapat dikatakan menganalisis isi teks debat merupakan salah satu kompetensi yang cukup sulit untuk dimengerti, maka pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pengantar pembelajaran agar peserta didik lebih paham dan tertarik terhadap pembelajaran. Keterbatasan waktu juga menjadi kendala bagi seorang guru. Selain mengajar guru juga harus menyelesaikan administrasi kelas. Dengan demikian guru di MA An-nidham, MA Nahdlatusy Syubban, dan MA Nurul Qur'an Sayung Demak belum sempat memikirkan keberadaan media pembelajaran interaktif digital khususnya pada materi menganalisis isi teks debat.

Ketiga lokasi tersebut dipilih peneliti sebagai tempat penelitian mewakili sekolah swasta agama dengan presentase jumlah peserta didik rendah, sedang dan tinggi berpegang pada tingkat ketertarikan peserta didik ke tiap sekolah. Perbedaan jumlah peserta didik dari tiga sekolah tersebut dijadikan peneliti untuk melakukan pengembangan yang mewakili tiap-tiap kategori jumlah peserta didik rendah, sedang, dan tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara, perlu adanya referensi tambahan untuk menunjang pembelajaran pada materi menganalisis isi teks debat. Salah satu referensi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android yang khusus pada materi menganalisis isi teks debat. Aplikasi ini dirancang dengan teknologi yang mudah digunakan peserta didik atau guru. Dengan demikian, aplikasi berbasis android ini sebagai referensi baru yang dilengkapi dengan materi, gambar, video, dan evaluasi. Pada akhirnya peserta didik tidak lagi belajar hanya dibuku cetak dan berupa teks bacaan yang membosankan.

Penelitian ini penting dilakukan, karena materi debat adalah bagian dari mata pelajaran wajib yang harus dicapai di jenjang sekolah Menengah Atas. Peserta didik tidak hanya mengikuti pembelajaran yang hanya masuk telinga kanan dan keluar lagi dengan telinga kiri, namun benar-benar memahami materi yang disampaikan. Melalui media pembelajaran yang tidak seperti biasanya, harapannya peserta didik tertarik membaca dan semangat belajar serta membuat suasana belajar yang menyenangkan tanpa adanya rasa bosan. Apalagi aplikasi berbasis android ini dilengkapi dengan game baik *online* ataupun *offline* yang membuat peserta didik tidak bosan saat pembelajaran. Akhirnya peserta didik dapat memahami materi menganalisis isi teks debat dengan baik.

Berdasarkan Azizah (2019), media merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Media juga termasuk komponen penting dalam pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, kemampuan peserta didik, serta mendorong terciptanya proses belajar pada peserta didik.

Media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android ini memiliki sifat mandiri, yaitu dapat digunakan oleh peserta didik tanpa bantuan orang lain atau fasilitator karena isi materinya terperinci, bahasanya sistematis dan mudah dipahami (Kurniasih dan Sani, 2014:64). Aplikasi berbasis android ini berfungsi sama dengan modul cetak, yaitu untuk menyampaikan materi yang tidak monoton berupa teks tulisan. Belajar melalui aplikasi berbasis android dapat digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran daring maupun luring. Sehingga inovasi pembelajaran ini, menjadikan pembelajaran bermakna.

Melihat latar belakang yang sudah dipaparkan, maka dibutuhkan tindak lanjut dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android yang khusus pada materi menganalisis isi teks debata untuk peserta didik kelas X. Harapannya “DEBAK” (Debat Asik) dapat memotifasi peserta didik belajar tanpa dampingan orang lain dan mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Peneliti dalam mengembangkan produk awal masih berupa file mentah slide *power point* yang dijadikan sebagai kerangka awal pengembangan media pembelajaran. Peneliti selanjutnya melakukan observasi yang terkait media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dari obesrvasi tersebut belum ditemukan dalam pembelajaran media pebelajaran berbasis android pada pembelajaran teks debat, selanjutnya peneliti melakukan penyebaran angket kebutuhan terkait media pembelajaran yang sesuai dengan keinginan peserta didik dan guru untuk dikembangkan menjadi aplikasi pembelajara berbasis android. Kemudian, peneliti mendesian produk yang

dikembangkan dengan ketentuan-ketentuan yang diambil dari angket kebutuhan peserta didik dan guru yang selanjutnya dilakukan penilaian oleh validator ahli media dan materi.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah melihat dari paparan latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran teks debat pada siswa kelas X MA. MA An-nidham, MA Nahdlatul Syubban, dan MA Nurul Qur'an Sayung Demak.

1. Kurangnya kemampuan pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran teks debat.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital.
3. Belum ada media pembelajaran berbasis android yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menganalisis isi teks debat.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu pembatasan dalam penelitian ini. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian berfokus pada pengembangan teknologi berbasis aplikasi android untuk pemahaman peserta didik terhadap materi menganalisis isi teks debat kelas X MA.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi pembelajaran Debak menurut persepsi peserta didik dan guru?
2. Bagaimana karakteristik pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia pembelajaran menganalisis isi teks debat kelas X MA?
3. Bagaimana desain prototipe pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi pembelajaran Debak bagi kelas X MA?
4. Bagaimana penilaian ahli mengenai media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi pembelajaran Debak bagi kelas X MA?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk.

1. Mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi Debak menurut persepsi peserta didik dan guru.
2. Mendeskripsikan karakteristik pengembangan media pembelajaran Debak berbasis android berupa aplikasi pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar menganalisis isi teks debat kelas X MA.
3. Mendesain prototipe pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi pembelajaran Debak bagi kelas X MA.
4. Mendeskripsikan penilaian ahli mengenai media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi pembelajaran Debak bagi kelas X MA.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media berupa aplikasi pembelajaran ini nantinya diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dan pilihan sebagai media pembelajaran teks debat, berikut manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini nantinya bisa bermanfaat untuk pembelajaran menganalisis isi teks debat, menyempurnakan mutu pendidikan, dan menambah kreativitas serta keaktifan peserta didik dalam menganalisis isi teks debat dapat lebih meningkat.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dalam manfaat praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis, pendidik, peserta didik dan lembaga pendidikan.

a) Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis android dalam meningkatkan kemampuan menganalisis isi teks debat dari penelitian ini untuk bekal saat mengajar sebagai seorang pendidik.

b) Bagi Guru

Sebagai pilihan untuk memanfaatkan media pembelajaran lain saat proses pembelajaran.

c) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini memberikan peluang bagi peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif saat mengikuti proses pembelajaran.

d) Bagi Sekolah

Hasil dari adanya penelitian ini nantinya mampu memberikan sumbangan yang baik mengenai perbaikan pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran pada materi menganalisis isi teks debat.

e) Bagi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran bahasa Indonesia di MA kelas X.
2. Media pembelajaran dibuat untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar materi teks debat secara mandiri dan fleksibel berbasis android.
3. Media pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Android App Builder*.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan mudah dibuka dan diakses di mana pun dan kapan pun baik tersambung dengan koneksi internet ataupun tidak tersambung dengan koneksi internet.

5. Tampilan yang disajikan menarik dan sesuai dengan materi yang mudah untuk dipahami juga terdapat menu-menu yang disajikan dalam tampilan menarik dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri.
6. Media pembelajaran yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar-gambar, video pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran dalam bentuk *game* menjadikan media pembelajaran lebih menarik.
7. Sasaran produk media pembelajaran berbasis android yaitu peserta didik kelas X MA.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Produk

Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Belum tersedianya media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis android yang digunakan oleh peserta didik untuk belajar mandiri.
2. Peserta didik yang sudah terbiasa dengan media pembelajaran berupa LKS dan buku pembelajaran sebagai bahan referensi untuk materi pembelajaran.
3. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman pada bidang masing-masing. Validator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ahli media dan ahli materi.
4. Point-point dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk yang digunakan.

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif terbatas yang berisi materi menganalisis isi teks debat.

2. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli.
3. Analisis kebutuhan produk dengan penyebaran angket kebutuhan dilakukan di tiga sekolah yaitu, MA Nurul Qur'an Sayung, MA An-Nidham Sayung, dan MA Nahdlatusy Syubban Sayung.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.2 Kajian Pustaka

Melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran dalam materi teks debat merupakan sebuah penelitian yang menarik untuk dilakukan. Beberapa peneliti yang relevan dengan penelitian yang dijadikan pustaka dalam penelitian ini berasal dari jurnal nasional dan internasional bertema pengembangan media pembelajaran dan pembelajaran debat, 1) Muiyaro dan Fajartia (2017), 2) Batubara (2017), 3) Prasetyo (2017), 4) Arsanti (2018), 5) Asmarani (2019), 6) Dasilva *et al* (2019), 7) Ghonia (2019), 8) Sudianto dan Samuel (2019), 9) Mubarak dan Kartika (2019), 10) Syafikri *et al* (2019), 11) Firdausia (2020), 12) Ilmi (2020), 13) Niswa (2020), 14) Sriyadi (2020), 15) Susetyo (2020), 16) Pratama *et al* (2021), 17) Siahaan *et al* (2021), 18) Aulia (2022), 19) Daniar (2022), dan 20) Maulana (2022).

Muiyaro dan Fajartia (2017) melakukan penelitian berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6*. Pada penelitian Muiyaro dan Fajartia dengan penggunaan media pembelajaran berbasis android dinilai lebih efektif untuk pembelajaran dibandingkan dengan menggunakan media ceramah. Hal tersebut dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran biologi saat penggunaan media pembelajaran ini. Penelitian yang telah dilakukan oleh Muiyaro dan Fajartia sama dengan penelitian ini, di mana kedua penelitian membuat pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis android dalam

pembelajaran dengan metode berupa penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Namun, dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan memanfaatkan aplikasi aplikasi *Adobe Flash CS 6* sedangkan penelitian ini memanfaatkan aplikasi *Android App Builder*.

Penelitian yang dilakukan Batubara (2017) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SD/MI*. Pada penelitian ini Batubara berhasil mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika dengan media berupa aplikasi pembelajaran berbasis android untuk siswa SD/MI yang telah divalidasi dan dinyatakan berhasil oleh para ahli validasi dan dari angket tanggapan peserta didik. Kedua penelitian ini sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis android sebagai media pembelajaran. Namun, penelitian Batubara berfokus pada mata pelajaran matematika bangun ruang untuk tingkat SD/MI, sedangkan dalam penelitian ini mengambil mata pelajaran bahasa Indonesia menganalisis isi teks debat pada kelas X.

Prasetyo (2017) melakukan penelitian berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android untuk Siswa SD/MI*. Pada penelitian ini Prasetyo menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android IPA dikatakan berhasil dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi perkembangan pada makhluk hidup untuk peserta didik kelas VI SD/MI di mana media ini mendapatkan penilaian sangat baik dari tanggapan peserta didik. Kedua penelitian ini melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi untuk pembelajaran. Namun, penelitian ini responden yang dituju adalah guru dan peserta didik kelas X MA

dengan mata pelajaran bahasa Indonesia tentang pembelajaran menganalisis isi teks debat, sedangkan dalam penelitian Prasetyo responden adalah peserta didik kelas VI SD/MI dan fokus pada mata pelajaran IPA tentang perkembangan pada makhluk hidup.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Arsanti (2018) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Religius bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. Pada penelitian Arsanti, dijelaskan bahwa dari analisis kebutuhan mahasiswa membutuhkan bahan ajar berupa buku teks yang sesuai dengan standar kelayakan buku teks dalam proses pembelajaran juga berhasil mengembangkan sebuah bahan ajar yang sesuai dengan uji validasi prototipe dari ahli. Kedua penelitian ini merupakan sebuah penelitian dan pengembangan dengan mengembangkan sebuah produk untuk proses pembelajaran. Akan tetapi, responden yang diambil saat melakukan penelitian berbeda, untuk penelitian ini menggunakan responden guru dan peserta didik di tiga sekolah yang berbeda dengan pengembangan berupa media pembelajaran berbasis android, sedangkan untuk responden penelitian yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA, merupakan mahasiswa aktif Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA.

Asmarani (2019) melakukan penelitian berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Berbasis Android*. Pada penelitian ini Asmarani membuat sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis android yang dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia SD/MI. Hasil dari penelitian ini adalah, media pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk

dalam kategori valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Respon peserta didik dari penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar diperoleh kriteria sangat menarik dengan melihat hasil dari angket respon peserta didik yang sudah dibagikan dan mendapatkan hasil rata-rata persentase 92,6% pada uji skala kecil, dan 95,64% pada uji skala besar. Dalam penelitian yang sudah dilakukan oleh Asmari responden dalam penelitian ini berfokus pada peserta didik SD/MI dengan fokus pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian di atas yaitu tentang pengembangan media pembelajarana yang merupakan aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis android. Akan tetapi, dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti responden yang diambil merupakan guru Bahasa Indonesia dan peserta didik MA Nurul Qur'an Sayung Demak, MA NU An-Nidham Sayung Demak, MA Nahdlatusy Syubban Sayung Demak.

Dasilva, *et al* (2019) melakukan penelitian dengan judul Development of Android-Based Interactive Physics Mobile Learning Media (IPMLM) With Scaffolding Learning Approach to Improve HOTS of High School Students in Indonesia. Pada penelitian ini Dasilva, *et al* (2019) mengembangkan media pembelajaran berbasis android berupa media pembelajaran (IPMLM) untuk keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) pada materi hukum *newton* tingkat SMA, hasil penelitian didapatkan kelayakan media pembelajaran berbasis android yang sudah diujikan kepada peserta didik SMA sederajat di lima kabupaten atau kota yaitu Sleman, Bengkulu, Pontianak, Kupang, dan Bima. Kedua peneliti dalam penelitian ini melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran

berbasis android berupa aplikasi pembelajara. Akan tetapi, dalam penelitian Dasilva, *et al* menggunakan pengembangan model 4D (*Defining, Designing, Developing, dan Disseminating*) yang dikembangkan oleh (Thiagarajan, Semmel, 1974) dan responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X dan kelas XI program studi IPA di lima kabupaten atau kota di Indonesia yang berjumlah 1070 orang. Namun, dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Sugiyono (2017) dengan responden guru Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas X dari MA Nurul Qur'an Sayung Demak, MA NU An-Nidham Sayung Demak, dan MA Nahdlatusy Syubban Sayung Demak.

Ghonia (2019) melakukan penelitian berjudul *Pengembangan Buku Pengayaan Menyajikan Debat Bermuatan Prinsip Kesantunan Berbahasa Bagi Peserta Didik Kelas X*. Pada penelitian ini Ghonia mengkaji mengenai prinsip-prinsip kesantunan dalam berdebat dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa buku pengayaan. Buku pengayaan tersebut digunakan untuk melengkapi buku teks pelajaran karena kurangnya pemahaman dari pelaksanaan debat juga media pembelajaran yang kurang mendukung. Kedua penelitian ini lebih fokus pada materi teks debat dengan subjek penelitian merupakan peserta didik kelas X MA. Akan tetapi, peneliti mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran aplikasi berbasis android, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Ghonia lebih berfokus dalam mengembangkan sebuah buku pengayaan.

Sudianto dan Samsul (2019) melakukan penelitian berjudul *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android untuk Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai*

Upaya untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Pada penelitian ini Sudianto dan Samsul menjelaskan bahwa, penggunaan media pembelajaran interaktif lebih efektif digunakan dari pada metode pembelajaran ceramah dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII, dengan penggunaan media pembelajaran berbasis android akan lebih fleksibel dan mudah, juga dapat menarik minat belajar peserta didik. Kedua penelitian ini memiliki kesamaan di mana menggunakan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi untuk pendukung kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Akan tetapi, dalam penelitian Sudianto dan Samsul lebih fokus dalam penerapan media pembelajaran interaktif berbasis android bahasa Indonesia kelas VII MTs, sedangkan dalam penelitian ini peneliti fokus untuk pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X MA.

Mubarok dan Kartika (2019) melakukan sebuah penelitian berjudul Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Android Nemo Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Bipa Tingkat Pemula Program Darmasiswa Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pada penelitian ini Mubarok dan Kartika menunjukkan hasil bahwa efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar ternyata lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran pada mata kuliah keterampilan menyimak. Nilai rata-rata yang lebih baik ini berarti keberhasilan di dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu indikator adalah tercapainya tujuan dari kegiatan belajar mengajar, sehingga perubahan atau pengalaman belajar yang dialami oleh mahasiswa ke arah yang lebih baik atau positif. Pemanfaatan media aplikasi android Nemo sebagai alternatif dan referensi jenis media yang dapat digunakan di dalam kegiatan belajar mengajar guna peningkatan hasil belajar

mahasiswa program darmasiswa pada mata kuliah keterampilan menyimak, sehingga kemampuan mahasiswa dapat dimaksimalkan. Kedua penelitian ini memiliki kesamaan menggunakan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi pembelajaran untuk keefektifan sebuah kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Namun, peneliti responden dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas X MA, sedangkan dalam penelitian Mubarak dan Kartika menggunakan metode kualitatif (Arikunto, 2010:22) dengan responden penelitian adalah mahasiswa BIPA tingkat pemula Darmasiswa Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Syafriky, *et al* (2019) melakukan sebuah penelitian berjudul Kemampuan Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Banda Aceh Menganalisis Isi Debat. Pada penelitian ini Syafikri, *et al* mengkaji tentang bagaimana kemampuan siswa kelas X SMA Negeri 2 Banda Aceh menganalisis isi debat, yang didapatkan bahwa para peserta didik ini dalam menganalisis isi teks debat dikategorikan cukup dilihat berdasarkan nilai yang diperoleh para peserta didik. Kedua peneliti dalam penelitian ini fokus membahas mengenai pembelajaran menganalisis isi teks debat yang dilakukan di kelas X. Akan tetapi, dalam penelitian Syafriky, *et al* (2019) metode yang digunakan merupakan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa teknik nontes dalam penugasan, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) Sugiyono dengan teknik pengumpulan data berupa data kuantitatif dan kualitatif dengan angket/kuesioner dan wawancara.

Firdausia (2020) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Materi Ajar Teks Debat dengan Metode Simulasi Siswa Kelas X SMA/SMK*. Fokus

Firdausia dalam penelitian ini yaitu pengembangan teks debat menggunakan metode simulasi untuk peserta didik kelas X SMA/SMK. Penggunaan materi ajar teks debat dengan menggunakan metode simulasi bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Hasil penelitian ini dinyatakan berhasil dan layak berdasarkan dari hasil penilaian yang sudah dilakukan. Kedua peneliti dalam penelitian ini melakukan pengembangan dengan fokus materi pembelajaran tentang teks debat, dan responden adalah peserta didik kelas X SMA/SMK/MA. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Firdausia fokus dalam pengembangan materi ajar dengan metode pembelajaran berupa simulasi saat pembelajaran dalam penelitian, sedangkan dalam penelitian ini lebih fokus dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android.

Ilmi (2020) melakukan penelitian berjudul Peranan Media Pembelajaran Berbasis Android Ditinjau dari Kepribadian Peserta Didik. Peneliti melakukan penelitian ini untuk mengkaji beberapa sumber pustaka mengenai media pembelajaran berbasis android pada peserta didik dilihat dari kepribadiannya. Hasil dari penelitian ini Ilmi menemukan peranan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android ditinjau dari kepribadian peserta didik mempunyai peranan yang lebih efektif dan menyenangkan, juga tepat sasaran sesuai dengan karakteristik kepribadian peserta didik. Kedua peneliti dalam penelitian membahas mengenai media pembelajaran berbasis android untuk peserta didik. Akan tetapi, Ilmi lebih berfokus pada penelitian tentang peran media pembelajaran berbasis android ditinjau dari kepribadian peserta didik, sedangkan pada penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis android.

