

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi mempengaruhi cara berkehidupan manusia dalam kesehariannya. Penggunaan teknologi secara tepat dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses interaktif antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar yang berlangsung secara dinamis. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi bisa menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif. Pemanfaatan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dapat dilakukan dalam semua mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Ariyana (2018:5) dalam Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi, “Dalam proses pembelajaran siswa memiliki keterampilan berpikir dan dapat menerapkan informasi baru atau pengetahuannya untuk memanipulasi informasi dalam upaya menentukan solusi atau jawaban”.

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang mengarahkan peserta didik untuk memiliki kecakapan berpikir tingkat tinggi. Kecakapan yang dimaksud bukanlah berpikir biasa-biasa saja yang hanya sekedar mengingat, memahami, atau menyatakan kembali konsep yang telah dipelajari. Namun, kecakapan berpikir tinggi adalah suatu proses berpikir yang mengantarkan

peserta didik pada level kognitif tertinggi, dimana siswa sudah mampu berpikir kritis, kreatif, logis, dan sistematis dengan terampil menganalisis, mengevaluasi, sampai mengkreasikan Kembali. Konsep berpikir itulah yang dikenal dengan istilah keterampilan berpikir tingkat tinggi atau higher order thinking skills (HOTS).

Guru diharapkan harus mampu mengatasi masalah yang sering dihadapi siswa dalam proses pembelajaran, oleh sebab itu melalui perkembangan teknologi yang berkembang pesat saat ini telah mempengaruhi segala bidang kehidupan salah satunya pada dunia Pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Kita dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan mutu Pendidikan, yaitu dengan cara menyampaikan materi dengan media pembelajaran yang menarik untuk pembaca.

Bagi guru tidak cukup jika hanya menggunakan lisan untuk menyampaikan pembelajaran. Akan tetapi juga membutuhkan sarana ataupun alat sebagai penyalur pesan dari penjelasan guru yang biasa disebut dengan media. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada hasil pembelajaran yang baik. Secara langsung media pembelajaran merupakan pendukung untuk kelancaran proses pembelajaran, meningkatkan minat dan daya tarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran akan sangat terbantu dalam pencapaiannya.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan kepala sekolah dan guru bahasa Indonesia pada saat observasi ke sekolah SMA Swasta Al-Hidayah Medan, dalam proses pembelajaran guru menggunakan media buku paket dan power point kemudian terdapat banyak guru yang tidak memanfaatkan semaksimal mungkin fasilitas yang ada di sekolah, contohnya LCD proyektor,

masih banyak guru yang menggunakan pembelajaran konvensional. Selain itu hasil wawancara dengan salah satu peserta didik kelas X SMA Swasta Al- Hidayah Medan menyatakan bahwa, sering kali proses belajar mengajar monoton karena keseringan tidak memanfaatkan media yang ada. Pernah digunakan sekali dua kali berupa media PPT saat proses pembelajaran, tapi hanya berupa materi saja dan belum ada penampilan seperti video. Hasil wawancara ini juga menunjukkan bahwa ada beberapa hambatan yang dihadapi guru dalam penggunaan media berupa video (audio visual) yaitu, merasa nyaman dengan metode yang ia gunakan saat ini. Dengan terbatasnya penggunaan media pembelajaran dikelas , mengakibatkan proses pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik ditambah dengan kondisi pandemi yang melanda pada saat ini.

Sobana dalam (Jurnal Pendidikan Indonesia tahun 2020, vol 1 no 1), dengan judul Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pendidikan dan Pelatihan Aparatur , menyatakan bahwa pengaruh atau dampak yang diakibatkan dari Covid-19 ini begitu besar dalam dunia pendidikan, hal ini banyak dirasakan oleh berbagai elemen tingkat pendidikan baik pendidikan tingkat tinggi sampai dengan pendidikan dasar tanpa terkecuali, walaupun sekarang sudah semakin berkurang tetapi masih ada sekolah yang melakukan kegiatan pembelajaran secara daring atau kehadiran peserta didik dibatasi untuk melakukan pembelajaran di sekolah, hal tersebut menyebabkan guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menyesuaikan media yang sesuai dengan proses pembelajaran sehingga pembelajaran tetap efektif dan hasil yang diinginkan tercapai. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu media berbasis audio visual.

Media audio visual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Media berbasis audio visual ini tidak hanya mengakomodasi indra penglihatan saja, namun, media ini juga bisa merangsang kemampuan siswa dalam mengamati berbagai video yang disediakan. Selain video, media juga bisa memiliki unsur audio , gambar , teks dan animasi yang dapat membuat teks lebih menarik dan diharapkan dapat menumbuhkan antusias serta minat belajar siswa .

Salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat media berbasis Audio visual adalah *CapCut*. Aplikasi ini merupakan program aplikasi yang bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video, media ini akan menumbuhkan ketertarikan siswa, menumbuhkan minat belajar siswa. Pemutaran media pembelajaran berbasis audio visual tersebut dapat menggunakan computer/ laptop.

Pembelajaran bahasa indonesia dalam kurikulum 2013 yang berbasis teks mengarahkan siswa untuk cakup pada keempat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tujuan dari pembelajaran berbasis teks adalah peserta didik mampu mengembangkan teks secara mandiri. Mahsun (2014:94) “Dimulai dari pendidik memberikan pemodelan kemudian siswa bekerja sama untuk mengembangkan teks”. Kegiatan pembelajaran bahasa indonesia di tingkat SMA menyajikan berbagai teks. Salah satunya adalah teks negosiasi.

Suherli dkk (2017: 171), “Negosiasi adalah tawar menawar dengan jalan berunding guna mencapai kesepakatan bersama antara satu pihak dan pihak lain”.

