

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE 3 DALAM MENGANALISIS  
UNSUR KEBAHASAAN TEKS NEGOSIASI SISWA KELAS X SMK AKP  
GALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**Oleh**

**GUSTI KHAIRANI NASUTION**

**71180513021**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Jenjang Srata -1 (S1)**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PEDIDIKAN**

**UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2022**

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sampai detik ini, sehingga dengan perasaan senang dan bangga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE 3* DALAM MENGANALISIS UNSUR KEBAHASAAN TEKS NEGOSIASI SISWA KELAS X SMK AKP GALANG”** sebagai tahap awal dan syarat utama untuk mendapatkan gelar Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Islam Sumatera Utara.

Sholawat serta salam tidak lupa penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai pejuang, dan suri tauladan bagi seluruh umat. Selama proses pembuatan skripsi ini penulis juga menyadari bahwa tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang senantiasa memberikan dukungan moral maupun materi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. H. Yanhar Jamaluddin, M.AP selaku rektor Universitas Islam Sumatera Utara.
2. Ibu Prof. Hj. Hasrita Lubis, M.Pd., Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara.
3. Ibu Dra. Hj. Rita, M.Pd selaku Ketua Program Studi Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu

4. Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara, dan selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu dan membimbing, serta bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu pengetahuan kepada penulis.
5. Ibu Dra. Nila Safina, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang juga telah banyak membantu dan membimbing, serta bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang luas kepada penulis dalam perkuliahan, semoga ilmu yang diberikan memberikan manfaat untuk penulis dimasa mendatang.
7. Kedua orangtua penulis Bapak Abdul Gous dan Ibu Rosni yang penulis sangat sayangi dan cintai yang senantiasa selalu memberikan kasih sayang, rasa cinta, perhatian, semangat, doa, dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat membuat skripsi ini.
8. Teman-teman terdekat yang sudah penulis anggap sebagai keluarga kedua, Aisyah Damayanti, Tiara Habibi Suhandi, dan Triska Anjuna yang selalu memberikan semangat, membantu, dan mengingatkan penulis agar tidak menunda pekerjaan apapun untuk penyelesaian skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat penulis di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Stambuk 2018 khususnya Eka Saputra, Heri Setiawan, Putri Nafiqah, Aqiela Reanaldis Ellyas, Mestika Sari, Dwi Kurniati, Siti Khairia

Safitri, Evi Tridamayanti dan Siti Arfah. Teman seperjuangan yang saling mendukung dan membantu satu sama lain dari awal sampai saat ini.

10. Teman-teman seperjuangan bidikmisi yang sama-sama berjuang dan menguatkan mulai dari awal perkuliahan sampai akhir dari perkuliahan ini nantinya.

11. Kepada semua pihak yang turut membantu yang tidak bisa disebutkan secara satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik materi maupun cara penulisannya. Namun demikian penulis telah berupaya dengan segala kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat selesai dengan baik, oleh sebab itu penulis dengan kerendahan hati dan tangan terbuka menerima masukan, saran, dan kritik untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, Juli 2022

Gusti Khairani Nasution

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>13</b>
A. Kajian Teoritis .....	13
1. Pengembangan Media Pembelajaran .....	13
2. Multimedia Interaktif .....	21
3. Hakikat Keterampilan Menulis .....	26
4. Hakikat Teks Negosiasi .....	29
5. Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> .....	36
6. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> .....	40
B. Kerangka Konseptual .....	42
C. Penelitian Relevan .....	45
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>47</b>
A. Tempat Penelitian .....	47
B. Waktu Penelitian .....	47
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	48

D.Jenis Penelitian .....	50
E.Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	51
F.Subjek Penelitian.....	58
G.Jenis Data .....	59
H.Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	59
I.Teknik Analisis Data.....	69
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>73</b>
A.Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	73
B.Validasi Produk .....	91
C.Kelayakan Produk.....	96
D. PEMBAHASAN .....	103
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>109</b>
A.Simpulan.....	109
B.Saran.....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1 Perhitungan Persentase Data.....	115
Lampiran 2 Silabus.....	120
Lampiran 3 RPP .....	122
Lampiran 4 Lembar Wawancara .....	128
Lampiran 5 Panduan Penggunaan Media <i>Articulate Storyline 3</i> .....	130
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media I.....	141
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media II.....	145
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi I .....	148
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi II .....	151
Lampiran 10 Lembar Angket Respon Guru .....	154
Lampiran 11 Lembar Angket Respon Siswa I .....	157
Lampiran 12 Lembar Angket Respon Ssiwa II.....	160
Lampiran 13 Hasil Kerja Siswa .....	163

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.....	17
Gambar 2 Tampilan Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> .....	39
Gambar 3 Tampilan Awal <i>Articulate Storyline 3</i> .....	39
Gambar 4 Tampilan Halaman Utama Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> .....	39
Gambar 5 Rancangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> .....	41
Gambar 6 Kerangka Konseptual .....	44
Gambar 7 Desain Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE Menurut Robert Maribe Branch (2009).....	51
Gambar 8. Prosedur Penelitian.....	57
Gambar 9 Pembuatan Media <i>Articulate Storyline 3</i> .....	85
Gambar 10 Revisi Media <i>Articulate Storyline 3</i> .....	90
Gambar 11 Diagram Nilai Validator Ahli Media .....	92
Gambar 12 Diagram Nilai Validator Ahli Materi .....	95

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	47
Tabel 2 Populasi Penelitian.....	48
Tabel 3 Sampel Penelitian.....	49
Tabel 4 Media pembelajaran sebelumnya dan media pembelajaran yang dikembangkan .....	54
Tabel 5 Kisi-Kisi Wawancara .....	61
Tabel 6 Kriteria Jawaban Instrumen Peneliti dengan Skala <i>Likert</i> .....	63
Tabel 7 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media .....	63
Tabel 8 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi.....	63
Tabel 9 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru Bahasa Indonesia.....	63
Tabel 10 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa .....	63
Tabel 11 Kriteria Interpretasi Validitas Media .....	70
Tabel 12 Kriteria Interpretasi Kelayakan Media.....	72
Tabel 13 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran.....	74
Tabel 14 Hasil Wawancara Analisis Lingkungan Belajar .....	76
Tabel 15 Hasil Wawancara Analisis Materi.....	78
Tabel 16 Penilaian Ahli Media .....	85
Tabel 17 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media I .....	91
Tabel 18 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media II .....	92
Tabel 19 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi I.....	93

Tabel 20 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi II .....	94
Tabel 21 Analisis Respon Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> .....	97
Tabel 22 Analisis Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> .....	99
Tabel 23 Tanggapan Siswa Terhadap Media .....	102

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Tri, dan Reinita. 2021. Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Konstekstual Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai. ISSN 2614-6754 Vol 5 No 3 PGSD UNP.*
- Arikunto, Suharsini. 2017. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arianti, Yuli. 2017. Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi dengan Menggunakan Metode Inquiry. *Jurnal Diksatrasi. (Volume 1 Nomor 2) : 358- 362.*
- Arsyad, Azhar.2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Persada.
- Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Media Pendidikan*. Bandung : PT Citra Aditya Bakti.
- Hamid, Mustofa. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Landasan Pendidikan*. Klaten : CV Tahta Media Grup.
- Husain, Rusmin, dan Ditya Ibrahim. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal. ISSN 2407-8018 Vol 7 No 3 Universitas Negeri Gorontalo.*
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta : Prenada Media.
- Indriani, Made, Wayan Artika, dan Dwi Ratih Wahyu Ningtias. 2021. Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negoisasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. ISSN 2614-4743 Universitas Pendidikan Ganesha.*
- Jubaerudin, Muhammad, Supratman, dan Santya Santika. 2021. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *Jurnal of Authentic Research on Mathematic Education (JARME) Volume 3 Nomor 2.*
- Juhaeni, Safaruddin, dan Zuha Prisma Salsabila. 2021. Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam. ISSN 2407-2451 Vol 8 No 2 Pendidikan Agama Islam IAIM Sinjai.*
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. 2021. *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia*. Jakarta Pusat : Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan.