Niswa (2020) melakukan penelitian berjudul *Pengembangan Media Kelubatar Berbasis Android pada Pemahaman Konsep Rumus Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas 4*. Niswa mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran menghitung keliling bangun datar pada pembelajaran matematika, media pembelajaran ini di desain menarik untuk peserta didik kelas IV SD, sehingga peserta didik dapat memahami konsep rumus keliling dan luas bangun datar. Kedua peneliti dalam penelitian ini fokus pada pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi pembelajaran. Namun, materi pembelajaran yang diambil, dalam penelitian ini berfokus pada materi Bahasa Indonesia mengenai menganalisis ini teks debat dengan sarana penelitian Peserta didik kelas X SMA/MA, sedangkan penelitian Niswa berfokus pada mata pelajaran matematika dalam materi rumus keliling dan luas bangun datar dengan sarana penelitian yaitu Peserta didik kelas IV SD/MI. Relevansi penelitain tersebut dengan penelitian ini adalah pengemabangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi pembelajaran.

Sriyadi (2020) melakukan penelitian berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Aplikasi Cari Kata Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Peserta Didik*. Tujuan penelitian ini Sriyadi berhasil melakukan pengemabangan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android dalam pembelajaran bahasa Indonesia cari kata untuk memahami kosa kata bahasa Indonesia, serta keefektifan media pembelajaran berupa aplikasi android ini untuk meningkatkan kemampuan membaca kosakata bahasa Indonesia kelas III. Relevansi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran bahasa indonesia yaitu berupa aplikasi pembelajaran berbasis

android. Namun, materi yang digunakan pada penelitian tersebut menggunakan materi bahasa Indonesia kosa kata dengan subjek penelitian peserta didik SD/MI, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan teks debat sebagai fokus materi penelitian dan Peserta didik MA sebagai subjek penelitian.

Susetyo (2020) melakukan penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran untuk Mata Kuliah Bahasa Indonesia Berbasis Android. Pada penelitian tersebut Susetyo berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang bermanfaat dan implementatif bagi mahasiswa yang menempuh kuliah bahasa Indonesia. Susetyo memanfaatkan perangkat lunak berupa *Adobe Flash CS* dalam pengembangan media berbasis android ini, dengan memilih perangkat lunak *Adobe Flash CS* karena versi ini mendukung dalam pengembangan aplikasi untuk *Android* dan *Ios*. Ke dua penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia untuk pembelajaran. Akan tetapi, penelitian yang dilakukan oleh Susetyo ini menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS* sebagai pengembang media. Sedangkan penelitian ini sendiri menggunakan perangkat lunak *Android App Builder* dalam pengembangan media pembelajaran. Sasaran penelitian yang dilakukan oleh Susetyo merupakan mahasiswa semester 1 di Universitas Muhammadiyah Jember, sedangkan dalam penelitian ini sasaran penelitian merupakan peserta didik di tiga sekolah MA kelas X yaitu MA Nurul Qur'an Sayung Demak, MA NU An-Nidham Sayung Demak, MA Nahdlatusy Syubban Sayung Demak.

Pratam, *et al* (2021) melakukan penelitian berjudul Develop an Android-Based Learning Media Integrated with a Scientific Approach to the Colligative Solution's Nature. Pada penelitian tersebut Pratam, *et al* (2021) mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang terintegrasi dengan pendekatan saintifik pada sifat larutan kognitif di mana dalam pengembangan tersebut media pembelajaran yang dikembangkan memiliki nilai validasi rata-rata 4,6 yang dapat dikatakan bahwa pengembangan media ini masuk dalam kriteria sangat layak. Kedua peneliti dalam penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android. Namun, dalam penelitian yang dilakukan oleh Pratam, *et al* (2021) responden merupakan peserta didik kelas XII SMA yang fokus pengembangan media pada mata pelajaran kimia, sedangkan penelitian ini sendiri menggunakan responden peserta didik kelas X MA dengan fokus mata pelajaran bahasa Indonesia.

Siahaan, *et al* (2021) melakukan penelitian dengan judul Android-Based Learning Media Development Strategies During Pandemic Times to Improve Student Science Literature. Pada penelitian tersebut Siahaan, *et al* (2021) mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang tepat untuk meningkatkan literasi sains siswa. Penelitian ini menggunakan prosedur model 4D. Selain mengembangkan media berbasis android, penelitian ini juga mengembangkan silabus, RPP, dan instrumen literasi sains. Siahaan, *et al* (2021) melakukan penelitian ini dilakukan di salah satu SMP Swasta Surya di kota Pematangsiantar. Kedua penelitian ini melakukan sebuah pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis android. Akan tetapi, dalam penelitian ini lebih fokus dalam mata pelajaran bahasa Indonesia materi menganalisis isi teks

debat kelas X MA Nurul Qur'an Sayung Demak yang lebih khusus, sedangkan dalam penelitian Siahaan, *et al* (2021) lebih focus untuk mata pelajaran IPA tingkat SMP.

Aulia, *et al* (2022) melakukan penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIP App Inventor pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika kelas X SMKN 1 Kinali. Aulia, *et al* (2022) pada penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis android menggunakan *MIP App Inventor* pada materi barisan dan deret aritmatika kelas X SMK Negeri 1 Kinali yang valid, praktis dan efektif ditinjau dari kemandirian penggunaan oleh peserta didik. Kedua penelitin ini sama-sama melakukan pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis android untuk siswa kelas X. Akan tetapi, penelitin Aulia, *et al* (2022) menggunakan *MIP App Inventor* dalam pengembangan media pembelajarn, sedangkan penelitian ini menggunakan *Android App Builder* dalam pengembangan produk.

Daniar (2022) melakukan sebuah penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa kelas XI. Daniar dalam penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi game untuk siswa kelas XI, hasil penelitian ini didapatkan bahwa siswa siswa bersikap positif dan menerima produk yang dikembangkan dengan kategori sangat menarik, dan tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran dikategorikan sangat efektif. Kedua peneliti dalam penelitian fokus mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Akan tetapi, Daniar menggunakan perangkat

lunak berupa *Netbeans 12.4 product oracle* untuk siswa kelas XI untuk pengembangan produk, sedangkan peneliti dalam penelitian ini menggunakan perangkat lunak *Android App Builder* untuk siswa kelas X sebagai perangkat lunak yang mendukung pengembangan produk.

Maulana dan Nasir (2022) melakukan penelitian berjudul Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsim dan Tajwid. Peneliti melakukan sebuah penelitian untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android. Hasil dari penelitian Maulana dan Nasir yaitu sebuah produk berupa media pembelajaran aplikasi tajwid berbasis android dengan memanfaatkan *website* Kodular.io dalam menyusun aplikasi digital ini masuk dalam kategori aplikasi layak untuk digunakan. Kedua peneliti fokus melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk proses pembelajaran. Namun, dalam penelitian Maulana dan Nasir lebih berfokus pada pembelajaran ilmu *Tajwid* yang dilakukan di Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an (STIQ), dengan memanfaatkan *website* Kodular.io untuk merancang produk penelitian. Akan tetapi, dalam penelitian ini peneliti berfokus pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menganalisis isi teks debat untuk siswa kelas X MA, dengan memanfaatkan *Android App Builder* dalam pembuatan produk pengembangan.

Dari seluruh penelitian yang sudah dilakukan belum ditemukan penelitian dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk itu peneliti melakukan penelitian dan pengembangan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis android untuk materi teks debat kompetensi menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA. Maka,

pengembangan aplikasi *Debak* dapat digunakan sebagai salah satu media untuk menunjang pembelajaran debat.

2.2 Landasan Teoritis

Beberapa teori yang berjudul teoritis dalam penelitian ini meliputi (1) media pembelajaran, (2) android, (3) debat, 4) pengembangan media debak berbasis android.

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah hal yang tidak asing dalam dunia pendidikan, menjadi hal yang terpenting sehingga berjalannya sebuah pembelajaran di dalam kelas, pembelajaran yang kreatif, inovatif, juga informatif, yang bisa mendukung peningkatan hasil belajar Peserta didik. akan tetapi sebelum membahas perihal media pembelajaran lebih lanjut, marilah kita mengenal istilah media serta pembelajaran terlebih dahulu.

Dalam hal ini menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media berarti alat (sarana) komunikasi, yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya), perantara, atau penghubung. Simamora (2008:65) menjelaskan bahwa “media pembelajaran ialah sebuah alat yang berguna sebagai perantara pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses bertukar informasi antara peserta didik, pendidik, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan sarana penyampaian pesan atau media.

Sependapat dengan pendapat Simamora menurut Schramm (dalam Putri, 2011: 20) menjelaskan media pembelajaran merupakan teknologi pembawa

pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media merupakan sebuah alat bantu yang dimanfaatkan untuk pembelajaran.

Sadiman *et.al* (2014:6) berpendapat “media berasal dari bahasa Latin yang merupakan jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan”. Semua alat fisik yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran disebut media. Dengan bantuan media pembelajaran, Peserta didik lebih mudah memahami penyampaian materi. Melalui media, tujuan pembelajaran akan lebih terarah dan efisien. Dalam menggunakan ketiga komponen media yaitu pendidik, Peserta didik dan media yang harus berperan aktif dalam proses pembelajaran agar semua tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media tidak akan bermanfaat jika tidak ada keterlibatan aktif pada tiga komponen yaitu guru, peserta didik dan media. Terdapat enam jenis media pembelajaran, yaitu 1) media audio visual gerak seperti film, video, film, televisi, animasi 2) media audio visual diam seperti rekaman dan sound pada slide 3) media visual bergerak seperti film tanpa suara 4) media visual diam seperti slide power point dan gambar 5) media audio seperti radio dan telepon 6) media cetak seperti buku, modul, foto, bahan ajar.

Berdasarkan uraian tersebut, ketiga konsep tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah sarana yang digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran agar dapat mudah diterima oleh Peserta didik dimana pendidik bertugas untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik berupa materi pembelajaran dan dengan adanya media pembelajaran tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan sesuai harapan.

2.2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai fungsi dan juga manfaat dalam proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran juga salah satu dalam pembelajaran untuk membuat hasil yang maksimal. Terdapat 6 fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran Asyhar (2011:29-40) sebagai berikut.

1) Fungsi Media sebagai Sumber Belajar

Media pembelajaran mempunyai peran sebagai sumber belajar, artinya melalui penggunaan media pembelajaran Peserta didik bisa mendapatkan pesan serta informasi sehingga menghasilkan pengetahuan baru dalam diri Peserta didik.

2) Fungsi Fiksatif (*Fixative Property*)

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2009:12) mengemukakan ciri yang menjelaskan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi sebuah kejadian atau sebuah objek. Sebuah peristiwa ataupun objek dapat diurut dan disusun ulang dengan media seperti video tape, audio tape, fotografi, film, dan disket komputer. Ciri ini amat penting bagi pendidik sebab peristiwa-peristiwa atau objek yang sudah direkam atau disimpan menggunakan format media yang ada bisa dipergunakan setiap waktu.

3) Fungsi Manipulatif (*Manipulative Property*)

Selanjutnya Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2009: 13) mengemukakan ciri ini memungkinkan transformasi sebuah kejadian atau objek. peristiwa yang memakan waktu sehari-hari dapat tersaji kepada Peserta didik dengan waktu satu hingga tiga menit atau secara singkat atau panjang menggunakan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Contohnya, bagaimana proses

pertumbuhan tanaman kacang hijau yang diawali dari biji menjadi tanaman muda, lalu berubah menghasilkan bunga dan berbuah, dengan memanfaatkan teknik rekaman fotografi yang sudah merekam proses pertumbuhan kacang hijau maka didapatkan sebuah proses *time-lapse* dari pertumbuhan kacang hijau yang dapat dipercepat. Di samping bisa dipercepat, suatu peristiwa bisa juga diperlambat di waktu menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

4) Fungsi Distributif (*Distributive Property*)

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2009:14) mengemukakan ciri yang keempat di mana ciri distributif dari media membolehkan sebuah objek atau peristiwa dijalankan melewati ruang, dan secara berbarengan peristiwa tersebut ditampilkan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Saat ini penyebaran media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas di sekolah-sekolah di suatu wilayah tertentu, tetapi juga media seperti rekaman video, audio, disket komputer dapat didistribusikan ke setiap sudut tempat yang diinginkan kapan saja.

5) Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan “makna” atau makna dari sesuatu kata, istilah atau simbol. Fungsi semantik ini memberikan pemahaman yang benar kepada Peserta didik. Ada banyak variasi media yang memiliki fungsi semantik yaitu kamus, glosarium, internet, video, radio dan lain-lain.

6) Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis dibagi menjadi beberapa fungsi lagi seperti fungsi afeksi, fungsi atensi, fungsi kognitif, fungsi psikomotorik, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.

a) Fungsi Afeksi

Mampu membangkitkan minat belajar Peserta didik serta menghasilkan perilaku Peserta didik terhadap stimulus yang diberikan.

b) Fungsi Atensi

Media pembelajaran wajib dikemas dalam bentuk yang menarik supaya mampu menarik konsentrasi Peserta didik saat memahami materi pembelajaran.

c) Fungsi Kognitif

Mampu menyampaikan pengetahuan dan juga pemahaman baru kepada Peserta didik.

d) Fungsi Psikomotorik

Mampu menumbuhkan sikap keterampilan pada Peserta didik.

e) Fungsi Imajinatif

Mampu menumbuhkan potensi imajinatif dalam diri Peserta didik maka akan melahirkan karya-karya Peserta didik yang kreatif serta inovatif.

f) Fungsi Motivasi

Membangkitkan motivasi belajar pada diri Peserta didik, karena dengan menggunakan media pembelajaran maka proses belajar akan lebih menarik.

Media pembelajaran tidak hanya memiliki fungsi-fungsi, media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat. Menurut Aqib (2013:51) ada 8 manfaat umum media pembelajaran antara lain.

- 1) Menyeragamkan penyampaian materi
- 2) Pembelajaran lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran lebih interaksi
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar
- 6) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja
- 7) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar
- 8) Meningkatkan peran pendidik kearah yang lebih positif dan produktif.

2.2.1.3 Karakteristik Media Pembelajaran

Dalam pemilihan dan penentuan media pembelajaran terdapat ketentuan karakteristik media yang harus diperhatikan. Dari setiap masing-masing media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda saat digunakan untuk proses pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran menurut Arsyad (2002) menggolongkan tiga karakteristik dalam media pembelajaran sebagai berikut: pertama ciri fiksatif, ciri yang menginformasikan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa serta objek. Ciri yang memaparkan suatu rekaman peristiwa atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu dapat dipindahkan tanpa mengenal waktu. Kedua ciri manipulatif, salah satu ciri media yang dapat mengubah suatu peristiwa atau objek. Ketiga yaitu ciri distributif, menggambarkan mengenai penyaluran sebuah media kepada sejumlah besar peserta didik dengan cara memberikan stimulus pengalaman yang

hamper sama dengan peristiwa. Dalam ciri media distributive penyaluran dapat dilakukan dengan rekaman video, audio, dan disket.

Berbeda dengan pendapat Arsyad, karakteristik media pembelajaran menurut pendapat Sanaky (2013:4), bahwa secara garis umum media pembelajaran identik yang berarti dengan kata keperagaan yang berasal dari kata raga yaitu suatu bentuk yang bisa diraba, dilihat, didengar, diamati, dengan panca indera.

Pendapat lain menurut Rima, *et al* (2016) menjelaskan karakteristik media pembelajaran yaitu 1) tujuan pembelajaran jelas, 2) materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi, 3) kebenaran konsep, 4) alur proses pembelajaran jelas, 5) petunjuk penggunaan jelas, 6) terdapat apersepsi, 7) adanya kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik, 8) mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik, 9) adanya evaluasi yang sudah satu paket dengan hasil dan pembahasan, 10) mempunyai intro yang menarik, 11) gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proposional, 12) interaktif, 13) navigasi yang mudah, dan 14) bahasa mudah dipahami peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tersendiri yang digunakan saat proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dipakai sebagai perantara saat proses pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan dan ketentuan. Setiap media harus memenuhi karakteristik diantaranya yaitu adanya tujuan pembelajaran jelas, materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi, kebenaran konsep, alur proses pembelajaran jelas, petunjuk penggunaan jelas, terdapat apersepsi, adanya kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik, mampu membangkitkan motivasi belajar

peserta didik, adanya evaluasi yang sudah satu paket dengan hasil dan pembahasan, mempunyai intro yang menarik, gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proposional, interaktif, navigasi yang mudah, dan bahasa mudah dipahami peserta didik. Sangat penting mengetahui karakteristik media pembelajaran yang nantinya akan diterapkan dalam proses pembelajaran.

2.2.1.4 Kriteria Media Pembelajaran

Saat memilih sebuah media pembelajaran kita tidak dapat memilih media sebagai pembelajaran secara sembarangan, Wahono (2006) menyebutkan kriteria sebuah media pembelajaran yaitu rekayasa perangkat lunak, desain komunikasi visual dan desain pembelajaran. Sedangkan menurut Jalinus (2016:18) dalam pemilihan media terdapat 2 kriteria yaitu kriteria umum dan kriteria khusus yang akan dijelaskan di bawah ini.

Kriteria umum saat pemilihan media pembelajaran diantaranya.

- 1) Tujuan Pembelajaran
- 2) Kesesuaian media dengan materi
- 3) Karakteristik peserta didik
- 4) Gaya belajar peserta didik (auditif, visual, dan kinestetik)
- 5) Lingkungan
- 6) Ketersediaan fasilitas pendukung.

Kriteria khusus yang digunakan dalam pemilihan media pembelajaran di antaranya.

- 1) Materi penting dan berguna bagi peserta didik
- 2) Mampu menarik minat peserta didik untuk belajar
- 3) Adanya keterkaitan secara nyata dengan tujuan pembelajaran

- 4) Desain penyajian diatur
- 5) Materi yang diambil mukhtar dan autentik
- 6) Ide konsep dan ketelitiannya terjamin secara jelas
- 7) Isi dan persentasenya memenuhi standar
- 8) Penyajiannya objektif
- 9) Bahannya memenuhi standar kualitas teknik
- 10) Bahan media sudah melalui pemantapan uji coba atau validasi.

2.2.2 Android

Android merupakan sebuah sistem informasi yang saat ini mempunyai jumlah terbanyak di dunia. Safaat (2012:1) menjelaskan bahwa android yakni sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Pendapat lain oleh Ismayani (2018:3) *Android* merupakan sistem operasi mobile yang bersifat *open-source* yang dikembangkan *Google Corporation*, perusahaan mesin yang terkemuka di dunia”. *Android* juga dapat digunakan sebagai sarana belajar di rumah ataupun saat di sekolah karena *android* dapat dijalankan secara mandiri. Sependapat dengan Ismiayani (2018:3) menurut Zahid (2018) menjelaskan android merupakan *platform software* juga sistem operasi yang berbasis *kernel Linux*, sedangkan menurut Satyaputra dan Aritonang (dalam Muslimin) android yakni sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan *tablet*. Sistem operasi dapat digambarkan menjadi jembatan antarpiranti (*device*) dan penggunaanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang sudah tersedia dalam *device*. Jadi, android adalah sebuah platform sistem operasi berbasis *linux* yang dapat digunakan untuk gawai dan tablet.

