

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan bangsa Indonesia melalui suatu proses belajar mengajar. Salah satu upaya pemerintah Indonesia dalam menyikapi permasalahan pendidikan yaitu dengan cara menerapkan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan kemampuan peserta didik. Kurikulum memegang kedudukan penting dalam pendidikan yaitu sebagai pedoman dalam penentuan arah, isi, dan tujuan pendidikan. Pendidikan yang mendukung pembangunan pada masa mendatang yaitu pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik seperti halnya pelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia ini berfungsi untuk mencapai keterampilan seseorang dalam berbahasa yang mencakup empat aspek, yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat aspek ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena berhubungan atau saling mendukung. Akan tetapi, berbicara merupakan kegiatan yang paling sulit dibandingkan dengan aspek lainnya. Keterampilan ini bukanlah suatu jenis keterampilan yang dapat diwariskan secara turun temurun walaupun pada dasarnya secara alamiah setiap manusia dapat berbicara. Namun, keterampilan berbicara secara formal memerlukan latihan dan pengarahan yang intensif.

Tarigan (2008:16) menyatakan, “Berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.” Sedangkan

Iskandarwassid dan Dadang (2011:14) menyatakan, “Keterampilan berbicara adalah keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain.” Dalam keterampilan berbicara diperlukan kemampuan dan keterampilan khusus, seperti pemilihan kosakata, penyusunan kosakata menjadi kalimat terstruktur, dan pengucapan yang sesuai.

Keterampilan berbicara yang diajarkan pada jenjang sekolah SMA/SMK adalah mengembangkan permasalahan dalam berdebat. Hal tersebut sesuai dengan silabus K13 “Kompetensi Dasar 4.13 Mengembangkan permasalahan/isu dari berbagai sudut pandang yang dilengkapi argumen dalam berdebat.” Joharis (2016:51) menyatakan, “Debat merupakan kegiatan adu argumentasi antara dua pihak atau lebih, baik secara perorangan maupun kelompok, dalam mendiskusikan dan memutuskan masalah dan perbedaan.” Berdebat berguna tidak hanya beradu argumentasi karena perbedaan pendapat antara dua pihak atau lebih baik perorangan maupun dalam kelompok. Akan tetapi, untuk melatih berpikir kritis serta menambah wawasan yang luas. Dalam kompetensi ini siswa diharapkan mampu melakukan debat sesuai dengan permasalahan/isu dari berbagai sudut pandang yang dilengkapi oleh argumen tersebut ternyata masih memiliki kendala dalam pencapaiannya.

Kendala yang sering dialami peserta didik dilihat berdasarkan pengalaman PPL dan juga hasil wawancara guru bahasa Indonesia Pak Surya Handoko. Berdasarkan pengamatan penulis, terdapat masalah keterampilan berbicara dalam berdebat, Adapun masalah yang dihadapi siswa dalam berdebat yaitu pertama kepercayaan diri siswa masih rendah untuk berbicara di depan kelas.

Kedua yaitu keterampilan berbicara siswa dari segi kebahasaan dan nonkebahasaan masih rendah, dan yang ketiga yaitu guru masih menggunakan metode ceramah saja. Siswa lebih terbiasa dengan pembelajaran yang bersifat penjelasan selanjutnya mengerjakan tugas. Sehingga guru kurang mengaktifkan siswa untuk membiasakan melatih keterampilan berbicaranya. Hal ini yang membuat siswa kurang termotivasi untuk berbicara di depan kelas. Metode yang digunakan oleh guru dalam praktek keterampilan berbicara pun masih belum bervariasi hanya sekedar tanya jawab, berdialog, dan bercerita. Padahal, dalam proses pembelajaran berbicara akan menjadi lebih mudah jika siswa terlibat aktif dalam berkomunikasi.

Berdasarkan kendala-kendala dalam pembelajaran berdebat tersebut, akan dicari solusi agar permasalahan - permasalahan yang dihadapi siswa dalam berdebat dapat teratasi. Untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan siswa dalam berdebat, peneliti berfokus pada masalah point ketiga yaitu guru masih terbiasa menggunakan metode ceramah yang membuat pembelajaran hanya berpusat pada guru tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Kendala ini sering terjadi karena kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Maka dari itu, penulis akan menerapkan media pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah ini dan untuk mendukung pembelajaran tentang debat. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi kendala peserta didik tersebut adalah media audio visual.

Ega (2016:43) menyatakan, “Media Audio Visual merupakan salah satu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar. Penggunaan kedua unsur inilah yang membuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik.” Melalui media audio visual ini, maka siswa akan tertarik untuk belajar. Dengan media ini akan mempengaruhi siswa dalam membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap dan ide dalam materi pembelajaran.

Dengan demikian, peneliti mengangkat permasalahan tersebut dan memberi judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Siswa Berdebat di Kelas X SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Siswa masih belum berani berbicara atau mengemukakan pendapatnya di depan kelas.
2. Keterampilan berbicara siswa dari segi kebahasaan maupun nonkebahasaan masih rendah.
3. Guru mendominasi proses pembelajaran.
4. Siswa kurang termotivasi untuk aktif dan berlatih berbicara.
5. Metode yang digunakan oleh guru kurang bervariasi dan belum memfasilitasi siswa untuk aktif mengemukakan pendapatnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, maka pembatasan dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Siswa Berdebat di Kelas X SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan siswa berdebat tanpa menggunakan media pembelajaran audio visual di kelas X SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana kemampuan siswa berdebat dengan menggunakan media pembelajaran audio visual di kelas X SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap kemampuan siswa berdebat di kelas X SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan yang dilaksanakan selalu mempunyai tujuan tertentu. Dengan adanya tujuan tertentu maka kegiatan yang akan dilakukan dapat terarah dan dilaksanakan secara efektif dan efisien. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana kemampuan siswa berdebat tanpa menggunakan media pembelajaran audio visual di kelas X SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.
2. Mengetahui bagaimana kemampuan siswa berdebat dengan menggunakan media pembelajaran audio visual di kelas X SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.
3. Mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap kemampuan siswa berdebat di kelas X SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua bagian yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Secara Teori

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan tambahan yang diterapkan langsung ke dalam praktik pembelajaran yang berhubungan dengan metode pembelajaran dan juga dijadikan bahan penelitian lanjut baik bidang bahasa maupun ilmu pengetahuan yang lain.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian ilmu pengetahuan dan menambah pengetahuan khususnya mengenai penerapan media audio visual terhadap kemampuan siswa berdebat.

b. Manfaat Secara Praktis

1. Bagi Guru, penelitian ini bermanfaat sebagai masukan untuk peningkatan mutu pelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam berdebat. Sebagai referensi dalam melaksanakan pembelajaran khususnya dalam menggunakan media pembelajaran.
2. Bagi Siswa, penelitian ini bermanfaat sebagai pengalaman belajar dalam membantu siswa untuk mengatasi kesulitan pembelajaran, khususnya dalam berdebat.
3. Bagi Peneliti, penelitian ini bermanfaat sebagai memperkaya ilmu pengetahuan peneliti dan memperkaya wawasan mengenai keterampilan berdebat dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

2.1 Landasan Teoretis

Landasan teoretis merupakan kumpulan teori yang diperlukan sebagai acuan atau patokan dalam suatu penelitian. Dalam kegiatan penelitian, landasan teoretis memuat sejumlah teori yang berkaitan dengan sejumlah permasalahan penelitian yang dapat dijadikan sebagai bahan landasan pemikiran dan acuan variabel atau pokok permasalahan yang terdapat dalam penelitian. Oleh karena itu, landasan teoretis memaparkan teori-teori yang berhubungan dengan variabel-variabel penelitian. Berikut ini akan dipaparkan teori-teori yang mendukung dari variabel-variabel yang akan diteliti.

