

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *VLOG NOW* (VN) PADA MATERI TEKS DEBAT
KELAS X DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA SELATAN**

SKRIPSI

Oleh

META MIRANDA

NIM: 06021281924067

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *VLOG NOW* (VN) PADA MATERI TEKS DEBAT
KELAS X DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA SELATAN**

SKRIPSI

Oleh

Meta Miranda

NIM: 06021281924067

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Dosen Pembimbing



Dr. Izzah, M.Pd.
NIP 196812101997022001



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *VLOG NOW* (VN) PADA MATERI TEKS DEBAT
KELAS X DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA SELATAN**

SKRIPSI

Oleh

Meta Miranda

NIM: 06021281924067

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 04 Mei 2023

TIM PENGUJI

Ketua/Pembimbing : Dr. Izzah, M.Pd.



Anggota/Penguji : Dr. Zahra Alwi, M.Pd.



Palembang, 10 Mei 2023
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Meta Miranda

NIM : 06021281924067

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Vlog Now* (VN) pada Materi Teks Debat Kelas X di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di 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 saksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Indralaya, 10 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



METERAN
TEMPEL
E6D4EAKX418917184

Meta Miranda

NIM 06021281924067

PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur kepada *Allah Subnallah Ta'ala*, skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Vlog Now* (VN) pada Materi Teks Debat Kelas X di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan” telah selesai disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Proses penyusunan skripsi memperoleh bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Izzah, M.Pd. sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bantuan, bimbingan, waktu, ilmu, serta motivasinya. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Sriwijaya. Terima kasih kepada Koordinator Program Studi Dr. Santi Oktarina, M.Pd. yang telah memberikan kemudahan untuk setiap administrasi selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih juga kepada para validator, yakni Nandang Heryana, M.Pd., Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., dan Khalidatun Nuzula, M.Pd. Kemudian, terima kasih kepada seluruh dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Sriwijaya atas ilmunya selama masa studi.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca maupun bagi yang mempelajari studi bahasa dan sastra, maupun pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Indralaya, 10 Mei 2023

Penulis,

Meta Miranda

NIM 06021281924067

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan rahmat dan karunia dari maha pencipta *Allah Subhanallah Ta'ala* yang memberikan saya kesempatan berupa kesehatan, waktu, kekuatan, dan kesabaran untuk menyelesaikan pendidikan saya pada jenjang Strata-1 ini. Setulus hati saya persembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang berjasa menemani proses pendidikan saya.

1. Terima kasih kepada kedua orang tuaku, Bapak dan Mamak malaikat tak bersayap yang selalu berusaha memenuhi semua fasilitas pendidikanku, tanpa kalian aku tidak bisa merasakan bangku kuliah.
2. Terima kasih pula untuk kedua Saudaraku Dwi dan Abi, serta keluargaku Ibu, Nek Anang, Kak Dias, Yuk Yuni, Wak Agus yang selalu senantiasa membantu.
3. Terima kasih untuk dosen Pembimbing Akademik sekaligus dosen Pembimbing skripsi saya Ibu Dr. Izzah, M.Pd. atas bimbingan, waktu, ilmu, serta motivasinya selama saya menjadi mahasiswa bimbingan Ibu. Wanita hebat yang memotivasi saya ingin seperti beliau pada dunia pendidikan.
4. Kepada Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, saya ucapkan banyak terima kasih tak terkira atas ilmu dan motivasinya.
5. Kepada Ibu Nelly, S.Pd. pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X, Kepala Sekolah, dan seluruh SMA Negeri 1 Indralaya Selatan, saya ucapkan terima kasih telah mengizinkan dan memberikan kesempatan untuk saya melakukan penelitian skripsi ini.
6. Terima kasih untuk GERABAH, Cindi, Ayun, Imel sahabatku dari awal Maba hingga sekarang, nanti, dan kapanpun. Terima kasih sudah menjadi rumah untuk berkeluh kesah, menjadi semangat untuk tidak bermalas-malasan, sayang kalian banyak-banyak dan semoga sukses.
7. Kepada Jenita, Mba Nurlaili, dan Audi yang senantiasa aku repotkan, berbagi kisah selama proses skripsi. Mungkin kita dulu hanya teman biasa selama

kuliah, namun sejak masa skripsi kalian menjadi tempat berbagi cerita. Terima kasih untuk semuanya.

