

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan pembelajaran. Pada konteks pembelajaran, guru mengajarkan siswa untuk dapat mencapai aspek efektif, kognitif, dan psikomotorik. Pembelajaran juga bertujuan untuk membantu siswa dalam pengembangan diri menuju ke arah positif. Pembelajaran yang berkualitas bergantung pada motivasi dan kreativitas pengajaran. Aktivitas dan kreativitas guru juga menjadi hal yang paling penting untuk dapat menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa harus dilakukan dengan secara utuh. Siswa dituntut untuk terampil berbahasa, yaitu terampil menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut harus dilakukan secara terpadu dalam satu proses pembelajaran dengan fokus satu keterampilan. Misalnya, saat siswa sedang belajar keterampilan menulis, ketiga keterampilan yang lainnya harus dilatihkan juga, tetapi kegiatan tersebut tetap difokuskan untuk mencapai peningkatan kualitas menulis.

Menurut Tarigan (2009:5) “mengemukakan menulis merupakan sebagai ungkapan secara tertulis, gagasan, ide, pendapat atau pikiran dan perasaan sarana mewujudkan hal itu adalah bahasa”. Sedangkan, Marwoto (1987:19) “menjelaskan bahwa menulis adalah ungkapan ide atau gagasannya dalam bentuk karangan secara leluasa”. Dalam hal ini, menulis dapat menumbuhkan skemata yang luas. Sehingga si penulis mampu menuangkan ide dan pendapatnya dengan

mudah dan lancar skemata itu sendiri adalah pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Jadi, semakin luas skemata seseorang semakin mudahlah ia menulis.

Salah satu kompetensi dasar kurikulum 2013 dalam standar isi mata pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X SMA yang harus dikuasai oleh siswa yaitu menulis teks negoisasi. Teks Negoisasi merupakan suatu cara dalam menetapkan keputusan yang dapat disepakati oleh dua pihak atau lebih untuk mencukupi kepuasan pihak-pihak yang berkepentingan. Kemampuan untuk menulis teks negoisasi merupakan salah satu aspek keterampilan menulis yang harus diajarkan dan dikuasai oleh siswa. Hal ini disesuaikan dengan pendapat E. Kosasih, (2013:86) “Teks Negoisasi adalah proses penetapan keputusan secara bersama antara beberapa pihak yang memiliki kepentingan berbeda”.

Proses pembelajaran menulis teks negoisasi di sekolah SMA Nusantara masih mengalami berbagai kesulitan. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 Oktober 2019 peneliti mendapatkan informasi dari guru bidang studi pelajaran Bahasa Indonesia ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa sulit untuk berkonsentrasi dalam menuliskan sebuah teks negoisasi. Kesulitan *pertama* kurangnya minat belajar sebagian siswa. Kesulitan *kedua* model atau strategi pembelajaran dalam mengajar yang kurang bervariasi. Kesulitan tersebut disebabkan kurang terampilnya siswa dalam menulis teks negoisasi, sehingga hasil tulisan yang diperoleh tidak maksimal. Indikasi kurangnya keterampilan menulis, ditandai dengan kualitas teks negoisasi siswa yang masih belum memenuhi standar teks negoisasi dengan adanya tidak jelas sesuatu yang ingin di sampaikan kepada pembaca. Keaktifan siswa dalam pembelajaran menulis masih kurang dan motivasi siswa dalam kegiatan menulis teks negoisasi masih rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti menawarkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi dalam penerapan model pembelajaran *Brain Writing* yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi. Tujuan peneliti memilih model pembelajaran ini, agar siswa dapat lebih mengerti atau faham dan tidak merasa bosan dengan pembelajaran menulis, serta membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam mengungkapkan ide-ide dalam menulis teks negosiasi.

Model pembelajaran *Brain Writing* sebuah model pembelajaran yang cara penyampainnya melalui sebuah tulisan atau tertulis. Model ini pada dasarnya dibangun melalui (*Brain*) artinya otak dan (*Write*) artinya menulis. Dimulai dengan berfikir melalui bahan bacaan teks negosiasi (membaca, menyimak, mengkritis dan memberi solusi). Selanjutnya mengkomunikasikan hasil bacaanyadengan diskusi dan presentasi. Kegiatan yang terakhir dalam model pembelajaran ini yaitu melaporkan dengan menuliskan hasil belajarnya dengan Bahasa mereka sendiri.

Pada penelitian ini Penulis menawarkan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga memperoleh hasil yang baik. Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media yang ditawarkan untuk mengatasi masalah dalam penelitian ini adalah *video scribe*.

Pemilihan “Media *video scribe* merupakan salah satu media video animasi berlatar tulis tangan. *Video scribe* yang akan ditampilkan dalam penelitian ini memuat gambar, suara, animasi, teks (materi pelajaran) mengenai sebuah teks

negosiasi. *video scribe* akan membantu siswa menulis kembali isi teks negosiasi karena media yang digunakan penulis terdiri dari *video-video* yang diputar sesuai topik.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Brain Writing* dengan *Video Scribe* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Nusantara Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2019/2020.

B. Identifikasi Masalah

Dalam melakukan penelitian, peneliti harus mengetahui benar masalah yang akan diteliti dan masalah tersebut harus relevan dengan topik yang akan dibahas. Identifikasi masalah merupakan suatu tahapan proses merumuskan masalah untuk menggali masalah yang ingin diselesaikan.

Sugiyono (2017:385) “menyatakan bahwa identifikasi masalah adalah berbagai permasalahan yang telah diketahui tersebut”. Untuk memberikan arah bagi peneliti dalam penelitian terutama menentukan bahan dan alat.

Jadi tujuan ditetapkannya identifikasi masalah agar penelitian yang dilakukan semakin terarah. Adapun masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran menulis teks negosiasi belum menuntun siswa untuk belajar secara aktif dan berfikir secara kritis.

2. Model pembelajaran *Brain Writing* belum pernah dilakukan saat proses pembelajaran menulis teks negoisasi oleh siswa kelas X SMA Nusantara Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2019/2020.
3. Dalam proses pembelajaran keterampilan menulis teks negoisasi Siswa Kelas X SMA Nusantara belum pernah diajarkan dengan menggunakan media *video scribe*.

C. Identifikasi Masalah

Dalam melakukan penelitian, peneliti harus mengetahui benar masalah yang akan diteliti dan masalah tersebut harus relevan dengan topik yang akan dibahas. Identifikasi masalah merupakan suatu tahapan proses merumuskan masalah untuk menggali masalah yang ingin diselesaikan.

Sugiyono (2017:385) “menyatakan bahwa identifikasi masalah adalah berbagai permasalahan yang telah diketahui tersebut”. Untuk memberikan arah bagi peneliti dalam penelitian terutama menentukan bahan dan alat.

Jadi tujuan ditetapkannya identifikasi masalah agar penelitian yang dilakukan semakin terarah. Adapun masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran menulis teks negoisasi belum menuntun siswa untuk belajar secara aktif dan berfikir secara kritis.
2. Model pembelajaran *Brain Writing* belum pernah dilakukan saat proses pembelajaran menulis teks negoisasi.