2.1.1 Keterampilan Berbicara dalam Berdebat

Pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan berbahasa. Empat keterampilan tersebut yaitu (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis. Berikut dijelaskan tentang keterampilan berbicara.

2.1.1.1 Pengertian Keterampilan

Budiharto (2008:1) menyatakan, “Keterampilan berasal dari kata terampil yang artinya mampu bertindak dengan cepat atau tepat.” Dengan kata lain keterampilan dapat disebut juga kecekatan, kecakapan, atau kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat. Sedangkan Soemarjadi, dkk (2001:2)

menyatakan, “Keterampilan adalah kepandaian melakukan sesuatu pekerjaan dengan cepat dan benar.”

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan merupakan kecakapan untuk menyelesaikan suatu tugas atau kegiatan yang berhubungan dengan aktifitas praktik dengan cepat dan tepat.

2.1.1.2 Pengertian Berbicara

Tarigan (2008:16) menyatakan, “Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.” Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persendian. Selanjutnya Novi dan Dadan (2007:51) menyatakan, “Berbicara secara umum diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain.”

Berdasarkan pengertian pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan alat seseorang untuk menyampaikan pikiran, pendapat, dan perasaannya secara lisan agar dapat dimengerti oleh orang lain atau lawan bicaranya.

2.1.1.3 Pengertian Keterampilan Berbicara

Kundharu dan Slamet (2012:36) menyatakan, “Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik. Semakin banyak berlatih, semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses latihan.” Sedangkan Iskandarwassid

(2011:241) menyatakan, “Keterampilan berbicara merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain.”

Pendapat yang senada juga dikemukakan oleh Muammar (2008:320) sebagai berikut :

“Keterampilan berbicara merupakan keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk menceritakan, mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan kepada orang lain dengan kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab, serta dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.”

Berdasarkan sejumlah pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara yaitu keterampilan yang dimiliki oleh seseorang untuk menyampaikan kehendak, perasaan, ide maupun gagasan kepada orang lain secara lisan dengan kepercayaan diri tanpa rasa malu, rendah diri dan sebagainya.

2.1.1.4 Tujuan Berbicara

Mudini (2009:4-5) menyatakan, “Tujuan umum berbicara terdapat lima golongan yaitu (1) Mendorong atau menstimulasi, (2) Meyakinkan, (3) Menggerakkan, (4) Menginformasikan, (5) Menghibur.” Sedangkan Tarigan (2008:16) menyatakan, “Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Maka pada dasarnya berbicara mempunyai tiga maksud umum, yaitu: (1) Memberitahukan dan melaporkan, (2) Menjamu dan menghibur, (3) Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan.”

Berdasarkan pengertian pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara adalah (1) Berbicara untuk menghibur, (2) Berbicara untuk memberi informasi, (3) Berbicara untuk merangsang, (4) Berbicara untuk mempengaruhi, (5) Berbicara untuk menggerakkan.

2.1.1.5 Jenis – Jenis Keterampilan Berbicara

Logan (dalam Heryati, 2010:39) menyatakan, “Jenis keterampilan berbicara berdasarkan situasi terdiri atas dua yaitu :

- (1) Berbicara formal, yang dapat dilakukan dalam bentuk pemberian penyuluhan, perencanaan dan penilaian kritik-kritik yang bersifat membangun, wawancara dengan narasumber, perdebatan akademis atau diskusi ilmiah dan ceramah.
- (2) Berbicara informal, yang dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan bertukar pengalaman, bercakap-cakap, mengabarkan suatu berita, memberikan pengumuman, memperkenalkan diri, berbicara melalui telepon, memberikan petunjuk atau penjelasan, dan pembelajaran.

Supratiknya (dalam Heryati, 2010:40) menyatakan, “Jenis keterampilan berbicara berdasarkan reaksi pesan yang disampaikan terdiri atas dua yaitu :

- (1) Berbicara satu arah, yaitu situasi komunikasi yang bersifat pengirim pesan tidak memiliki kesempatan untuk mengetahui bagaimana penerima pesan telah mendekodifikasikan pesannya.
- (2) Berbicara dua arah, yaitu kegiatan berbicara yang menempatkan pembicara sebagai penyampai pesan disusul dengan adanya interaksi antara pembicara dan pendengar.

Berdasarkan jumlah penyimaknya, berbicara terbagi tiga yaitu :

- (1) Berbicara antarpribadi, terjadi jika dua pribadi membicarakan atau merundingkan sesuatu, suasana bersifat serius, santai, akrab, atau bebas tergantung pada masalah yang sedang dibicarakan.
- (2) Berbicara dalam kelompok kecil, terjadi jika seorang pembicara menghadapi sekelompok kecil.
- (3) Berbicara dalam kelompok besar, terjadi jika seorang pembicara menghadapi pendengar yang berjumlah besar.

2.1.1.6 Faktor - Faktor Penunjang Keefektifan Berbicara

Arsjad dan Mukti (2018:17-22), faktor-faktor penunjang keefektifan berbicara terdiri dari faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan. Berikut merupakan perincian masing-masing aspek tersebut :

- a. Faktor-faktor kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara, seperti berikut :
 1. Ketepatan ucapan.
 2. Penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai.
 3. Pilihan kata (diksi).
 4. Ketepatan sasaran pembicaraan.
- b. Faktor-faktor nonkebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara, seperti berikut :
 1. Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku.
 2. Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara.
 3. Kesediaan menghargai pendapat orang lain.
 4. Gerak - gerak dan mimik yang tepat.
 5. Kenyaringan suara juga sangat menentukan.
 6. Kelancaran.
 7. Relevansi / penalaran.
 8. Penguasaan topik.

2.1.1.7 Pengertian Debat

Tarigan (2008:92) menyatakan, “Debat merupakan suatu argumen untuk menentukan baik tidaknya suatu usul tertentu yang didukung oleh satu pihak yang disebut pendukung atau afirmatif dan ditolak, disangkal oleh pihak lain yang disebut penyangkal atau negatif.” Sedangkan Joharis (2016:51) menyatakan, “Debat merupakan suatu cara untuk menyampaikan ide secara logika dalam bentuk argumen disertai bukti-bukti yang mendukung kasus dari masing-masing pihak yang berdebat.” Selanjutnya Semi (2008:75) menyatakan, “Debat merupakan suatu keterampilan berargumentasi dengan mengadu atau membandingkan pendapat secara berhadap-hadapan.”