- Kosasih, 2014. Jenis-Jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/SMK (Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah-Langkah Penulisannya). Bandung: Yrama Widya.
- Kusmana, Suherli. 2014. *Kreativitas Menulis*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Lewicki, Roy J, Bruce Barry & David. 2013. *Negosiasi*. Jakarta :Humainika.
- Leztiyani, Indirawati. 2021. Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. ISSN 2745-7141 Vol 2 No 1 Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatul Jakarta.
- Nurlatifah, Anik, Primasari Wahyuni, dan Fitri Jamilah. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Teks Laporan Hasil Observasi dengan Articulate Storyline 3 di SMAN 3 Bantul Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Silampari Bisa Jurnal Penelitian Bahasa, Daerah, Asing*. (Volume 4 Nomor 2).
- Nurrita, Teni. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Keguruan*. (Volume 3 Nomor 1) : 171-187.
- Octavia, Ana, Jun Surjanti, dan Bambang Suratman. 2021. Pengembangan Media M-Learning Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. ISSN 2656-8063 (Volume 3 Nomor 5) : 2380-1391.
- Permatasari, Indri. 2020. *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia*. Jakarta : Direktorat SMA.
- Rianto. 2020. Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*. ISSN 2502-2261 Vol 6 No 1 IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Rohmah, Fitriyah, dan Imam Bukhori. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Menulis Puisi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Ecoducation Journal*. ISSN 2684-6993 (Volume 2 Nomor 2) : 169-182.
- Rukayah. 2015. Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Menulis. *JPBSI*. (volume 2 No 5) : 20-32.
- Sapitri, Deni. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Jurnal Inovtech*. (Volume 2 Nomor 1).
- Sanjaya, Wina. 2015. *Media Komuniasi Pembelajaran*. Jakarta : Media Group.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. PT. Alfabeta.
- Suhailah, Fina, Muhammad Muttaqin, Idad Suhada, Dindin Jamaluddin, dan Epa Paujiah. 2021. Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Sel. *Jurnal Ilmiah Pendidikan. ISSN 2550-0406 Vol 5 No 1 UIN Sunan Gunung Jati*
- Sumantri, Moh. Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo.
- Tarigan, Darmawaty. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan. (Volume 2 Nomor 2) : 187-200.*
- Utami, Yunita, dan Wahyudi. 2021. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar. ISSN 2615-1723 (Volume 4 Nomor 1):62-71.*
- Yarmi. 2014. Meningkatkan Kemampuan Menulis kreatif siswa melalui pendekatan Whole Language dengan teknik menulis Jurnal. *Perspektif ilmu pendidikan. (Volume 28 Nomor 1): 8-16.*
- Yasin, Ana, Jun Surjanti, dan Bambang Suratman. 2021. Pengembangan Media M-Learning Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan. ISSN 2656-8063 (Volume 3 Nomor 5) : 1-10.*



**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**

## Lampiran 1 Perhitungan Persentase Data

### 1. Perhitungan Persentase Tingkat Validasi Media Pembelajaran

#### a. Perhitungan Persentase Data Ahli Media I

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Skor Keseluruhan} &= \text{skor tampilan media} + \text{skor kelayakan isi} + \\ &\quad \text{skor bahasa} + \text{skor kemudahan penggunaan} \\ &= 47+15+15+16 \\ &= \mathbf{93} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Maksimum} &= \text{Jumlah Pertanyaan} \times \text{Nilai Maksimum} \\ &= 26 \times 4 \\ &= \mathbf{104} \end{aligned}$$

#### Rata-Rata Keseluruhan

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\ P &= \frac{93}{104} \times 100\% \\ P &= \mathbf{0,89} \times 100\% \\ P &= \mathbf{89\%} \end{aligned}$$

#### b. Perhitungan Persentase Data Ahli Media II

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Skor Keseluruhan} &= \text{skor tampilan media} + \text{skor kelayakan isi} + \\ &\quad \text{skor bahasa} + \text{skor kemudahan penggunaan} \\ &= 53+16+15+15 \\ &= 99 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Maksimum} &= \text{Jumlah Pertanyaan} \times \text{Nilai Maksimum} \\ &= 26 \times 4 \end{aligned}$$

$$= 104$$

Rata-Rata Keseluruhan

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{99}{104} \times 100\%$$

$$P = 0,95 \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Rata-Rata Keseluruhan Data Ahli Media I dan Ahli Media II

$$P = \frac{89 + 95}{2}$$

$$P = 92\%$$

c. Perhitungan Persentase Data Ahli Materi I

Jumlah Skor Keseluruhan = skor kelayakan isi + skor tata bahas + skor evaluasi + skor penggunaan

$$= 41+15+22+16$$

$$= 94$$

Skor Maksimum

= Jumlah Pertanyaan x Nilai Maksimum

$$= 26 \times 4$$

$$= 104$$

Rata-Rata Keseluruhan

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{94}{104} \times 100\%$$

$$P = 0,90 \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

d. Perhitungan Persentase Data Ahli Materi II

Jumlah Skor Keseluruhan = skor kelayakan isi + skor tata bahas + skor evaluasi + skor penggunaan

$$= 36+12+18+16$$

$$= 82$$

Skor Maksimum = Jumlah Pertanyaan x Nilai Maksimum

$$= 26 \times 4$$

$$= 104$$

Rata-Rata Keseluruhan

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{82}{104} \times 100\%$$

$$P = 0,788 \times 100\%$$

$$P = 79\%$$

Rata-Rata Keseluruhan Data Ahli Media I dan Ahli Media II

$$P = \frac{90 + 79}{2}$$

$$P = 84,5\%$$

## 2. Perhitungan Persentase Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran

### a. Perhitungan Persentase Data Angket Respon Guru

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Skor Keseluruhan} &= 4+3+3+4+4+4+4+3+4+4+4+3+4+3+4+4 \\ &\quad +4+4+4+4 \\ &= 75 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Maksimum} &= \text{Jumlah Pertanyaan} \times \text{Nilai Maksimum} \\ &= 20 \times 4 \\ &= 80 \end{aligned}$$

Rata-Rata Keseluruhan

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{75}{80} \times 100\%$$

$$P = 0,937 \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

### b. Perhitungan Persentase Data Angket Respon Siswa

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Skor Keseluruhan} &= \text{Hasil jumlah skor yang diperoleh} \\ &= 4+4+4+4+3+3+4+4+4+3+3+4+4+4+4 \\ &= 56 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Maksimum} &= \text{Jumlah Pertanyaan} \times \text{Nilai Maksimum} \\ &= 15 \times 4 \\ &= 60 \end{aligned}$$

Rata-Rata Skor Siswa

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{56}{60} \times 100\%$$

$$P = 0,933 \times 100\%$$

$$P = 93,3\%$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-Rata Skor Keseluruhan} &= \frac{\text{Jumlah Rata-Rata Skor Seluruh Siswa}}{\text{Jumlah Ssiwa}} \\ &= \frac{3.332,2}{36} \\ &= 92,5\% \end{aligned}$$

**Lampiran 2 Silabus****SILABUS**

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Satuan Pendidikan	: SMK AKP GALANG
Kelas/Semester	: X/2
Tahun Pelajaran	: 2021/2022
Alokasi Waktu	: 8 x 20 menit

- Memahami, menerapkan, serta menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya mengenai ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>IPK</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
3.11 Menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi.	Struktur teks negosiasi: <ul style="list-style-type: none"> <li>Orientasi dan</li> <li>Permasalahan ( pengajuan, penawaran, dan persetujuan).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menentukan struktur: orientasi dan permasalahan (pengajuan, penawaran, dan persetujuan),</li> <li>Menentukan cirri kebahasaan</li> </ul>	3.11.1.Menentukanstruktur: orientasi (pengajuan, penawaran, dan persetujuan), 3.11.2.Menentukan struktur: permasalahan (pengajuan, penawaran, dan persetujuan),	Tes tertulis (pilihan ganda), Penugasan (Lembar kerja)	4 x 20'	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bahasa Indoneisa SMA/MA / SMK. Bandung: Yrama Widya</li> </ul>