3. Kurangnya ide-ide kreatif guru dalam menemukan strategi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar menulis teks negoisasi.

D. Identifikasi Masalah

Dalam melakukan penelitian, peneliti harus mengetahui benar masalah yang akan diteliti dan masalah tersebut harus relevan dengan topik yang akan dibahas. Identifikasi masalah merupakan suatu tahapan proses merumuskan masalah untuk menggali masalah yang ingin diselesaikan.

Sugiyono (2017:385) “menyatakan bahwa identifikasi masalah adalah berbagai permasalahan yang telah diketahui tersebut”. Untuk memberikan arah bagi peneliti dalam penelitian terutama menentukan bahan dan alat.

Jadi tujuan ditetapkannya identifikasi masalah agar penelitian yang dilakukan semakin terarah. Adapun masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran menulis teks negoisasi belum menuntun siswa untuk belajar secara aktif dan berfikir secara kritis.
2. Model pembelajaran *Brain Writing* belum pernah dilakukan saat proses pembelajaran menulis teks negoisasi.
3. Kurangnya ide-ide kreatif guru dalam menemukan strategi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar menulis teks negoisasi.

E. Pembatasan Masalah

Agar masalah tidak melebar, maka perlu pembatasan masalah yang akan berkaitan dengan teori rumusan masalah yang akan menampakkan variabel yang diteliti.

Arikunto (2010:281) “mengatakan Batasan masalah adalah rancangan peneliti untuk pedoman kerja bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain yang akan membantu untuk mengerjakan penelitian”.

Untuk menghindari permasalahan yang terlalu luas, serta untuk mengarahkan pembicaraan kepada suatu masalah, maka permasalahan perlu dibatasi. Dalam penelitian ini masalah yang akan diteliti pada kemampuan menulis teks negoisasi, siswa diajarkan dengan model pembelajaran *Brain Writing* melalui media *Video Scribe* dan kemampuan menulis teks negoisasi yang akan diajarkan dengan model *Brain storming* dengan membahas suatu “Kegiatan” seperti: bernegoisasi Ibu dan Anak (uang jajan dengan pekerjaan rumah), dan bernegoisasi dalam jual beli barang atau jasa, yang dibatasi pada aspek yaitu: isi, struktur, kaidah kebahasaan dan keefektifan kalimat, dan penulis menggunakan media *video scribe* berupa *video* pembelajaran yang bersifat *offline*. Sebab *video scribe* ini adalah *software* yang bisa digunakan dalam membuat animasi, kata-kata, kalimat disertai gambar akan membimbing para siswa untuk memahami sebuah materi. Dengan membandingkan kedua macam kemampuan menulis tersebut akan dapat diketahui model pembelajaran *Brain Writing* dengan *video scribe* terhadap kemampuan menulis teks negoisasi Siswa Kelas X SMA Nusantara Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2019/2020.

F. Rumusan Masalah

Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, (2013: 162) menyatakan “ Rumusan masalah adalah untuk membatasi masalah penelitian yang telah ditetapkan ”

Rumusan masalah hendaknya disusun secara singkat, padat, jelas, mudah dipahami dan dituangkan dalam bentuk kalimat tanya. Rumusan masalah hendaknya memberi petunjuk tentang mungkin-mungkinnya mengumpulkan data untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan itu.

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan menulis teks negosiasi dengan Model Pembelajaran *Brain Writing* dengan *video scribe* siswa kelas X SMA Nusantara Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah kemampuan menulis teks negosiasi dengan Model Pembelajaran *Brain Storming* dengan *video scribe* oleh siswa kelas X SMA Nusantara Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2019/2020?
3. Apakah ada pengaruh Model Pembelajaran *Brain Writing* dengan *video scribe* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X SMA Nusantara Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2019/2020?

G. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kemampuan menulis teks negosiasi dalam menggunakan Model Pembelajaran *Brain Writing* dengan *video scribe* oleh siswa kelas X SMA Nusantara Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2019/2020.

2. Mendeskripsikan kemampuan menulis teks negoisasi dalam menggunakan Model Pembelajaran *Brain Storming* dengan *video scribe* oleh siswa kelas X SMA Nusantara Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2019/2020.
3. Mendeskripsikan pengaruh signifikan Model Pembelajaran *Brain Writing* dengan *video scribe* terhadap kemampuan menulis teks negoisasi pada siswa kelas X Nusantara Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2019/2020.

H. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini maka, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Manfaat teori

Sebagai tambahan ilmu pengetahuan, bagi peneliti dan pembaca dalam pembelajaran bahasa indonesia. Khususnya tentang pembelajaran menulis teks negoisasi dengan menggunakan model *Brain Writing*.

B. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti:

1. Dapat menemukan media pembelajaran yang paling tepat diterapkan dalam pembelajaran menulis dan dapat menambah wawasan, dan pengetahuan bagi Penulis sebagai calon guru tentang adanya pengaruh Model Pembelajaran *Brain Writing* dengan *video scribe* terhadap kemampuan menulis teks negoisasi

b. Bagi guru:

1. Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menulis teks negoisasi di kelas, sehingga siswa tidak merasa bosan terhadap pelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi Siswa:

1. Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa menulis teks negoisasi siswa kelas X SMA Nusantara Lubuk Pakam.
2. Memberikan siswa kemudahan terhadap kemampuan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya menulis teks neogisasi.
3. Dengan penggunaan media video scribe dalam pembelajaran teks negoisasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa

d. Bagi sekolah:

1. Sebagai bahan referensi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pencapaian optimalisasi pendidikan.

BAB II
KAJIAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL
DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

A. Kajian Teoritis

Kerangka teoritis memuat teori yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Teori-teori tersebut dijadikan sebagai landasan pemikiran dan titik acuan bagi penjelasan uraian ini, mengingat pentingnya hal ini akan dilengkapi dengan teori-teori yang sesuai dengan masalah penelitian guna memperkuat dan memperjelas uraian. Dalam kegiatan penulisan ilmiah, kerangka teoritis merupakan landasan dalam mendekati permasalahan penelitian, karena dalam kerangka teoritis diuraikan teori-teori yang berhubungan dengan variabel yang diteliti.

Menurut Rahmat (2004: 6) “Teoritis adalah himpunan konstruk (konsep), definisi, dan proposi yang mengemukakan pandangan sistematis tentang gejala dengan menjabarkan relasi diantara variabel, untuk menjelaskan dan meramalkan gejala tersebut. Selanjutnya, menurut Effendy (2004: 224) “mengatakan Teoritis berguna menjadi tolak titik atau landasan berfikir dalam memecahkan atau menyoroiti masalah. Fungsi teori sendiri adalah untuk menerangkan, meramalkan, memprediksi, dan menemukan keterpautan fakta-fakta yang ada secara sistematis”.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Kajian Teoritis adalah kemampuan seorang peneliti dalam mengaplikasikan pola berfikirnya dalam menyusun secara sistematis teori-teori yang mendukung permasalahan penelitian.

