

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audiovisual Pada Materi Debat Kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam

Alisa Hawari¹, Rita², Nila Safina³

E-mail: alisahawari@gmail.com ¹, rita@fkip.uisu.ac.id ²,

nilasafina@fkip.uisu.ac.id ³

Universitas Islam Sumatera Utara

ABSTRAK

Penelitian ini didasari atas hasil observasi pembelajaran bahasa Indonesia di X MIPA SMA Negeri 1 Lubuk Pakam. Sebagai sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 perlu adanya bahan ajar yang lebih menyesuaikan kebutuhan pembelajaran mandiri siswa dengan guru sebagai fasilitator. Penyediaan bahan ajar tersebut memanfaatkan kemajuan teknologi yang akan dikonsepsikan sedemikian rupa agar penggunaannya memudahkan proses pembelajaran. Kemudian, pembelajaran debat pada kurikulum 2013 masih terbatas pada pembelajaran berbasis teks padahal pembelajaran debat lebih membutuhkan praktek lisan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis audiovisual pada materi debat siswa kelas X. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA, dan guru bidang studi bahasa Indonesia kelas X MIPA. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 1 yang berjumlah 24 orang siswa, dan 3 guru bahasa Indonesia kelas X. Penelitian ini menggunakan metode R&D (research and development) level 1, yaitu meneliti tanpa menguji. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) produk bahan ajar berbentuk video animasi tulisan dan orang, 2) berdasarkan penilaian ahli materi produk yang dikembangkan mendapatkan rata-rata nilai 4,14 dengan persentase 83,5%, 3) produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan rata-rata nilai 4,69, dengan persentase 93,8%. Berdasarkan penilaian para ahli materi dan media, bahan ajar audiovisual berbentuk video yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan pada pembelajaran debat.

Kata kunci: pengembangan, bahan ajar, audiviosual, debat

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada kurikulum 2013 berpusat pada peserta didik (*student centre*). Artinya, segala kegiatan tersebut harus berpusat pada peserta didik dengan memerhatikan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran. Salah satu hal yang diperhatikan dalam pemusatan pembelajaran tersebut adalah pemenuhan kebutuhan sumber belajar, sebab sumber belajar dapat memungkinkan siswa mendapat ilmu pengetahuan baik saat di dalam atau di luar jam sekolah.

Prastowo (2017:2) “Sumber belajar adalah suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan peserta didik belajar secara individual.” Apabila peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran secara individual maka akan memudahkan pihak guru dan peserta didik itu sendiri yang mana terdapat sumber belajar yang bermacam-macam. Jumlah dan bentuk sumber belajar yang beragam akan mempermudah proses pembelajaran dengan berorientasi pada peserta didik. Dengan begitu, peserta didik tidak hanya mendapat pengajaran dari guru di sekolah, tetapi dapat pula belajar dari sumber-sumber yang lain. Sumber belajar yang dimaksud adalah bahan ajar.

Menurut Prastowo (2017:26) “Bahan ajar adalah segala bahan (baik itu informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.” Contoh dari bahan ajar, yaitu buku, model, maket, *tape*, dan sebagainya.

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

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

Ranem, dkk. (2018:66) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Materi Debat Dengan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas, Volume 1, Nomor 2 menyatakan “Perkembangan zaman menuntut penyesuaian kurikulum

pendidikan yang berorientasi kepada perkembangan zaman.” Berdasarkan kutipan tersebut membuktikan bahwa perkembangan teknologi bukan hal yang bisa disepelekan karena memang benar sangat mempengaruhi bagaimana berkembangnya pendidikan. Namun, perkembangan teknologi yang canggih belum dapat digunakan secara maksimal untuk keperluan sumber belajar.

Mengingat pentingnya sumber belajar karena dapat memudahkan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, maka sangat dibutuhkan adanya pengembangan-pengembangan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik di jaman sekarang. Menurut Sanjaya dalam jurnal Diglosia (2018:66) menyatakan bahwa, “Sekolah tidak saja dituntut untuk dapat mengembangkan minat dan bakat, membentuk moral dan kepribadian, bahkan dituntut anak didik agar dapat menguasai berbagai macam keterampilan yang dibutuhkan untuk memenuhi dunia pekerjaan.”

Berdasarkan kutipan di atas, adanya sebuah perubahan dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan apalagi di zaman saat ini. Tidak hanya harus menyesuaikan kebutuhan dan gaya hidup saat ini, pengembangan dan perubahan yang diciptakan harus pula mementingkan efek jangka panjang yang dirasakan, seperti *skill* yang didapat peserta didik selama belajar di sekolah.

