

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
SIMULASI DEBAT BERBASIS *MOODLE* UNTUK SISWA KELAS  
X SMAN 1 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Lia Alfiana Azizah**

**NIM: 06021281722047**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
SIMULASI DEBAT BERBASIS *MOODLE* UNTUK SISWA KELAS  
X SMAN 1 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Lia Alfiana Azizah**

**NIM: 06021281722047**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing 1,**



**Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.**

**NIP 196212061989032003**

**Pembimbing 2,**



**Drs. Nandang Heryana, M.Pd.**

**NIP 195606161981031004**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.**

**NIP 196902151994032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
SIMULASI DEBAT BERBASIS *MOODLE* UNTUK SISWA KELAS X  
SMAN 1 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Lia Alfiana Azizah**

**NIM: 06021281722047**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



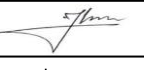
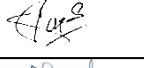

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Senin

Tanggal : 19 Juli 2021

**TIM PENGUJI**

- |               |                               |
|---------------|-------------------------------|
| 1. Ketua      | : Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.  |
| 2. Sekretaris | : Drs. Nandang Heryana, M.Pd. |
| 3. Anggota    | : Dr. Zahra Alwi, M.Pd.       |
| 4. Anggota    | : Dra. Sri Utami, M.Hum.      |
| 5. Anggota    | : Dr. Santi Oktarina, M.Pd.   |

  
\_\_\_\_\_  
  
\_\_\_\_\_  
  
\_\_\_\_\_  
  
\_\_\_\_\_  
  
\_\_\_\_\_

**Indralaya, Juli 2021  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi**





**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.  
NIP 196902151994032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lia Alfiana Azizah

NIM : 06021281722047

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Simulasi Debat Berbasis *MOODLE* untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Indralaya Utara” ini adalah benar-benar tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



Lia Alfiana Azizah

NIM 06021281722047

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Simulasi Debat Berbasis *MOODLE* untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Indralaya Utara ” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. H. Nurhayati, M.Pd. dan Drs. Bapak Nandang Heryana, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Dr. Didi Suhendi, M.Hum., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Juli 2021

Penulis,



Lia Alfiana Azizah

NIM 06021281722047

## DAFTAR ISI

### Table of Contents

|  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| <b>PERNYATAAN</b> .....  | <b>i</b>                            |
| <b>PRAKATA</b> .....   | <b>iii</b>                          |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....  | <b>iv</b>                           |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....  | <b>vii</b>                          |
| <b>DAFTAR BAGAN</b> .....  | <b>viii</b>                         |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....   | <b>ix</b>                           |
| <b>ABSTRAK</b> .....   | <b>x</b>                            |
| <b>BAB I</b> .....   | <b>12</b>                           |
| <b>PENDAHULUAN</b> .....   | <b>12</b>                           |
| 1.1 Latar Belakang.....  | 12                                  |
| 1.2 Rumusan Masalah.....   | 16                                  |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....  | 16                                  |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....   | 17                                  |
| 1.4.1 Manfaat Teoretis.....  | 17                                  |
| 1.4.2 Manfaat Praktis.....   | 17                                  |
| <b>BAB II</b> .....  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1 Simulasi .....   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.1 Pengertian Simulasi .....  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.2 Tahapan Simulasi .....   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.2 Aplikasi untuk Membuat Video Animasi Simulasi Debat                            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.2 <i>MOODLE</i> .....  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.2.1 Pengertian <i>MOODLE</i> .....   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.2.2 Keunggulan dan Kekurangan <i>MOODLE</i> .....                                  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.3 Aplikasi untuk Membuat Video Animasi Simulasi Debat                              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.3.1 Cara Menggunakan Aplikasi <i>Wondershare Filmora</i> dan <i>Plotagon Story</i> | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.4 Debat.....   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.4.1 Pengertian Mosi.....   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.4.2 Pengertian Argumen .....   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.4.3 Sanggahan .....  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |

|  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| 2.4.4 Tata Tertib Pelaksanaan Debat .....      | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.4.5 Unsur-unsur Debat.....                   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.4.6 Struktur Debat .....                     | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.4.7 Tujuan Debat .....                       | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.4.8 Langkah-langkah Debat .....              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.4.9 Komponen Berjalannya Debat.....          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.5 Penelitian yang Relevan.....               | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>BAB III.....</b>                            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>             | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.1 Metode Penelitian.....                     | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan ..... | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.2.1 Tahap Perencanaan .....                  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.2.2 Tahap Desain.....                        | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.2.3 Tahap Pengembangan .....                 | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian .....         | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data.....               | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.4.1 Wawancara.....                           | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.4.2 Angket.....                              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.4.3 Lembar Uji Validasi.....                 | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.5 Teknik Analisis Data .....                 | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>BAB IV .....</b>                            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>               | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.1 Hasil Penelitian .....                     | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.1.1 Tahap Perencanaan .....                  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.1.2 Perumusan Tujuan .....                   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.1.3 Tahap Prototipe .....                    | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.1.4 Validasi Ahli .....                      | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.1.5 Revisi Produk Hasil Uji Validasi.....    | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4.2 Pembahasan.....                            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>BAB V.....</b>                              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>SIMPULAN DAN SARAN.....</b>                 | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 5.1 Simpulan .....                             | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 5.2 Saran.....                                 | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |

|                             |                              |
|-----------------------------|------------------------------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>18</b>                    |
| <b>LAMPIRAN .....</b>       | Error! Bookmark not defined. |



## DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Kebutuhan
2. Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Media
3. Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Materi
4. Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Bahasa
5. Tabel 3.5 Skala *Likert*
6. Tabel 3.6 Kategori Kuesioner Validasi Ahli
7. Tabel 3.7 Persentase Kelayakan
8. Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Siswa
9. Tabel 4.2 Tampilan Media Video Animasi
10. Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media
11. Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Materi
12. Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Kebahasaan
13. Tabel 4.6 Revisi Produk Hasil Uji Validasi

## **DAFTAR BAGAN**

1. Bagan 3.1 Modifikasi Alur Pengembangan
2. Bagan 4.1 Diagram Alir (*Flowchart*) Media Pembelajaran Video Animasi Simulasi Debat.

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Media Pembelajaran Video Animasi Simulasi Debat Berbasis *MOODLE* untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Indralaya Utara
2. Usul Judul Skripsi
3. SK Pembimbing
4. Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya
5. Surat Iizin Penelitian Dinas Pendidikan
6. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SMAN 1 Indaralaya Utara
7. Kuesioner Kebutuhan Siswa
8. Instrumen Validasi Ahli Media
9. Instrumen Validasi Ahli Materi
10. Instrumen Validasi Ahli Bahasa
11. Plagiarisme
12. Persetujuan Ujian Skripsi

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru di SMAN 1 Indralaya Utara terhadap media pembelajaran video animasi simulasi debat, (2) merancang media pembelajaran video animasi simulasi debat berbasis *MOODLE* berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran video animasi simulasi debat berbasis *MOODLE*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan teori Alessi & Trollip yang terdiri atas tahap perencanaan, tahap desain, dan tahap pengembangan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, kuesioner, dan lembar validasi ahli. Wawancara dilakukan untuk menjawab kebutuhan guru. Data yang diperoleh dari kuesioner untuk menjawab kebutuhan siswa. Lembar validasi ahli untuk menilai kevalidan dari media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Uji validasi dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi diketahui bahwa kevalidan dari aspek media mendapatkan nilai 64 dengan persentase 88% dari nilai total 72. Uji validasi dari aspek materi memperoleh nilai sebanyak 59 dengan persentase 92,1% dari nilai total 60. Kemudian, uji validasi dari aspek kebahasaan memperoleh nilai sebanyak 28 dengan persentase 70% dari nilai 40. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran video animasi simulasi debat ini dikategorikan sangat valid.