1. Pengertian Pengaruh

Menurut Surakhmad (1982:7) “mengatakan bahwa Pengaruh adalah daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang atau benda serta sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekelilingnya. Sedangkan, menurut Badudu dan zein (2001-1031) Pengaruh adalah (1) daya yang menyebabkan sesuatu yang terjadi, (2) Sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain, (3) tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan orang lain”.

Menurut Ilmu Statistik Pengaruh adalah meneliti pola kausalitas atau fungsi sebab akibat dari sebuah variabel atau lebih terhadap variabel lain berlandaskan teori tertentu, (Hidayat Huan, <http://www.globalistik.com/2019/07p-erbedaan-antara-hubungan-dengan-pengaruh/>). Dalam kata lain, terdapat variabel yang secara teoritik mempengaruhi (independent variabel) kemudian melihat efek dari variabel tersebut terhadap variabel lain yang dipengaruhi (dependent variabel). Dalam hal ini pengaruh lebih cenderung kedalam sesuatu yang dapat membawa perubahan pada diri seseorang, untuk menuju arah yang lebih positif maka, seseorang akan berubah menjadi lebih baik, yang memiliki visi misi jauh ke depannya.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah daya yang timbul dari suatu yang terjadi akibat dari suatu aspek terhadap aspek lain yang dipengaruhinya, seperti mendorong seseorang atau siswa untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya.

2. Hakikat Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan langkah-langkah yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Menurut Sofan Amri (2016:4) “mengatakan Model Pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses princiian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa”. Sedangkan, menurut Asih (2016:138) “mengemukakan Model Pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir, yang disajikan secara khas oleh guru dikelas. Kemudian dikemukakan oleh Istarani (2011:1) “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”.

Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran merupakan suatu prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dengan demikian, guru dapat memilih jenis-jenis model pembelajaran yang sesuai demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun beberapa jenis model pembelajaran menurut Asih Shoimin (2017), yakni: “1) *model directed reading thinking activity (DRTA)*, 2) *model brain storming*, 3) *model brain writing*, 4) *model rontable*, 5) *model sugesti-inajinasi*, 6) *model listening team*, 7) *model in the news..*”. Sedangkan model pembelajaran menurut Mifhatul huda (2013), terbagi menjadi model pembelajaran langsung, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran *Multiple Intelligence Model* (model kecerdasan berganda), model kooperatif, model *Coperative integrated, reading and composition* dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa jenis model pembelajaran memiliki banyak variasi dan model pembelajaran merupakan suatu desain atau pola perencanaan yang dirancang dalam bentuk pembelajaran dan rangkain penyajian materi ajar dalam meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikelas.

3. Hakikat Model Pembelajaran *Brain Writing*

a. Pengertian Model *Brain Writing*

Brain Writing sebuah model pembelajaran yang cara penyampainnya melalui sebuah tulisan atau tertulis. Model ini pada dasarnya dibangun melalui (*Brain*) artinya otak dan (*Write*) artinya menulis. Jadi, *Brain Writing* adalah

menulis segala sesuatu yang terlintas di otak, ataupun *Brain writing* merupakan model yang mencurahkan gagasan tentang suatu pokok permasalahan atau tentang suatu hal secara tertulis.

Brokop dan Bill Persal (2009-9) “menyatakan bahwa *Brain Writing* merupakan cara yang memungkinkan setiap individu untuk berbagi ide yang ditulis diatas kertas”. Sementara, menurut Paulus dan Nijstad (2003:129), “mengemukakan bahwa *Brain writing* dapat disajikan sebagai alternatif untuk mencurahkan ide atau pendapat secara lisan, dengan menggunakan model pembelajaran *Brain writing* ini diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap kemampuan menulis teks”.

Jadi, dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Brain writing* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis dalam hal menemukan ide atau gagasan suatu pokok permasalahan.

b. Langkah-langkah Model *Brain writing*

Langkah langkah dalam model pembelajaran *Brain Writing* Menurut Asih (2016:150) adalah sebagai berikut :

1. Siswa dan guru mendiskusikan tema tulisan yang akan dituliskan.
2. Siswa diberi kesempatan untuk melakukan proses pra-penulisan secara individu atau kelompok, baik di kelas maupun luar kelas. Jika, berkelompok, hal-hal yang diskusikan dan berbagai saran gagasan teman harus dituangkan dalam kartu/lembar gagasan (boleh secara garis besar).
3. Siswa diberikan kesempatan untuk menulis secara mandiri (sendiri-sendiri).
4. Setelah selesai menulis *draft*, tulisan siswa ditukarkan dengan siswa lain, berapangan/acak, masing-masing siswa melakukan tahap pasca-menulis (*editing revising*). Para siswa melakukan *brain writing* dalam menyunting tulisan teman lainnya.

5. Siswa diminta memberikan saran, komentar, gagasan dari sebagainya atas tulisan teman yang dibacanya secara tertulis dalam lembar/kartu gagasan.
6. Setelah tulisan dikembalikan beserta kartu gagasan, para siswa memperbaiki tulisannya kembali.
7. Beberapa siswa diminta menyajikan tulisannya secara lisan.
8. Guru dan siswa lain merefleksi (menanggapi dan mengevaluasi tulisan teman yang disajikan).
9. Tulisan dikumpulkan dan dievaluasi oleh guru.

Dengan demikian dapat disimpulkan langkah-langkah model pembelajaran *Brain writing* dapat membantu siswa dalam menyusun ide-ide dan mereka dapat memahami tujuan penulisan, pada selembar kertas siswa dapat mengekspresikan ide-ide mereka dan berkerja sama dengan rekan-rekan untuk merencanakan pekerjaan tertulis.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Brain Writing*

Model pembelajaran *Brain writing* yang digunakan dalam pembelajaran memiliki kelebihan. Kelebihan menggunakan *Brain writing* menurut Wilson (2013:48) dalam Revi Nurmayani (2015:25) adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menghasilkan ide-ide lebih banyak dibandingkan dengan curah pendapat.
- 2) Mengurangi kemungkinan konflik antara anggota dalam kelompok perdebatan.
- 3) Membantu anggota-anggota yang pendiam dan kurang percaya diri dalam mengutarakan pendapatnya secara lisan dalam sebuah kelompok curah pendapat.
- 4) Mengurangi kemungkinan ketakutan apabila pendapatnya tidak diterima anggota lain.
- 5) Mengurangi kecemasan ketika seseorang bekerja dalam budaya (atau dengan kelompok multibudaya), peserta mungkin malu untuk mengungkapkan ide-idenya karena tidak terbiasa melakukan curahan pendapat secara tatap muka.
- 6) Dapat dikombinasikan dengan teknik kreativitas lainnya untuk meningkatkan jumlah ide yang dihasilkan pada topik tertentu masalah atau tertentu.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan, bahwa kelebihan dari model pembelajaran *Brain Writing* adalah dapat menghasilkan ide-ide lebih banyak dibandingkan dengan memberi pendapat, dapat mengurangi konflik antara anggota dalam kelompok, membantu anggota yang kurang percaya diri dalam mengutarakan pendapatnya dan mengurangi rasa ketakutan atau kecemasan apabila pendapat tidak diterima oleh anggota lain.