<p>4.11 Mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memerhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan.</p>	<p>Unsur kebahasaan teks negosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasangan tuturan dalam teks negosiasi dan</li> <li>• Bahasa yang santun.</li> </ul>	<p>(pasangan tuturan dan kesantunan) dalam teks negosiasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun teks negosiasi dengan memerhatikan struktur teks dan aspek kebahasaan.</li> <li>• Mempresentasikan, mengomentari, dan merevisi teks negosiasi yang telah disusun.</li> </ul>	<p>3.11.3. Menentukan ciri kebahasaan (pasangan tuturan dan kesantunan) dalam teks negosiasi.</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Alam sekitar dan sumber lain yang relevan.</li> </ul>
			<p>4.11.1 Menyusun teks negosiasi dengan memerhatikan struktur teks.</p> <p>4.11.2 Menyusun teks negosiasi dengan memerhatikan aspek kebahasaan.</p> <p>4.11.3 Mempresentasikan teks negosiasi yang telah disusun.</p>	<p>Produk, portofolio (teks negosiasi)</p>		

### Lampiran 3 RPP

#### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

##### (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Awal Karya Pembangunan GALANG
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: X/II
Materi Pokok	: 1. Menganalisis Unsur Kebahasaan Teks Negosiasi 2. Menulis Teks Negosiasi
Alokasi Waktu	: 4 x 20 Menit (2 Pertemuan)

#### A. Kompetensi Inti

<b>KI 1</b>	Memahami, menerapkan, serta menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya mengenai ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
<b>KI 2</b>	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.11 Mengevaluasi isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi berkaitan dengan bidang pekerjaan.	3.11.3. Menentukan struktur: orientasi (pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup) 3.11.4. Menentukan struktur: permasalahan (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup). 3.11.5. Menentukan unsur kebahasaan dalam teks negosiasi.
4.11 Mengonstruksikan teks negosiasi berkaitan dengan bidang pekerjaan dengan memerhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan	4.11.4. Menyusun teks negosiasi dengan memerhatikan struktur teks. 4.11.5. Menyusun teks negosiasi dengan memerhatikan aspek kebahasaan. 4.11.6. Mempresentasikan teks negosiasi yang telah disusun.

## C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan	Tujuan Pembelajaran
I	Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif articulate storyline 3 diharapkan siswa dapat menganalisis struktur dan unsur kebahasaan teks negosiasi dengan rasa ingin tahu, kreatif, tanggung jawab, teliti, dan jujur

<b>II</b>	Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif articulate storyline 3 diharapkan siswa dapat menulis teks negosiasi dengan memperhatikan struktur dan unsur kebahasaan teks negosiasi dengan jujur, kreatif, dan penuh tanggung jawab.
-----------	---

#### **D. Materi Pembelajaran**

1. Pengertian Teks Negosiasi
2. Struktur Teks Negosiasi
3. Unsur Kebahasaan Teks Negosiasi
4. Contoh Teks Negosiasi

#### **E. Model Pembelajaran**

1. Model : Problem Based Learning (pertemuan pertama)  
Diskusi dan penugasan (pertemuan kedua)
2. Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan

#### **F. Media, Alat dan Sumber Belajar**

1. Media/Alat : LCD, Laptop, Gawai, Buku materi
2. Sumber Belajar:
  - a. Kosasih, 2014. Jenis-Jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/SMK. Bandung:Yrama Widya.
  - b. Internet dan Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas X.

## G. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan Pertama (4x 20 Menit)

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan salam kepada siswa dan berdoa</li> <li>2. Menanyakan keadaan siswa</li> <li>3. Memeriksa kehadiran siswa</li> <li>4. Memberikan motivasi belajar siswa secara konstektual sesuai manfaat materi ajar dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>5. Menanyakan materi pembelajaran yang sebelumnya.</li> </ol>	20 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengunduh media pembelajaran articulate storyline 3 melalui link yang dikirim di grub whastapp</li> <li>2. Guru menjelaskan cara penggunaan media.</li> <li>3. Guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai teks negosiasi dan struktur teks negosiasi.</li> <li>4. Siswa mencari informasi dari berbagai sumber untuk mengetahui pengertian teks negosiasi dan struktur teks negosiasi.</li> <li>5. Siswa mengerjakan soal yang terdapat di media pembelajaran secara mandiri di gawai</li> </ol>	40 Menit

	masing-masing.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dalam kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi untuk : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Membuat kesimpulan materi pembelajaran</li> <li>b. Memberikan tugas</li> <li>c. Menyampaikan materi selanjutnya</li> <li>d. Doa</li> </ol> </li> </ol>	20 Menit

### Pertemuan Kedua (4x 20 Menit)

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan salam kepada siswa dan berdoa</li> <li>2. Menanyakan keadaan siswa</li> <li>3. Memeriksa kehadiran siswa</li> <li>4. Memberikan motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai manfaat materi ajar dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>5. Mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan materi yang akan dipelajari</li> </ol>	20 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dengan rasa ingin tahu, disiplin dan bertanggung jawab memperhatikan contoh teks negosiasi yang terdapat dalam media.</li> <li>2. Melakukan tanya jawab mengenai unsur kebahasaan teks negosiasi dari contoh yang</li> </ol>	40 Menit

	<p>disajikan.</p> <p>3. Guru menjelaskan materi unsur kebahasaan teks negosiasi.</p> <p>4. Siswa menulis contoh teks negosiasi dan menganalisis unsur kebahasaan serta struktur teks negosiasi tersebut.</p> <p>5. Siswa mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas.</p> <p>6. Guru menilai hasil kerja siswa.</p>	
Penutup	<p>1. Dalam kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi untuk :</p> <p>a. Membuat kesimpulan materi pembelajaran</p> <p>b. Memberikan tugas</p> <p>c. Menyampaikan materi selanjutnya</p> <p>d. Doa</p>	20 Menit

**Mahasiswa Peneliti**

**Gusti Khairani Nasution**

**NPM: 71180513021**

## Lampiran 4 Lembar Wawancara

### LEMBAR WAWANCARA

Nama Guru : Kharunmsah, S. Pd

Sekolah : SMK AKP Galang

Mengajar di Kelas : X RPL-1

1. Apakah terdapat media yang disediakan sekolah untuk digunakan dalam pembelajaran?  
Media apakah itu?
2. Apakah fasilitas di sekolah sudah mendukung guru untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis IT?
3. Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis IT?
  - a. Jika guru menjawab “ya”, lanjut ke pertanyaan nomor 4-14.
  - b. Jika guru menjawab “tidak”, maka tanyakan alasannya kenapa.
4. Apakah setiap proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran yang berbasis IT?
5. Kendala apa yang guru temui selama menggunakan media tersebut?
6. Apakah siswa aktif selama belajar di kelas?
7. Bagaimana minat siswa ketika mengikuti pembelajaran?
8. Apakah guru sering memberikan motivasi kepada siswa setelah proses pembelajaran?
9. Bagaimana respon siswa dalam menyerap materi?
10. Apakah guru memiliki kendala dalam menyampaikan materi?
11. Kesulitan apa yang dialami siswa dalam memahami materi ketika proses pembelajaran?

12. Apakah siswa selalu mengalami kesulitan memahami materi setiap kali proses pembelajaran?
13. Apa solusi yang guru lakukan untuk memudahkan siswa memahami materi?
14. Apakah guru pernah mendengar tentang aplikasi *articulate storyline 3*?
  - a. Jika guru menjawab “**ya**”, lanjut ke pertanyaan nomor 15.
  - b. Jika guru menjawab “**tidak**”, maka jelaskan terlebih dahulu tentang aplikasi *articulate storyline 3*. Lalu tanyakan apakah guru tertarik untuk menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* sebagai media pembelajaran.
15. Apakah menurut guru aplikasi *articulate storyline 3* merupakan salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran?