Berdasarkan pengertian pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa debat merupakan kegiatan adu argumentasi antara dua pihak atau lebih, baik secara perorangan maupun kelompok, dalam mendiskusikan dan memutuskan masalah dan perbedaan.

2.1.1.8 Tujuan Debat

Sanjaya dalam Joharis (2016:52) menyatakan, “Tujuan dari debat sendiri adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa serta untuk membuat suatu keputusan.”

Pendapat lain dari Nurcahyo dalam Joharis (2016:52) menyatakan, “Tujuan dari pelaksanaan debat adalah untuk berbicara secara meyakinkan dan juga mendengarkan pendapat-pendapat yang berbeda, dan diakhir debat dapat menghargai perbedaan tersebut.”

Berdasarkan pengertian pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan tujuan debat adalah (1) Melatih mental atau keberanian mengemukakan pendapat dihadapan umum, (2) Melatih mematahkan pendapat dari lawan debat, (3) Meningkatkan kemampuan dalam merespon suatu masalah, (4) Melatih untuk bersikap kritis terhadap semua materi yang diperdebatkan, (5) Memantapkan pemahaman konsep dari materi yang diperdebatkan.

2.1.1.9 Unsur - Unsur Debat

Tarigan (2008:78) mengemukakan unsur-unsur debat sebagai berikut :

1. Mosi, yaitu hal atau topik yang sedang diperdebatkan yang mengandung hal-hal bersifat konvensional. Disini ada pihak pro dan kontra, mosi sangat penting dalam debat.
2. Tim Afirmatif / Pro, yaitu tim yang setuju terhadap hal yang diperdebatkan (mosi).

3. Tim Negatif atau Oposisi / Kontra, yaitu tim yang tidak setuju atau menentang mosi yang diperdebatkan. Tim ini biasanya terdiri dari 3 orang.
4. Tim Netral, yaitu tim yang memberikan 2 sisi baik dukungan ataupun sanggahan terhadap topik yang diperdebatkan.
5. Moderator, yaitu orang yang memimpin dan membantu jalannya perdebatan. Tugasnya seperti membacakan tata tertib debat, memperkenalkan masing-masing pihak dan menyampaikan mosi yang dibicarakan.
6. Penulis, yaitu orang yang menulis kesimpulan dari suatu debat.

2.1.1.10 Ciri - Ciri Debat

Semi (2008:81) terdapat ciri-ciri debat sebagai berikut :

1. Debat memiliki pihak yang mengarahkan jalannya debat. Biasanya yang melakukan tugas ini adalah seorang moderator.
2. Hasil akhir atau kesimpulan debat didapat dengan cara voting maupun keputusan juri debat.
3. Terdapat hanya dua sudut pandang yaitu pro dan kontra.
4. Terjadi kegiatan saling beradu argumentasi untuk memperoleh kemenangan salah satu pihak.
5. Terdapat suatu proses untuk saling mempertahankan argumentasi diantara kedua belah pihak yang sedang berdebat (pihak pro dan kontra).
6. Disisi tertentu terdapat kegiatan tanya jawab antar pihak yang berdebat dengan dipimpin oleh moderator.

2.1.1.11 Struktur Debat

Debat yang baik harus memenuhi struktur debat yang telah disepakati bersama. Berikut ini adalah struktur debat yang baik dan benar menurut Joharis (2016:56) sebagai berikut :

1. Perkenalan harus dilakukan oleh masing-masing tim atau pihak (afirmasi, oposisi, dan netral).
2. Penyampaian argumentasi. Dalam debat, masing-masing tim pro maupun kontra menyampaikan argumentasi atau gagasan tentang mosi yang telah diberikan. Penyampaian argumentasi ini dimulai dari tim pro, lalu tim kontra, kemudian diakhiri oleh tim netral.
3. Melakukan debat merupakan hal utama. Masing-masing tim diharuskan menyampaikan argumentasi maupun sanggahan kepada lawan.
4. Kesimpulan merupakan hasil akhir debat yang sebelumnya diawali dengan penutup yang disampaikan oleh masing-masing tim.

5. Keputusan yang diambil dari hasil voting, mosi, resolusi dan sebagainya. Jenis keputusan ada tiga yaitu keputusan oleh pendengar, keputusan oleh hakim dan keputusan dengan kritik.

2.1.1.12 Jenis - Jenis Debat

Tarigan (2008:95-100) mengklasifikasikan jenis-jenis debat sebagai berikut:

1. Debat Parleментар / Majelis
Adapun maksud dan tujuan debat majelis adalah untuk memberi dan menambah dukungan bagi undang-undang tertentu dan semua anggota yang ingin menyatakan pandangan dan pendapatnya, berbicara mendukung atau menentang usul tersebut setelah mendapatkan izin dari majelis.
2. Debat Pemeriksaan Ulangan
Debat pemeriksaan ulang dilakukan untuk mengetahui kebenaran pemeriksaan yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam debat ini, diajukan beberapa pertanyaan dari saling memiliki sehingga menyebabkan individu yang diberi pertanyaan dapat mendukung posisi yang ingin ditegakkan maupun diperkokoh oleh pihak yang memberi pertanyaan.
3. Debat Formal
Debat formal dikenal dengan sebutan debat pendidikan. Debat formal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada masing-masing tim pembicara untuk menyampaikan kepada audiens atau peserta debat tentang beberapa argumen maupun gagasan yang dapat menunjang atau menolak usulan. Argumen yang disampaikan harus masuk akal, jelas, dan menyangkut kebutuhan bersama.

2.1.1.13 Langkah – Langkah Debat

Joharis (2016:54) menyatakan, “Adapun langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam berdebat sebagai berikut :

1. Sebelum debat dimulai kedua team akan diberikan kesempatan untuk membahas suatu penyusunan kasus.
2. Pembicara pertama dari team positif maju kemudian memberikan definisi dari topik yang diberikan, kemudian memberikan kasus yang akan dibahas.
3. Pembicara pertama dari team negatif maju kemudian memberikan tanggapan dari topik positif yang diberikan kemudian memberikan kasus yang akan dibahas.
4. Pembicara kedua dari team positif maju dan kemudian merespon kasus dari pembicara pertama negatif kemudian dia akan mencoba menghubungkan kasus yang ia bawa dengan kasus pembicara pertama.

5. Pembicara kedua dari team negatif maju dan kemudian merespon kasus dari pembicara pertama dan kedua dari positif kemudian dia akan mencoba menghubungkan kasus yang ia bawa dengan kasus pembicara pertama.
6. Pembicara ketiga dari positif maju dan tugasnya adalah membuat suatu respon terhadap semua kasus dari negatif dan memberikan kesimpulan dari kasus yang dibawakan oleh teamnya.
7. Pembicara ketiga dari negatif maju dan tugasnya adalah membuat suatu respon terhadap semua kasus dari positif dan memberikan kesimpulan dari kasus yang dibawakan oleh teamnya.
8. Setelah itu memberikan pandangan terhadap kasus dari masing-masing team dimulai dari team negatif terlebih dahulu kemudian team positif.