Menurut Amphitheater (kompas.com, 2019) selaku perwakilan dari pihak Google ini berbicara jumlah penggunaan OS buatan Google ini mencapai 2,5 miliar pengguna aktif di seluruh dunia pada tahun 2019 yang diperkirakan akan terus naik bagaimana jika melihat semakin aktifnya penggunaan sistem *android* saat ini. Bersifat *open source* sistem yang digunakan *android* dapat menarik banyak sekali programmer yang berlomba-lomba menciptakan aplikasi ataupun memodifikasi sistem ini. dengan melihat peluang yang sangat besar para programmer mengemabangkan aplikasi *android* karena alasan *open source* tersebut. Sebagian besar aplikasi yang telah dibuat oleh para programmer tersedia dalam sebuah wadah salah satunya yakni *Play Store*, di mana aplikasi-aplikasi tersebut dapat bersifat gratis dan juga berbayar.

2.2.2.1 Sejarah Android

Android adalah sistem operasi telepon seluler berbasis *Linux*. Android menyediakan platform terbuka bagi pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri untuk digunakan pada berbagai perangkat seluler. Awalnya Google Inc. mengakuisisi *Android Inc.*, pembuat perangkat lunak ponsel baru. *Open Handset Alliance* kemudian dibentuk untuk mengembangkan Android, sebuah konsorsium dari 34 perusahaan perangkat keras, perangkat lunak dan telekomunikasi termasuk *Google*, *HTC*, *Intel*, *Motorola*, *Qualcomm*, *T-Mobile* dan *Nvidia*.

Oktiana (2015:31) Perkembangan android diawali sejak berdirinya *Android Inc.* Pada Oktober 2003. Memasuki tahun 2005 *Android Inc.* Diakuisisi oleh Google. Peembangan ini terus berjalan hingga dilanjutkan sampai *Androi* versi beta yang awal diperkenalkan pada 5 November 2007

yang diperingati sebagai hari jadi *Android*. Menurut Satyaputra dan Aritonang (Oktiana, 2015:31), setelah seminggu peluncuran *Android* versi beta yaitu pada tanggal 12 November 2007, Google. Inc memperkenalkan sistem *Android* terbaru mereka yaitu *Android SDK (Software Development Kit)* yang akan mengembangkan aplikasi-aplikasi *android* untuk para penggunanya. Pada tahun 2010 dalam konferensi tahunan Google I/O dengan perwakilannya Stephanie meluncurkan sistem Android terbaru mereka yaitu *Android* versi 10.

2.2.2.2 Variasi atau Jenis-Jenis Android

Susilo (2017) berdasarkan wikipedia.org (yang diakses pada Februari 2016) terdapat 24 versi android yang telah dirilis. Akan tetapi pencarian wikipedia.org yang diakses pada saat ini (diakses pada Desember 2021) ditemukan sebanyak 31 versi atau jenis android yang sudah dirilis oleh *Google. Inc*. Versi ini terbagi menjadi 2 versi rilis prakomersial dan 29 versi menurut level *Application Programming Interface (API)* atau Antarmuka Pemrograman Aplikasi.

Tabel 2. 2 Versi-Versi Android

No	Nama Versi	Tanggal Rilis	Ket.
1.	Android Alpha	Tidak Diketahui	Versi Prakomersial 1
2.	Android Beta	5 November 2002	Versi Prakomersial 2
3.	Android 1.0	23 September 2008	API Level 1
4.	Android 1.1	9 Februari 2009	API Level 2
5.	Android 1.5 Cupcake	27 April 2009	API Level 3
6.	Android 1.6 Donut	15 September 2009	API Level 4
7.	Android 2.0 Éclair	26 Oktober 2009	API Level 5
8.	Android 2.0.1 Éclair	3 Desember 2009	API Level 6
9.	Android 2.1 Éclair	12 Januari 2010	API Level 7
10.	Android 2.2-2.2.3 Froyo	20 Mei 2010 18 Januari 2011 22 Januari 2011 21 November 2011	API Level 8
11.	Android 2.3-2.3.2 Gingerbread	6 Desember 2010 Desember 2010 Januari 2011	API Level 9
12.	Android 2.3.3-2.3.7 Gingerbread	9 Februari 2011 28 April 2011 25 Juli 2011 2 September 2011 21 September 2011	API Level 10
13.	Android 3.0 Honeycomb	22 Februari 2011	API Level 11
14.	Android 3.1 Honeycomb	10 Mei 2011	API Level 12
15.	Android 3.2 Honeycomb	15 Juli 2011	API Level 13
16.	Android 4.0-4.0.2 Cream Sandwich	19 Oktober 2011 21 Oktober 2011 28 November 2011	API Level 14
17.	Android 4.0.3-4.0.4 Cream Sandwich	16 Desember 2011 29 Maret 2012	API Level 15
18.	Android 4.1 Jelly Bean	9 Juli 2012	API Level 16
19.	Android 4.2 Jelly Bean	13 November 2012	API Level 17
20.	Android 4.3 Jelly Bean	24 Juli 2013	API Level 18
21.	Android 4.4 KitKat	13 Oktober 2013	API Level 19
22.	Android 5.0 Lollipop	25 Juni 2014	API Level 21
23.	Android 6.0 Marshmallow	Mei 2015	API Level 23
24.	Android 7.0 Nougat	9 Maret 2016	API Level 24
25.	Android 7.1 Nougat	19 Oktober 2016	API Level 25

26.	Android 8.0 Oreo	21 Maret 2017	API Level 26
27.	Android 8.1.0 Oreo	25 Oktober 2017	API Level 27
28.	Android 9 Pie	7 Maret 2018	API Level 28
29.	Android 10 Q	13 Maret 2019	API Level 29
30.	Android 11	8 September 2020	API Level 30
31.	Android 12 Snow Cone	4 Oktober 2020	API Level 31

(Sumber: wikipedia.org, diakses pada April 2022)

2.2.3 Debat

2.2.3.1 Pengertian 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 menurut 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 siapapun 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).

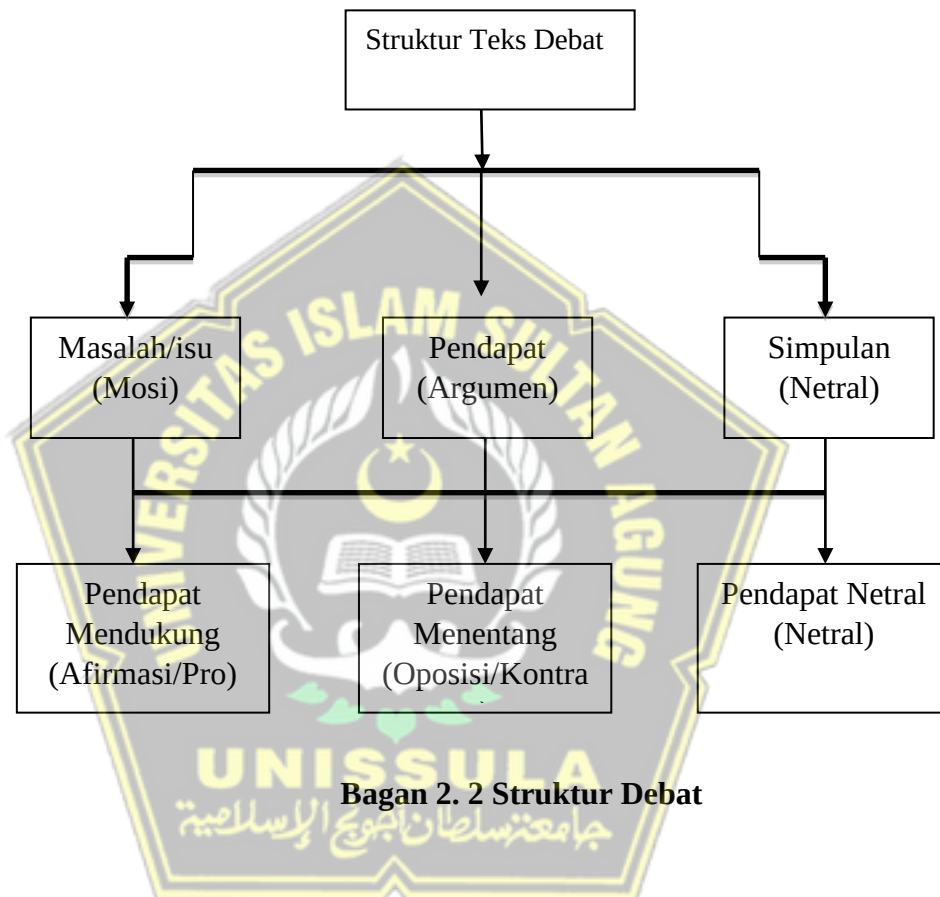
Berdasarkan pendapat Semi (2008:81) sifat dan juga ciri debat dijabarkan (1) bertujuan membenarkan pendapat sendiri dengan mematahkan pendapat lawan, (2) berusaha membuktikan kebenaran pendapat atau pernyataan, dan (3) bertujuan mengubah pendapat pendengar agar mendukung pendapat pembicara sekaligus menolak pendapat lawan.

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.

2.2.3.2 Struktur Teks Debat

Struktur adalah sebuah cara sesuatu disusun atau dibangun, dapat juga disebut dengan pola susunan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Sedangkan menurut 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.



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.

Jika Anda ingin menulis teks debat, sebaiknya pilih topik yang kontroversial agar banyak pendapat.

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. Argumen berisi rangkaian paragraf yang mendukung atau menolak pernyataan terkait topik perdebatan (Rohimah, 2014:107). Dalam teks debat, argumentasi atau pendapat dibedakan menjadi tiga, yaitu argumen yang mendukung (pro), argumen yang menentang isu (kontra) dan argumen yang tidak memihak siapapun (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.

2.2.3.3 Kaidah Kebahasaan Teks Debat

Menurut Yustiah (2016) 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.

2.2.3.4 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 yang ingin dicapai.

2.2.3.5 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 v* 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 menurut 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 dikemukakan tersebut, menganalisis adalah pembedahan atau penelaahan secara mendalam tentang sesuatu untuk mengetahui isi sesuatu dengan jelas dan pasti sehingga nantinya diperoleh arti yang dapat dipahami uraiannya.

Saat menganalisis sebuah teks maka tidak akan jauh dengan keterampilan berbahasa menyimak. Tarigan (2014:31) menyatakan bahwa “Menyimak adalah sebuah proses kegiatan mendengarkan lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.” Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa menyimak adalah sebuah proses kegiatan mendengarkan lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh sebuah informasi. Hal ini karena menyimak adalah sarana belajar tentang dunia lain, yang diinginkan agar orang dapat memperluas pengetahuan mereka, bersenang-senang dan mencari pesan tertentu.

Hal yang harus diperhatikan dalam menganalisis isi teks debat.

1. Mosi atau Topik

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.

2.2.4 Pengembangan Media Debat Berbasis Android

2.2.4.1 Pengembangan Media

Pengembangan merupakan upaya untuk meningkatkan keterampilan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan pelatihan. Majid (2005:24) menyatakan pengembangan yaitu sebuah proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam

upaya untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia nomor 18 tahun 2002. Pengemabangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Pendapat lain menurut Hamid (2013: 125) Pengembangan pembelajaran ialah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan subtitusnya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoretis maupun praktis.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu usaha sadar, terencana dan terarah untuk melaksanakan atau memperbaiki sebuah produk, yang menjadikan produk lebih bermanfaat, yang nantinya produk tersebut perlu ditingkatkan dan dipertahankan lagi, sebagai upaya terciptanya produk kualitas terbaik.

2.2.4.2 Media Pembelajaran Berbasis *Digital*

Perkembangan zaman saat ini telah banyak sekali membuat perubahan yang besar di kalangan masyarakat, kini masyarakat telah mengubah haluan dari media cetak menjadi media digital. Digitalisasi yang saat ini merajai berbagai sektor perkembangan di dunia tidak lagi dianggap

sebagai hal yang tabu. Rotasi yang kini sudah terjadi dalam bidang pendidikan dan teknologi yang sangat canggih semakin menampilkan peran digitalitas yang tinggi. Sektor pendidikan pun menjadi salah satu yang terkena imbas positif dari digitalisasi ini, di mana saat ini dapat ditemukan perubahan dalam media pembelajaran. Menurut bahasa digital diambil dari Bahasa Yunani, yaitu *digitus*. Artinya jari jemari.

Media digital merupakan media yang di dalamnya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, satelit dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008:2-3). Pendapat lain menurut Fauzah (2020:354) digital adalah data atau sinyal yang dinyatakan dalam angka 0 dan 1 atau disebut bilangan biner. Berdasarkan pengertian tersebut media pembelajaran digital yaitu media pembelajaran yang didalamnya terdapat gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang tersambung dengan data digital yang menciptakan sebuah gambaran yang dapat diakses dengan perangkat digital. Media pembelajaran digital berbasis android saat ini tengah gencar dikembangkan oleh para pendidik sebagai media pembelajaran yang praktis dan juga menarik minat belajar peserta didik.

Terciptanya media pembelajaran digital berbasis *android* dapat memudahkan proses pembelajaran peserta didik yang lebih efektif, mudah, menarik, dan juga memotivasi. Saat ini, sangat mudah menggunakan sistem *android* yang dapat dijalankan oleh hampir semua orang dalam berbagai bidang, contohnya saat berdagang, berbelanja, belanja, dan lain sebagainya.

Dengan diterapkannya penggunaan media pembelajaran berbasis *android* maka sudah masuk dalam gaya belajar abad ke-21. Penggunaan *android* sebagai media pembelajaran mampu memberikan dampak baik kepada peserta didik, bahwa *android* tidak hanya digunakan untuk bermain akan tetapi, dapat digunakan untuk belajar. *Android App Builder* merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk proses pengembangan pembuat aplikasi. Perangkat lunak inilah yang digunakan penulis dalam merancang dan membuat produk berupa aplikasi Debak.

2.2.4.3 Debak

Debak merupakan salah satu media pembelajaran berbasis android berbentuk aplikasi, nama Debak diambil dari singkatan debat asik, media pembelajaran yang berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar 3.13 yaitu menganalisis isi teks debat pada kelas X SMA/MA. Media pembelajaran berbasis *android* ini akan membahas materi tentang menganalisis isi teks debat.

Pengembangan aplikasi Debak memanfaatkan perangkat lunak *android app builder* dalam proses pembuatan dan pengembangan aplikasi. Menurut Agustina (2017) *App builder* berbasis *online* sehingga dalam proses pengembangan aplikasi akan lebih mudah dan sebagian besar dalam pembuatan aplikasi melalui *online app builder* hanya dengan proses *drag and drop*, yang nantinya tidak memerlukan proses *coding* dalam pembuatan aplikasi. Dalam aplikasi ini mengemas kuis, game yang berhubungan dengan materi menganalisis isi teks debat yang dapat menarik peserta didik saat proses pembelajaran. Dengan terciptanya media Debak diharapkan pendidik

akan lebih mudah memberikan materi pembelajaran mengenai menganalisis isi teks debat dan juga peserta didik akan lebih mudah menerima materi tentang menganalisis isi teks debat.

2.2.4.4 Pengembangan Debak Berbasis Android

Pengembangan pada produk media pembelajaran berbasis android Debak merupakan pengembangan dengan hasil produk yang dimanfaatkan sebagai pendamping dalam proses pembelajaran dengan proses dan prosedur yang terencana dan terarah. Dengan memilih kompetensi menganalisis isi teks debat untuk materi yang terdapat di dalam aplikasi ini. Jadi, pengembangan Debak berbasis android merupakan pengembangan untuk menciptakan sebuah produk baru sebagai pendamping dalam proses pembelajaran pada kompetensi menganalisis isi teks debat berbentuk media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi. Adapun Langkah-langkah dalam pembuatan media debak berbasis android.

Langkah-langkah membuat media Debak.

1) Tahap Perancangan

Pada tahap ini peneliti merancang gambaran dari media pembelajaran yang akan dikembangkan dan dibuat melalui *power pint*.

2) Membuat Desain Melalui *Power Point*

Selanjutnya peneliti mulai membuat produk yang sudah dirancang dengan memanfaatkan *power point* sebagai produk mentah.

3) Melakukan proses *Ispring*

Setelah selesai proses pembuatan rancangan pada *power point* maka, langkah selanjutnya yaitu memanfaatkan *Ispring* pada *power point* untuk

mengunci tiap *slide power point* agar nantinya produk akan berjalan sesuai dengan arahan sesuai dengan rancangan awal.

- 4) Mengubah media yang masih berbentuk *power point* menjadi aplikasi dengan *Android App Builder*

Pada langkah terakhir, *power point* yang sudah selesai dibuat akan diubah menjadi aplikasi dengan memanfaatkan perangkat lunak *android app builder* yang terdapat pada java. Pada saat mengubah *power point* menjadi aplikasi isi perintah yang terdapat pada halaman *app builder*.

Melalui langkah-langkah tersebut dalam pembuatan media Debak maka dapat memanfaatkan *power poin*, *ispring*, dan *app builder* saat mengembangkan media Debak berbasis android ini.