Melihat pula pada peristiwa yang terjadi pada proses belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang saat ini menerapkan kurikulum 2013 berbasis teks membuat efektivitas pembelajaran berkurang. Sebab peserta didik diharuskan membaca banyak teks panjang dengan alokasi waktu terbatas.

Isodarus (2017:1) dalam jurnalnya Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks, Volume 11, Nomor 1, “Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks adalah proses belajar berbahasa Indonesia yang dilakukan oleh peserta didik yang bertitik tolak dari pemahaman teks dan menuju ke pembuatan teks.” Dengan begitu, hal ini mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar karena tidak hanya dituntut untuk paham teks-teks tersebut, peserta didik juga harus mengerjakan tugas lain untuk memenuhi standar kompetensi, seperti mengidentifikasi, menelaah struktur, menentukan unsur kebahasaan, membandingkan, mengevaluasi, dan membuat teks. Hal tersebut membuat fokus peserta didik dalam mempelajari suatu materi dapat terpecah-pecah dan mudah bosan.

Didapati pula pada beberapa materi yang membutuhkan bahan ajar yang nyata sehingga lebih memudahkan peserta didik memahami materi, contohnya pada materi pembelajaran debat, pada sub materi praktek debat hanya diberikan contoh berupa teks. Hal tersebut tidak membantu siswa secara maksimal dalam mempelajari bagaimana cara berdebat

yang baik. Dengan begitu, dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang akan mengefektifkan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas.

Berdasarkan Isodarus (2017:1) dalam jurnalnya Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks, Volume 11, Nomor 1, yang menyatakan bahwa: Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks masih terbatas untuk pembelajaran jenis teks nonsastra tertulis. Untuk pembelajaran jenis teks nonsastra lisan, seperti diskusi, pidato dan debat serta jenis teks sastra, seperti prosa, dan drama, perlu diciptakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan jenis teks tersebut.

Dengan begitu, pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks pada materi nonsastra lisan masih harus dikembangkan lagi karena kurang mendukung apabila digunakan dalam materi lisan, contohnya seperti debat, pidato, diskusi, dsb. yang membutuhkan praktek lisan tidak terlampir dalam bahan ajar. Salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia nonsastra lisan yaitu debat. Sesuai dengan kurikulum 2013, materi debat terdapat pada pelajaran kelas X. Materi ini sangat tepat dimasukkan ke dalam materi kelas X karena debat merupakan salah satu keterampilan yang saat ini sangat dibutuhkan. Senada dengan Ranem, dkk. (2018:66) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Materi Debat Dengan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas, Volume 1, Nomor 2, “Debat mempunyai fungsi strategis untuk membentuk karakter peserta didik pada keterampilan berbicara, khususnya ketika mengemukakan pendapat.”

Selain alasan di atas, berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah SMA Negeri 1 Lubuk Pakam, proses pembelajaran kebanyakan masih menggunakan bahan ajar yang berbasis teks dengan bantuan media lain, sedangkan telah dijelaskan sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis teks masih harus dikembangkan pada materi nonsastra lisan, seperti debat. Hal ini juga karena dalam mengajarkan debat harus memberikan contoh nyata bagaimana penyampaian debat yang baik, sedangkan pada bahan ajar saat ini hanya menggunakan basis teks.

Dari paparan masalah di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan mengenai bahan ajar bahasa Indonesia yang akan memudahkan peserta didik dan guru dalam proses belajar, yang mana peserta didik akan dapat belajar sendiri dan guru dapat mengefektifkan proses pembelajaran di kelas. Penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan bahan ajar berbasis audiovisual pada materi debat siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam T.P 2019/2020”**.

KAJIAN TEORI

Bahan Ajar

Dalam proses pembelajaran banyak unsur-unsur yang harus dilibatkan agar tujuan pembelajaran tercapai maksimal. Bahan ajar merupakan salah satu unsur yang harus ada. Bahan ajar dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam mempelajari suatu materi ajar.

Prastowo (2017: 26) “Bahan ajar adalah segala bahan (baik itu informasi, akan kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.” Kompetensi yang dimaksud adalah kompetensi dasar yang ingin dicapai sesuai dengan silabus yang berlaku.