d. Kelemahan Model Pembelajaran *Brain Writing*

Model pembelajaran *Brain writing* yang digunakan dalam pembelajaran memiliki kelemahan. Menurut Wilson (2013:48) dalam Revi Nurmayani (2015:25) juga mengungkapkan kelemahan dari *Brain writing* yakni:

1. Strategi ini kurang dikenal dibandingkan dengan model *brainstorming*.
2. Kurangnya interaksi sosial antara peserta karena setiap peserta menuliskan ide-ide mereka tanpa berbicara dengan peserta lain.
3. Peserta mungkin merasa bahwa mereka tidak dapat sepenuhnya mengekspresikan ide-ide mereka secara tertulis.
4. Tulisan tangan bisa menjadi sedikit sulit untuk menguraikan dan menginterpretasikan hasil dari menuliskan ide maupun gagasan.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan, bahwa kelemahan dari model pembelajaran *Brain Writing* adalah model ini kurang dikenal atau jarang digunakan dibanding dengan model *Brain Storming*. Kurangnya interaksi sosial antara peserta lain dan bahwa mereka tidak dapat sepenuhnya untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara tertulis.

4. Hakikat Model Pembelajaran *Brain Storming*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Brain Storming*

Model *Brain Storming* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dilaksanakan agar tujuan pembelajaran tercapai dengan cepat melalui proses belajar mandiri siswa mampu menyajikan di depan kelas. *Brain Storming* (sumbang saran) yang disebut pengumpulan gagasan yang merupakan salah satu jenis model diskusi. Pada model ini, terjadi pencurahan gagasan secara spontan yang berhubungan dengan bidang minat atau kebutuhan kelompok untuk mencapai keputusan.

Zainal Aqib (2019:81) “mengemukakan bahwa *Brain Storming* adalah suatu teknik atau cara mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas dengan melontarkan suatu masalah ke kelas dan kemudian siswa menjawab, menyatakan pendapat atau memberi komentar sehingga dimungkinkan masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, atau dapat diartikan pula sebagai suatu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu singkat”.

Adanya *Brain Storming* dimaksudkan untuk mengumpulkan ide-ide kreatif di dalam satu kelompok, dan setiap anggota kelompok diharapkan menyumbangkan ide dalam pemecahan masalah tanpa dinilai segera. Hasil belajar yang diinginkan adalah menghargai pendapat orang lain, menumbuhkan rasa percaya diri sendiri dalam mengembangkan ide-ide yang dianggapnya benar.

Jadi, dapat disimpulkan model *Brain Storming* adalah suatu model pembelajaran menggunakan kemampuan berfikir kreatifnya seperti menyatakan

pendapat atau memberi komentar sehingga untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu singkat.

b. Langkah- langkah Model Pembelajaran *Brain Storming*

Menurut Asih (2016:150) “langkah-langkah dalam model pembelajaran *Brain Storming* adalah”, sebagai berikut:

1. Siswa dibentuk dalam beberapa kelompok yang heterogen.
2. Setiap kelompok berdiskusi menentukan topik tulisan berdasarkan tema sentral yang diberikan guru atau memilih tema yang guru berikan.
3. Setelah menemukan tema tulisan dalam kelompoknya, mereka melakukan *Brain Storming* untuk menentukan topik tulisan persiswa (individu).
4. *Brain Storming* terus dilakukan dalam tahap pra-penulisan, khususnya dalam pengumpulan bahan tulisan.
5. Para siswa diberi kesempatan untuk menulis secara mandiri (sendiri-sendiri)
6. Setelah selesai, mereka dikelompokkan lagi dalam kelompok semula dan dilakukan tahap pasca-menulis (editing and revising). Para siswa melakukan brainstorming dalam mencermati tulisan teman lainnya.
7. Para siswa memperbaiki tulisannya kembali.
8. Tiap-tiap kelompok menyajikan beberapa atau satu tulisan yang dianggap paling baik dikelompoknya (dipilih oleh kelompok siswa yang bersangkutan) secara lisan.

Jadi, dapat disimpulkan langkah-langkah dalam model pembelajaran *Brain Storming* dapat diambil dengan membentuk siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen, guru memberikan materi ajar dan latar belakangnya, lalu mengajak siswa agar aktif dan memberikan tanggapan dan disinilah siswa dituntut untuk memberikan sumbang saran dan gagasan.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Brain Storming*

Model pembelajaran *Brain Storming* yang digunakan dalam pembelajaran memiliki kelebihan. Kelebihan model pembelajaran *Brain Storming* menurut Sudjana dalam Mufidah (2015:30) adalah sebagai berikut:

1. Anak- anak aktif berfikir untuk menyatakan pendapat.
2. Melatih siswa berfikir dengan cepat dan tersusun logis dengan waktu yang terbatas.
3. Meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran. Siswa yang kurang aktif mendapat bantuan dari temannya yang pandai atau dari guru.
4. Terjadinya persaingan yang sehat.
5. Anak merasa bebas dan gembira.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan, bahwa kelebihan dari model pembelajaran *Brain Storming* adalah anak-anak lebih dapat berfikir secara kritis atau merangsang semua siswa untuk turut ambil bagian, sehingga tidak menyita banyak waktu dan membantu siswa yang kurang aktif untuk menyatakan pendapatnya sehingga menumbuhkan diskusi yang unggul.

d. Kelemahan Model Pembelajaran *Brain Storming*

Kelemahan pembelajaran *Brain Storming* yang digunakan dalam pembelajaran memiliki kelemahan. Kelemahan menggunakan *Brain Storming* menurut Sudjana dalam Mufidah (2015:31) adalah sebagai berikut:

1. Guru kurang memberi waktu yang cukup kepada siswa untuk berfikir dengan baik.
2. Lebih didominasi oleh siswa pandai dan aktif, sementara siswa yang kurang pandai dan kurang aktif akan tertinggal.
3. Guru hanya menampung pendapat dan tidak pernah merumuskan kesimpulan.

4. Tidak menjamin hasil pemecahan masalah.
5. Masalah bisa berkembang ke arah yang tidak diharapkan

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan, bahwa kelemahan dari model pembelajaran *Brain Storming* bisa diatasi jika guru atau pemimpin kelompok bisa membaca situasi dan menguasai kelas dengan baik untuk mencari solusi. Guru harus bisa menjadi penengah dan mengatur situasi dalam kelas sebaik mungkin dengan cara benar-benar menguasai materi yang akan disampaikan dan direncanakan kegiatan belajar dengan baik.