8. Terima kasih untuk sahabatku Riska, Lilis, Yeli, dan Aisyah yang telah lama jadi bagian dari hidup, selalu ada menemani prosesku, tempat melepas jenuh, semoga kalian selalu bahagia dan sukses.
9. Kepada pria yang hadir di awal masa kuliahku, memberi semangat baik materi maupun waktu, terima kasih selalu sedia membantu dan selalu ada.
10. Terima kasih untuk semua teman satu perjuangan PBSI 19. Banyak kisah yang terjadi selama perkuliahan, empat tahun begitu berkesan.
11. Untuk teman-temanku di Rusunawa Unsri terima kasih sudah memberikan kesan selama 6 bulan aku tinggal di sana selama proses skripsiku.
12. Tentunya terima kasih kepada almamater kebanggaan Universitas Sriwijaya
13. *Last but not least*, terima kasih untuk diriku sendiri.

Motto:

“Mencoba memang belum tentu berhasil tetapi mundur sebelum mencoba sudah pasti gagal” - Anonim

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoretis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Media Video Pembelajaran	9

2.2.1 Pengertian Video Pembelajaran.....	9
2.2.2 Karakteristik Video Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran	10
2.3 Aplikasi Edit Video <i>Vlog Now</i> (VN).....	11
2.3.1 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Edit Video <i>Vlog Now</i> (VN)..	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Kelebihan Aplikasi Edit Video <i>Vlog Now</i> (VN).....	13
2.4 Teks Debat.....	14
2.4.1 Pengertian Debat.....	14
2.4.2 Struktur Debat.....	14
2.4.3 Unsur-unsur Debat	16
2.4.4 Jenis-jenis Debat	18
2.5 Penelitian yang Relevan	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Metode Penelitian.....	21
3.2 Tahap Pengembangan.....	22
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian	23
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	23
3.4.1 Wawancara.....	23
3.4.2 Angket.....	24
3.4.3 Lembar Uji Validasi.....	26
3.5 Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil Penelitian.....	31
4.1.1 Hasil Identifikasi Kebutuhan	31
4.1.2 Tahap Perancangan	44
4.1.3 Hasil Rancangan Video Pembelajaran Menggunakan <i>Vlog Now</i> (VN)	47
4.1.4 Hasil Validasi Ahli.....	57
4.1.4.1 Validasi Ahli Materi.....	57

4.1.4.2 Validasi Ahli Bahasa	58
4.1.4.3 Validasi Ahli Media	60
4.1.5 Hasil Perbaikan Desain Produk	61
4.2 Pembahasan	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Simpulan	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pertanyaan Wawancara	24
Tabel 3.2 Instrumen Analisis Kebutuhan.....	25
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	26
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	27
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	27
Tabel 3.6 Kategori Kebutuhan	29
Tabel 3.7 Kategori Validasi	30
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Peserta Didik Aspek Umum Pembelajaran Materi Debat Menggunakan Aplikasi <i>Vlog Now</i>	33
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Peserta Didik Aspek Indikator dan Kompetensi Pembelajaran Materi Debat Menggunakan Aplikasi <i>Vlog Now</i>	34
Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Peserta Didik Aspek Penyajian Materi Debat Menggunakan Aplikasi <i>Vlog Now</i>	35
Tabel 4.4 Analisis Kebutuhan Peserta Didik Aspek Aktivitas Pembelajaran Materi Debat Menggunakan Aplikasi <i>Vlog Now</i>	37
Tabel 4.5 Analisis Kebutuhan Peserta Didik Aspek Evaluasi/Latihan Pembelajaran Materi Debat Menggunakan Aplikasi <i>Vlog Now</i>	38
Tabel 4.6 Analisis Kebutuhan Guru Aspek Umum, Indikator, dan Kompetensi.....	40
Tabel 4.7 Analisis Kebutuhan Guru Aspek Penyajian Materi Pada Video Pembelajaran	41
Tabel 4.8 Analisis Kebutuhan Guru Aspek Aktivitas Pembelajaran	42
Tabel 4.9 Analisis Kebutuhan Guru Aspek Evaluasi/Latihan	43
Tabel 4.10 <i>Storyboard</i> Media Video Pembelajaran <i>Vlog Now</i> (VN).....	45
Tabel 4.11 Hasil Rancangan Video Pembelajaran Aspek Pembukaan	47
Tabel 4.12 Hasil Rancangan Video Pembelajaran Aspek Materi	49