2.1.2 Media Pembelajaran Audio Visual

Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Berikut penjelasan dari pengertian media pembelajaran audio visual :

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara atau pengantar. Djamarah (2006:120) menyatakan, “Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.” Hal ini sesuai dengan pendapat Wati (2016:3) yang mengatakan, “Media pembelajaran adalah alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan peserta didik.”

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran atau materi kepada siswa mencakup segala alat atau

komponen lainnya dengan tujuan memudahkan penyampaian informasi atau pesan kepada siswa.

2.1.2.2 Pengertian Media Audio Visual

Wati (2016:44) menyatakan, “Media audio visual adalah media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi.” Selanjutnya Hamdani (2011:249) menyatakan, “Media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara pada media audio visual akan membantu sebuah karakter yang sama dengan objek aslinya.”

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam materi pembelajaran.

2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran Audio Visual

Wati (2016:51) menyatakan, “Adapun fungsi media pembelajaran audio visual sebagai berikut :

(1) Fungsi Edukatif

Fungsi edukatif ini dapat memberikan sebuah pengaruh yang bernilai pendidikan seperti mendidik siswa untuk berpikir kritis, memberi pengalaman yang bermakna, serta mengembangkan dan memperluas cakrawala berpikir siswa.

(2) Fungsi Sosial

Fungsi sosial dari media pembelajaran audio visual ini adalah dapat memberikan informasi autentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama pada setiap orang. Sehingga hal tersebut dapat memperluas pergaulan, pengenalan, pemahaman tentang orang, cara bergaul dan adat istiadat.

(3) Fungsi Ekonomis

Fungsi ekonomis dapat memberikan sebuah efisiensi dalam mencapai tujuan. Selain itu, audio visual ini juga dapat menekan sedikit mungkin penggunaan biaya, tenaga, dan waktu tanpa harus mengurangi efektivitas dalam pencapaian tersebut.

(4) Fungsi Budaya

Sementara fungsi budaya ini dapat memberikan perubahan-perubahan dalam segi kehidupan manusia, dapat mewariskan serta meneruskan unsur-unsur budaya dan seni yang ada di masyarakat.

Selain fungsi tersebut, ada pendapat lain yang juga menyatakan bahwa ada beberapa fungsi lain dari media pembelajaran audio visual sebagai berikut :

(1) Lebih Efektif

Audio visual bisa berfungsi sebagai salah satu media yang dapat mewujudkan situasi dan kondisi belajar mengajar yang lebih efektif.

(2) Sebagai Intergal Pembelajaran

Media pembelajaran audio visual dapat berfungsi sebagai bagian yang integral dari keseluruhan proses pembelajaran.

(3) Sebagai Hiburan

Dalam proses belajar mengajar, media audio visual dapat sebagai hiburan bagi siswa. Selain itu, media ini juga dapat memancing perhatian atau merangsang minat belajar siswa.

(4) Mempercepat Proses Belajar

Dalam hal ini, media pembelajaran audio visual dapat berfungsi sebagai alat untuk mempermudah dan mempercepat proses belajar dalam menangkap sebuah materi yang diberikan atau yang ditampilkan oleh seorang guru.

(5) Meningkatkan Kualitas Belajar

Media audio visual ini juga dapat berfungsi sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar.

2.1.2.4 Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Wati (2016:44) menyatakan, “Karakteristik dari media pembelajaran berbasis audio visual sebagai berikut :

(1) Bersifat Linier

Media audio visual biasanya bersifat linier dan media ini menyajikan visual yang dinamis.

(2) Sesuai Putunjuk Penggunaan

Media audio visual ini biasanya digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.

(3) Representasi Fisik

Media audio visual ini merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Audio visual dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.

(4) Variatif

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang menarik. Media ini menampilkan banyak variasi dalam setiap penyajiannya. Perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar siswa mengenai suatu tema pembelajaran akan diikuti oleh tampilan audio visual yang bervariasi. Guru harus pandai memanfaatkan audio visual sebagai media pembelajaran.

2.1.2.5 Jenis – Jenis Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Wati (2016:46) menyatakan, “Media audio visual terbagi menjadi dua macam, yaitu audio visual murni dan audio visual tidak murni.” Untuk mengetahui kedua jenis tersebut secara detail, berikut penjelasannya :

(1) Audio Visual Murni

Audio visual murni atau yang sering disebut dengan audio visual gerak merupakan sebuah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Unsur suara dan unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber. Audio visual murni ini memiliki beberapa contoh media yang perlu diketahui sebagai berikut :

a. Film Bersuara

Film adalah sebuah media yang memiliki kemampuan besar dalam membantu proses belajar mengajar. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa yang berhubungan dengan apa yang dipelajari. Ciri film yang dimaksud tersebut adalah sebagai berikut (1) Film yang sesuai dengan tema pembelajaran, (2) Film yang mampu menarik minat siswa, (3) Film yang benar dan autentik, (4) Film harus *up to date* dalam setting, pakaian dan lingkungan, (5) Film harus sesuai

dengan tingkat kematangan siswa, (6) Film harus menggunakan perbendaharaan bahasa yang benar.

b. Video

Video merupakan salah satu media audio visual yang menampilkan gerak. Semakin lama, media ini semakin populer dalam masyarakat. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa juga bersifat informatif, edukatif dan instruksional. Media video merupakan salah satu jenis media yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran.

c. Televisi

Televisi merupakan salah satu media yang menyampaikan pesan pembelajaran secara audio visual. Televisi adalah media yang sudah berkembang dan banyak diminati oleh masyarakat luas.

(2) Audio Visual Tidak Murni

Audio visual tidak murni merupakan sebuah media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio visual tidak murni ini sering disebut audio visual diam plus suara, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti sound slide atau film bingkai suara. Slide atau film strip yang ditambah dengan suara bukan alat audio visual yang lengkap, karena suara dan gambar dalam keadaan terpisah.