## Lampiran 5 Panduan Penggunaan Media *Articulate Storyline 3*

### PANDUAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Untuk menjalankan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* pada materi teks negosiasi, adapun langkah-langkah yang siswa lakukan sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan peralatan seperti *smartphone (gawai)*, laptop.
- 2) Klik link media pembelajaran yang dikirim oleh guru melalui *whatsapp*.
- 3) Pilih aplikasi yang sudah diunduh.
- 4) Tunggu hingga tampilan awal media pembelajaran muncul, lalu media pembelajaran dapat di gunakan.

#### A. Bagian Pembukaan Media Pembelajaran

Pada halaman pembuka terdiri dari tampilan selamat datang, tampilan *login* dan tampilan pilih menu, adapun penjelasan dari setiap halaman tampilan sebagai berikut:

##### 1. Halaman Awal

Halaman awal merupakan halaman yang terdiri dari judul materi yang disajikan dalam media. Halaman selamat datang seperti yang ditampilkan pada gambar di bawah ini serta klik tombol  untuk melanjutkan ke halaman *login*.





### B. Bagian Inti Media Pembelajaran

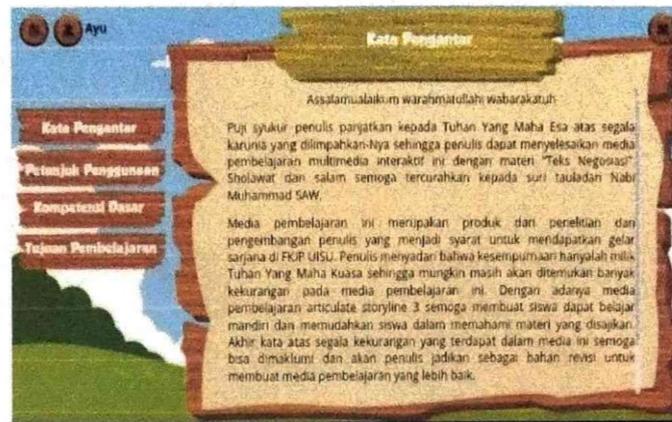
Pada halaman inti disebut dengan halaman *home* yang di dalamnya terdapat menu yang terdiri dari pendahuluan, materi, evaluasi, informasi. Siswa dapat memilih menu yang diinginkan kemudian secara langsung akan masuk pada menu yang di pilih. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



#### 1. Halaman Pendahuluan

Tampilan halaman pendahuluan menampilkan kata pengantar dan petunjuk penggunaan sebagai pedoman awal untuk siswa agar mengetahui fungsi tombol-tombol yang terdapat dalam media serta untuk mempermudah pengguna dalam

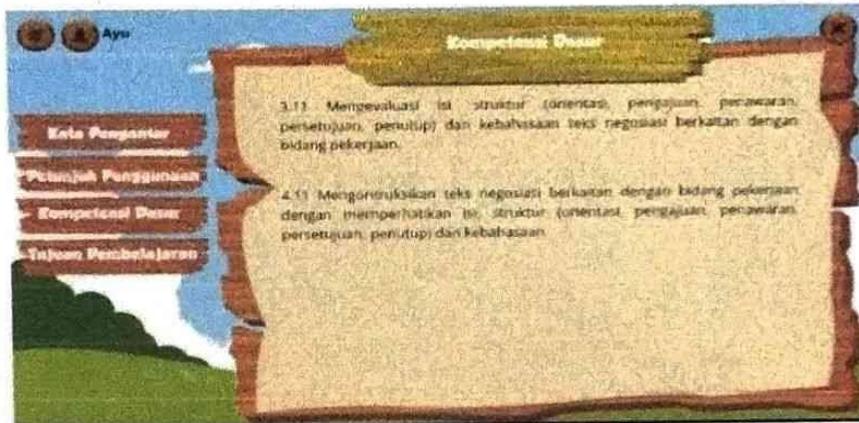
menjalankan media pembelajaran *articulate storyline 3*, tampilannya dapat di lihat pada gambar di bawah ini:



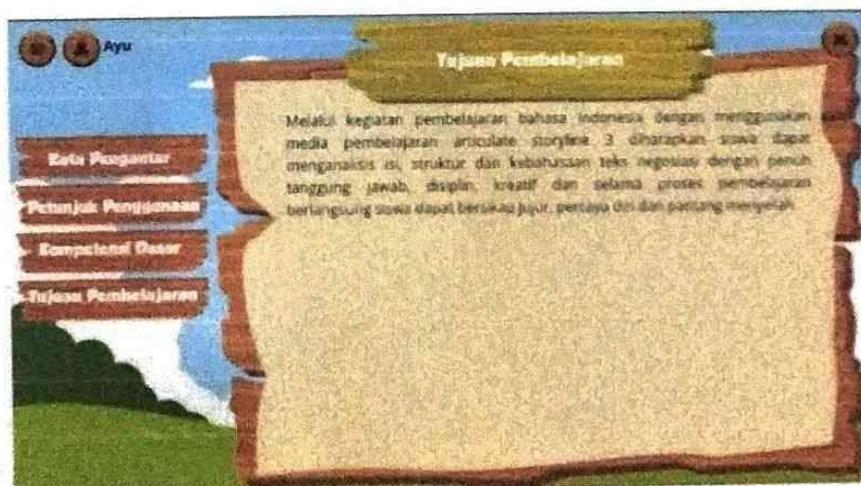
Halaman pendahuluan juga memuat menu kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Adapun beberapa tombol yang berfungsi sebagai navigasi dapat di jelaskan sebagai berikut:

- a) Tombol **Kompetensi Dasar** untuk mengetahui kompetensi dasar dalam pembelajaran. Untuk kembali ke halaman *home* maka pengguna klik 

yang terdapat pada pojok kiri atas, merupakan tombol otomatis ke halaman *home*. Berikut tampilan dari kompetensi dasar:

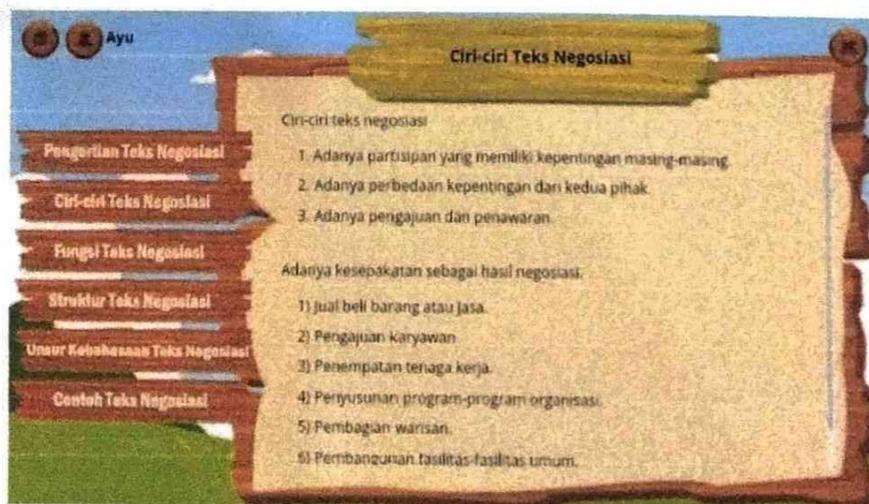
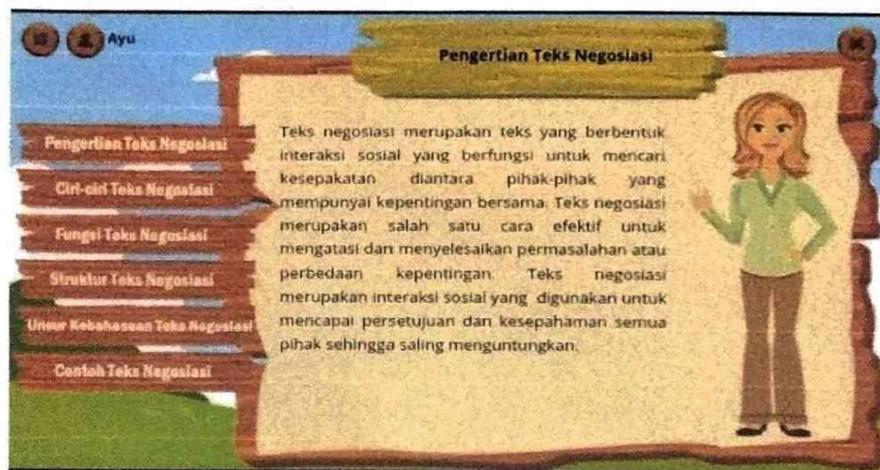