2.3.1 Kerangka Berpikir

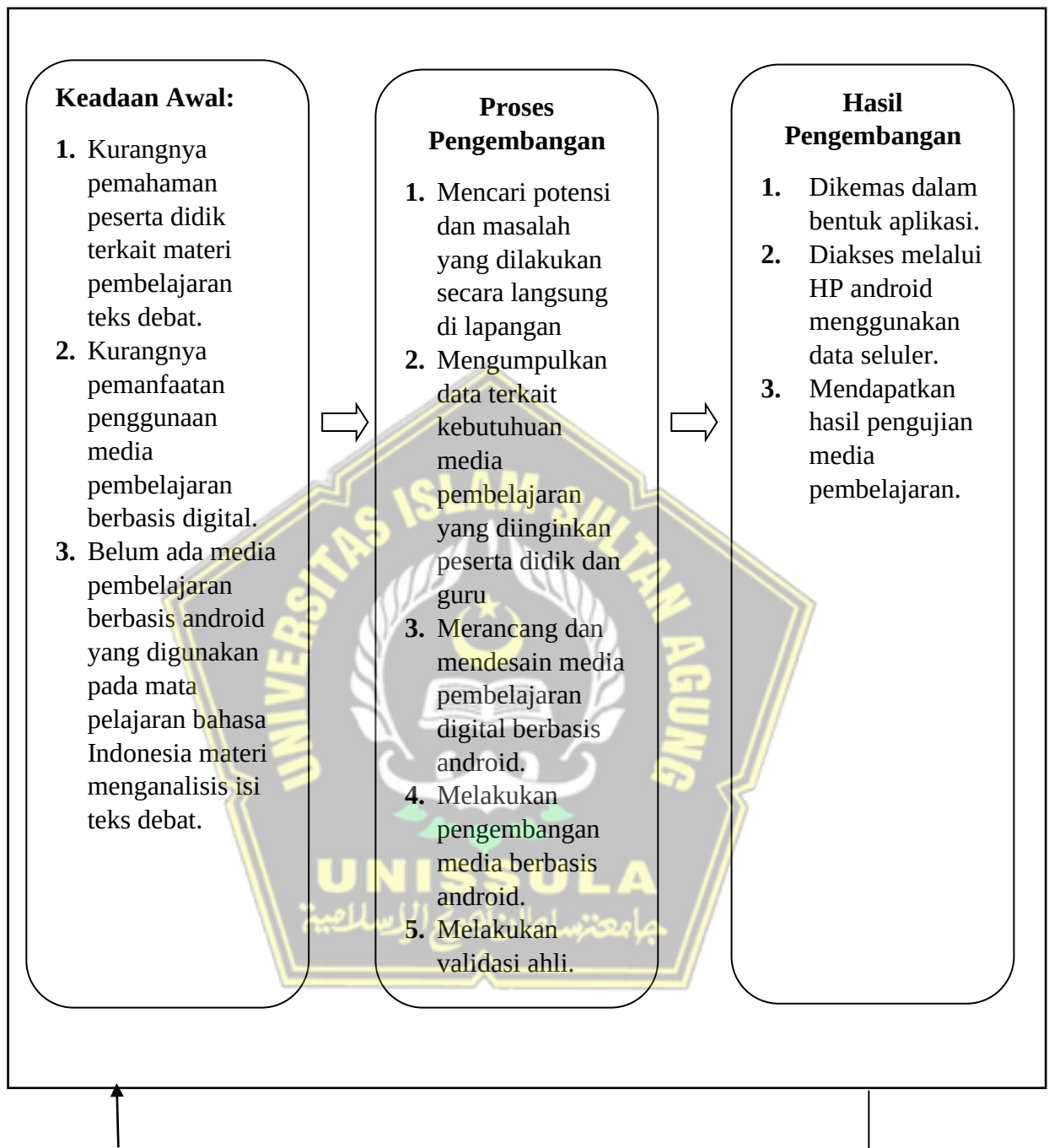
Metode belajar ampuh jika Peserta didik dalam kondisi yang menyenangkan. Begitu pula sebaliknya, pembelajaran yang diperoleh sekarang tidak akan ampuh jika prosesnya terlalu dipaksakan dan bisa membuat Peserta didik tidak nyaman. Oleh sebab itu, pendidik harus mampu memberikan pengetahuan yang diperoleh tentang pembelajaran dengan menyenangkan, sehingga hasil yang diterima dari proses tersebut dapat optimal. Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk membuat pembelajaran menyenangkan adalah dengan membuat inovasi media pembelajaran.

Pendidik membutuhkan media yang menarik dan memungkinkan Peserta didik untuk belajar secara aktif. Banyak pendidik yang hanya menggunakan LKS atau buku teks yang digunakan dalam proses pengajaran, dan tidak menggunakan media. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman

konseptual terhadap materi yang diajarkan. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu dilakukan kajian perkembangan media untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media penelitian yang tepat menggunakan media berbasis android yang dikemas dalam bentuk aplikasi.

Melalui pengemasan media yang peneliti lakukan berupa media aplikasi berbasis android, hal ini dapat memudahkan Peserta didik dalam memahami konsep dari materi yang diajarkan. Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan, di susunlah kerangka berpikir dari uraian yang telah diuraikan pada tujuan penelitian. Akan terlihat pada gambar.





Bagan 2. 3 Kerangka Berpikir

2.1 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan tanggapan sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan hanya disusun berdasarkan pengamatan awal sebelum melakukan percobaan pada objek penelitian dan digabungkan dengan hasil studi literatur yang relevan untuk bidang penelitian, yang belum didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan analisis data dan data penelitian.

Hipotesis penelitian menurut Sugiyono (2017:96) Menjelaskan “Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam rumusan penelitian masalah yang didasarkan atas teori yang relevan”. Peneliti dalam penelitian menemukan beberapa hipotesis sebagai berikut.

- 1) Peneliti dapat merancang, membuat, juga menilai pembelajaran, menganalisis isi teks debat dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi *Debak* pada pembelajaran teks debat untuk kelas X MA.
- 2) Peserta didik kelas X MA dapat menganalisis isi teks debat dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi pembelajaran *Debak*.
- 3) Aplikasi berbasis android *Debak* sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang digunakan.

BAB III

METODE PENELITIAN

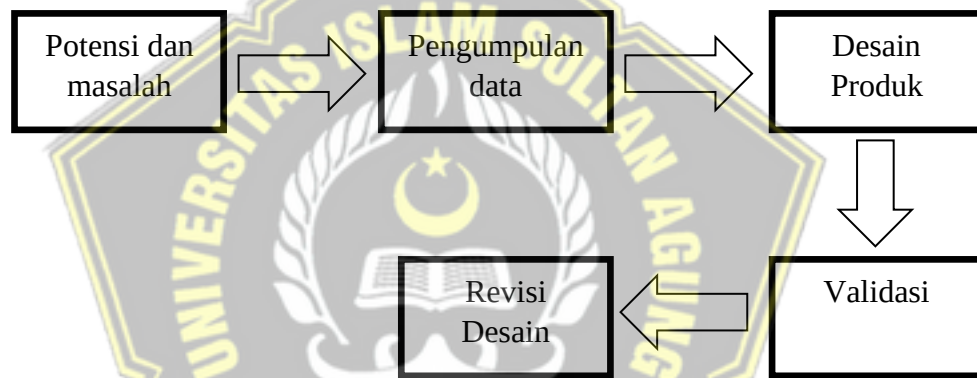
3.1 Metode Penelitian

Menurut Koentjaraningrat (Hermaji, 2016:139) Istilah metode berasal dari kata *methodos* (Yunani) yang berarti “arah atau jalan menuju”. Secara harfiah, metode berarti cara atau jalan. Metode adalah cara kerja untuk mencapai suatu tujuan. Metode penelitian adalah cara kerja yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Metode berisi langkah-langkah yang harus ditempuh dalam mencapai tujuan itu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017: 407). Peneliti dalam penelitian ini fokus dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi Debak sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar menganalisis isi teks debat pada kelas X MA.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2017:409) terdapat sepuluh tahap penelitian, yakni: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi

produk, dan 10) produk massal. Mengacu pada langkah-langkah pengembangan oleh Sugiyono tersebut, maka peneliti melakukan pembatasan dan penyesuaian dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya. Peneliti dalam melakukan penelitian sampai pada tahap yang kelima yaitu revisi desain. Perihal ini dengan pertimbangan jika nantinya dilanjutkan ke langkah atau tahap uji coba produk hingga tahap pembuatan produk secara massal maka peneliti membutuhkan waktu yang lebih lama untuk melakukan penelitian, biaya juga tenaga yang bertambah banyak. Berikut empat tahap yang dimaksud dalam melakukan penelitian ini.



Bagan 3.1 Desain Penelitian

Langkah-langkah prosedur yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi beberapa tahapan sebagaimana telah dilakukan pembatasan langkah, berikut ini langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Tahap ini merupakan tahap mencari potensi dan masalah dalam sebuah penelitian, saat mencari data perihal potensi dan masalah dapat dilakukan dengan langsung terjun ke lapangan ataupun dapat juga dengan menelaah berbagai sumber-sumber yang relevan yang dilakukan secara teoritis maupun praktis, yaitu berupa laporan penelitian yang dilakukan oleh orang lain atau dokumentasi laporan kegiatan yang dilaksanakan oleh seseorang.

2. Pengumpulan Data

Kegiatan yang dilakukan pada tahap kedua ini merupakan kegiatan setelah terkumpulnya potensi dan masalah yang sudah ditelaah pada tahap pertama. Dari potensi dan masalah tersebut maka ditemukan data-data dan informasi apa saja yang diperlukan dan dibutuhkan dalam melakukan penelitian ini.

3. Desain Produk

Desain produk dilakukan untuk membuat rancangan dan gambaran dari produk berupa media pembelajaran yang dikembangkan seperti *Aplikasi Debak*. Desain produk ini berisi tentang spesifikasi produk yang dikembangkan, yang selanjutnya menghasilkan gambaran seperti apa media pembelajaran yang dikembangkan.

4. Validasi

Langkah ini dilakukan dengan melalui uji kelayakan produk yang dinilai oleh para ahli (ahli materi, ahli media dan guru bahasa Indonesia) dalam penelitian ini berhubungan dengan desain dan juga kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan ini untuk mengetahui presentase kelayakan antara visual dan isi materi yang disampaikan.

5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan untuk memperbaiki produk yang sudah melalui validasi dan penilaian oleh validator ahli yakni ahli media dan ahli materi terkait isi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap revisi desain ini dilakukan dengan mengubah dan menambah kekurangan yang ada pada produk sesuai dengan saran validator.

3.3 Data dan Sumber Data Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini berfokus dengan subjek berupa kebutuhan media pembelajaran menganalisis isi teks debat untuk peserta didik kelas X MA, MA Nurul Qur'an Sayung Demak, MA NU An-Nidham Sayung Demak, MA Nahdlatul Syubban Sayung Demak kemudian subjek selanjutnya adalah tentang validator produk yaitu media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi *Debak* tentang menganalisis isi teks debat untuk peserta didik kelas X MA, yaitu para ahli materi dan ahli media.

Terdapat tiga data dalam penelitian ini, yang pertama merupakan data yang berasal dari hasil analisis kebutuhan penyusunan media pembelajaran, yakni skor rencana pilihan kebutuhan pengembangan media pembelajaran kompetensi menganalisis teks debat pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X MA di tiga sekolah MA Nurul Qur'an Sayung Demak, MA NU An-Nidham Sayung Demak, MA Nahdlatul Syubban Sayung Demak. Data kedua didapatkan melalui hasil analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran dan analisis teori untuk menentukan karakteristik pengembangan media pembelajaran kompetensi menganalisis teks debat di MA Nurul Qur'an Sayung Demak, MA NU An-

Nidham Sayung Demak, MA Nahdlatusy Syubban Sayung Demak. Selanjutnya, data ketiga yang didapatkan melalui hasil uji validasi yang merupakan skor penilaian prototipe media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android *Debak* pada kompetensi menganalisis teks debat pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X MA di MA Nurul Qur'an Sayung Demak, MA NU An-Nidham Sayung Demak, MA Nahdlatusy Syubban Sayung Demak. Ketiga lokasi tersebut dipilih sebagai tempat penelitian karena melihat bahwa tiga lokasi tersebut mewakili sekolah swasta agama dengan presentase jumlah peserta didik rendah, sedang dan tinggi. Perbedaan jumlah peserta didik dari tiga sekolah tersebut dijadikan peneliti untuk melakukan pengembangan yang mewakili tiap-tiap kategori jumlah peserta didik rendah, sedang, dan tinggi.

Sumber data dalam penelitian ini yakni peserta didik dan pendidik selaku pengampu dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, serta validator yaitu ahli media dan ahli materi. Keempat sumber data tersebut sangat penting dalam penelitian ini, karena keempat sumber data tersebut apabila kurang satu sumber maka keabsahan hasil penelitian ini akan berkurang.

3.3.1 Data Analisis Kebutuhan Produk

Penelitian ini menggunakan subjek yang berhubungan dengan analisis kebutuhan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android pada materi menganalisis isi debat yaitu pendidik dan peserta didik. Adapun penjabaran tentang subjek analisis kebutuhan.

3.3.1.1 Guru

Subjek yang digunakan dalam analisis kebutuhan penelitian ini merupakan guru bahasa Indonesia kelas X tingkat MA. Penelitian pengembangan yang dilakukan ini membutuhkan tiga sekolah yang berbeda sebagai subjek analisis kebutuhan peneliti. Tiga sekolah tersebut adalah MA Nurul Qur'an Sayung Demak, MA NU An-Nidham Sayung Demak, dan MA Nahdlatul Syubban Sayung Demak. Guru dengan bekal pengalaman mengajar yang sudah mereka kuasai dan juga pemahaman mengenai kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran, akhirnya memberikan informasi faktual yang ada di lapangan kepada peneliti.

3.3.1.2 Peserta Didik

Peserta didik MA di tiga sekolah yang berbeda menjadi responden yang digunakan peneliti guna mendapatkan data kebutuhan media pembelajaran berbasis android *Debak* dalam materi menganalisis isi teks debat. Populasi sekolah yaitu, 24 peserta didik MA Nurul Qur'an Sayung Demak, 25 peserta didik MA NU An-Nidham Sayung Demak, dan 14 peserta didik MA Nahdlatul Syubban Sayung Demak. Peneliti mengambil tiga sekolah tersebut dengan sebab agar nantinya peserta didik melek teknologi juga memperdalam pengetahuan peserta didik tentang menganalisis isi teks debat dengan media pembelajaran berbasis android ini.

3.3.2 Data Validasi Prototipe yang Dikembangkan

Validasi prototipe ini dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi yang sudah mumpuni di bidangnya, dan nantinya kedua ahli validasi ini berperan

penting dalam penilaian media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi *Debak* dalam menganalisis isi teks debat. Adapun kriteria dari setiap ahli yang diambil yaitu, 1) memiliki pengalaman dalam ilmu komunikasi serta pembuatan aplikasi android. 2) sudah merampungkan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini berupa variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media debak berbasis android. Sedangkan untuk variabel terikat dalam penelitian ini yaitu menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diambil dari penelitian ini didapatkan dengan wawancara, angket kebutuhan dan angket uji validasi dengan paparan sebagai berikut.

3.5.1 Observasi

Dalam pencarian data Langkah awal yang digunakan yaitu observasi. Observasi ini dilakukan dengan mereview media pembelajaran digital berbasis android yang sudah ada dan dikembangkan oleh para peneliti terdahulu. Juga observasi lapangan dengan peserta didik dan guru terkait media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran.

3.5.2 Wawancara

Wawancara ini diperuntukan guru dan peserta didik dengan acuan pedoman wawancara. Selanjutnya hasil dari wawancara ini diuraikan lagi dalam

bentuk pertanyaan-pertanyaan berupa lembar angket kebutuhan guru dan peserta didik.

3.5.3 Angket Kebutuhan

Angket kebutuhan digunakan sebagai analisis kebutuhan untuk pendidik serta peserta didik di mana angket ini berhubungan dengan produk yang dikembangkan yaitu, berupa media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi *Debak* dalam menganalisis isi teks debat. Teknik pengambilan data dilaksanakan dengan pemberian lembar kertas angket kebutuhan untuk guru dan peserta didik yang selanjutnya akan dijawab oleh guru dan peserta didik dengan waktu yang sudah diberikan. Berikutnya, hasil yang sudah diperoleh dengan pengisian angket tersebut dianalisis di mana nantinya dapat dijadikan sebagai dasar pokok pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi *Debak* dalam menganalisis isi teks debat.

3.5.4 Angket Uji Validasi

Angket uji validasi ahli merupakan langkah teknik pengambilan data terakhir. Angket yang ditujukan untuk ahli media dan ahli materi ini mempunyai fungsi sebagai penilaian produk penelitian dan perbaikan produk penelitian. Selanjutnya setelah adanya penilaian maka revisi produk dapat dilaksanakan guna memperbaiki kesalahan ataupun kekurangan pada prototipe pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi *Debak* dalam menganalisis isi teks debat.

3.5.5 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan langkah teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen, baik berupa dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2007:221). Dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini berupa gambar-gambar dari proses penelitian yang berlangsung.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dimanfaatkan untuk mengambil data yang dibutuhkan saat penelitian dilakukan, instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar kelayakan penggunaan prinsip pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi *Debak* dalam menganalisis isi teks debat untuk peserta didik kelas X MA. Berikut kisi-kisi instrumen.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Umum Pengambilan Data Penelitian dan Instrumennya

No	Data	Sumber Data	Instrumen
1.	Kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis android <i>Debak</i> dalam menganalisis isi teks debat kelas X MA	a. Peserta didik kelas X MA 1. MA Nurul Qur'an Sayung Demak 2. MA NU An-Nidham Sayung Demak. 3. MA Nahdlatusy Syubban Sayung Demak. b. Pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X 1. MA Nurul Qur'an Sayung Demak 2. MA NU An-Nidham Sayung Demak. 3. MA Nahdlatusy Syubban Sayung Demak	- Pedoman Wawancara - Angket Kebutuhan

2.	Karakteristik pengembangn media pembelajaran berbasis android <i>Debak</i> dalam menganalisis isi teks debat kelas X MA	a. Peserta didik kelas X MA 1. MA Nurul Qur'an Sayung Demak 2. MA NU An-Nidham Sayung Demak. 3. MA Nahdlatusy Syubban Sayung Demak. b. Pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X 1. MA Nurul Qur'an Sayung Demak 2. MA NU An-Nidham Sayung Demak. 3. MA Nahdlatusy Syubban Sayung Demak	- Angket kebutuhan
3.	Desain prototipe pengembangan media pembelajaran berbasis android <i>Debak</i> dalam menganalisis isi teks debat kelas X MA.	a. Peserta didik kelas X MA 1. MA Nurul Qur'an Sayung Demak 2. MA NU An-Nidham Sayung Demak. 3. MA Nahdlatusy Syubban Sayung Demak. b. Pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X 1. MA Nurul Qur'an Sayung Demak 2. MA NU An-Nidham Sayung Demak. 3. MA Nahdlatusy Syubban Sayung Demak. c. Ahli Media d. Ahli Materi	- Angket kebutuhan untuk peserta didik - Angket kebutuhan untuk guru - Lembar rubrik penilaian produk
4.	Penilaian ahli mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android <i>Debak</i> dalam menganalisis isi teks debat kelas X MA.	a. Ahli media b. Ahli materi	- Lembar rubrik penilaian produk

Data Awal yang diambil sehingga diketahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat kelas X MA berdasarkan kebutuhan pesrta didik dan guru. Data pertama yang diambil dengan instrument berikut ini.