2.1.2.6 Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Wati (2016:54) menyatakan, “Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan audio visual sebagai media pembelajaran sebagai berikut :

- (1) Persiapan Materi
Dalam hal ini, seorang guru harus mampu mempersiapkan unit pelajaran terlebih dulu. Setelah itu, baru memilih atau menentukan media audio visual yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
- (2) Durasi Media
Seorang guru juga harus mengetahui durasi media audio visual. Misalnya dalam bentuk film ataupun video, dimana keduanya harus disesuaikan dengan jam pelajaran.
- (3) Persiapan Kelas
Persiapan kelas ini meliputi persiapan siswa dan persiapan alat. Persiapan siswa ini bisa dilakukan dengan memberikan penjelasan secara global mengenai isi film, video atau televisi yang akan diputar. Sementara persiapan alat adalah persiapan mengenai semua peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran.
- (4) Tanya Jawab
Setelah kegiatan pemutaran film atau video selesai, sebaiknya seorang guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan siswanya. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

2.1.2.7 Cara Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual

Wati (2016:57) menyatakan, “Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual sebagai berikut :

- (1) Pengembangan Berdasarkan Objektivitas
Pengembangan berdasarkan objektivitas merupakan sebuah metode yang dipilih bukan atas kesenangan atau kebutuhan guru semata, melainkan keperluan sistem belajar. Untuk itu, perlu adanya masukan dari siswa.
- (2) Pengembangan Berdasarkan Program Pengajaran
Dalam proses belajar mengajar sebaiknya program yang akan disampaikan kepada siswa disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, baik itu yang menyangkut isi, struktur maupun yang lainnya.
- (3) Pengembangan Berdasarkan Sasaran Program
Mengenai sasaran program, media yang digunakan dalam proses mengajar harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswanya, baik dari segi bahasa, pemakaian simbol, cara penyampaian, kecepatan penyajian maupun waktu penggunaannya.
- (4) Pengembangan Berdasarkan Situasi dan Kondisi
Maksud dari situasi dan kondisi di sini adalah situasi dan kondisi siswa dan sekolahnya. Situasi dan kondisi sekolah ini meliputi tempat dan ruang, baik itu dari ukuran, perlengkapan, maupun ventilasi. Sementara situasi dan kondisi siswa ini berupa semangat atau gairah dalam mengikuti pelajaran.

(5) Pengembangan Berdasarkan Kualitas Teknik

Mengenai kualitas teknik, hal pertama yang harus dilakukan adalah pengecekan keadaan media sebelum digunakan. Lalu, proses berikutnya adalah penggunaan media. Dalam menggunakan media ini, sebaiknya seorang guru memperhatikan prinsip - prinsip tertentu yaitu (a) Memilih atau menentukan jenis media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran, (b) Menetapkan atau menggunakan subyek yang tepat, (c) Penyajian media harus tepat, dan (d) Menunjukkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat.

2.1.2.8 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Audio Visual

Wati (2016:59) menyatakan, “Jenis media yang tergolong dalam audio visual diantaranya adalah film, video dan televisi.” Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari ketiga jenis media tersebut, dapat dilihat melalui uraian sebagai berikut :

2.1.2.8.1 Kelebihan Film, Video dan Televisi

Wati (2016:60) menguraikan kelebihan film, video dan televisi sebagai berikut :

a. Kelebihan Film

- (1) Film bisa menggambarkan sebuah proses. Misalnya proses pembuatan suatu keterampilan tangan.
- (2) Bisa menimbulkan kesan ruang dan waktu.
- (3) Memiliki penggambaran yang bersifat tiga dimensi.
- (4) Suara dalam film dapat menimbulkan realita pada gambar dan bentuk ekspresi murni.
- (5) Film dapat menampilkan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya.
- (6) Warna dalam film dapat menambah realita objek yang diperagakan.
- (7) Film juga mampu menggambarkan teori sains dan animasi.

b. Kelebihan Video

- (1) Video bisa menarik perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan lainnya.
- (2) Dengan alat perekam pita video, sebagian besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli atau spesialis.
- (3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya. Sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya.

- (4) Video bisa menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- (5) Keras dan lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
- (6) Guru dapat mengatur penghentian gerakan gambar. Maksudnya, kontrol sepenuhnya di tangan guru.
- (7) Saat penyajian, ruangan tidak perlu digelapkan.

c. Kelebihan Televisi

- (1) Televisi bersifat langsung dan nyata. Selain itu, televisi juga dapat menyajikan peristiwa yang sebenarnya.
- (2) Televisi dapat memperluas tinjauan kelas, yaitu melintasi berbagai daerah atau berbagai negara.
- (3) Televisi dapat menciptakan peristiwa dari masa lampau.
- (4) Televisi dapat mempertunjukkan banyak hal dan banyak segi yang beraneka ragam.
- (5) Televisi banyak mempergunakan sumber dari masyarakat.
- (6) Televisi dapat menarik minat anak.
- (7) Televisi mampu melatih guru, baik dalam *pre-service* maupun dalam *intervice training*.
- (8) Televisi mampu mengajak masyarakat untuk berpartisipasi dalam rangka meningkatkan perhatian terhadap sekolah.

2.1.2.8.2 Kekurangan Film, Video dan Televisi

Wati (2016:62) menguraikan kekurangan film, video dan televisi sebagai berikut :

a. Kekurangan Film

- (1) Suara film tidak dapat diselingi dengan keterangan yang diucapkan sewaktu film diputar, dan penghentian pemutaran akan mengganggu konsentrasi audiens.
- (2) Apabila film diputar terlalu cepat, maka audiens tidak bisa mengikuti dengan baik.
- (3) Sesuatu yang telah lewat sulit untuk diulang, kecuali memutar kembali secara keseluruhan.
- (4) Peralatan dan proses pembuatannya cukup tinggi dan mahal.

b. Kekurangan Video

- (1) Perhatian audiens sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
- (2) Komunikasi yang bersifat satu arah harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- (3) Tidak cukup mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- (4) Peralatan yang mahal dan kompleks.

c. Kekurangan Televisi

- (1) Pada saat disiarkan, televisi akan berjalan terus dan tidak ada kesempatan untuk memahami pesan sesuai dengan kemampuan individual siswa.
- (2) Sebelum disiarkan, seorang guru tidak memiliki kesempatan untuk merevisi tayangan televisi.
- (3) Televisi tidak mampu menjangkau kelas besar. Sehingga sulit bagi semua siswa untuk melihat secara rinci gambar yang disiarkan.
- (4) Muncul kekhawatiran bahwa siswa tidak memiliki hubungan pribadi dengan guru. Hal demikian dapat membuat siswa menjadi pasif selama penayangan.

2.2 Kerangka Konseptual

Keterampilan berbicara penting untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berbicara memiliki peranan mengungkapkan gagasan, ide, pikiran, dan pendapat kepada orang lain. Melatih keterampilan berbicara pada anak mulai diajarkan di Sekolah Dasar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Namun, dalam keterampilan berbicara memiliki gejala-gejala yang tampak misalnya, siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasan, pikiran, kehendak kepada guru dan teman-temannya, serta siswa juga ragu-ragu dalam berbicara, sulit memilih kata, dan tidak tenang dalam berbicara.

Debat merupakan kegiatan beradu argumentasi antara dua pihak atau lebih, baik secara perorangan maupun kelompok, dalam mendiskusikan dan memutuskan masalah dan perbedaan. Secara umum, debat dapat dilakukan dengan cara kelompok, yaitu ada dua pihak yang masing-masing memegang peranan sebagai pihak positif dan negatif. Selain itu, mereka mencoba mempertahankan argumen mereka dengan didukung oleh bukti-bukti serta fakta-fakta yang mendukung kasus mereka, namun terlebih dahulu sebelum mereka melakukan hal tersebut kedua pihak harus memberikan parameter yang jelas mengenai kasus mereka atau memberikan definisi yang menjelaskan kemana arah

dari kasus mereka. Media pembelajaran adalah alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan peserta didik.