- b) Tombol **Tujuan Pembelajaran** untuk mengetahui tujuan pembelajaran teks negosiasi. Untuk kembali ke halaman *home* maka pengguna klik logo  yang terdapat pada pojok kiri atas. Berikut tampilan dari tujuan pembelajaran:



## 2. Halaman Materi

Sesuai dengan Kompetensi Dasar yang sudah dipaparkan di halaman pendahuluan maka di halaman materi terdiri materi yang akan dipelajari yaitu pengertian teks negosiasi, ciri-ciri teks negosiasi, fungsi teks negosiasi, struktur teks negosiasi, unsur kebahasaan teks negosiasi, dan contoh teks negosiasi. Siswa hanya perlu mengklik menu yang diinginkan maka materi akan secara otomatis ditampilkan. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar di bawah ini:



### C. Bagian Penutup Media Pembelajaran

Bagian penutup media pembelajaran terdiri dari halaman evaluasi dan informasi. Siswa dapat memilih menu evaluasi dan informasi pada halaman utama. Halaman evaluasi berupa kuis untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran articulate storyline 3 dan halaman informasi memuat informasi mengenai referensi yang digunakan serta biodata dari pembuat media.

#### 1. Halaman Evaluasi

Untuk memulai kuis di halaman evaluasi siswa harus menekan tombol  untuk masuk pada halaman soal dan siswa wajib mengisi jawaban setiap soal untuk dapat melanjutkan ke soal berikutnya. Tampilan halaman evaluasi disajikan dalam bentuk gambar di bawah ini:



Setelah masuk pada halaman evaluasi maka siswa diwajibkan untuk menjawab seluruh soal yang sudah disajikan. Apabila siswa menjawab benar maka secara otomatis akan menunjukkan keterangan benar dan apabila siswa menjawab salah secara otomatis juga akan menunjukkan keterangan bahwa jawaban salah. Setelah menjawab pertanyaan siswa harus menekan tombol **lanjut** untuk melanjutkan menyelesaikan soal berikutnya.

Bagian dari teks negosiasi yang menyajikan permintaan suatu barang atau jasa disebut ....

- Permintaan
- Penawaran
- Orientasi
- Persetujuan
- Pemenuhan

**Salah**

Jawaban yang anda pilih salah.

Lanjut

Cermati kalimat berikut!

Pembeli : "Sembilan puluh ribu kemahalan, Bu. Tujuh puluh lima ribu saja, ya? Saya beli dua baju, Bu."

Dalam kegiatan jual beli, kalimat tersebut termasuk ke dalam struktur ....

- Pemenuhan
- Persetujuan
- Pembelian
- Permintaan
- Penawaran

**Benar**

Betul sekali! Anda memilih jawaban yang benar.

Benar

Setelah menyelesaikan seluruh soal maka pada akhir halaman secara otomatis nilai kan keluar dan diberikan keterangan apakah siswa lulus atau tidak. Siswa yang mencapai KKM akan dinyatakan lulus sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM akan dinyatakan tidak lulus. Tampilannya dapat dilihat seperti berikut:

---

## Hasil

Nilai Kamu: 40% (40 points)

Nilai Kelulusan Minimal: 75% (75 points)

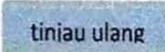
---

### Keterangan:

\* Kamu tidak lulus.



---

Apabila siswa ingin mengetahui letak kesalahan pada soal yang dijawab siswa dapat melihat dan meninjau ulang seluruh soal dengan menekan tombol  maka secara otomatis siswa akan langsung diarahkan kembali pada soal dengan memperlihatkan jawaban yang benar sehingga siswa dapat mengetahui letak kesalahan ketika menjawab soal. Tampilannya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Berikut yang termasuk struktur teks negosiasi adalah ....

- Orientasi, Penawaran, Persetujuan, Penutup
- Orientasi, Pengajuan, Persetujuan, Penutup
- Orientasi, Pengajuan, Penawaran, Penutup
- Orientasi, Pengajuan, Penawaran, Persetujuan, Penutup
- Organisasi, Pengajuan, Penawaran, Persetujuan, Penutup

Correct

Cermati dialog berikut!

- (1) Anak : "Ayah, setelah lulus nanti, aku mau sekolah di SMA."
- (2) Ayah : "Kenapa di SMA, Nak? Padahal, Ayah ingin kamu sekolah di SMK."
- (3) Ayah : "Kok di SMK? Kenapa memangnya Ayah, jika aku sekolah di SMK?"
- (4) Ayah : "Begini Nak, di SMK itu lulusannya bisa langsung bekerja."
- (5) Anak : "Oh, gitu yah, iya aku setuju."
- (6) Ayah : "Baguslah kalau kamu setuju."

Dialog yang menyatakan penawaran ditunjukkan oleh nomor ....

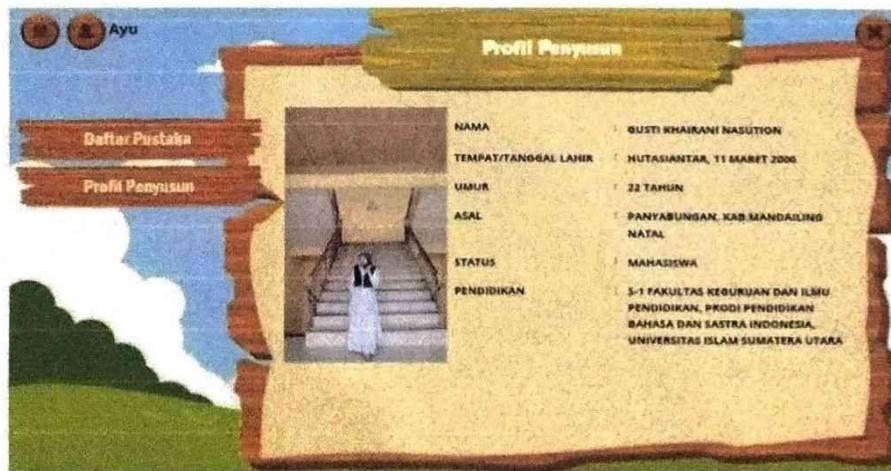
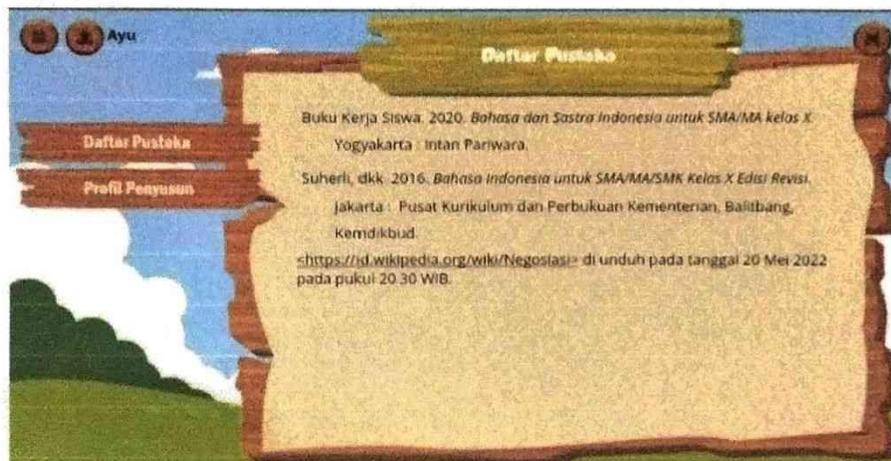
- (2), (3), (5)
- (2), (3), (4)
- (2), (3), (4), (5)
- (1), (2), (3), (5)
- (1), (2), (3), (4)

Incorrect

## 2. Halaman Informasi

Halaman informasi terdiri dari halaman daftar pustaka dan profil penyusun.

Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Untuk kembali ke halaman *home* maka pengguna klik logo  maka secara otomatis siswa akan langsung kembali ke menu utama dan dapat keluar dari media

dengan klik tombol



## Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media I

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE* *STORYLINE 3*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif  
*Articulate Storyline 3* dalam Menganalisis Unsur Kebahasaan  
Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK AKP Galang

#### A. Identitas

Nama Validator : Setiyo Yudha Prayogi, ST, M.Kom

Asal Instansi : Fakultas Teknik ULSU

#### B. Pengantar

Lembar validator ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *articulate storyline 3*, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

#### C. Petunjuk

1. Isilah biodata Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai penilaian terhadap e-modul bahasa Indonesia yang dikembangkan.
3. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan kualitas produk pengembangan apabila diperlukan.

#### Keterangan :

1= Sangat Tidak Baik 2=Tidak Baik 3=Baik 4=Sangat Baik

Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Tampilan Media <i>Articulate Storyline 3</i>	Kemenarikan tampilan media <i>Articulate Storyline 3.</i>				✓
	Memuat informasi yang jelas.			✓	
	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.			✓	
	Kemenarikan penyajian animasi.				✓
	Kualitas gambar yang disajikan.			✓	
	Kemenarikan warna yang digunakan.			✓	
	Kejelasan audio.				✓
	Pewarnaan tidak mengacaukan tampilan materi, isi, dan soal dalam media.				✓
	<i>Backsound</i> /musik yang terdapat dalam media tidak mengganggu konsentrasi siswa.			✓	
	<i>Backsound</i> /musik yang digunakan sesuai dengan media dan materi.			✓	
	Ukuran huruf normal dan mudah dibaca.			✓	
	Tingkat keefektifan penggunaan media <i>articulate storyline 3.</i>				✓
	Memberikan motivasi belajar.			✓	
	Kemudahan petunjuk penggunaan media.			✓	
	Kelayakan Isi	Kejelasan teks pada media.			✓
Kejelasan gambar/video pada media.					✓
	Kejelasan tampilan media.				✓
	Kemudahan untuk dipahami.				✓

Bahasa	Penulisan materi, petunjuk penggunaan, dan soal dapat dibaca dengan baik dan jelas.				✓	
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓
	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD.					✓
	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penilaian subjektif.					✓
Kemudahan Penggunaan	Tingkat kemudahan dalam menggunakan media.					✓
	Validitas penggunaan media <i>articulate storyline 3</i> dalam pembelajaran.					✓
	Media <i>articulate storyline 3</i> dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran.					✓
	Kelayakan media <i>articulate storyline 3</i> sebagai media pembelajaran.					✓
Jumlah Skor				33	60	
Rata-Rata Skor				60%		

**Komentar dan Saran**

- Ukuran huruf diperbesar / ditambahkan
- Jenis font diubah
- Ubah bahasa Inggris yang terdapat dalam media ke bahasa Indonesia
- Periksa kembali pendahuluan, tambahkan menu home.

#### D. Kesimpulan

Lingkarilah salah satu kesimpulan Bapak/Ibu terhadap penilaian produk yang telah dikembangkan!

- a. Produk yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan tanpa adanya revisi atau perbaikan.
- b. Produk yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan dengan adanya revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan.
- c. Produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan tanpa adanya revisi atau perbaikan.
- d. Produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan dengan adanya revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan.
- e. Produk yang dikembangkan cukup layak untuk diujicobakan tanpa adanya revisi atau perbaikan.
- f. Produk yang dikembangkan cukup layak untuk diujicobakan dengan adanya revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan.
- g. Produk yang dikembangkan tidak layak untuk diujicobakan.
- h. Produk yang dikembangkan sangat tidak layak untuk diujicobakan.

Medan, Mei 2022



Satria Yudha Prayogi, ST., M.Kom.

## Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media II

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE 3*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif  
*Articulate Storyline 3* dalam Menganalisis Unsur Kebahasaan  
Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK AKP Galang

#### A. Identitas

Nama Validator : Ir. Raja Harshap M.T

Asal Instansi : Universitas Sumatera Utara

#### B. Pengantar

Lembar validator ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *articulate storyline 3*, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

#### C. Petunjuk

1. Isilah biodata Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian sesuai penilaian terhadap e-modul bahasa Indonesia yang dikembangkan.
3. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan kualitas produk pengembangan apabila diperlukan.

#### Keterangan :

1= Sangat Tidak Baik 2=Tidak Baik 3=Baik 4=Sangat Baik

Bahasa	Penulisan materi, petunjuk penggunaan, dan soal dapat dibaca dengan baik dan jelas.				✓
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓
	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD.				✓
	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penilaian subjektif.			✓	
Kemudahan Penggunaan	Tingkat kemudahan dalam menggunakan media.			✓	
	Validitas penggunaan media <i>articulate storyline 3</i> dalam pembelajaran.				✓
	Media <i>articulate storyline 3</i> dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran.				✓
	Kelayakan media <i>articulate storyline 3</i> sebagai media pembelajaran.				✓
<b>Jumlah Skor</b>			15	84	
<b>Rata-Rata Skor</b>	95%				

**Komentar dan Saran**

- 1). Soal uraian kurang lebih jelas dibaca oleh siswa
  - 2). Soal bahasa Inggris ke bahasa Indonesia
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

#### D. Kesimpulan

Lingkarilah salah satu kesimpulan Bapak/Ibu terhadap penilaian produk yang telah dikembangkan!

- a. Produk yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan tanpa adanya revisi atau perbaikan.
- b. Produk yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan dengan adanya revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan.
- c. Produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan tanpa adanya revisi atau perbaikan.
- d. Produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan dengan adanya revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan.
- e. Produk yang dikembangkan cukup layak untuk diujicobakan tanpa adanya revisi atau perbaikan.
- f. Produk yang dikembangkan cukup layak untuk diujicobakan dengan adanya revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan.
- g. Produk yang dikembangkan tidak layak untuk diujicobakan.
- h. Produk yang dikembangkan sangat tidak layak untuk diujicobakan.

Medan, Mei 2022



Ir. Raja Harahap M T

## Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi I

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE* *STORYLINE 3*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif  
*Articulate Storyline 3* dalam Menganalisis Unsur Kebahasaan  
Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK AKP Galang

#### A. Identitas

Nama Validator : Ali  
Asal Instansi : Kopertis / FKIP-UISU

#### B. Pengantar

Lembar validator ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *articulate storyline 3*, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

#### C. Petunjuk

1. Isilah biodata Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian sesuai penilaian terhadap e-modul bahasa Indonesia yang dikembangkan.
3. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan kualitas produk pengembangan apabila diperlukan.

Keterangan :

1=Sangat Tidak Baik 2=Tidak Baik 3=Baik 4=Sangat Baik

	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.			✓	
	Penyajian bahasa dalam soal mudah dipahami.				✓
	Alokasi waktu yang diberikan cukup untuk mengerjakan soal.				✓
	Soal yang disajikan dapat mendorong siswa untuk membentuk ide, alasan, pendapat atau kesimpulan dari suatu permasalahan melalui penalaran (mencipta).				✓
Penggunaan	Tingkat kemudahan penggunaan media <i>articulate storyline 3</i> dalam pembelajaran.				✓
	Keefektifan penggunaan media <i>articulate storyline 3</i> dalam pembelajaran.				✓
	Validitas penggunaan media <i>articulate storyline 3</i> dalam pembelajaran.				✓
	Tingkat kelayakan penggunaan media <i>articulate storyline 3</i> dalam pembelajaran.				✓
<b>Jumlah Skor</b>				30	64
<b>Rata-Rata Skor</b>				70	%

**Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### D. Kesimpulan

Lingkarilah salah satu kesimpulan Bapak/Ibu terhadap penilaian produk yang telah dikembangkan!