Tabel 4.13 Hasil Rancangan Video Pembelajaran Aspek Tugas	55
Tabel 4.14 Hasil Rancangan Video Pembelajaran Aspek Penutup.....	56
Tabel 4.15 Hasil Validasi Ahli Materi	57
Tabel 4.16 Hasil Validasi Ahli Bahasa	59
Tabel 4.17 Hasil Validasi Ahli Media.....	60
Tabel 4.18 Hasil Perbaikan Desain Produk dari Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4.19 Hasil Perbaikan Desain Produk dari Validasi Ahli Bahasa	64
Tabel 4.20 Hasil Perbaikan Desain Produk dari Validasi Ahli Media.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal aplikasi <i>Vlog Now</i> sebelum <i>login</i>	11
Gambar 2.2 Jika pertama kali mengunduh aplikasi <i>Vlog Now</i> ini, maka klik “ <i>sign up</i> ” masukan <i>email</i> , nama pengguna dan <i>password</i>	12
Gambar 2.3 Tampilan aplikasi <i>Vlog Now</i> untuk memulai proses editing video	12
Gambar 2.4 Tampilan aplikasi <i>Vlog Now</i> selama proses pengeditan video	12
Gambar 2.5 Tampilan fitur yang terdapat pada aplikasi <i>Vlog Now</i>	13
Gambar 2.6 Tampilan aplikasi <i>Vlog Now</i> ketika ingin menyimpan video	13
Gambar 3.1 Rumus Menghitung Presentasi Hasil	29

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Struktur Teks Debat.....	16
Bagan 3.1 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan.....	22
Bagan 4.1 Diagram Alur.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Usul Judul.....	76
Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi.....	77
Lampiran 3 SK Penelitian dari Dekanat FKIP Unsri.....	79
Lampiran 4 SK Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumsel.....	77
Lampiran 5 Instrumen Analisis Kebutuhan Pendidik.....	81
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	84
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	86
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media.....	88
Lampiran 9 Halaman Persetujuan.....	91

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI
VLOG NOW (VN) PADA MATERI TEKS DEBAT KELAS X DI SMA NEGERI
1 INDRALAYA SELATAN**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *Vlog Now* (VN) pada materi teks debat kelas X di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan oleh Sugiyono. Media berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *Vlog Now* (VN) pada materi teks debat kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Selatan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik, serta hasil wawancara dengan guru pegampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X dan peserta didik kelas X. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan wawancara, produk video pembelajaran menggunakan aplikasi *Vlog Now* (VN) pada materi debat dibutuhkan oleh guru dan peserta didik. Proses pembuatan produk diawali dengan membuat diagram alur dan *storyboard*. Tahap selanjutnya adalah membuat produk, uji validasi produk, dan melakukan perbaikan produk. Uji validasi terdiri atas validasi materi, validasi bahasa, dan validasi media. Hasil validasi materi memperoleh nilai total 36 (90%) dengan rata-rata 4,5. Hasil validasi bahasa memperoleh nilai total 31 (88,58%) dengan rata-rata 4,42. Hasil validasi media memperoleh nilai total (83,34%) dengan rata-rata 4,17. Berdasarkan hasil validasi disimpulkan bahwa media berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *Vlog Now* (VN) pada materi teks debat kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Selatan dikategorikan sangat valid.