Yaumi (2019: 272) “Bahan pembelajaran di sini adalah seperangkat bahan yang disusun secara sistematis untuk kebutuhan pembelajaran yang bersumber dari bahan cetak, alat bantu visual, audio, video, multimedia, dan animasi, serta komputer dan jaringan.” Disebutkan juga oleh Ahmadi (2010:159), “Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dikatakan bahwa bahan ajar merupakan hal yang harus ada untuk membantu tenaga pengajar dalam proses pembelajaran demi pencapaian tujuan pembelajaran yang dapat dimuat dalam berbagai bentuk, seperti bentuk cetak, bentuk audio, bentuk audiovisual, dan media interaktif. Bahan ajar memiliki banyak ragam diharapkan mampu digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Karena hakikatnya semua peserta didik berbeda-beda sehingga kita tidak bisa memaksakan menggunakan suatu bahan ajar apabila tidak sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Bahan Ajar Audiovisual

Senada dengan penelitian terdahulu Husain (2017: 57) dalam karya ilmiahnya Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang, menyatakan bahwa, “Dengan adanya media pembelajaran berbasis audiovisual yang dikembangkan, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, peserta didik menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran...”

dengan begitu sesuai dengan tujuan penulis untuk membuat suatu bahan ajar yang membuat peserta didik menikmati pembelajaran debat, yaitu salah satu langkahnya adalah menyiapkan bahan ajar audiovisual.

Sebelumnya telah dikemukakan jenis-jenis bahan ajar dan pada penelitian ini akan mengembangkan bahan ajar berbasis audiovisual. Prastowo (2017: 132) menyatakan bahwa, Bahan ajar audiovisual merupakan bahan ajar yang mengombinasikan dua materi yaitu materi visual dan materi auditif. Materi visual ditujukan untuk merangsang indera penglihatan peserta didik sedang materi auditif untuk merangsang indera pendengaran mereka Dengan kombinasi kedua materi ini akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif.

Bahan ajar audiovisual juga memiliki beberapa bentuk, seperti film, animasi, video, dan televisi. Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan bahan ajar audiovisual dalam bentuk video. Video menurut Munadi dalam Prastowo (2017: 136) adalah “Teknologi pemrosesan sinyal elektronik meliputi gambar gerak dan suara.” Media video tergolong ke dalam media audiovisual yang mampu menayangkan pesan dan informasi melalui unsur gambar dan suara yang disampaikan secara simultan. Keunggulan ini membuat video sangat banyak digunakan dalam aktivitas belajar dan pembelajaran. Menurut Pribadi (2017: 137) “Media video mampu memperlihatkan objek, tempat, dan peristiwa secara komprehensif melalui gambar bergerak atau *motion pictures*.”

Berdasarkan kutipan pendapat para ahli di atas dapat kita mengerti bahwa bahan ajar audiovisual adalah bahan ajar yang terdiri dari unsur suara (audio) dan gambar bergerak (visual) dalam bentuk elektronik yang memuat info-info materi pembelajaran. Bahan ajar audiovisual memiliki beberapa bentuk, yaitu video, film, dan sebagainya

Langkah-Langkah Membuat Bahan Ajar Audiovisual

Setelah memperhatikan teknik yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar, maka peneliti juga harus mengikuti langkah-langkah yang terstruktur agar dalam pengerjaannya tidak kacau dan sesuai prosedur. Prastowo (2017:139) untuk membuat suatu bahan ajar audiovisual, yaitu video, berikut adalah langkah-langkahnya:

- a. Judul diturunkan dari kompetensi dasar atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi
- b. Membuat sinopsis yang menggambarkan secara singkat dan jelas tentang materi yang akan dibahas dalam video

- c. Informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat, menarik dalam storyboard/naskah.
- d. Pengambilan gambar dilakukan atas dasar storyboard/naskah.
- e. Proses pengeditan dilakukan oleh orang yang ahli didampingi oleh orang yang menguasai isi materi video

Teknik pembuatan dan langkah-langkah pembuatan bahan ajar di atas menjadi acuan penulis dalam pembuatan produk yang baik, tidak hanya dari segi media tetapi juga isi keseluruhan bahan ajar tertata rapi, sehingga dalam penggunaan kelak tidak menyulitkan pengajar dan peserta didik

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan untuk mengembangkan produk yaitu dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi pengembangan yang dilakukan Borg dan Gall. Sugiyono (2017: 30) menyatakan bahwa “Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

Dalam penelitian R&D, Sugiyono (2017:40) menyebutkan “Terdapat empat tingkatan kesulitan, yaitu meneliti tanpa menguji (level 1), menguji tanpa meneliti (level 2), meneliti dan menguji dalam upaya pengembangan produk yang telah ada (level 3), meneliti dan menguji dalam menciptakan produk baru (level 4).” Sehingga berdasarkan keempat tingkatan tersebut, maka peneliti mengambil penelitian pengembangan level 1 sebagai metode penelitian R&D.