- a. Produk yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan tanpa adanya revisi atau perbaikan.
- b. Produk yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan dengan adanya revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan.
- c. Produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan tanpa adanya revisi atau perbaikan.
- d. Produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan dengan adanya revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan.
- e. Produk yang dikembangkan cukup layak untuk diujicobakan tanpa adanya revisi atau perbaikan.
- f. Produk yang dikembangkan cukup layak untuk diujicobakan dengan adanya revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan.
- g. Produk yang dikembangkan tidak layak untuk diujicobakan.
- h. Produk yang dikembangkan sangat tidak layak untuk diujicobakan.

Medan, Mei 2022



Drs. Ali, M.M.

## Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi II

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE* *STORYLINE 3*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif  
*Articulate Storyline 3* dalam Menganalisis Unsur Kebahasaan  
Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK AKP Galang

#### A. Identitas

Nama Validator : Dr. Shapwan Hadi Umri, M.Hum

Asal Instansi : UMN

#### B. Pengantar

Lembar validator ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *articulate storyline 3*, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

#### C. Petunjuk

1. Isilah biodata Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian sesuai penilaian terhadap e-modul bahasa Indonesia yang dikembangkan.
3. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan kualitas produk pengembangan apabila diperlukan.

**Keterangan :**

**1= Sangat Tidak Baik 2=Tidak Baik 3=Baik 4=Sangat Baik**

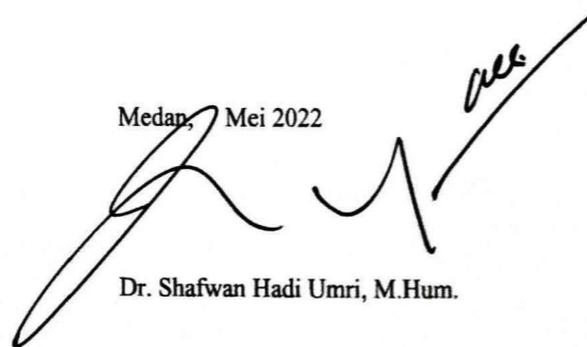


#### D. Kesimpulan

Lingkarilah salah satu kesimpulan Bapak/Ibu terhadap penilaian produk yang telah dikembangkan!

- a. Produk yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan tanpa adanya revisi atau perbaikan.
- b. Produk yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan dengan adanya revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan.
- c. Produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan tanpa adanya revisi atau perbaikan.
- d. Produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan dengan adanya revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan.
- e. Produk yang dikembangkan cukup layak untuk diujicobakan tanpa adanya revisi atau perbaikan.
- f. Produk yang dikembangkan cukup layak untuk diujicobakan dengan adanya revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan.
- g. Produk yang dikembangkan tidak layak untuk diujicobakan.
- h. Produk yang dikembangkan sangat tidak layak untuk diujicobakan.

Medan, Mei 2022



Dr. Shafwan Hadi Umri, M.Hum.

## Lampiran 10 Lembar Angket Respon Guru

### LEMBAR ANGKET RESPON GURU BAHASA INDONESIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE 3*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif  
*Articulate Storyline 3* dalam Menganalisis Unsur Kebahasaan  
Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK AKP Galang

#### A. Identitas

Nama Guru : Khorunnisah S Pd

Nama Sekolah : SMK AKP Galang

#### B. Pengantar

Lembar angket respon guru ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *articulate storyline 3*, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angket respon guru ini, saya ucapkan terimakasih.

#### C. Petunjuk

1. Isilah biodata Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai penilaian terhadap e-modul bahasa Indonesia yang dikembangkan.
3. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan kualitas produk pengembangan apabila diperlukan.

**Keterangan :**

**1= Sangat Tidak Baik 2=Tidak Baik 3=Baik 4=Sangat Baik**

	Penggunaan media pembelajaran <i>articulate storyline 3</i> dapat menumbuhkan minat belajar siswa.				✓
	Penggunaan media pembelajaran <i>articulate storyline 3</i> dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa.			✓	
	Penggunaan media <i>articulate storyline 3</i> dapat meminimalisir kecurangan siswa dalam mengerjakan soal tes.				✓
	Penggunaan media <i>articulate storyline 3</i> dalam pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru.				✓
	Media <i>articulate storyline 3</i> dapat digunakan dengan baik oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.				✓
	Keefektifan penggunaan media <i>articulate storyline 3</i> dalam pembelajaran.				✓
	Validitas penggunaan media <i>articulate storyline 3</i> dalam pembelajaran.				✓
	Tingkat kelayakan penggunaan media <i>articulate storyline 3</i> dalam pembelajaran.				✓
<b>Jumlah Skor</b>				15	60
<b>Rata-Rata Skor</b>				94%	

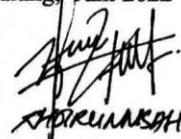
<b>Komentar dan Saran</b>
.....
.....
.....
.....

#### D. Kesimpulan

Lingkarilah salah satu kesimpulan Bapak/Ibu terhadap penilaian produk yang telah dikembangkan!

- a. Produk yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan tanpa adanya revisi atau perbaikan.
- b. Produk yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan dengan adanya revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan.
- c. Produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan tanpa adanya revisi atau perbaikan.
- d. Produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan dengan adanya revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan.
- e. Produk yang dikembangkan cukup layak untuk diujicobakan dengan adanya revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan.
- f. Produk yang dikembangkan tidak layak untuk diujicobakan.
- g. Produk yang dikembangkan sangat tidak layak untuk diujicobakan.

Galang, Juni 2022

  
NURUL HUDA, S.Pd

Guru Bahasa Indonesia

## Lampiran 11 Lembar Angket Respon Siswa I

### LEMBAR ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE* *STORYLINE 3*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif  
*Articulate Storyline 3* dalam Menganalisis Unsur Kebahasaan  
Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK AKP Galang

#### A. Identitas

Nama : Putri Negeri Yansen  
Kelas : XRPL I  
Sekolah : SMK AKP GALANG

#### B. Petunjuk Penggunaan Angket

1. Isilah biodata pada kolom yang telah disediakan.
2. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu untuk membaca dan memahami e-modul selama proses pembelajaran dengan menggunakan e-modul.
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai penilaian terhadap e-modul bahasa Indonesia yang dikembangkan.
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan kualitas produk pengembangan apabila diperlukan.

#### Keterangan :

1= Sangat Tidak Baik 2=Tidak Baik 3=Baik 4=Sangat Baik

Pertanyaan	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
Saya menyukai pelajaran bahasa Indonesia.				✓
Mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> merupakan pengalaman baru bagi saya.				✓
Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam media sangat jelas dan mudah dipahami.				✓
Dengan adanya video dalam media membuat saya lebih mudah memahami materi yang disampaikan.				✓
<i>Backsound/music</i> yang terdapat dimedia tidak mengganggu konsentrasi saya dalam belajar.				✓
Soal yang disajikan dalam evaluasi sesuai dengan yang dipelajari.				✓
Saya merasa lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> .				✓
Media pembelajaran <i>articulate storyline 3</i> sangat menarik				✓
Menurut saya media ini mudah digunakan.				✓
Penggunaan media <i>articulate storyline 3</i> dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat menyenangkan.				✓
Penggunaan media <i>articulate storyline 3</i> dalam pembelajaran membuat saya semakin bersemangat untuk belajar.				✓
Saya tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> selama proses pembelajaran.				✓
Saya merasa media <i>articulate storyline 3</i> layak digunakan dalam proses pembelajaran.				✓
Menurut saya belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.				✓
Dalam mendownload aplikasi <i>articulate storyline 3</i> tidak boros data internet.				✓
<b>Jumlah Skor</b>				60
<b>Rata-Rata Skor</b>				100%

- C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang e-modul bahasa Indonesia materi teks ceramah.