Kata-kata kunci: Pengembangan, video pembelajaran, *Vlog Now* (VN), materi teks debat

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2023)

Nama : Meta Miranda
NIM : 06021281924067
Dosen Pembimbing : Dr. Izzah, M.Pd.

ABSTRACT

By Meta Miranda

Advisor: Dr. Izzah, M.Pd.

Study Program of Indonesia Language and Literature Education

meta.12miranda@gmail.com

This study aims to produce development products in the form of learning videos using the Vlog Now (VN) application on debate text material for class X at SMA Negeri 1 Indralaya Selatan. This study is research and development with the development model by Sugiyono. The media in the form of learning videos using the Vlog Now (VN) application on debate text material for class X SMA Negeri 1 Indralaya Selatan developed based on the analysis results of teachers and students' needs, and interview results with Indonesian language subject teachers for class X and students in class X. Based on the results of needs analysis and interviews, teacher, and students need learning video products using the Vlog Now (VN) application for debate material. The process of making a product begins with making flowcharts and storyboards. The next step is making a product, test product validation, and product improvements. The validation test consists of material validation, language validation, and media validation. The results of the material validation obtained a total value of 36 (90%) with an average of 4.5. The results of the language validation obtained a total score of 31 (88.58%) with an average of 4.42. Media validation results obtained a total value of 40 (83,34%) with an average of 4.17. Based on the validation results, it concluded that the media in the form of learning videos using the Vlog Now (VN) application on debate text material for class X SMA Negeri 1 Indralaya Selatan was categorized as very valid.

Keywords: development, learning videos, Vlog Now (VN), debate text material

Clarified by,
Coordinator Study Program of Indonesian
Language and Literature Education
Dr. Santi Oktarina, M.Pd.



NIP 198010011001122001

Advisor,
Dr Izzah, M.Pd.



NIP 196812101997022001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada abad ke-21 telah mengalami kemajuan dengan cepat. Hal itu memberikan dampak yang signifikan pada dunia pendidikan dalam melakukan inovasi menggunakan teknologi. Wisada *et al.*, (2019) berpendapat bahwa proses pembelajaran harus mengikuti perkembangan zaman agar mampu menghadirkan suasana kelas yang inovatif dan membentuk karakter peserta didik. Sistem pendidikan yang berorientasi pada media elektronik merupakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikenal dengan *education*.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan dapat berupa pengembangan media pembelajaran. Adanya media pembelajaran, dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan menghindari kebosanan dalam proses belajar (Tafonao, 2018). Terdapat berbagai macam bentuk media pembelajaran salah satunya media video pembelajaran. Video pembelajaran memberikan materi dan pembelajaran dalam bentuk visual, suara, sisipan gambar, serta dapat diputar ulang jika ada materi yang belum dipahami peserta didik (Qoyimah, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Selatan pada 02 Maret 2023, diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan sudah beragam seperti media visual dan audio, namun penggunaan media audio-visual seperti video pembelajaran masih jarang padahal fasilitas sudah terpenuhi. Terlebih di masa era 5.0 di tengah gempuran teknologi, inovasi dalam media perlu dikembangkan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang tidak monoton. Guru harus pintar dalam menciptakan berbagai macam media baik visual, audio, maupun video audio-visual untuk mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran.

Peneliti juga memperoleh data dari wawancara kepada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Selatan pada 3 Maret 2023, bahwa peserta didik memiliki

permasalahan dalam pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi debat. Peserta didik sulit melatih kemampuan berbicara di depan umum dan sulit menyampaikan argumen ilmiah. Peserta didik mengungkapkan bahwa banyak sekali teori debat sehingga mereka merasa jenuh harus mempelajari materi sebanyak itu.