3.6.1 Wawancara

Petunjuk wawancara dibutuhkan guna sebagai panduan dalam proses wawancara yang dilakukan kepada peserta didik dan guru. Wawancara dilaksanakan secara langsung sebagai bahan awal untuk mencari data penelitian.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No	Aspek	Garis Besar Pertanyaan
1.	Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Kelas X MA	- Ruang lingkup KI/KD pembelajaran - Proses pembelajaran - Luaran pembelajaran - Kendala dalam pembelajaran
2.	Media Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat	- Kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran - Ketersediaan media pembelajaran menganalisis isi teks debat - Belum terpenuhinya media pembelajaran yang digunakan - Kriteria media pembelajaran yang dibutuhkan - Kriteria pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik dan guru - Saran bahan ajar yang diinginkan

3.6.2 Angket Kebutuhan (Kuesioner)

Angket digunakan sebagai media untuk menghasilkan data dari peserta didik dan guru tentang kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis android *Debak* dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat kelas X MA. Dari data tersebut peneliti mendapatkan data mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam menganalisis isi teks debat kelas X MA. Dari data tersebut maka selanjutnya peneliti membuat bahan desain dan prototipe media pembelajaran. Adapun kisi-kisi angket kebutuhan untuk peserta didik dan juga guru.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Kebutuhan Peserta Didik Pengembangan Media Debak Berbasis Android Dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Pemahaman terhadap pembelajaran bahasa Indonesia	Pemahaman tentang pembelajaran Bahasa Indonesia	1, 2, 3	3
2.	Pemahaman dan kebutuhan peserta didik tentang teks debat	Pemahaman terhadap pembelajaran teks debat	4, 5	2
3.	Pemahaman dan kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran	a. Pemahaman terhadap media pembelajaran b. Kebutuhan media pembelajaran yang saat ini digunakan c. Kebutuhan peserta didik dengan media pembelajaran yang lain d. Setuju atau tidak akan adanya media khusus dalam pembelajaran teks debat e. Kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran yang diinginkan	6, 7 8 9 10 11	2 1 1 1 1
4.	Pemahaman terkait Hp android	Pemahaman terkait adanya peserta didik memiliki Hp android	12, 13	2
5.	Kebutuhan penggunaan Hp Android sebagai media pembelajaran	a. Kebutuhan Penggunaan Hp android sebagai media pembelajaran b. Setuju atau tidak jika diadakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Hp android c. Ketepatan media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran teks debat	14 15 16	1 1 1
6.	Kebutuhan peserta didik terhadap fisik media pembelajaran berbasis android menganalisis isi teks debat	a. Kebutuhan peserta didik terhadap tampilan sampul (<i>cover</i>) dan menu media pembelajaran. b. Kebutuhan peserta didik terhadap jenis dan ukuran huruf (<i>font</i>).	17, 18, 19, 20, 21 22	5 1
7.	Kebutuhan peserta didik terhadap isi media pembelajaran berbasis android menganalisis isi teks debat.	a. Kebutuhan peserta didik terhadap isi media pembelajaran b. Kebutuhan peserta didik terhadap menu-menu yang terdapat dalam media pembelajaran. c. Kebutuhan peserta didik terhadap gambar, audio, dan kelancaran dalam media pembelajaran d. Kebutuhan peserta didik terhadap Bahasa yang digunakan dalam menganalisis isi teks debat.	23 24, 25 26, 27, 28 29	1 2 3 1
8.	Harapan peserta didik	a. Harapan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis	30	1

		f. Kebutuhan guru akan isi media pembelajaran		
4.	Pemahaman terkait Hp android	Pemahaman terkait i Hp android	14	1
5.	Kebutuhan penggunaan Hp Android sebagai media pembelajaran	a. Kebutuhan Penggunaan Hp android sebagai media pembelajaran b. Setuju atau tidak jika diadakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Hp android c. Ketepatan media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran teks debat	15 16 17	1 1 1
6.	Kebutuhan guru terhadap fisik media pembelajaran berbasis android menganalisis isi teks debat	a. Kebutuhan guru terhadap tampilan sampul (<i>cover</i>) dan menu media pembelajaran. b. Kebutuhan guru terhadap jenis dan ukuran huruf (<i>font</i>).	18, 19, 20, 21, 22 23	5 1
7.	Kebutuhan guru terhadap isi media pembelajaran berbasis android menganalisis isi teks debat.	a. Kebutuhan guru terhadap isi media pembelajaran b. Kebutuhan guru terhadap menu-menu yang terdapat dalam media pembelajaran. c. Kebutuhan guru terhadap gambar, audio, dan kelancaran dalam media pembelajaran d. Kebutuhan guru terhadap Bahasa yang digunakan dalam menganalisis isi teks debat.	24 25 26, 27, 28, 29 30	1 1 4 1
8.	Harapan guru	b. Harapan guru terhadap media pembelajaran berbasis android menganalisis isi teks debat.	31	1
Total butir instrumen			31	

3.6.3 Angket Uji Validasi Prototipe Media Pembelajaran

Angket uji validasi diberikan untuk penilaian dan juga perbaikan prototipe terhadap produk yang dikembangkan, lembar angket akan diberikan kepada para ahli yang sudah dipilih oleh peneliti dan sudah ahli serta mumpuni dalam bidang masing-masing. Penilaian produk akan dilakukan oleh dua ahli yakni ahli media dan ahli materi. Berikut kisi-kis angket uji validasi ahli.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Ahli Media Pengembangan Media Debak Berbasis Android dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA

No	Aspek	Indikator	No Soal
1.	Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)	a. Medai Debak memberikan pengaruh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	1
		b. Media Debak tepat digunakan untuk pembelajaran materi menganalisis isi teks debat	2
		c. Aplikasi yang digunakan mendukung pengembangan media	3
		d. Media bersifat jangka Panjang	4
		e. Media mudah untuk oprasikan	5
		f. Media dapat diinstal di semua Hp android	6
2.	Aspek Komunikasi Visual	a. Medai dapat diterima sesuai dengan keinginan peserta didik	7
		b. Tampilan media sederhana dan menarik	8
		c. Media terdapat audio yang menjadikan peserta didik tambah semangat dalam belajar	9
		d. Media terdapat animasi atau video sesuai dengan materi	10
Total Instrumen			10

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Ahli Materi Pengembangan Media Debak Berbasis Android dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA

No	Aspek	Indikator	No Soal
1.	Materi	g. Kejelasan materi pembelajaran	1
		h. Kesesuaian aplikasi Debak dengan tujuan pembelajaran	2
		i. Kesesuaian aplikasi Debak dengan materi pembelajaran	3
		j. Kemenarikan aplikasi Debak sebagai media pembelajaran	4
		k. Kesesuaian isi dengan judul	5
		l. Kesesuaian dan keefektifan contoh-contoh media pembelajaran	6
2.	Kebahasaan	e. Kesederhanaan bahasa	7
		f. Kemudahan bahasa untuk dipahami	8

		g. Kesesuaian diksi	9
		h. Ketepatan penggunaan istilah	10
Total Instrumen			10

Terdapat angket petunjuk uji validasi ahli, berikut merupakan petunjuk pengisian angket untuk validasi penilaian prototipe media *Debak* berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat bagi siswa kelas X MA.

1. Mohon isi identitas diri bapak/ibu dengan lengkap
2. Bapak/ibu dipersilakan memberi penilaian pada tiap komponen dengan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah tersedia sesuai dengan kriteria sebagai berikut.
 - 1 = Kurang baik
 - 2 = Cukup baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik
3. Bapak/ ibu diperkenankan untuk memberikan masukan terhadap pengembangan media *Debak* berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA.

3.7 Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif, berupa pemaparan data dan simpulan data. Teknik yang digunakan untuk mengolah data meliputi, 1) wawancara, 2) pengamatan media pembelajaran 3) data kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media berbasis android *Debak*, dan 4) data uji validasi oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi untuk

perbaikan dan penguatan prototipe media pembelajaran berbasis android *Debak* dalam menganalisis isi teks debat kelas X MA.

3.7.1 Analisis Data Wawancara terhadap Media Debak Berbasis Android Debak dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA.

Teknik analisis data wawancara merupakan hasil wawancara dengan guru dan peserta didik dan bersifat deskriptif kualitatif. Wawancara dilaksanakan dengan acuan pedoman wawancara. Selanjutnya hasil wawancara tersebut disimpulkan untuk data awal pengembangan media media pembelajaran berbasis android *Debak* dalam menganalisis isi teks debat.

3.7.2 Analisis Data Kebutuhan Guru dan Peserta Didik Terhadap Media Debak Berbasis Android Debak dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data dalam kebutuhan prototipe diambil dari angket yang dibagikan kepada pendidik dan peserta didik yang nantinya dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Kemudian melihat langsung dilapangan bagaimana pengguna media pembelajaran yang digunakan di tiga sekolah yang berbeda.

3.7.3 Analisis Data Uji Validasi Prototipe Media Debak Berbasis Android Debak dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA.

Analisis data uji validasi dilakukan dengan teknik kualitatif. Perolehan data ini berdasarkan penilaina para validator yaitu ahli media dan ahli materi dengan

menggunakan angket, kemudian nanti didapatkan hasil dari validasi produk yang kemudian dianalisis dan diuraikan, sehingga nantinya ditarik simpulan dari hasil tersebut. Dari sini diketahui kekurangan dan juga kelemahan ataupun perbaikan yang harus dilakukan untuk produk tersebut (Sudjiono, 2011:43) Setelah penilaian prototipe, maka bisa dilanjutkan dengan menggunakan perhitungan rumus berikut.

Rumus : $P = F/N \times 100\%$

Keterangan : P = Presentase skor

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor yang diperoleh

Tabel 3.7 Ketentuan Pemberian Nilai

Skor Presentase (%)	Interpretasi
82% - 100%	Sangat Baik
63% - 81 %	Baik
44% - 62 %	Kurang Baik
25% - 43%	Sangat Kurang Baik

3.8 Perencanaan Pengembangan Media Debat Berbasis Android dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA

Perencanaan dalam pembuatan media Debat berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA, berupa konsep dan rancangan (desain) media pembelajaran yang dikembangkan yang dilakukan secara teratur. Menyusun konsep media pembelajaran merupakan langkah awal yang harus dilakukan, kemudai langkah berikutnya yang kedua merancang media Debat berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa

kelas X MA. Rancangan media pembelajaran Debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA.

3.8.1 Konsep Media Debak Berbasis Android

Media Debak ini merupakan media pembelajaran digital berbasis android yang didalamnya terdapat materi, contoh, dan game menganalisis isi teks debat. Debak nantinya dapat menjadi salah satu referensi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam materi debat khususnya menganalisis isi teks debat. Media Debak juga menghadirkan beberapa fitur yang mudah dipahami, jelas, dan menarik saat dioperasikan. Media debat berbasis android terdiri dari, materi pengetahuan tentang teks debat khususnya menganalisis isi teks debat, contoh teks debat, contohh menganalisis isi teks debat, video tentang debat, video cara menganalisis isi teks debat dan latihan soal yang dikemas dalam bentuk game. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran materi menganalisis isi teks debat dan fariasi media pembelajaran dalam materi menganalisis isi teks debat.

3.8.2 Rancangan Media Debak Berbasis Android

Rancangan media Debak disusun sebagai pegangan untuk membuat media pembelajaran Debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA. Berikut rancangan media pembelajaran.

3.8.2.1 Rancangan Aspek Materi

Rancangan aspek materi atau isi media pembelajaran berbasis android pada kompetensi menganalisis teks debat kelas X MA berhubungan dengan materi

teks debat, struktur teks debat, isi teks debat, kaidah kebahasaan teks debat, contoh debat, menganalisis isi teks debat dan adanya latihan.

3.8.2.2 Rancangan Aspek Penyajian

Rancangan media pembelajaran pada aspek penyajian yaitu dengan menciptakan urutan yang sesuai. Pada bagian materi terdapat pengertian teks debat, struktur debat, isi debat, dan kaidah kebahasaan debat. Kemudian pada video pembelajaran terdapat video tentang debat dan cara menganalisis isi teks debat. Latihan terdapat dalam bagian game yang didalamnya terdapat contoh teks debat, contoh menganalisis isi teks debat *game offline* dan *game offline* sebagai evaluasi pembelajaran.

3.2.4.1 Rancangan Aspek Kebahasaan dan Keterbacaan

Rancangan media pembelajaran aspek kebahasaan dan keterbacaan dibuat menggunakan bahasa Indonesia, bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti. Bahasa disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas X MA yang bersifat komunikatif. Diksi yang digunakan mudah dipahami, kalimat yang disusun pun sistematis sehingga media pembelajaran dapat diterima oleh siswa kelas X MA.

3.8.2.4 Rancangan Aspek Grafika

Rancangan media pembelajaran aspek grafika menurut gambaran umum seperti aplikasi berbasis android pada umumnya. Media pembelajaran berbasis android debak dibuat berdasarkan lembar angket kebutuhan peserta didik dan guru yang telah disebar pada tiga sekolah berbeda, sehingga aplikasi debak akan dibuat sesuai dengan keinginan peserta didik dan guru.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang menjadi acuan, dalam bab ini terdiri dari empat hal, yaitu 1) hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru dalam pengembangan media debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA 100% guru setuju dengan adanya media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran teks debat dan 78,43% peserta didik juga setuju dengan adanya media pembelajara khusus untuk materi teks debat, kemudian dalam media pembelajaran terkandung beberapa aspek yaitu aspek materi, aspek penyajian media, aspek dan aspek grafik, 2) karaterisik dalam pengembangan media debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA. Melihat dari aspek materi atau isi, aspek penyajian materi, aspek bahasa dan keterbacaan, dan aspek grafika. Media pembelajaran ini sudah memiliki karakteristik yang sebagai media pembelajaran yang unik, menarik, efektif dan juga interaktif, 3) penyusunan prototipe dalam pengembangan media debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA, penyusunan prototipe mengacu dari angket kebutuhan yang disebar kepda peserta didik dan pendidik di tiga sekolahan yang berbeda, isi prototipe media pembelajaran ini berupa sampul atau ikon atau halaman awal, *home* atau menu awal, menu kompetensi, menu materi, menu video pembelajaran, menu *game* atau evaluasi, menu biografi atau profil, 4) hasil penilaian ahli terhadap media debak

berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA. Hasil rata-rata penilaian validasi media produk Debak oleh ahli media yaitu 81,8 hasil tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran pada pengembangan media Debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA masuk dalam kategori baik. Sedangkan, hasil rata-rata penilaian validasi materi produk Debak oleh ahli materi yaitu 97,5 hasil tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran pada pengembangan media Debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA masuk dalam kategori sangat baik.

4.2 Pembahasan

Pada pembahasan peneliti akan dijelaskan mengenai empat hal yaitu. 1) hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru dalam mengembangkan media debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA, 2) karakteristik dalam pengembangan media debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA, 3) penyusunan prototipe dalam pengembangan media debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA, 4) hasil penilaian ahli terhadap media debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA. Berikut pembahasan hasil penelitian.

4.2.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Dan Guru Dalam Mengembangkan Media Debak Berbasis Android Dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA.

Hasil kebutuhan peserta didik dan guru terhadap pemerolehan media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis android debak dalam

pembelajaran menganalisis isi teks debat dimaksudkan untuk memberikan informasi tentang apa saja yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran, besar harapan produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang ada dilapangan. Pengambilan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan penyebaran angket.

Dalam hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru, dari pilihan jawaban yang paling banyak akan dijadikan sebagai acuan prinsip-prinsip penyusunan dan pembuatan media pembelajaran berbasis android debat, berikut pemaparannya.

4.2.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik dalam Pengembangan Media Debat Berbasis Android Dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA

Analisis kebutuhan peserta didik dalam pengembangan media debat berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA, berupa 1) pemahaman kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat, 2) kebutuhan peserta didik dalam menganalisis isi teks debat dengan pengembangan media pembelajaran debat, 3) kebutuhan peserta didik terhadap fisik media debat berbasis android dalam menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA, 4) kebutuhan peserta didik terhadap isi media debat berbasis android dalam menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA. Data yang terkumpul diambil dari penyebaran angket yang dibagikan kepada 51 peserta didik kelas X MA. 20 peserta didik dari MA An-Nidham Kalisari Sayung Demak, 20 peserta didik dari MA Nurul Qur'an Purwosari Sayung Demak, dan 11 peserta didik dari MA Nahdlatusy Syubban Purwosari Sayung Demak.

1) Pemahaman dan Kebutuhan Peserta Didik dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Kelas X MA

Terdapat empat indikator dalam aspek 1) pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, 2) pemahaman peserta didik tentang kompetensi menganalisis isi teks debat, 3) pemahaman tentang metode yang digunakan saat pembelajaran teks debat, untuk peserta didik kelas X MA. Pada setiap indikator, mempunyai satu atau lebih pertanyaan sehingga peserta didik dapat memilih setiap pertanyaan dengan jawaban yang sudah ada. Berikut gambaran dari pendapat peserta didik dalam table 4.1.

Tabel 4.1 Pemahaman Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menganalisis Isi Teks Debat

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensif Jawaban	Persentase
1.	Apakah anda tertarik dengan pembelajaran Bahasa Indonesia?	a. Ya b. Tidak	49 2	96,08% 3,92%
2.	Apakah dalam pembelajaran yang dilakuka di dalam kelas guru anda selalu mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari?	a. Ya b. Tidak	44 7	86,27% 13,73%
3.	Apakah menurut anda pelajaran Bahasa Indonesia pelajaran yang sulit dimengerti?	a. Ya b. Tidak	17 34	33,33% 66,67%
4.	Apa metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran teks debat?	a. Ceramah b. Diskusi dan presentasi c. Problem solving d. Lainnya.....	8 32 5 6	15,69% 62,75% 9,8% 11,76%
5.	Bagaimana pendapat kalian terhadap pembelajaran teks debat?	a. Sangat penting b. Penting c. Biasa d. Sangat biasa	10 32 6 3	19,61% 62,75% 11,76% 5,88%

Berdasarkan table 4.1 dapat dipaparkan bahwa dari 51 peserta didik, dapat disimpulkan bahwa 49 peserta didik atau 96,08% tertarik dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran juga 44 peserta didik atau 86,27% mengatakan bahwa saat pembelajaran di dalam kelas guru mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. 34 peserta didik atau 66,67% berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pelajaran yang tidak sulit untuk dimengerti dan 17 peserta didik atau 33,33% mengatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesai pembelajaran yang sulit. Saat pembelajaran berlangsung dari 51 peserta didik menjelaskan metode yang digunakan saat pembelajaran, 8 peserta didik atau 15,69% menggunakan metode ceramah, 32 peserta didik atau 62,75% menggunakan diskusi dan presentasi dalam pembelajaran, 5 peserta didik atau 9,8% memilih metode ceramah, dan 6 peserta didik atau 11,76% memilih metode pembelajaran lainnya. Sedangkan dalam pembelajaran teks debat dari 51 peserta didik 32 peserta didik atau 62,75% mengatakan bahwa materi teks debat penting dalam pembelajaran, sedangkan 10 peserta didik atau 19,61% memilih sangat penting materi tentang teks debat, 6 peserta didik atau 11,76% memilih biasa, dan 3 peserta didik atau 5,88% memilih pembelajaran teks debat sangat biasa.

2) Kebutuhan Peserta Didik dalam Menganalisis Isi Teks Debat dengan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Debat

Kebutuhan peserta didik mengenai menganalisis isi teks debat dengan pengembangan media pembelajaran debat terbagi menjadi beberapa indikator, yaitu 1) pemahaman tentang media pembelajaran, 2) kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran untuk teks debat, 3) setuju atau tidak terhadap media

pembelajaran berbasis android. Dari indikator tersebut setiap peserta didik akan mengetahui tentang gambaran dari media pembelajaran dan gambaran media debak yang membahas tentang teks debat. Berikut akan ditunjukkan dalam table 4.2.