**Kata kunci:** video animasi simulasi, debat, *MOODLE*.

## ABSTRACT

*This research aims to (1) describe the needs of students and teachers at SMAN 1 Indralaya Utara for the learning media of debate simulation animation video, (2) design the learning media of debate simulation animation video based on MOODLE, based on the results of students and teachers needs analysis, (3) describe the results of expert validations of the learning media of debate simulation animation video based on MOODLE. The research and development method used in this research was the theory development method by Alessi & Trollip. Data collection techniques in this study were interviews, questionnaires, and expert validation sheets. Data obtained from the questionnaire to answer student needs. Expert validation sheets to assess validity from learning media that researcher developed. Validation test is performed by three validators that consists of media expert, material expert, and language expert. The result of validation is known that validity of media aspect to get 64 score with 88% percentage of 72 total score. Validation test of material aspect get 59 score with 92,1% percentage of 60 total score. Validation test of language aspect get 28 score with 70% percentage of 40 score. Based on the result of validation, debate simulation animation video learning media can be categorized as very valid.*

**Keyword:** *simulation animation video, debate, MOODLE.*

---

**Pembimbing 1,**



**Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.**  
**M.Pd.**

**NIP 196212061989032003**

**Pembimbing 2,**



**Drs. Nandang Heryana,**

**NIP 195606161981031004**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.**

**NIP 196902151994032002**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Beberapa waktu terakhir pembelajaran dalam jaringan adalah alternatif pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran karena adanya pandemi. Belajar dalam jaringan bukan hal baru bagi dunia pendidikan. Pembelajaran dalam jaringan sudah dilaksanakan sejak lama, hanya saja pelaksanaannya belum menyebar luas seperti sekarang ini. Menurut Nurhayati dkk (2020:6791) pembelajaran dalam jaringan memiliki dampak positif terhadap siswa untuk lebih berpikir kritis, keterampilan interpersonal serta keterlibatannya. Dalam waktu yang sama pembelajaran melalui *website* dapat meningkatkan kemampuan kognitif serta aspek afektif siswa.

Pemerintah mengeluarkan aturan bahwa siswa harus belajar dalam jaringan untuk menghindari siswa dari paparan *Covid-19*. Selama pembelajaran dalam jaringan dilaksanakan, kemampuan berbicara siswa tidak boleh menurun. Kemampuan berbicara ini meliputi kemampuan menyampaikan dan menanggapi suatu pembahasan. Kemampuan berbicara yang baik merupakan hal yang penting dalam kehidupan bersosial, agar maksud yang kita sampaikan dapat dimengerti dengan baik. Salah satu pembelajaran yang mencakup kemampuan menyampaikan dan menanggapi adalah pembelajaran debat bahasa Indonesia. Kemampuan menyampaikan pendapat dan menanggapi pendapat orang lain adalah kemampuan yang baik jika dapat dikuasai oleh siswa. Pembelajaran debat dalam bahasa Indonesia ada pada kelas X semester genap kurikulum 2013. Dari empat Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran debat, terdapat satu KD yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu KD 4.13 mengembangkan permasalahan/isu dari berbagai sudut pandang yang dilengkapi argumen dalam berdebat. Memiliki keahlian debat merupakan nilai lebih bagi seorang siswa karena debat dapat mengasah keahlian dalam menyampaikan dan mempertahankan argumennya secara logis, percaya diri dan berani dalam menyampaikan pendapat, serta lebih kritis dalam berpikir. Jadi, pembelajaran debat dapat meningkatkan cara berpikir

yang kritis dengan penyusunan argumen, pengumpulan informasi, melakukan analisis, menilai argumen, mempertanyakan asumsi, dan menunjukkan keterampilan interpersonal.

Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa siswa pada bulan Agustus tahun 2020 di SMAN 1 Indralaya Utara. Salah satu siswa kelas X menyatakan bahwa kelas x semester 2 ini masih melaksanakan pembelajaran debat. Siswa ditugaskan untuk mencatat materi yang bersumber dari buku, *google*, dan lain-lain serta siswa belum melaksanakan praktik debat. Sementara itu, siswa yang lain menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran debat, siswa menyaksikan tayangan video debat di kanal *youtube* yang disediakan oleh guru. Selain itu siswa diberi *powerpoint* yang di bagikan lewat grup *whatsapp* kelas. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa kelas XI, karena siswa kelas X belum selesai melaksanakan pembelajaran debat. Dari wawancara tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran debat dilaksanakan dengan media buku cetak. Siswa secara langsung melaksanakan praktik debat dengan pengetahuan yang didapat dari buku dan penjelasan serta arahan dari guru.

Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Indralaya Utara yakni Bapak Muzamil, S.Pd. didapatkan informasi bahwa pembelajaran debat siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu mengarahkan siswa untuk berdebat dengan baik. Hal tersebut disebabkan siswa masih belum mampu untuk melaksanakan debat dengan baik. Siswa belum memahami tugas masing-masing pembicara. Siswa belum mampu menyampaikan argumen dengan baik. Pada saat penyusunan argumen pun masih terkendala dalam mengembangkan isu/permasalahan dari mosi yang telah ditetapkan. Dalam satu tim biasanya hanya satu siswa saja yang dapat menyampaikan argumen dan menanggapi argumen lawan debat dengan baik.

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan tersebut, dapat peneliti simpulkan sebagai berikut; (1) peneliti menemukan masalah bahwa media pembelajaran sebelumnya belum mencapai tujuan pembelajaran atau belum efektif dari aspek pengetahuan maupun praktik debat. (2) siswa membutuhkan pembaharuan dalam pembelajaran yang lebih efektif dan menarik guna mencapai

tujuan pembelajaran. Dari informasi yang peneliti dapatkan, peneliti beranggapan bahwa SMAN 1 Indaralaya Utara memerlukan sebuah pengembangan yang berkaitan dengan pembelajaran debat tersebut. Peneliti membuat sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berdebat. Media pembelajaran yang peneliti maksud ialah video animasi simulasi debat. Kemudian video animasi simulasi debat tersebut, peneliti unggah dalam *platform MOODLE*.

Peneliti memilih video animasi simulasi karena video animasi simulasi ini dapat menjelaskan detail bagaimana kegiatan debat berlangsung. Video animasi simulasi ini merupakan model yang digunakan untuk memeragakan suatu dengan tiruan agar dapat mengikuti bentuk aslinya. Ini dapat digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan sebelum dilaksanakan dengan yang sebenarnya untuk memberikan gambaran terlebih dahulu sebelum pelaksanaan. Video animasi simulasi ini merupakan model penyampaian informasi atau pesan berupa suatu desain yang ditampilkan di layar komputer dengan paduan teks, gambar atau grafik. Menurut Mujilah (2020:4) simulasi adalah metode yang baik digunakan karena menyenangkan siswa dan memunculkan kreativitas siswa. Dengan simulasi debat siswa dapat bereksperimen langsung tanpa terjun ke lingkungan yang sebenarnya. Simulasi dapat mengurangi keabstrakan pada proses pelaksanaan debat, karena tidak memerlukan arahan yang pelik. Video animasi simulasi lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran dalam jaringan seperti saat ini. Menurut Astuti (2016:3) Media dengan animasi ini dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif. Pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan dengan animasi simulasi juga dinilai lebih tersusun dengan rapi, karena pergerakan atau prosedurnya jelas dari langkah pertama hingga langkah terakhir dalam pelaksanaan pembelajaran debat. Menurut Utami (2011:44) animasi adalah rangkaian gerak yang lebih dapat menjelaskan keadaan disetiap waktunya. Animasi lebih dapat menjelaskan sebuah prosedur atau urutan kejadian dengan baik disbanding dengan media pembelajaran seperti gambar yang statis seperti didalam buku teks.



Pembuatan video animasi simulasi debat ini menggunakan dua aplikasi, yaitu *plotagon story* dan *filmora9*. *Plotagon story* digunakan untuk pembuatan karakter animasi, pergerakan mulut dan tubuh, dan pengisian latar tempat pelaksanaan debat. Menurut Thohir dkk (2021:3) *plotagon story* adalah aplikasi yang dapat menghidupkan suasana dan dapat membentuk ekspresi serta pergerakan diri melalui film animasi. Aplikasi *wondhershare filmora9* dapat digunakan untuk mengedit, menyatukan animasi yang sebelumnya dibuat di aplikasi *plotagon story*. Menurut Bouato dkk (2020:4) pembuatan media pembelajaran mengguna *wondhershare filmora* dengan berbagai macam fitur yang disediakan akan membuat pembelajaran lebih menarik.