5. Hakikat Kemampuan Menulis

a. Pengertian Kemampuan Menulis

Setiap individu yang hidup tentu memiliki kemampuan yang bervariasi. Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Bila kaitannya dengan kemampuan bahasa maka diartikan dengan kemampuan seseorang menggunakan bahasa yang memadai yang dilihat dari sistem bahasa.

Kemampuan berinteraksi merupakan kemampuan seseorang untuk berinteraksi di suatu masyarakat, bahasa mencakup sopan santun, memahami giliran dalam bercakap-cakap, dan mengakhiri percakapan. Sedangkan kaitannya dengan penelitian ini adalah kemampuan verbal yaitu kemampuan siswa secara potensial di bidang bahasa yang dapat diukur melalui kosakata, melengkapi kalimat, hubungan kata dan wacana.

Menurut Dalman (2015:3) "Menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan Bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Aktivitas menulis melibatkan unsur, yaitu: penulis penyampaian

pesan, isi tulisan, saluran atau media dan pembaca”. Sedangkan, Menurut pendapat Marwoto (1987:19) “bahwa menulis adalah mengungkapkan ide atau gagasannya dalam bentuk karangan secara leluasa”. Dalam hal ini, menulis itu membutuhkan skemata yang luas sehingga si penulis mampu menuangkan ide, gagasan, pendapatnya dengan mudah dan lancar. Skemata itu sendiri adalah pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Jadi, semakin luas skemata seseorang, semakin mudahlah ia menulis.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas menulis dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan menggali pengetahuan dan pengalaman melalui bahasa tulis.

Menulis sendiri bukanlah sesuatu hal yang asing bagi kita. Ada banyak manfaat yang dapat diambil dari menulis. Manfaat itu diantaranya dalam hal peningkatan kecerdasan, pengembangan daya inisiatif dan kreativitas, penumbuh keberanian serta pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Namun aktivitas menulis atau sebagian orang menyebutnya mengarang tidak banyak menyukainya.

Seseorang enggan menulis karena tidak tahu untuk apa dia menulis, merasa tidak berbakat menulis dan merasa tidak tahu bagaimana harus menulis. Ketidak sukaan tak lepas dari pengaruh lingkungan keluarga dan masyarakat serta pengalaman pembelajaran menulis atau mengarang disekolah yang kurang memotivasi dan merangsang minat.

Berbicara tentang pengaruh lingkungan di sekolah terkadang masih banyak guru yang tidak mampu dalam menulis sebuah karangan sehingga dia

kurang memotivasi dan merangsang minat siswa. Maka dari itu, bahwa seorang guru juga harus mampu untuk memahami dan mengerti apa dan bagaimana mengarang itu. Sulit membayangkan seorang guru yang takut dan tidak suka menulis dapat melakukan hal itu. Padahal minat dan kemauan siswa belajar menulis tidak terlepas dari apa yang terjadi pada diri guru dan bagaimana dia mengajarkannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kesanggupan, kecakapan untuk mengungkapkan ide, pengetahuan, perasaan rasional dengan menggunakan bahasa tulis sebagai medianya.

b. Manfaat Kemampuan Menulis

Menulis bisa dikatakan mudah dan susah. mudah bagi mereka yang sudah terbiasa, hanya dalam hitungan 15 menit mereka mampu menuangkan apa yang terpikirkan tertuang dalam beberapa halaman. Dikatakan susah, karena banyak yang mengaku merasa kesulitan saat mengungkapkan apa yang terpikirkan, tema ada, gambaran umum juga ada, tapi sesaat setelah memulai menulis, tangan berhenti, moodnya kurang dan banyak yang tidak menulis gara-gara ini.

Menulis memiliki banyak manfaat yang dapat dipetik dalam kehidupan ini, sesuai dengan pendapat Dalman (2015:6) “menyatakan diantaranya adalah”.

- 1) Peningkatan kecerdasan,
- 2) Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas,
- 3) Penumbuhan keberanian, dan
- 4) Pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Menulis juga dapat bermanfaat bagi kesehatan anak, sebagaimana diungkapkan Pennebaker & Janet Seaget bahwa orang yang memiliki kebiasaan

menulis umumnya memiliki kondisi mental yang lebih sehat dari mereka yang tidak memiliki kebiasaan tersebut.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan, bahwa manfaat menulis merupakan kegiatan yang menunjang peningkatan kecerdasan, Pengembangan daya, pendorong kemauan dalam mengumpulkan informasi dan dapat menjadi tempat penyalur perasaan dan pendapat yang jika disimpan akan berdampak negative bagi tubuh dan pikiran secara fisik dan mental.

6. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian peneliti/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti/fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengafektifan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Harapan seorang peneliti adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan dapat dikuasai anak didik secara tuntas.

“Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’/‘pengantar’”. Media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Media merupakan alat bantu proses belajar mengajar segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sementara menurut Criticos dalam Daryanto (2017:41) “ media

merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”. Sedangkan, menurut Sukiman (2008:7) ‘ menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Serta menurut Leslie J. Briggs (1979) dalam Asrar, dkk (2014:19) “menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya.

Jadi, dari uraian di atas media pembelajaran sebagai alat membantu dalam proses belajar mengajar agar siswa lebih mudah memahami dan menangkap materi pelajaran. Guru juga sangat terbantu oleh adanya media pembelajaran yang bias membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Asrar Aspia (2014) “mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada proses pembelajaran” yakni: media cetak/teks, media pameran/display, media audio, media gambar bergerak, multimedia, dan media berbasis web/internet.

Media pembelajaran banyak sekali jenisnya. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, OHP, dan obyek-obyek nyata. Ada berbagai sudut

pandang untuk menggolongkan jenis media. Menurut Sukiman (2008:28)

“menyatakan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut”:

- Media grafis (media visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafis, kertun poster, peta, globe.
- Media Audio yang berkaitan dengan indera pendengaran (radio, alat perekam, piringan laboratorium bahasa.
- Media Proyeksi diam (film bingkai (slide), film rangkai (film strip), media transparan, film, televise, video)

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan jenis-jenis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah yakni: media cetak/teks, media pameran/display, media audio, media gambar bergerak, multimedia, dan media berbasis web/internet.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Azhar Arsyad (2010:51) “mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Daryanto (2017:9) “mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa”.

- Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan dll.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

7. Hakikat Media *Video Scribe*

Video scribe merupakan *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat *design animasi* berlatar putih atau berwarna. *Softwer* ini sudah dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan di Inggris). Tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan. *Software* ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lain.

Sparkol *Video scribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan design yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian *diimport* ke dalam *software* tersebut. selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video.

Pembuatan *video scribe* juga dapat dilakukan secara *online* dan *offline*. Secara *offlinetidak* tergantung pada layanan internet, hal ini akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan sparkol *video scribe*. Pengguna perlu mengunduh *software* dan diinstal pada PC yang

dimiliki. Peralatan minimal dibutuhkan untuk menunjang Sparkol *Video scribe* kebutuhan dasar prosesor 1,6GHz, memori RAM1GB, Monitor 800 x 768 *resolution*, *mouse*: alat penunjuk dalam pembuatan objek, *Keyboard*: Alat input huruf, angka, dan lainnya.