Alasan peneliti memilih materi debat dalam penelitian karena pada KD 3.12 dan 4.12 terdapat materi pembelajaran teks debat yang bertujuan untuk memberikan argumen dan esensi dari debat. Menurut Astutik (2021) debat merupakan kegiatan adu argumentasi antara dua pihak atau lebih yang saling memberikan pendapat sekaligus mempertahankan pendapat mereka sendiri. Selain melatih kemampuan berbicara, debat juga melatih kemampuan berpikir kritis. Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi debat dapat mudah tercapai apabila menggunakan media video pembelajaran. Sesuai permasalahan yang diperoleh, maka peneliti mengembangkan media video pembelajaran untuk materi debat kelas X di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan.

Pembuatan video pembelajaran memerlukan aplikasi bantuan edit video agar mempermudah guru dalam mengedit sekaligus melatih kreativitas guru. Sudah banyak aplikasi edit video tercipta, namun beberapa masih diperlukan biaya untuk pendaftarannya dan penggunaan fitur yang ada di aplikasi tersebut. Terlebih lagi terdapat aplikasi yang harus menggunakan laptop dalam penggunaannya. Berbeda dengan aplikasi edit video *Vlog Now* (VN) yang mulai eksis dan ramai digunakan sejak 2019, aplikasi ini mendapat *rating* 4,8 pada situs play.google.com (*Play Store*) dan 4,9 pada situs www.apple.com (*App Store*).

Aplikasi *Vlog Now* (VN) merupakan aplikasi di *Android* sebagai *editing* untuk foto maupun video dalam menyatukan, menyunting, memotong, maupun menggabungkan berbagai gambar yang dapat digunakan oleh pemula maupun profesional dalam proses edit (Fitriani *et al.*, 2021). Banyak kelebihan jika menggunakan aplikasi ini, yakni gratis untuk setiap fiturnya, bisa digunakan di *Smartphone*, penyimpanan yang tidak terlalu memakan ruang, dan tampilan layar sederhana hingga mempermudah pengguna dalam pengaplikasian. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran baru dalam bentuk audio visual.

Penggunaan media pembelajaran harus bersifat mandiri, membangkitkan motivasi peserta didik, dan merangsang peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran (Fadillah & Bilda, 2019). Adanya video pembelajaran, dalam materi teks debat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran di kelas. Tidak hanya sekedar teori, penelitian ini mengembangkan produk berupa video pembelajaran yang memuat contoh langsung unsur-unsur debat, struktur pada teks debat, dan contoh praktik debat dalam bentuk animasi. Hal itu digambarkan menggunakan simbol dan tulisan untuk menjelaskannya. Sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Edit Video *Vlog Now* (VN) pada Materi Teks Debat di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Selatan”.

Penelitian yang dilakukan oleh Fadillah & Bilda (2019) dan Fitri & Ardipal (2021) memiliki relevansi dengan penelitian ini. Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yakni sama-sama merupakan penelitian pengembangan video pembelajaran. Perbedaannya terletak pada materi dan aplikasi yang digunakan. Aplikasi yang digunakan oleh Fadillah & Bilda (2019) dan Fitri & Ardipal (2021) masih terdapat kekurangan yakni penggunaan *Kinemaster* masih terdapat watermark dan *Sparkoll Videoscribe* memerlukan internet dan kuota yang cukup kuat sehingga penggunaannya harus secara *online*.

Penelitian ini perlu dilakukan untuk mengembangkan produk berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *Vlog Now* (VN). Produk yang dihasilkan bukan memindahkan teori dalam bentuk video saja, namun terdapat inovasi untuk menyajikan contoh langsung pada debat. Melalui video pembelajaran menggunakan Aplikasi *Vlog Now* (VN) diharapkan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran terutama pada materi teks debat. Selain itu, adanya audio visual peserta didik diharapkan lebih memahami dan mudah mempraktikkan debat sesuai tujuan pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan video pembelajaran menggunakan aplikasi edit video *Vlog Now* (VN) pada materi teks debat?
- 2) Bagaimana rancangan video pembelajaran menggunakan aplikasi edit video *Vlog Now* (VN) pada materi teks debat?
- 3) Bagaimana validasi ahli terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi edit video *Vlog Now* (VN) pada materi teks debat?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ialah.