Salah satu media yang sangat membantu siswa dalam belajar yaitu media audio visual. Media audio visual adalah salah satu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar. Penggabungan kedua unsur inilah yang membuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. Media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam materi pembelajaran.

Berdasarkan konsep diatas, media audio visual dapat dikaitkan dengan berdebat karena melalui media pembelajaran ini, mampu meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa berdebat karena audio visual adalah salah satu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar. Melalui media audio visual ini, siswa berlatih untuk mengoptimalkan kemampuan berbicara, bagaimana menyampaikan ide, gagasan maupun pendapat melalui berbicara. Jadi kemampuan mengkomunikasikan pikiran maupun gagasan saat berbicara penting didalam melakukan debat. Selain itu dengan menggunakan media ini, siswa dapat berlatih berani untuk berbicara didepan umum.

2.3 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2016:64) menyatakan, “Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dikemukakan dalam bentuk pertanyaan”. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengambilan data. Jadi

hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan yang akan diteliti dan setiap hipotesis yang diajukan harus diuji untuk mengetahui jawaban yang sebenarnya.

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka konseptual di atas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh yang signifikan siswa berdebat dengan menggunakan media pembelajaran audio visual di kelas X SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

2. Hipotesis Nihil (H_0)

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan siswa berdebat dengan menggunakan media pembelajaran audio visual di kelas X SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dan tujuan tertentu. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Sugiyono (2010:6) mengatakan, “Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu”. Sejalan dengan itu, Sugiyono (2017:7) menyatakan, “Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.” Metode ini digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan siswa berdebat di kelas X SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian dalam skripsi ini akan dipaparkan sebagai berikut :

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Medan, adapun alasan peneliti mengangkat sekolah ini sebagai tempat penelitian antara lain :

1. Sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013.

2. Jumlah siswa di SMK Negeri 1 Medan memenuhi persyaratan untuk dilaksanakannya sebuah penelitian terutama dari segi jumlah siswa.
3. Sekolah ini belum pernah dilakukan penelitian yang sama dengan judul penelitian.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun Pembelajaran 2019/2020. Karena materi pembelajaran tentang debat ada pada semester ganjil.

Tabel 3.1
Jadwal Penelitian

Kegiatan pelaksanaan penelitian	Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Judul acc				■																												
Penyusunan proposal					■	■	■	■																								
Bimbingan kepada dosen pembimbing I									■	■	■	■																				
Bimbingan kepada dosen pembimbing ke II													■	■	■	■																
Seminar proposal																	■	■														
Penelitian lapangan																					■	■	■	■								
Pengolahan hasil penelitian																									■	■	■	■				
Bimbingan kepada dosen pembimbing I																													■	■	■	■
Bimbingan kepada dosen pembimbing ke II																																■
ACC Skripsi																																■

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dan sampel dalam penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut :

3.3.1 Populasi Penelitian

Sugiyono (2017:80) menyatakan, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Selanjutnya Arikunto (2006:130) menyatakan, “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Adapun populasi dalam penelitian ini adalah pada keseluruhan siswa-siswi kelas X SMK Negeri 1 Medan yang berjumlah 420 orang dengan perincian sebagai berikut :

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X Akuntansi I	35 Orang
2	X Akuntansi II	35 Orang
3	X Akuntansi III	35 Orang
4	X Akuntansi IV	35 Orang
5	X Pemasaran I	35 Orang
6	X Pemasaran II	35 Orang
7	X Administrasi Perkantoran 1	35 Orang
8	X Administrasi Perkantoran 2	35 Orang
9	X Administrasi Perkantoran 3	35 Orang
10	X Administrasi Perkantoran 4	35 Orang
11	X Usaha Perjalanan Wisata 1	35 Orang
12	X Usaha Perjalanan Wisata 2	35 Orang
Jumlah		420 Orang

3.3.2 Sampel Penelitian

Sugiyono (2017:81) menyatakan, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Selanjutnya Arikunto (2006:131) menyatakan, “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.” Sampel penelitian ini adalah kelas X SMK

Negeri 1 Medan yang terdiri dari dua belas kelas yang dipilih secara *cluster sampling*, artinya teknik ini digunakan bilamana populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau cluster (acak kelas). Penentuan kelas dilakukan dengan melakukan pengundian yaitu dengan memilih dua kelas dari dua belas kelas yang ada.

Adapun langkah-langkah dalam proses *cluster sampling* tersebut diuraikan dibawah ini :

1. Menyiapkan potongan-potongan kertas sebanyak dua belas lembar, sesuai dengan jumlah populasi kelas.
2. Menulis nama kelas masing-masing pada setiap potongan kertas yang telah disiapkan.
3. Menggulung kertas satu persatu dan memasukkan ke dalam kaleng.
4. Kaleng yang berisi kertas gulungan tersebut, kemudian diambil satu kertas gulungan kertas dari kaleng secara acak. Hasil yang diperoleh akan dijadikan sebagai kelas eksperimen.
5. Selanjutnya kaleng yang berisi kertas gulungan tersebut dikocok, kemudian diambil satu gulungan kertas dari kaleng secara acak. Hasil yang diperoleh akan dijadikan sebagai kelas control.

Setelah dilakukan langkah-langkah tersebut, maka didapatkan kelas eksperimen yaitu kelas X Administrasi Perkantoran 2 dan kelas kontrol yaitu kelas X Akuntansi 4 yang berjumlah 70 siswa.

3.4 Desain Ekperimen

Sesuai dengan judul penelitian pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan siswa berdebat di kelas X SMK Negeri 1 Medan tahun Pembelajaran 2019/2020. Maka penelitian ini menggunakan desain *True Experimental Design* dalam bentuk *Two Group*

Posttest Only Design yaitu eksperimen yang dilakukan dengan memberi perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok eksperimen diberi pengajaran debat dengan media audio visual sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media audio visual. Berikut pola penelitian desain eksperimen menurut Sugiyono (2016 :76).

Tabel 3.3
Two Group Posttest Only Design

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X (Dengan Media Audio Visual)	O3
Control	Y (Tanpa Media Audio Visual)	O4

Keterangan:

O3 : Test Eksperimen

O4 : Test Control

X : Pembelajaran dengan menggunakan Media Audio Visual

Y : Pembelajaran tanpa menggunakan Media Audio Visual

3.5 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2010:102) menyatakan, “Instrumen adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran ataupun teori yang telah dipaparkan oleh guru kepada siswa, atau instrumen adalah alat untuk mengumpulkan data sesuai dengan masalah yang diteliti.”

Teknik pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali yaitu tanpa media dan dengan media (*posttest*). Dalam hal ini, peneliti menggunakan tes yaitu performance atau tes lisan dengan menyuruh siswa berdebat tanpa menggunakan media audio visual sebagai kelas control, dan menyuruh siswa berdebat dengan menggunakan media audio visual sebagai kelas eksperimen.