Dengan adanya *video scribe-sparkol* kita bisa menyajikan sesuatu yang panjang menjadi tidak terlalu panjang. Kita bisa menyajikan perasaan kita disertai gambar yang akan memperjelas sistem komunikasi.

Beberapa kegunaan *video scribe* menurut Alexandra Taum (2017: 57) yaitu:

1. *Video scribe* bisa digunakan untuk keperluan bisnis online. ide marketing bisa dipublikasikan lewat *video scribe*.
2. *Video scribe* bisa digunakan untuk pendidik/Guru atau Dosen sebagai pengantar pembelajaran.
3. *Video scribe* untuk presentasi keperluan anda.
4. Menunjukkan kemampuan berfikir dan mengkombinasikan melewati video animasi.
5. Dan masih banyak lagi eksperimen yang bisa kita gunakan dengan software ini..
6. *Video scribe* bisa digunakan untuk Pendidik/Guru atau Dosen sebagai pengantar pembelajaran dan *Video Scribe* untuk presentasi.

a. Langkah-langkah Pembuatan *Video Scribe*

Sebelum menggunakan media pembelajaran berbentuk *video scribe*, dijelaskan terlebih dahulu bagaimana pembuatan *video scribe* oleh menurut Alexandra Taum (2017: 58) yaitu:

1. Ketika membuat lembar kerja baru agar video yang dibuat memiliki alur cerita yang terstruktur, menarik, dan mudah dipahami isi dari video tersebut oleh penonton, sebaiknya terlebih dahulu membuat skrip dari cerita yang akan dibuat dalam video. Tuliskan naskah cerita berdasarkan poin-poin penting.
2. Masukkan ke aplikasi Sparkol *video scribe* di PC.



3. Pilih menu tambah untuk memulai pembuatan *video scribe*.
4. Masukkan tulisan atau gambar yang akan dibuat, pilihlah karakter sesuai ide cerita yang akan dibuat.
5. Untuk tahapan awal, masukkan tulisan sebagai judul dari video tersebut. caranya klik menu T-> Ketik tulisan yang akan dibuat dan diatur sesuai keinginan.
6. Langkah selanjutnya adalah masukkan gambar.
7. Ulangi langkah diatas sesuai alur cerita.
8. Jika semua gambar sudah dimasukkan sekarang saatnya untuk mengatur waktu slide pada tiap item gambar atau tulisan.
9. Lanjut untuk pengaturan *scene* atau tampilan di setiap layar. Untuk menampilkan 2 gambar dalam satu layar dan tidak terjadi zoom saat munculnya gambar, silahkan klik ikon proyektor yang bertanda centang, untuk mengunci tampilan layar tersebut.
10. Jika ingin menambahkan *background* musik agar video lebih menarik, silahkan anda pilih ikon berlambang nada pada menu bagian kiri atas, kemudian, pilih menu folder seperti pada gambar di bawah yang ditunjukkan pada nomor 1, kemudian pilih lagu yang akan anda gunakan dan klik “OK”
11. Jika semuanya sudah *fix*, saatnya dipublikasikan atau *rendering*.
12. Langkah selanjutnya silahkan anda pilih, apakah video yang dibuat mau dipublikasikan atau upload langsung ke situs YouTube, Facebook, ataukah ingin disimpan dilaptop atau PC. Jika ingin menyimpannya di laptop silahkan pilih menu yang ditandai dengan lingkaran tersebut. lihat gambar!
13. Silahkan pilih format video dan kualitas yang diinginkan. kemudian klik tanda centang, dan tunggu hasil rendernya sampai selesai.

Contoh Video Scribe



8. Teks Negoisasi

a. Pengertian Teks Negoisasi

Menurut E. Kosasih (2013:86) "Teks negoisasi merupakan suatu cara dalam menetapkan keputusan yang dapat disepakti oleh dua pihak atau lebih untuk mencukupi kepuasan pihak-pihak yang berkepentingan". Kemendikbud (2013: 134) "menyatakan bahwa negoisasi adalah bentuk integrasi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang mempunyai

kepentingan yang berbeda. Pihak-pihak tersebut berusaha menyelesaikan perbedaan itu dengan cara yang baik tanpa merugikan salah satu pihak”. Serta menurut pendapat Sudiarto dalam Silvia (2015:4) “mengatakan teks negoisasi merupakan proses untuk mencapai kesepakatan dengan memperkecil perbedaan serta mengembangkan persamaan guna mencapai tujuan bersama yang saling menguntungkan.

Jadi, dapat disimpulkan dari pendapat para ahli di atas mengenai teks negoisasi yang merupakan membuat sebuah teks yang berisi tentang tawar menawar untuk mencapai kesepakatan antara dua pihak guna mencapai tujuan bersama yang saling menguntungkan.

b. Fungsi Teks Negoisasi

Menurut E. Kosasih (2013:87) Teks negoisasi tergolong ke dalam bentuk teks diskusi (*discussion*). Di dalamnya membahas suatu isu tertentu dengan disertai sejumlah argument dari dua pihak atau lebih dengan tujuan untuk mengompromikan atau menyepakati kepentingan-kepentingan yang berbeda. Kegiatan itu berisi adu tawar yang kemudian berujung pada kesepakatan atau tidak sepakatan. Istilah lain dari adu tawar keinginan itu, kata istilahkan dengan *negoisasi*. Adu tawar atau negoisasi ternyata sering terjadi dalam berbagai kesempatan. Bahkan, dapat dikatakan bahwa ketika berhubungan dengan orang lain, kita tidak bisa lepas dengan proses negoisasi, tetapi dalam bentuk dan tingkat kepentingan yang berbeda-beda.

E. Kosasih (2013: 88) “menyatakan Karakteristik dari negoisasi adalah sebagai berikut”:

1. Negoisasi bertujuan untuk menghasilkan kesepakatan.
2. Negoisasi bertujuan untuk menghasilkan keputusan yang saling menguntungkan.
3. Negoisasi merupakan sarana untuk mencari penyelesaian.
4. Negoisasi merupakan kepada tujuan praktis.
5. Negoisasi memprioritaskan kepentingan bersama.

c. Struktur Teks Negoisasi

Menurut E. Kosasih (2013:89) “Struktur adalah susunan, urutan, ataupun tahapan. Di dalam negoisasi, terdapat lima tahapan yang lazim dilalui dalam proses bernegoisasi”. Kelima tahapan itu adalah sebagai berikut:

1. Negoisator 1 menyampaikan maksud bernegoisasi.
2. Negoisator 2 menyampaikan penolakan ataupun sanggahan dengan alasan-alasan.
3. Negoisator 1 mengemukakan argumentasi ataupun fakta yang memperkuat maksudnya tersebut agar disetujui oleh negoisator 2.
4. Negoisator 2 kembali mengemukakan penolakan dengan sejumlah argumentasi dan fakta.
5. Terjadinya kesepakatan/tidak kesepakatan.