Proses kegiatan pembelajaran dalam jaringan yang peneliti buat adalah menggunakan *MOODLE*. *MOODLE* memiliki banyak fitur yang beragam sehingga mampu membuat kegiatan pembelajaran dalam jaringan menjadi lebih efektif. *MOODLE* dinilai sebagai elearning yang bagus sehingga memiliki banyak pengguna dan berskala internasional. *MOODLE* juga merupakan elearning yang mudah digunakan (*user friendly*). Dapat diakses melalui laptop maupun *smartphone*.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian “Pengembangan Media Video Animasi Simulasi Debat Berbasis *MOODLE* untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Indralaya Utara” ini perlu dilakukan. Dengan penelitian ini dapat diketahui pentingnya penggunaan simulasi dalam pembelajaran debat sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang digunakan adalah *MOODLE*. *E-Learning* satu ini memiliki fitur yang lengkap dan sesuai dengan kebutuhan pengomunikasian pembelajaran dan sesuai untuk mengunggah sebuah simulasi di dalamnya. Pembelajaran debat merupakan salah satu pembelajaran yang kompleks sehingga memerlukan simulasi dalam proses pembelajarannya. SMAN 1 Indralaya Utara ini merupakan sekolah yang berbasis *Information and Communications Technology (ICT)* sehingga dapat melaksanakan pembelajaran menggunakan platform *MOODLE*.

## 1.2 Rumusan Masalah

*E-Learning* merupakan salah satu solusi siswa jika ingin belajar secara *online* tetapi tetap mendapat pembelajaran yang menyenangkan, terutama pada materi debat yang diteliti. Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran video animasi simulasi debat berbasis *MOODLE* untuk siswa kelas X SMAN 1 Indralaya Utara?
2. Bagaimana rancangan dan pengembangan media pembelajaran video animasi simulasi debat berbasis *MOODLE* untuk siswa kelas X SMAN 1 Indralaya Utara?
3. Bagaimana validasi ahli terhadap desain media pembelajaran video animasi simulasi debat berbasis *MOODLE* untuk siswa kelas X SMAN 1 Indralaya Utara?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan empat masalah di atas, maka terdapat tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan media pembelajaran video animasi simulasi debat berbasis *MOODLE* untuk siswa kelas X SMAN 1 Indralaya Utara.
2. Mendeskripsikan rancangan pengembangan media media pembelajaran video animasi simulasi debat berbasis *MOODLE* untuk siswa kelas X SMAN 1 Indralaya Utara.
3. Mendeskripsikan validasi ahli terhadap media pembelajaran video animasi simulasi debat berbasis *MOODLE* untuk siswa kelas X SMAN 1 Indralaya Utara yang dikembangkan.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis dari pengembangan media *MOODLE* dengan simulasi pada pembelajaran debat kelas X SMAN 1 Indralaya Utara adalah menghasilkan sebuah cara baru yang efektif dan efisien serta mudah dipahami oleh siswa dan dapat diterapkan oleh sekolah manapun yang memiliki fasilitas yang menunjang pembelajaran melalui *E-Learning*.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi siswa

Siswa dapat melihat secara langsung simulasi ataupun contoh berjalannya debat yang terdapat dalam *MOODLE* secara jelas. Siswa juga dapat memahami pembelajaran debat dengan baik karena disertai dengan contoh yang terdapat pada simulasi debat.

2. Bagi pendidik

Terdapat manfaat juga bagi pendidik yaitu pendidik dapat mengajar secara efektif dan efisien. Pembelajaran dengan simulasi ini juga dapat membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