Tabel 3.4
Aspek – Aspek Penilaian Kemampuan Berdebat

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Mengemukakan ide	1. Siswa sangat mampu menguasai topik (tanpa membaca ketika berdebat).	5
		2. Siswa mampu menguasai topik (terkadang masih membaca ketika berdebat).	4
		3. Siswa cukup mampu menguasai topik (sese kali masih membaca ketika berdebat).	3
		4. Siswa kurang mampu menguasai topik (sering membaca ketika berdebat).	2
		5. Siswa tidak mampu menguasai topik (selalu membaca ketika berdebat).	1
2.	Mengarahkan jalannya debat	1. Siswa sangat mampu dalam mengarahkan jalannya debat.	5
		2. Siswa mampu dalam mengarahkan jalannya debat.	4
		3. Siswa cukup mampu dalam mengarahkan jalannya debat.	3
		4. Siswa kurang mampu dalam mengarahkan debat.	2
		5. Siswa tidak mampu dalam mengarahkan debat.	1
3.	Terdapat hanya dua sudut pandang (pro dan kontra)	1. Siswa sangat mampu mengambil sudut pandang dalam debat.	5
		2. Siswa mampu mengambil sudut pandang dalam debat.	4
		3. Siswa cukup mampu mengambil sudut pandang dalam debat.	3
		4. Siswa kurang mampu mengambil sudut pandang dalam debat.	2
		5. Siswa tidak mampu mengambil sudut pandang dalam debat.	1
4.	Saling beradu argumentasi	1. Siswa sangat mampu beradu argumentasi pada tema debat yang dibawakan.	5
		2. Siswa mampu beradu argumentasi pada tema debat yang dibawakan.	4
		3. Siswa cukup mampu beradu argumentasi pada tema debat yang dibawakan.	3
		4. Siswa kurang mampu beradu argumentasi pada tema debat yang dibawakan.	2
		5. Siswa tidak mampu beradu argumentasi pada tema debat yang dibawakan.	1
5.	Saling mempertahankan	1. Siswa sangat mampu mempertahankan argumentasi pada saat berdebat.	5

	kan argumentasi	2. Siswa mampu mempertahankan argumentasi pada saat berdebat. 3. Siswa cukup mampu mempertahankan argumentasi pada saat berdebat. 4. Siswa kurang mampu mempertahankan argumentasi pada saat berdebat. 5. Siswa tidak mampu mempertahankan argumentasi pada saat berdebat.	4 3 2 1
6.	Terdapat kegiatan tanya jawab	1. Siswa sangat mampu dalam kegiatan tanya jawab pada saat berdebat. 2. Siswa mampu dalam kegiatan tanya jawab pada saat berdebat. 3. Siswa cukup mampu dalam kegiatan tanya jawab pada saat berdebat. 4. Siswa kurang mampu dalam kegiatan tanya jawab pada saat berdebat. 5. Siswa tidak mampu dalam kegiatan tanya jawab pada saat berdebat.	5 4 3 2 1
7.	Hasil akhir atau kesimpulan debat	1. Siswa sangat mampu membuat kesimpulan akhir dalam berdebat. 2. Siswa mampu membuat kesimpulan akhir dalam berdebat. 3. Siswa cukup mampu membuat kesimpulan akhir dalam berdebat. 4. Siswa kurang mampu membuat kesimpulan akhir dalam berdebat. 5. Siswa tidak mampu membuat kesimpulan akhir dalam berdebat.	5 4 3 2 1
Jumlah Skor			35

Skor = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$ (Sugiyono, 2010:143)

Jumlah skor maksimal

Berdasarkan aspek-aspek penelitian tersebut, maka penilaian kemampuan berbicara menurut Sugiyono (2010:135) sebagai berikut :

Tabel 3.5
Kategori Penilaian

Kategori Penilaian	Hasil	Nilai
Skor 90 - 100	Sangat Baik	A
Skor 80 – 89	Baik	B

Skor 70 – 79	Cukup Baik	C
Skor 60 – 69	Kurang	D
Skor 0 – 59	Sangat Kurang	E

3.6 Jalannya Eksperimen

Langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6
Jalannya Eksperimen Pembelajaran Berdebat dengan
Menggunakan Media Audio Visual

Pertemuan 1 (2 x 45 Menit)

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Kegiatan Pendahuluan	a. Motivasi b. Mengucapkan salam dan mengabsen siswa. c. Menentukan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar. d. Menjelaskan materi tentang debat.	a. Menjawab salam dan mendengarkan. b. Memahami tujuan pembelajaran. c. Memperhatikan penjelasan guru dan memahaminya.	10 Menit
Kegiatan Inti	a. Mengamati - Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. - Guru memutar video yang menyangkut tentang debat. b. Menanya - Guru bertanya kepada siswa tentang tayangan tersebut. c. Mencoba - Guru mengarahkan siswa untuk mencari informasi tentang debat. d. Menalar - Guru menyuruh siswa untuk	- Siswa membentuk kelompok. - Siswa mengamati video tentang debat yang ditayangkan. - Siswa dan guru bertanya jawab mengenai hal yang tidak dipahami mengenai debat. - Siswa mencoba menggunakan teknologi seperti internet untuk mencari informasi mengenai debat. - Siswa secara berdiskusi	70 Menit

	<p>membuat sebuah topik permasalahan yang bisa diangkat menjadi tema debat.</p> <p>- Guru menyuruh siswa mencari contoh sebuah teks debat.</p> <p>e. Mengkomunikasikan</p> <p>- Guru menyuruh tiap kelompok mengutarakan hasil kerjanya di depan kelas.</p>	<p>membuat sebuah topik permasalahan yang bisa diangkat menjadi tema debat.</p> <p>- Siswa mencari contoh sebuah teks debat.</p> <p>- Siswa mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>a. Guru menyuruh siswa untuk mendengarkan tema debat masing - masing tiap kelompok.</p> <p>b. Guru menyuruh siswa untuk mencari sebuah bahan masukan / teori tentang tema yang sudah diberikan guru.</p>	<p>a. Siswa mendengarkan guru membacakan tema debat untuk presentasi minggu depan.</p> <p>b. Siswa mencari bahan masukan / teori tentang tema yang sudah diberikan guru.</p>	10 Menit

Pertemuan 2 (2 x 45 Menit)

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Kegiatan Awal	a. Motivasi	a. Memperhatikan guru.	5 Menit
Kegiatan Inti	a. Mengadakan poss-test (menyuruh siswa untuk melaksanakan debat). b. Memberikan penilaian	a. Melaksanakan poss-test (melaksanakan debat tiap kelompok).	75 Menit
Kegiatan Penutup	a. Mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam	a. Menjawab salam	10 Menit

Tabel 3.7
Jalannya Eksperimen Pembelajaran Berdebat tanpa Menggunakan Media Audio Visual

Pertemuan 1 (2 x 45 Menit)

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Kegiatan Pendahuluan	a. Motivasi b. Mengucapkan salam dan mengabsen siswa.	a. Menjawab salam dan mendengarkan.	