Table 4.2 Kebutuhan Peserta Didik dalam Menganalisis Isi Teks Debat dengan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Debak

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensif Jawaban	Persentase
1.	Media pembelajaran yang pernah digunakan	a. CD Pembelajaran b. LKS c. Buku a. Lainnya/semua (a, b, c)	1 38 3 10	1,98% 74,51% 5,88% 19,61%
2.	Apakah media pembelajaran yang saat ini digunakan sudah cukup untuk mendukung proses pembelajaran?	a. Ya b. Tidak	41 10	80,39% 19,61%
3.	Apakah anda membutuhkan media pembelajaran yang lain?	a. Ya b. Tidak	40 11	78,43% 21,57%
4.	Setujukah jika ada media pembelajaran khusus sebagai pembelajaran dalam teks debat?	a. Ya b. Tidak	40 11	78,43% 21,57%
5.	Media pembelajaran apa yang saat ini kalian inginkan?	a. Media yang hanya berisi materi b. Media yang berisi materi, dan contoh a. Media yang berisi materi, contoh dan game yang menarik	2 14 35	3,925 27,45% 68,63%
6.	Apakah anda memiliki Hp?	a. Ya b. Tidak	45 6	88,24% 11,76%
7.	Apakah Hp anda berbasis android?	a. Ya b. Tidak	45 6	88,24% 11,76%
8.	Penggunaan Hp dalam pembelajaran akan membuat	a. Ya b. Tidak	44 7	86,27% 13,73%

	belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan (tidak membosankan)			
9.	Setujukah anda jika diadakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Hp android?	a. Setuju b. Tidak Setuju	39 12	76,47% 23,53%
10.	Menurut kalian tepatkah media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran teks debat?	a. Ya b. Tidak	36 15	70,59% 29,41%
11.	Apakah isi yang sesuai untuk media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran teks debat?	a. Materi b. Contoh teks c. Contoh soal d. Kuis e. Lainnya/ semua (a, b, c, d)	7 8 4 3 29	13,73% 15,69% 7,84% 5,88% 56,86%

Dari table 4.2 dapat diketahui dari 51 total peserta didik, 1 peserta didik atau 1,96% memilih CD pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berlangsung, selanjutnya 3 peserta didik atau 5,88% dari peserta didik memilih buku sebagai media pembelajara yang dimanfaatkan dalam pembelajaran, dan 38 peserta didik atau 74,51% peserta didik menggunakan media pembelajaran LKS dalam pembelajaran yang dilakukan, serta 10 peserta didik atau 19,61% berpendapat media pembelajaran lainnya yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya perihal kepuasan media pembelajarn yang saat ini digunakan oleh peserta didik 41 peserta didik atau 80,38% memilih media pembelajaran yang saat ini digunakan cukup membantu dalam pembelajaran dan 10 peserta didik atau 19,61% berpendapat bahwa media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran kurang atau belum cukup untuk membantu memahami proses pembelajaran. Kemudian 40 peserta didik atau 78,43% memilih adanya media pembelajaran lain yang digunakan dalam pembelajaran dan 11 peserta didik atau 21,57% tidak bersedia adanya media pembelajaran lain saat proses pembelajaran. Dari 51 peserta

didik 40 peserta didik atau 78,43% berkenan dengan adanya media pembelajaran yang dibuat khusus untuk pembelajaran teks debat, sedangkan 11 peserta didik atau 21,45% tidak setuju dengan adanya media pembelajaran khusus teks debat.

Media pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik dari 35 peserta didik atau 68,63 menginginkan media yang berbasis materi, contoh, dan game yang menarik, 14 peserta didik atau 27,45% memilih media yang berisi materi, dan contoh, sedangkan 2 peserta didik atau 3,92% memilih media yang hanya berisi materi. Selanjutnya sebagai kebutuhan dari media pembelajaran berbasis android diketahui dari 51 peserta didik 45 peserta didik atau 88,24% memiliki gawai dengan tipe android dan 6 peserta didik atau 11,76% tidak memiliki gawai. 44 peserta didik atau 86,27% setuju apabila pembelajaran dengan media gawai akan lebih menarik dan menyenangkan, dan 7 peserta didik atau 13,73% tidak berpendapat pembelajaran dengan menggunakan media gawai menjadi menarik dan menyenangkan. 39 peserta didik atau 76,47% setuju apabila terdapat media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran, sedangkan 12 peserta didik atau 23,53% tidak setuju dengan adanya media pembelajaran berbasis android saat proses pembelajaran. Kemudian dari 51 peserta didik, 36 peserta didik berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis android di nilai tepat dalam kompetensi teks debat, sedangkan 15 peserta didik atau 29,41% berpendapat tidak tepatnya media pembelajaran berbasis android dalam kompetensi teks debat. 56,86% peserta didik menghendaki isi dari media pembelajaran yang memuat materi, contoh teks, contoh soal, dan kuis didalamnya.

3) Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Fisik Media Debak Berbasis Android dalam Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA

Aspek kebutuhan peserta didik mengenai fisik media debat berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat terdapat tiga indikator, yaitu (1) kebutuhan peserta didik mengenai fisik media pembelajaran berbasis android, (2) kebutuhan peserta didik terhadap judul media pembelajaran, dan (3) kebutuhan peserta didik terhadap jenis dan ukuran huruf (*font*). Dari setiap pertanyaan yang sudah tersedia, peserta didik dipersilakan untuk memilih jawaban. Oleh sebab itu, untuk mendapatkan kerangka dan gambaran terhadap kebutuhan peserta didik akan fisik media pembelajaran maka dapat dilihat pada table 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Fisik Media Debak Berbasis Android

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensif Jawaban	Persentase
1.	Menurut kalian logo dan nama sampul seperti apa yang menarik bagi peserta didik kelas X MA	a. Bergambar dan berwarna-warni b. Bergambar berwarna-warni dan terdapat nama aplikasi c. Bergambar dan terdapat nama aplikasi	5 39 7	9,8% 76,47% 13,73%
2.	Gambar seperti apa yang sesuai dengan sampul media pembelajaran menganalisis isi teks debat	a. Karikatur b. Animasi/kartun c. Foto	6 37 8	11,76% 72,55% 15,69%
3.	Warna apakah yang sesuai untuk sampul atau menu awal media pembelajaran berbasis android menganalisis isi teks debat kelas X MA	a. Warna-warna yang mencolok b. Warna-warna yang lembut c. Hitam putih	14 35 2	27,45% 68,63% 3,92%
4.	Menurut kalian nama apa yang sesuai untuk media pembelajaran berbasis android	a. Debak (Debat Asik) b. Demo (Debat Mosi)	39 12	76,47% 23,53%

	pembelajaran menganalisis isi teks debat kelas X MA			
5.	Apakah yang sesuai untuk mengisi sampul belakang atau menu akhir media pembelajaran	a. Motivasi b. Biografi (profil pembuat media) c. Semua a dan b	7 41 3	13,73% 80,39% 5,88%
6.	Jenis huruf (font) seperti apa yang sesuai dengan judul media pembelajaran	a. Adobe Caslon Pro Bold b. Cooper Std Black c. Adobe Devanagari d. Arno Pro Smbd Caption	13 15 14 9	25,49% 29,41% 27,45% 17,65%

Berdasarkan dari table 4.3 didapatkan kebutuhan fisik yang diinginkan oleh 51 peserta didik di tiga sekolahan yang sudah diteliti. 39 peserta didik atau 76,47% menginginkan aplikasi yang memiliki logo yang bergambar, berwarna-warni dan terdapat nama aplikasi. Sedangkan untuk sampul yang diinginkan oleh 37 peserta didik atau 72,55% memilih animasi atau kartun sebagai sampul media pembelajaran. Kemudian 35 peserta didik atau 68,63% memilih aplikasi yang memiliki warna lembut. Dari 51 peserta didik untuk nama aplikasi yang diinginkan oleh 39 peserta didik atau 76,47% adalah Debat (Debat Asik) dan 12 peserta didik atau 23,53% memilih Demo (Debat Mosi) sebagai nama untuk aplikasi berbasis android yang dikembangkan. 41 peserta didik atau 80,39% memilih Biografi atau profil pembuat media digunakan sebagai sampul belakang atau menu akhir yang ada pada media pembelajaran. jenis huruf (*font*) yang disukai oleh peserta didik terbanyak yaitu *cooper std black* 15 peserta didik, 13 peserta didik memilih *adobe Caslon pro bold*, 14 peserta didik memilih *adobe Devanagari* dan 9 lainnya memilih *arno pro smbd caption*.

4) Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Isi Media Debak Berbasis Andoid dalam Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA

Aspek kebutuhan peserta didik terhadap isi media pembelajaran berbasis android debak yaitu berupa, 1) kebutuhan peserta didik terhadap isi media pembelajaran, 2) kebutuhan peserta didik terhadap menu-menu pada media pembelajaran, 3) kebutuhan peserta didik terhadap penggunaan ejaan dan bahasa. Dari setiap pertanyaan yang sudah tersedia, peserta didik dipersilakan untuk memilih jawaban. Oleh sebab itu, untuk mendapatkan kerangka dan gambaran terhadap kebutuhan peserta didik akan isi media pembelajaran maka dapat dilihat pada table 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4 Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Isi Media Debak

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensif Jawaban	Persentase
1.	Media pembelajaran menganalisis isi teks debat seperti apa yang peserta didik inginkan	a. Media pembelajaran yang berisi materi menganalisis isi teks debat dan contoh menganalisis teks debat	7	13,73%
		b. Media pembelajaran yang berisi materi menganalisis isi teks debat, contoh-contoh, video pembelajaran, game dan latihan soal	44	86,27%
2.	Perlukah terdapat menu informasi penggunaan media dalam media pembelajaran berbasis android	a. Perlu	45	88,24%
		b. Tidak perlu	6	11,76%
3.	Perlukah kemenarikan dalam tombol menu-menu pada aplikasi media pembelajaran	a. Perlu	40	78,43%
		b. Tidak perlu	11	21,57%
4.	Perlukah dalam media pembelajaran	a. Perlu	49	96,08%
		b. Tidak perlu	2	3,92%

	berbasis android terdapat gambar- gambar edukasi			
5.	Perlukah dalam media pembelajaran berbasis android terdapat video pembelajaran	a. Perlu b. Tidak perlu	42 9	82,35% 17,65%
6.	Perlukah dalam media pembelajaran berbasis android terdapat audio pendukung latar belakang	a. Perlu b. Tidak perlu	17 34	33,33% 66,67%
7.	Bagaimana bahasa dan ejaan yang digunakan dalam media pembelajaran	a. Menggunakan pilihan kata yang tepat b. Ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan c. Mudah dipahami	12 10 29	23,53% 19,61% 56,86%

Berdasarkan table 4.4 kebutuhan akan isi media pembelajaran yang diinginkan oleh 51 peserta didik, 7 peserta didik menjawab isi media pembelajaran yang harus ada yaitu media yang berisi materi menganalisis isi teks debat dan contoh menganalisis teks debat, sedangkan 44 peserta didik atau 86,27% memilih media pembelajaran yang berisi materi menganalisis isi teks debat, contoh-contoh, video pembelajaran, game dan latihan soal. Melihat dari pilihan terbanyak peserta didik maka peneliti akan membuat sebuah media pembelajaran yang berisi materi menganalisis isi teks debat, contoh-contoh, video pembelajaran, game dan latihan soal. Dalam media pembelajaran peserta didik memerlukan adanya informasi penggunaan aplikasi yaitu 45 peserta didik atau 88,24% memerlukan menu informasi dalam penggunaan media, dan 6 peserta didik memilih tidak perlunya menu informasi dalam aplikasi ini. 40 peserta didik memilih terdapat kemenarikan pada setiap menu-menu yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis aplikasi

android ini. 96,08% peserta didik atau 49 memerlukan sebuah media yang berisi gambar-gambar edukasi, 42 peserta didik atau 82,35% memerlukan video pembelajaran dalam media pembelajaran ini, dan 66,67% atau 34 peserta didik menghendaki adanya audio pendukung latar belakang dalam media pembelajaran ini. Dari data tersebut dari 51 peserta didik dapat disimpulkan 56,86% peserta didik menginginkan bahasa yang mudah dipahami dalam isi media pembelajaran, sehingga peneliti akan menyesuaikan seluruh kebutuhan yang diinginkan oleh 51 peserta didik.

4.2.1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Guru terhadap Media Debak Berbasis Android dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA

Analisis kebutuhan guru dalam pengembangan media debat berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA tidak jauh berbeda dengan kebutuhan peserta didik, berupa 1) pemahaman dan kebutuhan guru terhadap adanya media pembelajaran teks debat, 2) kebutuhan guru terhadap fisik media pembelajaran berbasis android debat, 3) kebutuhan guru terhadap isi media debat berbasis android dalam menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA, 4) harapan guru terhadap media pembelajaran berbasis android debat. Data yang terkumpul diambil dari penyebaran angket yang kepada 3 guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia dari tiga sekolah yaitu, MA An-Nidham Kalisari Sayung Demak, MA Nurul Qur'an Purwosari Sayung Demak, dan MA Nahdlatul Syubban Purwosari Sayung Demak.

1) Pemahaman dan Kebutuhan Guru terhadap Adanya Media Pembelajaran Teks Debat

Terdapat beberapa indikator dalam aspek 1) pemahaman guru mengenai metode yang digunakan dalam pembelajaran teks debat, 2) pemahaman guru tentang media pembelajaran, 3) pemahaman tentang media yang digunakan saat pembelajaran teks debat kelas X MA. Pada setiap indikator, mempunyai satu atau lebih pertanyaan sehingga guru dapat memilih setiap pertanyaan dengan jawaban yang sudah ada. Berikut gambaran dari pendapat peserta didik dalam table 4.5.

Tabel 4.5 Pemahaman dan Kebutuhan Guru terhadap Adanya Media Pembelajaran Teks Debat

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensif Jawaban	Persentase
1.	Metode pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran teks debat	a. Ceramah b. Diskusi dan presentasi c. Problem sovling	0 3 0	0% 100% 0%
2.	Apakah bapak/ibu mengetahui apa itu media pembelajaran?	a. Ya b. Tidak	3 0	100% 0%
3.	Apakah dalam proses pembelajaran teks debat pernah menggunakan media pembelajaran	a. Ya b. Tidak	3 0	100% 0%
4.	Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini sudah cukup untuk mendukung proses pembelajaran?	a. Ya b. Tidak	3 0	100% 0%
5.	Bagaimana pendapat bapak/ibu terhadap pembelajaran teks debat?	a. Sangat penting b. Penting c. Biasa d. Sangat biasa	0 3 0 0	0% 100% 0% 0%
6.	Apakah dalam proses pembelajaran teks debat mempunyai media pembelajaran khusus?	a. Ada b. Tidak ada	2 1	66,67% 33,33%
7.	Media pembelajaran yang pernah digunakan	a. CD Pembelajaran b. LKS	0	0%

		c. Buku	2	66,67%
		d. Lainnya/ semua (a,b,c)	1	33,33%
			0	0%
8.	Apakah media pembelajaran yang saat ini digunakan sudah cukup untuk mendukung proses pembelajaran teks debat kelas X MA?	c. Ya	3	100%
		d. Tidak	0	0%
9.	Apakah bapak/ibu membutuhkan media pembelajaran yang lain?	a. Ya	2	66,67%
		b. Tidak	1	33,33%
10.	Dari mana bapak/ibu memperoleh media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran teks debat?	a. LKS	0	0%
		b. Buku teks	0	0%
		c. Internet	0	0%
		d. a & b	0	0%
		e. a & c	0	0%
		f. a,b, & c	0	0%
			3	100%
11.	Apakah dalam media pembelajaran harus ada kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator terkait keterampilan teks debat?	a. Perlu	3	100%
		b. Tidak perlu	0	0%
12.	Setujukah jika ada media pembelajaran khusus sebagai pembelajaran dalam teks debat?	a. Setuju	3	100%
		b. Tidak setuju	0	0%
13.	Apakah isi yang sesuai untuk media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran teks debat?	a. Materi	0	0%
		b. Contoh teks	0	0%
		c. Contoh soal	0	0%
		d. Kuis	0	0%
		e. Lainnya/ semua (a, b, c, d)	0	0%
			3	100%
14.	Apakah bapak/ibu mempunyai Hp?	a. Ya	3	100%
		b. Tidak	0	0
15.	Penggunaan Hp dalam pembelajaran akan membuat belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan (tidak membosankan)	a. Ya	3	100%
		b. Tidak	0	0%
16.	Setujukah anda jika diadakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Hp android?	a. Setuju	3	100%
		b. Tidak Setuju	0	0%
17.	Menurut bapak/ibu tepatkah media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran teks debat?	a. Ya	3	100%
		b. Tidak	0	0%

Berdasarkan hasil data table 4.5 dari tiga guru yang mengampu pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat dideskripsikan bahwa dalam pembelajaran guru ke 3 guru menggunakan metode diskusi dan ceramah saat proses pembelajaran. 100% dari 3 guru tersebut mengetahui tentang media pembelajaran dan sudah menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran saat berlangsung. Menurut 3 guru tersebut menggolongkan pembelajaran teks debat merupakan pembelajaran yang penting dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Saat pembelajaran kompetensi teks debat 2 guru sudah menggunakan media pembelajaran khusus untuk kompetensi debat dan 1 guru tidak menggunakan media khusus. 2 guru atau 66,67% menggunakan media pembelajaran berupa LKS, sedangkan 1 guru menggunakan buku sebagai media pembelajaran. dari 3 guru menjelaskan bahwa media pembelajaran saat ini yang digunakan cukup untuk mendukung proses pembelajaran pada kompetensi teks debat. Dari ke 3 guru, 2 guru menginginkan media pembelajaran lain dan 1 guru tidak memerlukan media pembelajaran lain.

100% atau 3 guru memperoleh media pembelajaran dari LKS, buku teks, dan internet sebagai acuan materi. 3 guru memilih adanya kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang ditampilkan dalam media pembelajaran. 100% guru setuju dengan adanya media pembelajaran khusus untuk kompetensi teks debat, di mana 3 guru menginginkan isi dari media pembelajaran tersebut mencakup materi, contoh, contoh soal, kuis dan lainnya yang terdapat dalam media ini. 3 guru bahasa Indonesia tersebut sudah memiliki gawai yang nantinya akan mendukung proses pembelajaran dengan media yang dikembangkan ini. 100% dari 3

garu setuju dan berpendapat tepat apabila terdapat media pembelajaran berbasis android yang menarik dan mudah digunakan saat proses pembelajaran.

2) Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Fisik Media Debat Berbasis Android dalam Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA

Aspek kebutuhan guru mengenai fisik media debat berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat terdapat tiga indikator, yaitu (1) kebutuhan guru mengenai fisik media pembelajaran berbasis android, (2) kebutuhan guru terhadap judul media pembelajaran, dan (3) kebutuhan guru terhadap jenis dan ukuran huruf (*font*). Dari setiap pertanyaan yang sudah tersedia, peserta didik dipersilakan untuk memilih jawaban. Oleh sebab itu, untuk mendapatkan kerangka dan gambaran terhadap kebutuhan guru akan fisik media pembelajaran maka dapat dilihat pada table 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Kebutuhan Guru Terhadap Fisik Media Pembelajaran Berbasis Android

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensif Jawaban	Persentase
1.	Menurut Bapak/Ibu logo dan nama sampul seperti apa yang menarik bagi peserta didik kelas X MA	a. Bergambar dan berwarna-warni	0	0%
		b. Bergambar berwarna-warni dan terdapat nama aplikasi	2	66,67%%
		c. Bergambar dan terdapat nama aplikasi	1	33,33%
2.	Gambar seperti apa yang sesuai dengan sampul media pembelajaran menganalisis isi teks debat	a. Karikatur	1	33,33%
		b. Animasi/kartun	2	66,67%
		c. Foto	0	0%
3.	Warna apakah yang sesuai untuk sampul atau menu awal media pembelajaran berbasis android menganalisis isi teks	a. Warna-warna yang mencolok	1	33,33%
		b. Warna-warna yang lembut	2	66,67%
		c. Hitam putih	0	0%

	debat kelas X MA			
4.	Menurut Bapak/Ibu nama apa yang sesuai untuk media pembelajaran berbasis android pembelajaran menganalisis isi teks debat kelas X MA	a. Debak (Debat Asik) b. Demo (Debat Mosi)	3 0	100% 0%
5.	Apakah yang sesuai untuk mengisi sampul belakang atau menu akhir media pembelajaran	a. Motivasi b. Biografi (profil pembuat media) c. Semua a dan b	0 2 1	0% 66,67% 33,33%
6.	Jenis huruf (font) seperti apa yang sesuai dengan judul media pembelajaran	a. Adobe Caslon Pro Bold b. Cooper Std Black c. Adobe Devanagari d. Arno Pro Smbd Caption	1 2 0 0	33,33% 66,67% 0% 0%

Berdasarkan dari tabel 4.6 didapatkan kebutuhan fisik yang diinginkan oleh 3 guru di tiga sekolah yang sudah diteliti. 2 guru menginginkan aplikasi yang memiliki logo yang bergambar, berwarna-warni dan terdapat nama aplikasi, sedangkan 1 guru memilih logo yang bergambar dan terdapat nama aplikasi. Selanjutnya untuk sampul yang diinginkan oleh 2 guru atau 66,67% memilih animasi atau kartun sebagai sampul media pembelajaran dan 1 guru menginginkan sampul dengan bentuk karikatur. Kemudian 2 guru memilih aplikasi yang memiliki warna-warna lembut dan 1 guru memilih warna-warna yang mencolok. Dari 3 guru 100% guru menjawab nama aplikasi yang diinginkan guru adalah Debak (Debat Asik) sebagai nama untuk aplikasi berbasis android yang dikembangkan. 2 guru memilih biografi atau profil pembuat media digunakan sebagai sampul belakang atau menu akhir yang ada pada media pembelajaran dan 1 guru memilih pada sampul belakang terdapat menu motivasi dan biografi. jenis huruf (*font*) yang disukai oleh

3) Kebutuhan Guru terhadap Isi Media Debak Berbasis Android dalam Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA

Aspek kebutuhan guru terhadap isi media pembelajaran berbasis android debak yaitu berupa, 1) kebutuhan guru terhadap isi media pembelajaran, 2) kebutuhan guru terhadap menu-menu pada media pembelajaran, 3) kebutuhan guru terhadap penggunaan ejaan dan bahasa. Dari setiap pertanyaan yang sudah tersedia, guru dipersilakan untuk memilih jawaban. Oleh sebab itu, untuk mendapatkan kerangka dan gambaran terhadap kebutuhan guru akan isi media pembelajaran maka dapat dilihat pada table 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7 Kebutuhan Guru Terhadap Isi Media Debak

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensif Jawaban	Persentase
1.	Media pembelajaran menganalisis isi teks debat seperti apa yang bapak/ibu inginkan	a. Media pembelajaran yang berisi materi menganalisis isi teks debat dan contoh menganalisis teks debat b. Media pembelajaran yang berisi materi menganalisis isi teks debat, contoh-contoh, video pembelajaran, game dan latihan soal	0 3	0% 100%
2.	Perluakah terdapat menu informasi penggunaan media dalam media pembelajaran berbasis android	a. Perlu b. Tidak perlu	3 0	100% 0%
3.	Perluakah kemenarikan dalam tombol menu-menu pada aplikasi media pembelajaran	a. Perlu b. Tidak perlu	3 0	100% 0%
4.	Perluakah dalam	a. Perlu	3	100%

	media pembelajaran berbasis android terdapat gambar-gambar edukasi	b. Tidak perlu	0	0%
5.	Perlukah dalam media pembelajaran berbasis android terdapat video pembelajaran	a. Perlu b. Tidak perlu	3 0	100% 0%
6.	Perlukah dalam media pembelajaran berbasis android terdapat audio pendukung latar belakang	a. Perlu b. Tidak perlu	3 0	100% 0%
7.	Bagaimana bahasa dan ejaan yang digunakan dalam media pembelajaran	a. Menggunakan pilihan kata yang tepat b. Ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan c. Mudah dipahami	1 2	33,33% 66,67%

Berdasarkan table 4.7 kebutuhan akan isi media pembelajaran yang diinginkan oleh 3 guru dari tiga sekolah yang telah disebar angket kebutuhan, 100% atau ke 3 guru tersebut memilih media pembelajaran yang berbasis materi menganalisis isi teks debat, contoh-contoh, video pembelajaran, game dan latihan soal. Melihat dari pilihan terbanyak guru maka peneliti akan membuat sebuah media pembelajaran yang berisi materi menganalisis isi teks debat, contoh-contoh, video pembelajaran, game dan latihan soal. Dalam media pembelajaran guru memerlukan adanya informasi penggunaan aplikasi sehingga 100% guru memerlukan menu informasi dalam penggunaan media, dan 6 peserta didik memilih tidak perlunya menu informasi dalam aplikasi ini. 3 guru menginginkan kemenarikan pada setiap menu-menu yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android ini. 100% guru memerlukan sebuah media yang berisi gambar-gambar edukasi, 3 guru juga menjawab adanya video pembelajaran dalam

media pembelajaran ini, dan 3 guru menghendaki adanya audio pendukung latar belakang dalam media pembelajaran ini. Dari data tersebut setiap guru menginginkan Bahasa yang digunakan yaitu 33,33% atau 1 guru menjawab menggunakan pilihan kata yang tepat dalam Bahasa dan ejaan, kemudian 1 guru memilih ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan serta 1 guru memilih bahasa yang mudah dipahami dalam isi media pembelajaran, sehingga peneliti akan menyesuaikan seluruh kebutuhan yang diinginkan oleh ke 3 guru.

4) Hasil Analisis Harapan Guru terhadap Media Pembelajaran yang dikembangkan

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan peserta didik dan guru, maka penyusun media pembelajaran media debak berbasis android dalam menganalisis teks debat siswa kelas X MA disusun dengan acuan dan pertimbangan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Berikut table hasil analisis perbandingan analisis data kebutuhan media pembelajaran oleh peserta didik dan guru sesuai aspek yang dikelompokkan berikut ini.

Tabel 4.8 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik dan Guru terhadap Media Debak Berbasis Android dalam Menganalisis Isi Teks Debak Siswa Kelas X MA

No	Indikator	Persentase Peserta Didik	Persentase Gurur
Aspek Materi/Aplikasi Debak			
1.	Bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran teks debat	62,75% (Penting)	100% (Penting)
2.	Sumber media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran	74,51% (LKS)	66,67% (LKS) 33,33% (Buku)
3.	Media pembelajaran menganalisis isi teks debat seperti apa yang	86,27% (Media pembelajaran yang berisi	100% (Media pembelajaran yang

	diinginkan	materi menganalisis isi teks debat, contoh-contoh, video pembelajaran, game dan latihan soal)	berisi materi menganalisis isi teks debat, contoh-contoh, video pembelajaran, game dan latihan soal)
4.	Judul aplikasi pembelajaran berbasis android	76,47% (Debak)	100%(Debak)
Aspek Penyajian Materi			
5.	Materi teks debat apa sajakah yang cocok dipaparkan dalam media pembelajaran	56,86% (memilih semua a, b, c)	100% (memilih semua a, b, c)
Aspek Bahasa dan Keterbacaan			
6.	Bagaimana bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran menganalisis isi teks debat	56,86% (mudah dipahami)	66,67% (mudah dipahami)
Aspek Grafika			
7.	Cover atau sampul aplikasi debak	76,47% (Bergambar berwarna-warni dan terdapat nama aplikasi)	66,67% (Bergambar berwarna-warni dan terdapat nama aplikasi)
8.	Jenis huruf	29,41% (Cooper Std Black)	66,67% (Cooper Std Black)
9.	Kemenarikan pada tombol menu-menu pada aplikasi	78,43% (Perlu)	100% (Perlu)
10.	Sampul belakang	80,39% (Biografi (profil pembuat media)	100% (Biografi (profil pembuat media)

Berdasarkan hasil analisis sajian table 4.8 terdapat beberapa perbedaan yang ditandai dengan penulisan menggunakan huruf tebal, diantaranya yaitu.

a) Aspek Materi tau Isi Media Pembelajaran Debak Berbasis Android

Berdasarkan hasil analisis data aspek materi menganalisis isi teks debat akan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada indikator pertama tentang pembelajaran menganalisis isi teks debat menunjukkan 62,75% peserta didik menjawab penting dan 100% guru juga

menjawab penting, sedangkan sisa presentase peserta didik yang lain menjawab pilihan yang berbeda. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan pemahaman terkait materi teks debat khususnya menganalisis isi teks debat.

Indikator berikutnya yaitu dari tiga sekolahan yang berbeda menghasilkan presentase 74,51% peserta didik menggunakan acuan lembar kerja siswa (LKS) sebagai sumber media pembelajaran dan 66,67% guru menggunakan LKS sebagai sumber media pembelajaran dan 33,33% guru memilih buku sebagai sumber media pembelajaran, oleh sebab itu peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu memahami materi menganalisis isi teks debat dengan mudah.

Berdasarkan hasil analisis presentase kebutuhan peserta didik kepada media pembelajaran menganalisis isi teks debat pada indikator materi atau isi, dari pilhan jawaban terdapat lima pilihan yaitu A: pemaparan materi teks debat, B: contoh menganalisis isi teks debat, C: contoh soal-soal, D: kuis-kuis, E: semua (a, b, c,). Jawaban terbanyak dari peserta didik dan guru memilih E. judul media berdasarkan pilihan terbanyak dari peserta didik dan guru yaitu Debat (debat asik).

b) Aspek Penyajian Materi

Aspek penyajian materi merupakan materi-materi yang digunakan dalam media pembelajaran Debat berbasis android. Peneliti memilih materi pembelajaran yang bersumber dari buku pembelajaran bahasa Indonesia kelas X, Lembar Kerja Siswa (LKS) kelas X semester genap, juga referensi yang didapatkan dari jurnal dan artikel ilmiah. Seluruh materi akan penyajian yaitu dengan menciptakan urutan yang sesuai. Pada bagian materi terdapat pengertian teks debat, struktur debat, isi debat, dan kaidah kebahasaan debat. Kemudian pada video pembelajaran terdapat video tentang debat dan cara menganalisis isi teks debat. Latihan terdapat dalam

bagian game yang didalamnya terdapat contoh teks debat, contoh menganalisis isi teks debat *game offline* dan *game offline* sebagai evaluasi pembelajaran.

c) Aspek Bahasa dan Keterbacaan

Aspek bahasa dan keterbacaan dalam media Debak berbasis android adalah bahasa yang digunakan dalam penyajian media pembelajaran ini. Debak berbasis android dikembangkan dengan bahasa yang sesuai dengan angket kebutuhan yang telah disebar pada tiga sekolah. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini merupakan bahasa Indonesia. Bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik dan disesuaikan dengan tingkatan peserta didik MA, tidak terlalu rumit dan komunikatif untuk para pembacanya.

d) Aspek Grafika

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru dalam aspek grafika, sampul atau logo dalam media pembelajaran yaitu gabungan dari gambar kartun atau animasi yang berwarna dan terdapat tulisan. Warna yang diharapkan oleh peserta didik dan guru adalah warna-warna yang lembut, dengan tombol menu-menu yang menarik. Gaya tulisan yang banyak dipilih oleh peserta didik dan guru yaitu *Cooper Std Black*. Peserta didik dan guru memilih biografi pembuat media pembelajaran untuk ditambahkan dalam menu.

4.2.2 Karakteristik dalam Pengembangan Media Debak Berbasis Android dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA

Media pembelajaran berbasis android debak merupakan salah satu media pembelajaran alternatif yang memiliki karakteristik unik, dilihat dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, juga didukung dengan visualisasi yang menarik. Sesuai

dengan yang diungkapkan oleh Sadiman (2010:1-5) bahwa peserta didik dapat belajar secara tidak langsung, yaitu aktif berinteraksi dengan menggunakan media atau sumber belajar lain, sehingga proses belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja.

Kemudian Rima, *et al* (2016) menjelaskan karakteristik media pembelajaran yaitu 1) tujuan pembelajaran jelas, 2) materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi, 3) kebenaran konsep, 4) alur proses pembelajaran jelas, 5) petunjuk penggunaan jelas, 6) terdapat apersepsi, 7) adanya kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik, 8) mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik, 9) adanya evaluasi yang sudah satu paket dengan hasil dan pembahasan, 10) mempunyai intro yang menarik, 11) gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proposional, 12) interaktif, 13) navigasi yang mudah, 14) bahasa mudah dipahami peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru dan melihat dari aspek materi atau isi, aspek penyajian materi, aspek bahasa dan keterbacaan, dan aspek grafika. Media pembelajaran ini sudah memiliki karakteristik yang sebagai media pembelajaran yang unik, menarik, efektif dan juga interaktif.

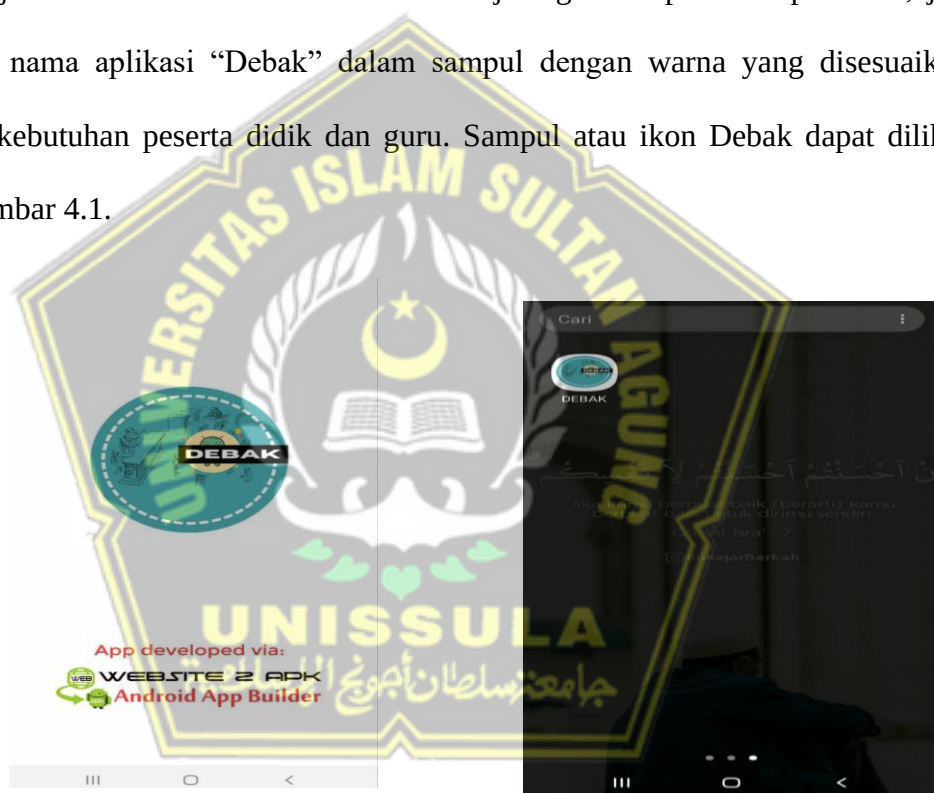
4.2.3 Penyusunan Prototipe dalam Pengembangan Media Debak Berbasis Android dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA

Prototipe media Debak berbasis android dalam menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA tersebut dibuat dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Adapun hasil penyusunan terhadap analisis kebutuhan media pembelajaran tersebut menghasilkan sebuah prototipe

media pembelajaran berbentuk aplikasi Debak berbasis android. 1) sampul atau ikon atau halaman awal, 2) *home* atau menu awal, 3) menu kompetensi, 4) menu materi, 5) menu video pembelajaran, 6) menu *game* atau evaluasi, 7) menu biografi atau profil.

1) Sampul atau Ikon atau Halaman Awal

Ilustrasi pada sampul atau ikon atau halaman awal disesuaikan dengan pembelajaran teks debat. Aniansi debat menjadi gambar pada sampul awal, jug terdapat nama aplikasi “Debak” dalam sampul dengan warna yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan guru. Sampul atau ikon Debak dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Bagian Sampul atau Ikon

2) Home atau Menu Awal

Pada menu awal atau *home* terdapat gambar kartu peserta didik MA menyesuaikan aplikasi ini dibuat untuk siswa tingkat menengah atas dan terdapat lima menu didalamnya, yaitu 1) menu kompetensi, 2) menu materi, 3) menu video

pembelajaran, 4) menu *game* atau evaluasi, 5) menu biografi atau profil. Selengkapnya dapat dilihat pada table 4.2 berikut.



Gambar 4. 2 Bagian Home atau Menu Awal

Menu awal atau *home* terdapat menu informasi yang berada pada bagian atas sebagai informasi tombol-tombol yang ada dalam media pembelajaran.

3) Menu Kompetensi

Pada menu kompetensi didalamnya terdapat kompetensi dasar dan kompetensi inti serta IPK dari materi menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA.



Gambar 4. 3 Menu Kompetensi

4) Menu Materi

Bagian menu materi pada produk pengembangan media pembelajaran berbasis android Debak terdapat materi-materi yang ada pada teks debata, diantaranya yaitu pengertian teks debat, struktur debat, isi debat, dan kaidah kebahasaan debat, keetika menu-menu tersebut di tekan maka akan muncul isi materi tersebut. Berikut penyajian menu materi pada gambar 4. 4.



Gambar 4. 4 Menu Materi

Penyajian materi yang dilakukan dengan pemodelan tersebut, dapat mempermudah peserta didik untuk menjalankan aplikasi Debak. Materi yang diambil tersebut disajikan sebagai konsep dasar untuk pemahaman peserta didik mengenai teks debat.

5) Menu Video Pembelajaran

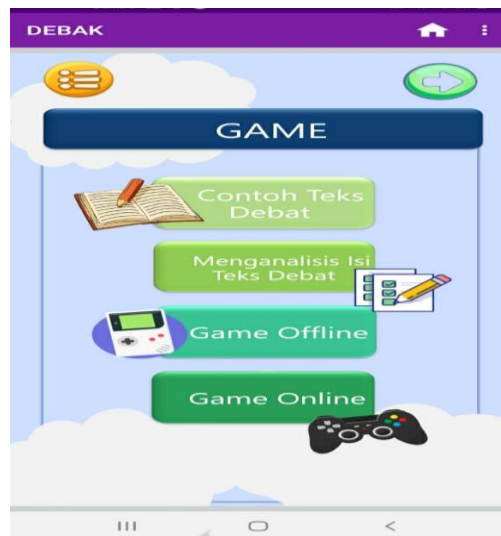
Bagian menu video pembelajaran terdapat dua video pembelajaran, video pembelajaran yang pertama berisi contoh video debat, untuk video pembelajaran yang kedua berisi materi menganalisis isi teks debat. Berikut penyajian menu video pembelajaran pada gambar 4. 5.



Gambar 4. 5 Menu Video Pembelajaran

6) Menu Game atau Evaluasi

Bagian menu *Game* terdapat evaluasi pembelajaran yang dikemas dalam *game offline* dan *game online*. Selain itu didalam menu *game* terdapat contoh teks debat dan contoh menganalisis isi teks debat. Berikut penyajian menu video pembelajaran pada gambar 4. 6.