**Komentar dan Saran**

...Mudah dimengerti, sangat baik dan.....

...Mudah dipahami, sangat menyenangkan.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Galang, Juni 2022

  
Puerti Negeri Yansen

## Lampiran 12 Lembar Angket Respon Ssiwa II

### LEMBAR ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE* *STORYLINE 3*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

*Articulate Storyline 3* dalam Menganalisis Unsur Kebahasaan

Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK AKP Galang

#### A. Identitas

Nama : Tengku Nabila Sapira

Kelas : X RPI 1

Sekolah : SMK AKP Galang

#### B. Petunjuk Penggunaan Angket

1. Isilah biodata pada kolom yang telah disediakan.
2. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu untuk membaca dan memahami e-modul selama proses pembelajaran dengan menggunakan e-modul.
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai penilaian terhadap e-modul bahasa Indonesia yang dikembangkan.
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan kualitas produk pengembangan apabila diperlukan.

**Keterangan :**

**1= Sangat Tidak Baik 2=Tidak Baik 3=Baik 4=Sangat Baik**

Pertanyaan	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
Saya menyukai pelajaran bahasa Indonesia.			✓	
Mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> merupakan pengalaman baru bagi saya.				✓
Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam media sangat jelas dan mudah dipahami.				✓
Dengan adanya video dalam media membuat saya lebih mudah memahami materi yang disampaikan.				✓
<i>Backsound</i> /music yang terdapat dimedia tidak mengganggu konsentrasi saya dalam belajar.				✓
Soal yang disajikan dalam evaluasi sesuai dengan yang dipelajari.				✓
Saya merasa lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> .				✓
Media pembelajaran <i>articulate storyline 3</i> sangat menarik				✓
Menurut saya media ini mudah digunakan.				✓
Penggunaan media <i>articulate storyline 3</i> dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat menyenangkan.				✓
Penggunaan media <i>articulate storyline 3</i> dalam pembelajaran membuat saya semakin bersemangat untuk belajar.				✓
Saya tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> selama proses pembelajaran.				✓
Saya merasa media <i>articulate storyline 3</i> layak digunakan dalam proses pembelajaran.				✓
Menurut saya belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.				✓
Dalam mendownload aplikasi <i>articulate storyline 3</i> tidak boros data internet.				✓
<b>Jumlah Skor</b>			3	59
<b>Rata-Rata Skor</b>			98,3%	

C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang e-modul bahasa Indonesia materi teks ceramah.

**Komentar dan Saran**

Menurut saya belajar menggunakan aplikasi articulate 3 tryline  
Sangat Baik, dan Bagus, dan mudah di pahami

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Galang, 2 Juni 2022

## Lampiran 13 Hasil Kerja Siswa

Date \_\_\_\_\_

Nama : Della Amelra  
Kelas : X RPL-1

Contoh Teks Negosiasi jual Beli

Orientasi

Pengjual : "Permisi, ada yang bisa saya bantu, Pak?"

Pembeli : "Iya, ada, mbak?"

Pengjual : "Kalau boleh tahu mau beli apa, Pak?"

Pengajuan

Pembeli : "Saya mau membeli sepatu futsal ukuran 41 mbak?"

Pengjual : "Iya adanya yang ukuran 41,5 mbak yang 41 kosong?"

Penawaran

Pembeli : "Ya udah yang 41,5, kalau boleh tahu harganya berapa ya, mbak?"

Pengjual : "Rp. 100 ribu, Pak?"

Pembeli : "Tidak boleh kurang apa mbak? Di lantai 2? harganya Rp 5.000 loh, mbak?"

Pengjual : "Di lantai bawah harganya nggak bisa ditawar, Pak? Tapi, kalau disini boleh kurang."

Pembeli : "Harganya Rp 85.000, bagaimana Mbak?"

Pengjual : "Wah... Kalau itu belum boleh Pak. Masih sedikit, Pak?"

Pembeli : "Paling Rp 90.000, bagaimana mbak?"

Persetujuan

Pengjual : "Ya sudah ok, Pak?"

Pengjual : "Apa mau dikardus? sekalian agar terlihat bagus dan baru (sambil tersenyum)".

Pembeli : "Terserah mbak (sambil menyerahkan uang 90.000)"

Penutup

Pembeli : "Terima kasih, Mbak?"

Pengjual : "Sama-sama, Pak?"

- Nama : Riska syahputri  
 Kelas : X RPL-1  
 Judul : Contoh teks negosiasi dalam bidang jual beli barang.

#### \* Orientasi

- Pembeli : Permisi, Ci  
 Penjual : Iya, Kak. Mau beli apa?

#### \* Pengajuan

- Pembeli : Mau beli koper, Ci. Ado?  
 Penjual : Ohh, ado, Kak. Mau koper yg bagaimana?  
 Ado yg berbahan fiber dan ado yg berbahan kain juga.  
 Pembeli : Bahan fiber, Ci. kira-kira harganya berapa, Ci?  
 Penjual : Ukuran 20 inch ~~190.000~~ Rp 190.000, kalau ukuran 24 inch Rp 235.000, Kak.

#### \* Penawaran

- Pembeli : Mahal sekali, Kak. Enggak bisa kurang?  
 Penjual : Nggak bisa, Kak. Ini udah harga termurah. Coba kakak cek di toko sebelah deh, pasti harganya gk semurah di toko kita.  
 Pembeli : Saya beli dua yg ukuran 24 inch, Ci. Boleh kurang lah ya harganya??!  
 Penjual : ~~230~~ Rp 230.000 ya, Kak.  
 Pembeli : Sedikit sekali kurangnya. Rp 210.000 saya ambil dua, bagaimana?  
 Penjual : Waduh, jauh banget, Kak. Saya tambah Rp 10.000 lagi lah ya?

Pembeli : Saya anak kost, Ci. Boleh lah Rp 210.000, biar saya ambil dua, warna abu-abu dan biru muda.

Penjual

Persetujuan

Penjual : Hmm yaudah deh, kak. Harga kopernya Rp 210.000, berarti kalo dua jadi Rp 420.000, ya kak?

Pembeli : Iya, Ci. Makasih ya.

Penutup

Pembeli

Penjual : Iya, sama<sup>2</sup>. Sebentar saya packing dulu ya.

Pembeli : Oke, Ci.

Penjual : Ini barangnya udah selesai.

Pembeli : Ini uangnya, Ci. Semoga dagangannya laris, ya.

Penjual : Amin.

Nama: Ayu Wulondari

Kelas: X RPL-1

Judul: Contoh teks negosiasi dalam bidang jual beli.

- Orientasi

Pembeli: "Selamat Siang, Pak"

Penjual: "Selamat Siang bu. Ada tes bisa saya bantu?"

- Permintaan

Pembeli: "Saya ingin beli mobil bekas Classic, apakah ada, Pak?"

- Pemenuhan

Penjual: "Ada, Bu, mari ikut saya!"

- Penawaran

Pembeli: "Mobil Classic ini, berapa harganya, Pak?"

Penjual: "Kalau mobil yg itu harganya 85 juta, Bu"

Pembeli: "Harganya bisa kurang kasi mobil, Pak?"

Penjual: "Boleh, mau mauk berapa, Bu?"

Pembeli: "85 juta bisa pak? Gimana?"

Penjual: "Waduh, kalau harga seperti rasanya tidak bisa, Bu."

Pembeli: "Kalau 50 juta Pak?"

Penjual: "Naikkin dikit bu, 53 juta pasnya."

- Persetujuan

Pembeli: "Oke, Pak, saya setuju. Uang saya nanti saya transfer."

- Penutup

Penjual: "Baik, Bu, terima kasih."