Berdasarkan Sugiyono (2017:41), langkah-langkah penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Menemukan potensi dan masalah. Pada tahap ini peneliti akan menemukan masalah yang terjadi di sekolah, sesuai dengan judul penelitian, peneliti akan menemukan masalah apa yang terjadi dalam proses pembelajaran debat dengan bahan ajar yang ada.
2. Studi literatur dan pengumpulan informasi. Pada tahap ini peneliti akan menggabungkan hasil studi literatur dengan hasil dari pengumpulan data di lapangan.

3. Desain produk. Setelah melaksanakan studi literatur dan menarik kesimpulan dari hasil pengumpulan data, maka peneliti akan mulai merancang produk bahan ajar sesuai dengan kebutuhan di lapangan.
4. Validasi desain. Desain produk yang telah dibuat oleh peneliti selanjutnya akan divalidasi oleh ahli, dimana akan ada ahli media(praktisi) dan ahli materi. Pada tahap ini para ahli akan memberikan penilaian serta saran terhadap produk yang dibuat oleh peneliti.

Setelah melewati tahap validasi kemudian peneliti akan melaksanakan revisi produk, maka produk tersebut telah menjadi produk yang teruji secara internal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian di atas, maka dapat diperoleh bahan ajar berbasis audiovisual pada materi debat dengan menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) Level I. Tahapan telah dilaksanakan sesuai Gambar 1 dengan menerapkan langkah-langkah penelitian level 1. Pada tahap pengumpulan data hasil penelitian telah dipaparkan pada poin 1 hasil pengumpulan data tahap I. Tahap rancangan produk telah dikemukakan pada poin 2 pengumpulan data tahap II. Sedangkan tahap validasi desain telah dipaparkan pada poin 3 pengumpulan data tahap III. Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap penelitian level 1 dan draf penelitian yang telah dirancang sebelumnya.

Bahan ajar ini juga dikembangkan sejalan dengan RPP. Artinya, semua bahan ajar yang dibuat akan digunakan sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan dalam RPP. Misalnya pada bahan ajar KD 3. 12 dalam RPP peneliti merencanakan bahwa KD tersebut harus selesai dalam satu pertemuan, yaitu 2x45 menit. Begitu juga dengan KD 4. 12 yang direncanakan memerlukan waktu 4x45 menit. Sehingga untuk menyelesaikan dua KD yang dikembangkan memerlukan waktu 6x45 menit.

Kemudian berdasarkan pengamatan, peneliti menemukan keunggulan dan kelemahan dalam bahan ajar yang dikembangkan. Keunggulan dan kelemahan tersebut dilihat dari perbandingan dengan bahan ajar sebelumnya, dan dari bahan ajar audiovisual itu sendiri. Berikut ini adalah penjelasan mengenai kedua hal tersebut.

1. Keunggulan bahan ajar audiovisual pada materi debat siswa kelas X

Peneliti telah mengembangkan bahan ajar yang digunakan siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam menjadi berbasis audiovisual. Keunggulan dari bahan ajar yang dikembangkan meliputi tingkat kemenarikan, kepraktisan penggunaan, cara penyampaian materi, dan penyesuaian terhadap kemajuan teknologi.

- a) Bahan ajar audiovisual lebih menarik dibanding dengan bahan ajar sebelumnya, yaitu bahan ajar cetak. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diutaran siswa bahwa bahan ajar audiovisual lebih menarik.
- b) Bahan ajar ini mudah untuk digunakan karena bisa digunakan dimana saja dan dengan media apa saja. Bahan ajar yang berbentuk video ini dapat diputar pada komputer, *handphone*, laptop, dan ditayangkan lewat *projector*. Dan jika diunggah ke internet, maka semua siswa dan guru dapat mengakses bahan ajar dimana saja.
- c) Cara penyampaian materi yang ditunjukkan lewat tulisan pada video yang dibuat semenarik mungkin, serta penjelasan guru pada video yang baik membuat bahan ajar ini lebih unggul karena bahasa lisan yang mudah dipahami dibanding dengan bahasa tulis pada buku cetak.
- d) Bahan ajar ini merupakan bentuk penyesuaian terhadap kemajuan teknologi. Saat ini banyak kegiatan yang beralih ke bentuk digital, termasuk bidang pendidikan sedangkan buku merupakan bahan ajar konvensional yang berbentuk cetak sudah lama digunakan sehingga perlu adanya pengembangan terhadap bahan ajar yang menyesuaikan dengan perkembangan jaman.