Gambar 4. 6 Menu Game atau Evaluasi

Saat menjalankan *game online* gawai harus menyambung dengan data internet untuk mendukung mudahnya akses pada fitur *game online*.

7) Menu biografi atau Profil

Pada menu biografi terdapat profil dari pegembang media pembelajaran berbasis android Debak. Berikut penyajian pada gambar 4.7.



Gambar 4. 7 Menu Profil

4.2.4 Hasil Penilaian Ahli Terhadap Media Debak Berbasis Android dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA

Penilaian prototipe media pembelajaran pada kompetensi Menganalisis isi teks debat kelas X MA, dinilai oleh dua ahli, yaitu dosen Unissula dan guru bahasa Indonesia. Para penilai yang sudah mumpuni dan juga sesuai dengan bidangnya yaitu Dr. Evi Chamalah, M.Pd sebagai ahli media dan Munchotimah, S.Pd sebagai ahli materi. Hasil penilaian dari ahli yang dilakukan akan menentukan kriteria media pembelajaran berbasis android Debak yang dikembangkan peneliti. Berikut merupakan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi.

4.2.4.1 Analisis oleh Ahli Media

Analisis yang dilakukan oleh ahli media tentang pengembangan media Debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA. Merupakan beberapa pertanyaan yang sudah disediakan oleh peneliti tentang kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Ahli media yang diambil dalam penelitian ini merupakan dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unissula yang sudah berkopentent dan mumpuni, beliau yaitu Dr. Evi Chamalah, M.Pd. Data yang diperoleh melalui penyebaran angket kepada ahli media. Berikut ini adalah gambaran pendapat dari ahli media terhadap kebutuhan pengembangan aplikasi berbasis android Debak dalam tabel 4.9 dan tabel 4.10.

1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Tabel 4. 9 Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nilai
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Medai Debak memberikan pengaruh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	100
		b. Media Debak tepat digunakan untuk	75

	(RPL)	pembelajaran materi menganalisis isi teks debat	
		c. Aplikasi yang digunakan mendukung pengembangan media	75
		d. Media bersifat jangka Panjang	75
		e. Media mudah untuk oprasikan	75
		f. Media dapat diinstal di semua Hp android	75
Jumlah rata-rata			79,2

Berdasarkan tabel 4. 9 dapat dilihat bahwa penilaian terhadap Rekayasa Perangkat lunak pada penegmbangan media Debak dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA, dari ahli media mendapatkan nilai 79,2. Hasil ini menunjukkan bahwa penilaian pada materi menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA masuk dalam kategori baik.

2) Aspek Komunikasi Visual

Tabel 4. 10 Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nilai
1.	Aspek Komunikasi Visual	a. Medai dapat diterima sesuai dengan keinginan peserta didik	75
		b. Tampilan media sederhana dan menarik	75
		c. Media terdapat audio yang menjadikan peserta didik tambah semangat dalam belajar	100
		d. Tampilan desain dan warna sesuai dengan materi dan karakter peserta didik	100
		e. Media terdapat animasi atau video sesuai dengan materi	75
Jumlah rata-rata			85

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui terhadap aspek komunikasi visual pada pengembangan media Debak berbasis android dalam menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA, didapatkan nilia 85. Hasil rata-rata penilaian validasi media produk Debak oleh ahli media yaitu 81,8 hasil tersebut menjelaskan

bahwa media pembelajaran pada pengembangan media Debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA masuk dalam kategori baik.

4.2.4.2 Analisis oleh Ahli Materi

Analisis ahli materi untuk pengembangan media Debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA, meliputi beberapa pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti berupa pertanyaan mengenai kelayakan materi media pembelajaran tersebut. Ahli materi yang dituju oleh peneliti dalam penelitian ini merupakan guru bahasa Indonesia yang mengampu di MA An Nidham Kalisari Sayung Demak, beliau adalah Ibu Munchotimah, S.Pd. Data yang diperoleh diambil melalui penyebaran angket kepada ahli materi. Berikut ini adalah gambaran pendapat dari ahli media terhadap kebutuhan pengembangan aplikasi berbasis android Debak dalam tabel 4.11 dan tabel 4.12.

1) Aspek Materi

Tabel 4. 12 Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nilai
1.	Materi	a. Kejelasan materi pembelajaran	100
		b. Kesesuaian aplikasi Debak dengan tujuan pembelajaran	100
		c. Kesesuaian aplikasi Debak dengan materi pembelajaran	100
		d. Kemenarikan aplikasi Debak sebagai media pembelajaran	100
		e. Kesesuaian isi dengan judul	100
		f. Kesesuaian dan keefektifan contoh-contoh dalam media pembelajaran	100
Jumlah rata-rata			100

Berdasarkan tabel 4. 11 dapat dilihat bahwa penilaian terhadap isi materi pada pengembangan media Debak dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA, dari ahli materi mendapatkan nilai 100. Hasil ini menunjukkan bahwa penilaian pada materi menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA masuk dalam kategori sangat baik.

2) Aspek Bahasa

Tabel 4. 13 Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nilai
1.	Bahasa	a. Kesederhanaan bahasa	100
		b. Kemudahan Bahasa untuk dipahami	100
		c. Kesesuaian diksi	100
		d. Ketepatan penggunaan istilah	75
Jumlah rata-rata			93,8

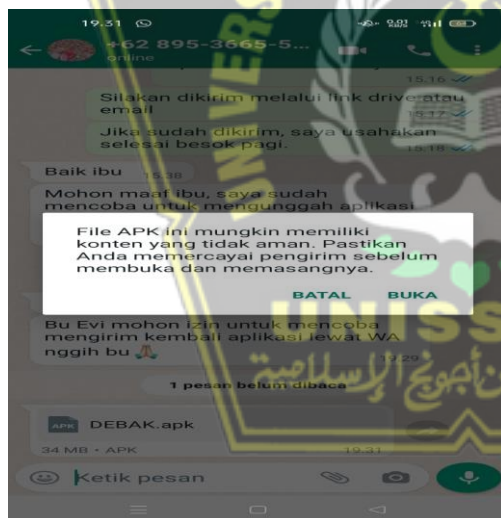
Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui terhadap aspek bahasa pada pengembangan media Debak berbasis android dalam menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA, didapatkan nilai 93,8. Hasil tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran pada pengembangan media Debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA masuk dalam kategori sangat baik. Hasil rata-rata penilaian validasi materi produk Debak oleh ahli materi yaitu 97,5 hasil tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran pada pengembangan media Debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA masuk dalam kategori sangat baik.

4.2.4.3 Perbaikan Terhadap Media Debak Berbasis Android dalam Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Siswa Kelas X MA

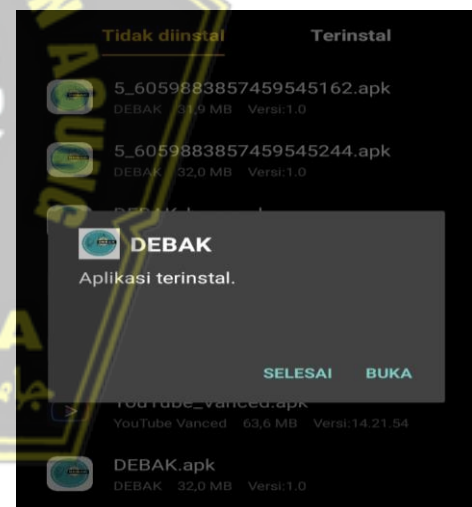
Setelah media pembelajaran berbasis android Debak melewati validasi oleh validator-validator ahli sesuai dengan bidang. Maka selanjutnya terdapat perbaikan produk yang direvisi oleh peneliti sesuai dengan penilaian dan arahan oleh para ahli validasi. Berikut tabel revisi produk.

NO	Validator	Komentar	Keterangan
1.	Dosen Ahli	Dalam pengiriman aplikasi masih belum bisa dengan mudah dan aplikasi tidak dapat terunduh jika pengiriman melalui <i>Aplikais Whatts App</i> .	Sudah dilakukan perbaikan aplikasi untuk mempermudah pengiriman.

Revisi dari produk pengembangan akan ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.8 Produk sebelum di revisi



Gambar 4.9 Produk setelah di revisi

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media Debak berbasis android dalam menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA, terdiri dari beberapa hal, yaitu sebagai berikut.

1. Hasil kebutuhan yang didapatkan dari peserta didik dan guru dalam pengembangan media Debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat terdiri dari beberapa aspek yaitu: 1) aspek materi, 2) aspek penyajian media, 3) aspek, 4) aspek grafika.
2. Karakteristik dalam pengembangan media debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA. Melihat dari aspek materi atau isi, aspek penyajian materi, aspek bahasa dan keterbacaan, dan aspek grafika. Media pembelajaran ini sudah memiliki karakteristik yang sebagai media pembelajaran yang unik, menarik, efektif dan juga interaktif
3. Prototipe media Debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X MA terdiri dari beberapa bagian, yaitu: 1) sampul atau ikon atau halaman awal, 2) *home* atau menu awal, 3) menu kompetensi, 4) menu materi, dalam menu materi terdapat materi berupa pengertian debat, struktur debat, isi debat, dan kaidah kebahasaan debat, 5) menu video pembelajaran, di dalam menu video pembelajaran terdapat

video tentang debat dan video menganalisis isi teks debat, 6) menu *game* atau evaluasi, di dalam menu ini terdiri dari contoh teks debat, menganalisis isi teks debat, *game offline*, dan *game online*, 7) menu biografi atau profil.

4. Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap prototipe pengembangan media Debak, ahli media memberikan nilai rata-rata 79,2 terhadap aspek rekayasa perangkat lunak dengan kategori baik dan untuk aspek komunikasi visual dengan nilai rata-rata 85 masuk dalam kategori sangat baik dengan hasil akhir rata-rata ahli media dengan nilai 81,8 masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan, untuk ahli materi memberikan nilai rata-rata 100 untuk aspek materi yang ada di dalam media pembelajaran dengan kategori sangat baik, untuk aspek kebahasaan ahli materi memberikan nilai rata-rata 93,8 dengan kategori sangat baik dengan hasil akhir rata-rata ahli materi 97,5 masuk dalam kategori sangat baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dan pembahasan, peneliti dapat memberikan beberapa saran yang berhubungan terkait dengan penelitian yang dilakukan. Adapun saran sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik

Jangan ragu dan takut untuk mencoba media pembelajaran baru sebagai pendamping dalam proses pembelajaran, dan hendaknya persiapkan terlebih dahulu media pembelajaran yang akan digunakan agar tidak memakan waktu persiapan untuk proses pembelajara, serta hendaknya

menggunakan media pembelajaran Debak berbasis android dalam pembelajaran teks debat.

2. Bagi Guru

Peserta didik MA An Nidham, MA Nurul Qur'an, dan MA Nahdaltusy Syubban sudah dapat mengoprasikan media pembelajaran baru berupa media pembelajaran berbasis android, dan berani untuk bereksperimen sehingga menunjukkan keseriusan dalam pembelajaran, akan lebih baik jika terdapat media pembelajar baru yang digunakan untuk meningkatkan semangat belajar, dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran menganalisis isi teks debat siswa kelas X.

3. Peneliti lain

Berdasarkan produk yang sudah dikembangkan, dengan adanya kekeurangan yang ada dalam penelitian, peneliti menarankan dan mengizinkan peneliti lain untuk melanjutkan guna menguji keefektifan media Debak berbasis android dalam pembelajaran menganalisis isi tes debat siswa kelas X MA sehingga nantinya dapat digunakan dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2005). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Alwi, Hasan dkk. (2010). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa dan Balai Pustaka.
- Anas Sudijono. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(2), 69-88.
- Asmarani, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Sd/Mi Berbasis Android*. UIN. Raden Intan Lampung.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Aulia, A., Rahmi, R., & Jufri, L. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIP App Inventor pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Kelas X SMKN 1 Kinali. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1475-1485.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Azhar, Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12-27.
- Firdausia, Amalia (2020). *Pengembangan Materi Ajar Teks Debat dengan Metode Simulasi Siswa Kelas X SMA/SMK*. Universitas Negeri Jakarta.
- Flew, T. (2008). *New Media: an introduction*. New York: Oxford University Pers.

- Daftar Versi Android. Wikipedia. Ensiklopedia Bebas. Wikipedia. Ensiklopediai Bebas.6 April 2022. Web. 6 April 2022. id.wikipedia.org/wiki/Daftar_versi_Android
- Daniar, M. A., Soe'oed, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 71-82.
- Dasilva, B. E., Ardiyati, T. K., Suparno, S., Sukardiyono, S., Eveline, E., Utami, T., & Ferty, Z. N. (2019). Development of Android-Based Interactive Physics Mobile Learning Media (IPMLM) with Scaffolding Learning Approach to Improve HOTS of High School Students In Indonesia. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(3), 659-681.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Materi Pembelajaran dan Standar Sarana Dan Prasarana Sekolah Menengah Kejuruan Madrasah Aliyah SMA/MA/SMK/MAK*. Jakarta: Mitra Usaha Indonesia.
- Gerlach dan Ely. (1971). *Teaching and Media A Systemic Approach*. Dalam M. Azhar Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ghonia, A. Z., & Naryatmojo, D. L. (2019). *Pengembangan Buku Pengayaan Menyajikan Debat Bermuatan Prinsip Kesantunan Berbahasa bagi Peserta Didik Kelas X SMA*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Hamid, Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hermaji, Bowo. (2016). *Teori dan Metode Sociolinguistik*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Ilmi, Y. I. N., & Khairunnisa, G. F. (2020). Peranan Media Pembelajaran Berbasis Android Ditinjau dari Kepribadian Peserta Didik. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 1(3), 150-157.
- Ismiayani, A. (2018). *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thunkable*. Jakarta: Elex Media Komputon.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Komaruddin. (2001). *Ensiklopedia Manajemen, Edisi ke 5*. Jakarta. Bumi Aksara.

- Mularsih, H. (2010). Strategi Pembelajaran, Tipe Kepribadian dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Makara, Sosial Humaniora*, 14(1), 65-74.
- Maulana, M. R., & Nasir, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1756-1765.
- Mubarok, I. W., & Kartika, P. C. (2019). Efektifitas penggunaan bahan ajar berbasis android Nemo bahasa Indonesia untuk mahasiswa BIPA tingkat pemula program darmasiswa Universitas Muhammadiyah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 4(1), 19-24.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22-26.
- Niswa Naila. (2020) *Pengembangan Media Kelubatar Berbasis Android pada Pemahaman Konsep Rumus Keliling dan Luas Bangun Datar kelas 4*. Skripsi. Universitas Islam Sultan Agung, Semarang.
- Nurahmat, S. D. (2019). *Pembelajaran Menganalisis Isi Teks Debat Berorientasi pada Mosi dan Argumentasi dengan Menggunakan Metode Creative Problem Solving pada Siswa Kelas X Sma Nusantara Bandung Tahun Pelajaran 2018/2019*. Tesis. FKIP UNPAS. Bandung.
- Oktiana, Gian Dwi. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Prasetyo, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1).
- Pratama, Hendi, dkk. (2012). *Panduan Debat Kompetitif*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Pratama, Y., Muchtar, Z., & Darmana, A. (2021). Develop an Android-Based Learning Media Integrated with a Scientific Approach to the Colligative Solution's Nature. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(1), 322-329.

- Priyatni, E. T. (2013). Internalisasi Karakter Percaya Diri dengan Teknik Scaffolding. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(2).
- Priyatni, Endah Tri. (2014). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi aksara
- Refma, A. M., Nurhayati, N., & Ernalida, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Appy Pie Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X Sma Srijaya Negara Palembang* (Doctoral Dissertation, Sriwijaya University).
- Rima Wati, Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Rohimah, I. (2014). *Bupena Bahasa Indonesia SMP/MTS kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Rusman. (2013). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sadiman, A.S. etal (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Safaat, N. (2012). Android; Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Diakses pada 25 Desember 2021 pukul 13.35
http://repo.unikadelasalle.ac.id/index.php?p=show_detail&id=8108&keywords.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif (1st ed.)*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Satyaputra, Alfa dan Aritonang, Eva Maulina. (2014), *Beginning Android Programming with ADT Bundle*. PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Schramm, Wilbur (1977). *Big Media, Little Media, Tools and Technologies for Instruction*. London: Sage Publications.
- Semi, M. Atar. (2008). *Buku Pendukung Pengajaran Sastra dalam Sastra Masuk Sekolah*. Editor: Riris K. Toha-Sarumpaet. Magelang: Indonesia Tera.
- Setiadi, A. (2018). Pengembangan Aplikasi Pneumatik Berbasis Android sebagai Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Risenologi*, 3(1), 10-17. Diakses pada 25 Desember 2021 pukul 14.00.
<https://ejurnal.kpmunj.org/index.php/risenologi/article/view/34>.
- Setiana, L. N., Turahmat, E. C., Azizah, A., & Oktarina, P. W. (2019). Pembudayaan Mendongeng Islami Berbantu Media Boneka Jari Pada Masyarakat (Pokdawis) Desa Rowosari. *SENADIMAS*.
- Siahaan, K. W. A., Manurung, H. M., & Siahaan, M. M. (2021). Android-Based Learning Media Development Strategies During Pandemic Times to Improve Student Science Literature. *International Journal of Education and Humanities*, 1(1), 34-42.

- Simamora, H. J. (2015). *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Bimbingan Konseling Mahasiswa Universitas Negeri*. Skripsi. Universitas Negeri Medan. Medan.
- Simon, Simeon S, Shiny George. A Balanced Scorecard Study on Performance Management System with Special Reference to Keltron - A Case Study Approach. *International Journal of Marketing and Technology*. Vol 2 Issue 4 April 2012 p.218.
- Sriyadi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Aplikasi Cari Kata Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2.2 (2021): 914-921.
- Sudianto, A., & Samsu, L. M. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai Upaya Untuk Peningkatkan Minat Belajar Siswa. *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 2(2), 53-60.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Sulastri. 2008. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Formal dalam Bahasa Indonesia Melalui Gelar Wicara*. Jakarta:UNJ.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Susetyo, A. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Mata Kuliah Bahasa Indonesia Berbasis Android. *Pena Literasi*, 3(1), 1-9
- Susilo, M. A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Wheel Alignment Di Smk Negeri 2 Surakarta*. Tesis. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Syafriky, E., & Mahmud, S. (2019). Kemampuan Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Banda Aceh Menganalisis Isi Debat. *JIM Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 16-26.
- Tarigan, H.G. (1984). *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H.G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.

- Tarigan, H. G. (2013). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2014). *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1.
- Wahono, R. S. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran:
<https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Wulandari, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Dasar-dasar Algoritma dan Pemrograman untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah. Skripsi. Pendidikan Teknik Informatika. UNY. Yogyakarta.*
- Yusup Muhammad. (2020) *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia Analisis Isi Debat Bahasa Indonesia Kelas X*. Jakarta.
- Yusuf, Y. (2020). Pdf Analisis Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Eksplanasi pada Peserta Didik Kelas Xi Ma Miftahul Ulum Attahirin Gondanglegi Malang Tahun 2019/2020. *Jurnal Tinta*, 2(2), 1-22.
- Zahid, M. Z. (2018, February). Aplikasi berbasis android untuk pembelajaran: Potensi dan metode pengembangan. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 1, pp. 910-918).
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/20558>.