	<p>c. Menentukan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar.</p> <p>d. Menjelaskan materi tentang debat.</p>	<p>b. Memahami tujuan pembelajaran.</p> <p>c. Memperhatikan penjelasan guru dan memahaminya.</p>	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>a. Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. - Guru menyuruh siswa membaca sebuah teks yang berisi tentang debat. <p>b. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru bertanya kepada siswa tentang teks debat yang telah dibagikan tersebut. <p>c. Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengarahkan siswa untuk mencari informasi tentang debat. <p>d. Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyuruh siswa untuk membuat sebuah topik permasalahan yang bisa diangkat menjadi tema debat. - Guru menyuruh siswa mencari contoh sebuah teks debat. <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyuruh setiap kelompok mengutarakan hasil kerjanya di depan kelas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa membentuk kelompok. - Siswa membaca sebuah teks yang berisi debat. - Siswa dan guru bertanya jawab mengenai hal yang tidak dipahami mengenai teks debat yang telah dibagi. - Siswa mencoba menggunakan teknologi seperti internet untuk mencari informasi mengenai debat. - Siswa secara berdiskusi membuat sebuah topik permasalahan yang bisa diangkat menjadi tema debat. - Siswa mencari contoh sebuah teks debat. - Siswa mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas. 	70 Menit

Kegiatan Penutup	a. Guru menyuruh siswa untuk mendengarkan tema debat masing - masing tiap kelompok. b. Guru menyuruh siswa untuk mencari sebuah bahan masukan / teori tentang tema yang sudah diberikan guru.	a. Siswa mendengarkan guru membacakan tema debat untuk presentasi minggu depan. b. Siswa mencari bahan masukan / teori tentang tema yang sudah diberikan guru.	10 Menit
------------------	--	---	----------

Pertemuan 2 (2 x 45 Menit)

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Kegiatan Awal	a. Motivasi.	a. Memperhatikan guru.	5 Menit
Kegiatan Inti	a. Mengadakan poss-test (menyuruh siswa untuk melaksanakan debat). b. Memberikan penilaian.	a. Melaksanakan poss-test (melaksanakan debat tiap kelompok).	75 Menit
Kegiatan Penutup	a. Mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam.	a. Menjawab salam.	10 Menit

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang pertama kali dilakukan adalah uji normalitas data. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan berdistribusi normal atau tidak. Sugiyono (2016:24) menyatakan, “Apabila data yang dihasilkan normal, maka menggunakan statistik parametrik, dan apabila tidak berdistribusi normal maka menggunakan data statistik nonparametrik”. Untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah ditetapkan, yaitu dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis.

1. Mendengarkan siswa melakukan debat.
2. Memberikan skor pada setiap jawaban siswa.

3. Menjumlahkan secara keseluruhan atau rata-rata hasil nilai setiap kelasnya, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
4. Manubulasi skor posstest kelas eksperimen (X).
5. Manubulasi skor posstest kelas kontrol (Y).
6. Mencari standar error variabel X dan Y.
7. Kesimpulan / data yang diperoleh.

Setelah data diperoleh, teknik analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

3.7.1 Menghitung Rata-Rata dan Standar Deviasi

Untuk menghitung rata-rata (mean) dan standar deviasi kelas digunakan rumus sebagai berikut :

- a. Rata-rata (mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$$

Keterangan :

\bar{x} : rata - rata (mean)

$\sum fixi$: jumlah frekuensi

$\sum fi$: jumlah sampel

- b. Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{\sum fi}}$$

Keterangan :

SD : standar deviasi

$\sum fx^2$: jumlah kuadrat nilai frekuensi

$\sum fi$: jumlah sampel

- c. Menghitung standar error dari variabel hasil posttest dengan menggunakan rumus :

$$SE = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

Keterangan :

SD : standar deviasi

SE : standar error

N : jumlah sampel

- d. Mencari perbedaan hasil standar error pada sebuah kelompok dengan menggunakan rumus:

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2}$$

3.7.2 Menyajikan Tabel Distribusi Frekuensi Kelas

Untuk menyajikan data distribusi frekuensi kelas digunakan beberapa langkah sebagai berikut :

- a. Penentuan rentang (j) diambil nilai tertinggi kemudian dikurangkan dengan nilai terendah.

$$j = X_{\text{maks}} - X_{\text{min}}$$

- b. Penentuan banyak kelas interval (k) digunakan aturan Sturges, yaitu $k = 1 + 3,3 \log n$ (Sudjana, 2005:47)

- c. Penentuan panjang kelas interval (i) digunakan rumus sebagai berikut :

$$i = \frac{j}{k}$$

- d. Membuat daftar distribusi frekuensi sesuai dengan rentang dan kelas masing-masing.

3.8 Uji Persyaratan Analisis

Untuk melihat data yang memiliki varian yang homogeny, berdistribusi normal antara variabel x dan y . Untuk itu, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas.

3.8.1 Uji Normalitas

Uji kenormalan dilakukan secara parametik dengan menggunakan penaksir rata-rata pada simpangan baku. Uji yang digunakan adalah lilifoers. Misalnya kita mempunyai sampel acak dengan hasil pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n . Berdasarkan sampel ini akan diuji hipotesis nol bahwa sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal melawan hipotesis bahwa hipotesis tidak normal.

Pengujian hipotesis nol tersebut, dapat kita tempuh dengan prosedur sebagai berikut :

- a. Data x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan rumus

$$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s} \quad (\bar{x} \text{ dan } s \text{ masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel})$$

- b. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku kemudian dihitung peluang dengan rumus $F(z_i) = P(z \leq z_i)$

- c. Selanjutnya dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_1 jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$ maka

$$S(z_i) = \frac{f_{kum}}{n}$$

- d. Dihitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya, dan

- e. Ambil harga paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut (L_0). Dengan harga tersebut adalah L_0 dan nilai kritis L yang diambil dari daftar uji liliefoers dengan taraf nyata 0,05 (5%)

Kriteria pengujian :

1. Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$, maka data distribusi normal
2. Jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$, maka data tidak berdistribusi normal

3.8.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menghitung apakah data mempunyai variens yang homogeny atau tidak. Rumus yang digunakan adalah:

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{n\sum x^2 + (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} \dots\dots\dots (\text{Sudjana, 2005:250})$$

Pengujian homogenitas dilakukan dengan kriteria : diterima H_0 jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ dan ditolak H_0 jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ yang menyatakan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen.

3.8.3 Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan uji-t. Taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Rumus uji-t yang akan digunakan seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2009 : 239) yaitu :

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{S^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \quad \text{dengan } s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Selanjutnya adalah mencari t pada tabel t (t test), pada tingkat kepercayaan (α) 5%.

Berdasarkan t tabel dapat ditentukan bahwa :

1. H_0 diterima apabila harga t hitung (t_h) $<$ t tabel (t_i) yang sekaligus menolak H_a .
2. H_a diterima apabila harga t hitung (t_h) $>$ t tabel (t_i) yang sekaligus menolak H_0 .