3. Bagi sekolah

Pembelajaran dengan sistem *E-Learning* dapat memajukan dan membuat nilai suatu sekolah menjadi lebih karena mengikuti kemajuan IPTEK. Dapat membantu sekolah menjalankan pembelajaran jarak jauh/tidak dengan tatap muka saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, Vini. Efkar, Tasfiri & Tania, L. (2018). *Pengembangan Animasi Berbasis Simulasi Molekul pada Metode Destilasi. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia.1.*
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning : Methods and development.* Allyn & Bacon.
- Astuti, Dwi. (2016) *Efektivitas Media Animasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Membuat Buasana Wanita Siswa SMK Ibu Kartini Semarang.*
- Batubara, H. H. (2018a). *Pembelajaran Berbasis Web dengan MOODLE Versi 3.4.* Book, 15. <http://webadmin.ipusnas.id>
- Batubara, H. H. (2018b). *Pembelajaran Berbasis Web dengan MOODLE versi 3.4.* Deepulish. <http://webadmin.ipusnas.id>
- Bouato, Yunita. Lihawa, Fitryane & Rusiyah. (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe yang Diintegrasikan dengan Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. Jambura Geo Ecucational Journal.*
- Churri, M. A., & Agung, Y. A. (2013). *Pengembangan Materi dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video Untuk SMK Negeri 7 Surabaya.* Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 2(2), 807.
- Hardyanto, R. Hafid,. dan Surjono, H. D. (2016). *Pengembangan dan Implementasi E-Learning menggunakan MOODLE dan Vicon untuk Pelajaran Pemrograman Web di SMK.* Jurnal Pendidikan Vokasi 6(1), 2.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019). *Pedoman Kegiatan Lomba Debat Bahasa Indonesia (LDBI).* Book,6.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan Teknis Pelaksanaan Lomba Debat Bahasa Indonesia (LDBI) & National Schools Debating Championship (NSDC) Tingkat Provinsi Tahun 2020.* Book, 20.
- Masdiana Sinambela, T. S. (2020). *Mahasiswa, Pengembangan Bahan Ajar Biologi Umum Sebagai Sumber Belajar untuk Buku Pegangan Mahasiswa.* Jurnal Pelita Pendidikan,8(3).
- Mujilah. (2020). *Melalui Penerapan Gabungan Metode Ceramah dengan Metode Simulasi pada Siswa Kelas VI A SDN 04 Madiun Lor.* V(2), Jurnal Edukasi Gemilang, 11–13.
- Mustika, H. dan Buana. L. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Probing*

*Prompting Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa.*  
Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, 2(2), 30–37.

Nurchafo, R. (2017). *Panduan Debat Bahasa Indonesia*. Book,1.

Nurhasanah, A. (2016). *Penggunaan Metode Simulasi dalam Pembelajaran PGSD*, Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar.2(1), 87–95.

Nurhayani. (2017). *Penerapan Metode Simulasi dalam Pembelajaran Fikih Ibadah bagi Siswa di MTS YMPI Sei Tualang Raso Tanjung Balai*. Jurnal Ansiru Pendidikan Agama Islam, 88–104.

Nurhayati, S. tonon dan, S. A. (2020). *Creating a Web-based Course-book on Revitalization of the Sampyong for University Students*. *Universal Journal Of Educational Research*,8(12), 6790–6797.  
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081245>

Rizal, Syamsul & Walidain, B. (2019). *Pembuatan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis MOODLE pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer Universitas Serambi Mekkah*. *Jurnal Ilmiah Didaktika*,19(2), 82.

Rohman, M. A dan Mutmainah, S. (2015). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Kelas VI SDN Tanamera* . *Jurnal Seni Rupa*, 47–56.

Siregar, K. (2016). *Simulasi dan Pemodelan Aplikasi untuk Keteknikan Pertanian*. *Book*, 3. <http://webadmin.ipusnas.id/ipusnas/publications/books/134987>.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.

Suherli, Suryaman, mamon., Septiaji, Aji., I. (2017). *Bahasa Indonesia Edisi Revisi 2017*. In *Jurnal Kesehatan* (Vol. 8, Issue 1).  
<https://doi.org/10.35913/jk.v8i1.166>

Susanti, S. (2017). *Penerapan Metode Simulasi Berbasis Bioedutainment pada Materi Sel di SMA Negeri 5 Banda Aceh*.(6,903) > t. 466–469.

Thohir, Muhammad. Muslimah, Kiki.C. & Musyafa'ah, Nihayatin (2021) *Prelude Aplikasi Plotagon Story untuk Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Arab sesuai KMA 183 Tahun 2019*. *Jurnal Pendidikan Islam*.

Ulfatuzahroh, Rika. (2020). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Teks Puisi Siswa Kelas X SMA Islam Almaarif Singosari*. *Jurnal Ilmiah NOSI*.

Utami, Dina. 2011. *Animasi dalam Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.