- 1) Mendeskripsikan analisis kebutuhan video pembelajaran menggunakan aplikasi edit video *Vlog Now* (VN) pada materi teks debat.
- 2) Mendeskripsikan rancangan video pembelajaran menggunakan aplikasi edit video *Vlog Now* (VN) pada materi teks debat.
- 3) Mendeskripsikan validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi edit video *Vlog Now* (VN) pada materi teks debat.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun kedua manfaat tersebut sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

- 1) Menambah pengetahuan terkait penggunaan aplikasi edit video *Vlog Now* (VN) yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Memberikan inspirasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran.

- 3) Memotivasi siswa untuk berlatih berbicara khususnya pada teks debat melalui video pembelajaran yang telah dikembangkan.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru, penelitian ini dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar terutama pada materi teks debat sehingga memberikan variasi baru dalam metode pembelajaran.
- 2) Bagi peserta didik, peserta didik dapat mengambil isi atau inti dari materi yang dikembangkan oleh peneliti, sehingga peserta didik mampu memahami materi teks debat sekaligus dapat mempraktikkan debat dengan benar.
- 3) Bagi sekolah, video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat membantu sarana pembelajaran dan memberikan sumbangan pemikiran untuk media pembelajaran inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141–2148. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Alamsyah, R., Toenlio, A. J. E., & Husna, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *JKTP*, 1(3), 229–236. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/al-fikrah.v4i1.109>
- Aliwardhana, H. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Power Point dan Filmora Melalui In House Training. *Al-Fikrah*, 4(1), 22–43. Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astika R. Y., Anggoro B. S., & Andriani Siska. (2020). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika dengan Bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85–96. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>
- Astutik, W. (2021). Metode Debat untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas X Bahasa 1 MA Al Mahrusiyah Lirboyo. *Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 5(1), 14–31.
- Dewanta, A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa*, 9(2), 79–85.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 2, 177–182.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>

- Fitriani, N., Susanti, E., Negeri, I., Hidayatullah, S., Ir, J., & No, H. J. (2021). Penggunaan Media Aplikasi Editor Video VN dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas XI SMA PM At-Taqwa. 584–591.
- Harijanti, S. (2020). Modul Pembelajaran SMA Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas XI. Kemdikbud.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12–19. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index%0A>
- Kurniati, L. (2017). Peningkatan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Debat. *Jurnal Pesona*, 3(2), 224–232. <https://doi.org/10.26638/jp.450.2080>
- Latifa, A. (2021). Pengembangan Konten E-Learning Schoology Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri Sumatera Selatan. Universitas Sriwijaya.
- Mudinillah, A., Rezi, M., & Vricela, W. (2022). Pemanfaatan Aplikasi VN sebagai Media Pembelajaran IPS di Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 22(2), 13–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>
- Nisphi. M. L. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Learning dalam Pembelajaran Membaca Teks Editorial pada Kelas XII di SMA Negeri 3 Palembang. Universitas Sriwijaya.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais (ed.); Pertama). UMSIDA Press.
- Nurohmah, E., Rafli, Z., & Hutubessy, E. D. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Berbicara Bahasa Jerman Berbasis Mobile Smartphone di Era 4.0. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 155–162. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). *MADIKA: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawan*, 5(1), 91–94.

- Qoyimah, N. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi VN pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 5(2), 12–18. <https://doi.org/10.37438/jimp.v5i2.263>
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. In IAIN Antasari Press (Pertama). IAIN Antasari Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Ulfah, A. (2020). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra ...*, 4, 410–423.
- Widyana, A. I., & Waluyanto, H. D. (2022). Pengembangan Kreativitas Desainer Melalui Aplikasi Grafis dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(11).
- Wimala, E. Y., Srimulyani, Nurainingsih, I., & Saskiaputri, A. (2021). *Debat: Sebuah Keterampilan dan Seni Berbicara* (Guepedia (ed.); Desember). Guepedia.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yusup, M. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia: Analisis Isi Debat Bahasa Indonesia Kelas X*. Kemdikbud. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/21718>