2. Kelemahan bahan ajar audiovisual pada materi debat siswa kelas X

Berdasarkan pengamatan peneliti, bahan ajar yang dikembangkan memiliki kelemahan pada latihan mandiri siswa. Latihan pada bahan ajar ini masih sedikit sehingga perlu adanya tambahan-tambahan latihan yang akan mengasah kemampuan siswa dalam menyampaikan argumen.



**1. Buku Ajar Bahasa Indonesia
Kemendikbud revisi 2017**

**2. Buku Ajar Bahasa Indonesia
terbitan Erlangga**

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian pada bab IV, dapat dikemukakan beberapa simpulan terkait dengan penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis audiovisual pada materi debat. Simpulan pada penelitian ini didapati berupa hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, hasil produk yang dikembangkan, dan hasil analisis validasi nilai oleh ahli materi dan media.

Hasil analisis kebutuhan siswa dan guru yang digabungkan dengan kajian literatur menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan adalah video pembelajaran dengan spesifikasi yang menyesuaikan kebutuhan siswa dan guru. Hasil dari penelitian dan pengembangan pada penelitian ini berupa bahan ajar berbasis audiovisual dalam bentuk video gabungan animasi tulisan dan orang.

Berdasarkan penilaian ahli materi terhadap bahan ajar yang dikembangkan terdapat beberapa hasil, yaitu 1) materi bahan ajar yang dikembangkan mendapat skor rata-rata 4,14 dengan kriteria baik, yang artinya materi dalam bahan ajar video tersebut valid, dan 2) mendapat skor persentase 83,5% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan penilaian ahli media terhadap bahan ajar yang dikembangkan mendapatkan hasil, yaitu 1) bahan ajar audiovisual mendapat skor rata-rata 4,69 dengan kriteria sangat baik, artinya bahan ajar tersebut valid, dan 2) mendapatkan skor persentase sebesar 93,8% dengan kriteria sangat layak. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan saran revisi dari para ahli menyangkut tentang

1) durasi soal latihan, 2) basis soal dengan kriteria HOTS, 3) latar belakang video bahan ajar, dan 4) volume latar belakang musik video pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan pengalaman selama melaksanakan penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis audiovisual ini, peneliti merekomendasikan beberapa saran kepada pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini. Adapaun saran tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Kepada peneliti selanjutnya
 - a. Diharapkan melakukan penelitian lebih lanjut, yaitu menguji bahan ajar yang telah di kembangkan ke lapangan.
 - b. Menerapkan penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran
2. Kepada siswa
 - a. Hendaknya menggunakan bahan ajar berbasis audiovisual pada pembelajaran debat di sekolah
 - b. Lebih semangat dalam mempelajari debat karena telah disediakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan
3. Kepada guru
 - a. Hendaknya menggunakan bahan ajar berbasis audiovisual pada pembelajaran debat di sekolah
 - b. Lebih sering memberikan variasi pembelajaran terhadap pembelajaran debat
4. Kepada Sekolah
 - a. Lebih banyak menyediakan bahan ajar yang bervariasi untuk pembelajaran di sekolah
 - b. Mendukung kegiatan siswa yang berkaitan dengan debat, seperti lomba dan kegiatan ekstrakurikuler agar siswa lebih dapat mengembangkan keterampilan debat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Eka Sofia. 2017. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks : Representasi Kurikulum 2013*. *Jurnal Aksara*. Volume 18, Nomor 1. Hal. 84-99
- Arifin, Zaenal. *Dasar-Dasar Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Ghonia, A. Z., & Naryatmojo, D. L. 2019. *Pengembangan Buku Pengayaan Menyajikan Debat Bermuatan Prinsip Kesantunan Berbahasa bagi Peserta Didik Kelas X SMA*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 8, Nomor 2. Hal. 78-84.
- Hidayat, A. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar MYOB Berbasis Audiovisual*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*. Volume 4, Nomor 2. Hal. 72-82.
- Kurniawan, dkk. 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencasto-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan* . *Jurnal Siliwangi*. Volume 3, Nomor 1. Hal. 214-219
- Kusniarti, dkk. 2016. *Penerapan Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks Di Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Malang*. *Jurnal JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. Volume 2, Nomor 1. Hal. 309 – 318
- Legendari, M. A., & Raharjo, H. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas VIII di SMP N 1 Ciledug*. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*. Volume 5, Nomor 1.
- Moleong, Lexy J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Prabowo, A., & Heriyanto, H. 2013. *Analisis pemanfaatan buku elektronik (e-book) oleh pemustaka di perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. Jurnal Ilmu Perpustakaan*. Volume 1, Nomor 2. Hal. 152-161.