Secara umum teks negoisasi dibentuk oleh tiga bagian, yakni pembukaan, isi dan penutup.

a) Pembukaan

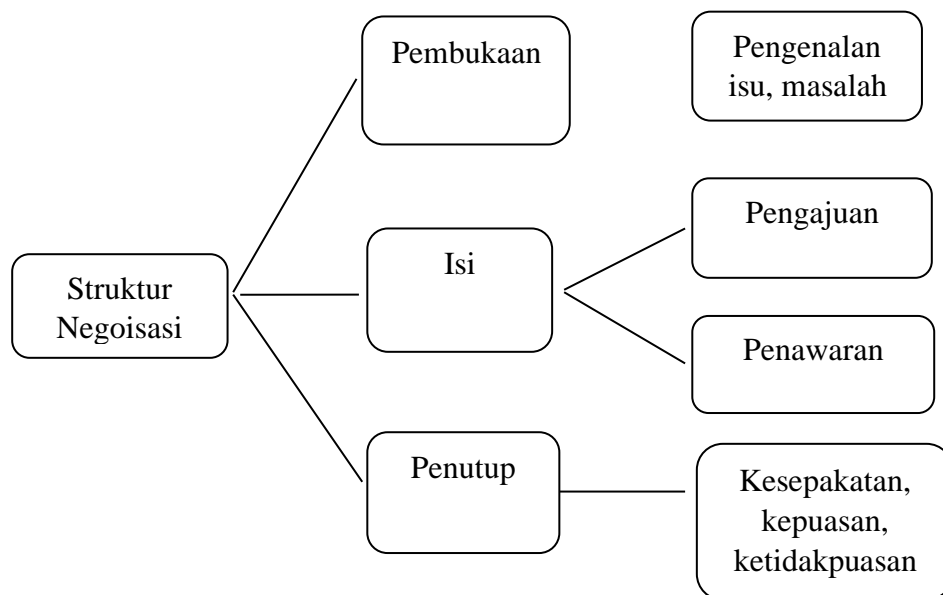
Pembukaan berisi pengenalan isu atau sesuatu yang dianggap masalah oleh salah satu pihak, misalnya: permintaan cuti kerja dengan kehamilan.

b) Isi

Isi berupa adu tawar dari kedua pihak untuk mencari penyelesaian yang saling menguntungkan, sampai diperolehnya kesepakatan atau ketidak kesepakatan. Di dalamnya mungkin terdapat argument-argument, termasuk penentang dan sanggahan-sanggahan.

c) Penutup

Penutup berisi persetujuan dan kesepakatan kedua belah pihak. Mungkin pula di dalamnya ada ucapan terima kasih, harapan, tujuan, ataupun ungkapan lainnya sebagai penanda kepuasan ataupun ketidakpuasan.



Gambar 1. Bagan Struktur Teks Negoisasi (Sumber: E. Kosasih, 2013:90)

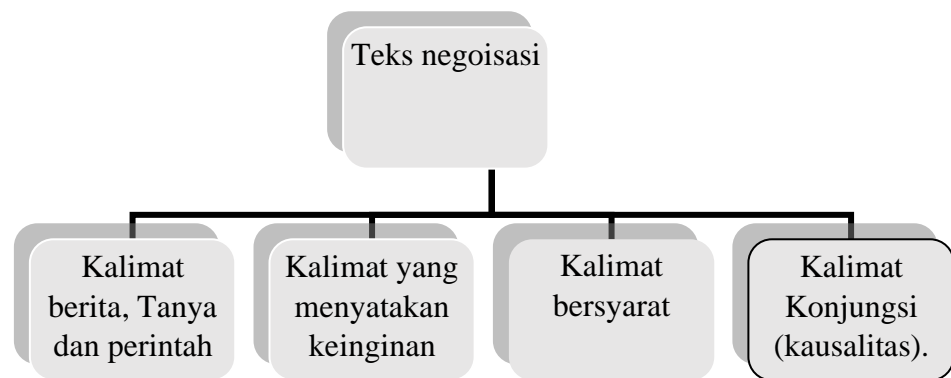
d. Kaidah Kebahasaan Teks Negoisasi

Menurut E. Kosasih (2013:92) “kaidah kebahasaan merupakan bahasa-bahasa yang sering muncul dalam suatu teks. Kaidah kebahasaan adalah aturan ataupun kelaziman. Dalam bernegoisasi terdapat enam kaidah yang harus diperhatikan, yaitu:

1. Negoisasi selalu melibatkan dua pihak atau lebih, baik secara perorangan, kelompok, perwakilan organisasi, ataupun perusahaan.

2. Negoisasi merupakan kegiatan komunikasi langsung atau komunikasi lisan.
3. Negoisasi terjadi karena terdapat perbedaan kepentingan.
4. Negoisasi diselesaikan melalui tawar-menawar atau tukar-menukar kepentingan.
5. Negoisasi menyangkut suatu rencana yang belum terjadi.
6. Negoisasi bermuara pada dua hal sepakat atau tidak sepakat.

Bagan Kaidah Kebahasaan Teks Neogoisasi



Gambar 2. Bagan kaidah kebahasaan

Berdasarkan bagan di atas, menurut E. Kosasih (2013:93) “menyatakan bahwa kaidah kebahasaan teks negoisasi ditandai oleh hal-hal sebagai berikut”:

- b. Keberadaan kalimat berita, tanya dan perintah hampir berimbang. Hal tersebut terkait dengan bentuk negoisasi yang berupa percakapan sehari-hari sehingga ketiga jenis kalimat tersebut mungkin muncul secara bergantian.

1. Kalimat berita (deklaratif)

Contoh:- teman saya sudah banyak wisuda.

2. Kalimat tanya (integrotatif)

Contoh :- apakah anda sudah bekerja?

3. Kalimat perintah (imperatif)

Contoh : - kamu, bekerjanya jangan yang berat-berat.

- c. Menggunakan kalimat yang menyatakan keinginan atau harapan. Hal ini banyak terkait dengan fungsi negoisasi itu, yaitu untuk menyatakan kepentingan dan mengompromikannya dengan mitra bicara. Oleh kaena itu, akan banyak kalimat yang menyatakan maksud tersebut yang ditandai oleh penggunaan kata-kata seperti minta, haap, mudah-mudahan.

Contoh : - saya mudah-mudahan tahun ini wisuda.

- d. Banyak menggunakan kalimat bersyarat, yakni kalimat yang ditandai dengan kata-kata jika, bila, kalau, seandainya,. Ini terkait dengan sejumlah syarat yang diajukan masing-masing pihak dalam rangkaian “adu tawar” kepentingan.

Contoh: - kalau seandainya kamu malas, kamu tidak akan tamat.

- e. Banyak menggunakan konjungsi penyebab (kausalitas). Hal ini terkait dengan sejumlah argumen yang disampaikan masing-masing. Untuk memperjelas alasan, mereka perlu menyampaikan sejumlah alasan yang disertai penggunaan konjungsi penyebab.

Contoh:-sila sangat malas untuk makan, sebab berat badannya menjadi turun.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan teks negoisasi berupa kalimat tanya, kalimat perintah dan menggunakan konjungsi atau kata penghubung.

f. Langkah-langkah Menulis Teks Negoisasi

Agar dapat membuat teks negoisasi dengan mudah, maka salah satu metode yang digunakan adalah pendekatan langkah-langkah penyusunan teks negoisasi teks, sebagai berikut:

1. Menentukan topik
2. Menentukan pihak-pihak yang berkaitan
3. Menentukan konflik
4. Menentukan solusi dalam penawaran
5. Menentukan model kesepakatan

g. Contoh Teks Negoisasi

Contoh 1 Kesepakatan Ibu dan Anak:

Suatu hari Ibu mendapatkan tugas mendadak dari atasan tempat ia bekerja. Atasan meminta Ibu dapat mewakilinya, untuk mengecek masalah yang terjadi pada kantor cabang yang berada di Bandung. Kepercayaan itu membuat ibu harus mengecek semuanya dengan berangkat besok ke Bandung.

Setelah sampai dirumah, Ibu segera mengatakan kepada anak-anaknya.

Amatilah teks tersebut.

Ibu	: “Besok Ibu, akan dinas ke Bandung untuk beberapa hari kedepan!”
Anak	: “Iya Ibu, berapa lama kira-kira ibu pergi dinas?”
Ibu	: “Kira-kira 4 sampai 5 hari.”
Anak	: “Lalu Ibu, Bagaimana dengan uang jajan dan keperluan kami yang lain selama ibu pergi ke Bandung?”
Ibu	: “Nanti akan Ibu beri kalian uang jajan, masing-masing akan Ibu beri Rp.50.000-?”
Anak	: “Iya, Bu. Tapi tambahin. Sebab, kebutuhan kami sudah mulai banyak!”
Ibu	: “Iya, Ibu akan tambahin dan Ibu akan beri uang jajan masing-masing menjadi Rp.100,000- uang jajan, masing-masing!”
Anak	: “Masih belum cukup Ibu, bagaimana Rp.150.000-?”
Ibu	: “Iya sudahlah, Ibu akan memberikan kalian uang jajan masing-masing sebesar Rp.150.000-, tapi kalian harus membersihkan rumah pada saat Ibu dinas di Bandung!”
Anak	: “Beneran Ibu, terima kasih!”

Struktur Teks Negoisasi yaitu Kesepakatan Ibu dengan Anak:

a) Pembukaan :

2. Pengenalan isu/masalah

Suatu hari Ibu mendapatkan tugas mendadak dari atasan tempat ia bekerja. Atasan meminta Ibu dapat mewakilinya, untuk mengecek masalah yang terjadi pada kantor cabang yang berada di Bandung. Kepercayaan itu membuat ibu harus mengecek semuanya dengan berangkat besok ke Bandung.

b) Isi:

1. Pengajuan dan Penawaran

• **Pengajuan :**

Ibu : “Besok Ibu, akan dinas ke Bandung untuk beberapa hari kedepan!”

Ibu : “Nanti akan Ibu beri kalian uang jajan, masing-masing akan Ibu beri Rp.50.000-?”

Ibu : “Iya sudahlah, Ibu akan memberikan kalian uang jajan masing-masing sebesar Rp.150.000-, tapi kalian harus membersihkan rumah pada saat ibu dinas di Bandung!”

- **Penawaran:**

Anak : “Lalu Ibu, bagaimana dengan uang jajan dan keperluan kami yang lain selama Ibu pergi ke Bandung?”

c). **Penutup**

1. **Kesepakatan, Kepuasan dan Ketidakpuasan**

- **Persetujuan:**

Anak : “Iya Ibu, tapi tambahkan karna kebutuhan kami sudah mulai banyak!”

Anak : “Masih belum cukup Ibu, bagaimana Rp.150.000-?”

- **Kepuasan:**

Anak : “Beneran Ibu, terima kasih.”

B. Pengaruh Model Pembelajaran *Brain Writing* Dengan *Video Scibe* Terhadap Kemampuan Teks Negosiasi

Dalam pembelajaran *Brain Writing* mengakibatkan keterampilan menulis dalam hal menemukan ide atau gagasan suatu pokok suatu permasalahan. Melalui model ini, para siswa dihadapkan pada situasi kehidupan yang nyata, misalnya: tampilan dalam bentuk animasi yang memungkinkan para siswa untuk melakukan praktik tanpa harus berada ditempat sebenarnya.

Teks negosiasi yang akan disampaikan dalam proposal ini, penulis menggunakan media *video scribe* berupa video pembelajaran yang bersifat *offline*, sebab *video scibe* ini adalah *software* yang bisa digunakan dalam membuat desain animasi, kata-kata, kalimat disertai gambar akan membimbing para siswa untuk memahami sebuah materi melalui audiovisual. Seperti yang telah dijelaskan pada paparan di atas, melalui video pembelajaran ini para siswa dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik yang seperti yang diajarkan dalam *video*

scribe. Video model pembelajaran teks negoisasi yang digunakan penulis ini diunduh dari aplikasi *Sparkol Scribe*. video ini berisi rancangan pembelajaran yang kompleks, berisi materi pembelajaran dan latihan yang disertai umpan balik.

Pengaruh dari model *Brain Writing terhadap* melalui *video scribe* diharapkan dapat merespon terhadap hasil belajar yang dilakukan para siswa lebih meningkat.

C. Kerangka Konseptual

Praktik Pengembangan menulis teks negoisasi merupakan salah satu hal yang harus dicapai dalam kompetensi dasar Kurikulum 2013. Oleh karena itu peneliti menggunakan Model *Brain Writing* dimulai dari keterlibatan siswa dalam berfikir tentang video yang berkaitan dengan teks negoisasi (*Brain*), selanjutnya mengungkapkan/menuliskan hasil kembali diskusi melalui tulisan (*Writing*). Melalui Media *Video Scribe* penyajian dalam bentuk video yang diambil berdasarkan topik atau kegiatan yang dibutuhkan sehingga tersusun. Setiap tulisan *Video* yang digunakan mengambil suatu makna yang ada pada *video* yang digunakan. Sehingga dapat membantu siswa dalam menangkap makna dan membantu daya ingat peserta didik atas isi teks negoisasi yang telah dibaca sebelumnya untuk dapat di tuliskan kembali dengan bahasa mereka sendiri.

D. Hipotesis Penelitian

“Hipotesis adalah merupakan dugaan sementara yang masih dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian. Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual diatas, maka yang diajukan dalam penelitian diatas:

1. Ha (Hipotesis Alternatif): Ada pengaruh model Pembelajaran *Brain Writing* melalui *video scribe* terhadap kemampuan menulis teks negoisasi siswa kelas X SMA Nusantara Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2019/2020.