Sedangkan menurut Sri Satata (2017 : 2) dalam Bahasa Indonesia Paket C Tingkatan V Modul Tema 4, “Negosiasi adalah suatu teks yang memuat tentang bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang terlibat dalam negosiasi berusaha menyelesaikan perbedaan itu dengan berdialog”.

Tujuan konkret peserta didik mempelajari serta memahami materi dan cara menulis teks negosiasi yaitu peserta didik mampu melakukan kegiatan negosiasi dengan baik dan juga peserta didik mampu membuat surat penawaran / permintaan (surat niaga). Pemahaman tentang negosiasi dapat digunakan oleh peserta didik untuk menyelesaikan masalah dengan cara berunding untuk mencapai kesepakatan tanpa ada pihak yang dirugikan. Selain untuk menyelesaikan masalah, peserta didik juga dapat melakukan negosiasi saat terjadi perbedaan pendapat untuk menghindari konflik antara dua belah pihak. Kegiatan negosiasi juga dapat dilakukan untuk menjalin kerjasama antar kelompok atau pribadi melalui sebuah kesepakatan tertentu. Pengetahuan tentang negosiasi juga diperlukan oleh peserta didik dalam melakukan kegiatan tawar menawar di berbagai bidang yang membutuhkan negosiasi, contohnya negosiasi mahasiswa dengan dosen, atau negosiasi anak dengan orang tua tentang sebuah keputusan. Oleh karena itu, sebelum peserta didik melakukan negosiasi peserta didik harus memiliki bekal dan pemahaman tentang cara dan aturan dalam kegiatan negosiasi dan menulis teks negosiasi baik lisan maupun tulisan.

Pembelajaran teks negosiasi di tingkat SMA / SMK kelas X tertuang dalam rumusan KD 3.11 dan 4.11 . Rumusan KD 3.11 yaitu menganalisis isi, struktur

(orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi. Sedangkan rumusan KD 4.11 yaitu mengonstruksi teks negosiasi dengan memperhatikan isi, struktur, (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan.

Widia Nur Jannah dalam Jurnal Pendidikan Dasar, tahun 2021, vol. 13, no 2 dengan judul Peranan Technological Pedadogical Contents Knowledge (TPACK) Dalam Kreativitas Menyusun Perangkat Pembelajaran, menyatakan bahwa menyusun perangkat pembelajaran adalah kewajiban yang harus dilakukan guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran disusun agar proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, efektif dan bermakna. Hal tersebut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 Pasal 40 ayat 2 bahwa kewajiban guru dalam proses pembelajaran di kelas adalah menciptakan suasana Pendidikan yang bermakna, kreatif, dinamis, dan dialogis serta mempunyai komitmen secara professional untuk meningkatkan mutu pendidikan. Menyusun perangkat pembelajaran berbasis IT, mahasiswa harus memiliki kemampuan TPACK, karena menurut (Sholohah et al., 2016) peran TPACK sangat penting bagi kemampuan dan kreativitas Menyusun perangkat pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul:

“Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Memilih masalah penelitian adalah suatu langkah awal dari suatu kegiatan penelitian. Menurut Sugiyono (2018: 60), “Identifikasi masalah berarti merincikan masalah sehingga dapat diketahui dengan jelas yang disertai dengan data yang mendukung.” Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang terangsang dan terlibat dalam proses pembelajaran teks negosiasi di kelas.
2. Fasilitas teknologi yang memadai kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran pada materi teks negosiasi cenderung monoton
4. Perlunya pengembangan program media pembelajaran bahasa indonesia berbasis audio visual dengan aplikasi *CapCut*.

C. Batasan Masalah

Untuk mempermudah dalam mengadakan penelitian, maka perlu dibatasi agar masalah yang diteliti dapat dipahami secara terperinci dan masalah yang diteliti dapat lebih terarah.

Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah yang ingin dibatasi oleh peneliti yang disebabkan masalah yang terlalu luas atau lebar yang bisa mengakibatkan penelitian itu tidak bisa fokus.

Menurut Sugiyono (2018: 58) “Setiap penelitian cenderung berangkat dari masalah, masalah yang dibawa harus sudah jelas , setelah masalah diidentifikasi maka langkah selanjutnya dilakukan pembatasan masalah.”

Agar peneliti dapat mencapai sasaran yang diinginkan, maka peneliti membatasi masalah untuk keefektifan waktu, biaya dan tenaga dalam melakukan penelitian.

1. Penelitian ini dibatasi pada KD (3.11) dan KD (4.11), yaitu KD (3.11) menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi. KD (4.11) yaitu yaitu mengonstruksi teks negosiasi dengan memperhatikan isi, struktur, (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan.
2. Objek penelitian yaitu pelaksanaan pengajaran yang berbasis audio visual , yang mana menggunakan aplikasi capcut pada materi teks negosiasi kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan.
3. Prosedur penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah penelitian 4D, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran)
4. Media pembelajaran yang akan dihasilkan berupa video yang berisi tentang materi teks negosiasi yang menggunakan aplikasi *CapCut*.

D. Rumusan Masalah

Dalam melakukan suatu penelitian, sangat penting untuk merumuskan masalah penelitian agar masalah yang diteliti sesuai dengan sasaran yang diinginkan, dengan adanya rumusan masalah dapat membuka pikiran kita terhadap masalah dan akan menarik rasa ingin tahu terhadap solusi dari masalah tersebut.

Menurut Sugiyono (2018:63), “Rumusan masalah merupakan bentuk pertanyaan yang dapat memandu peneliti untuk mengumpulkan data di lapangan”. Berdasarkan pembatasan masalah di atas, permasalahan dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran teks negosiasi berbasis audio visual menggunakan aplikasi *CapCut* untuk siswa kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran teks negosiasi berbasis audio visual menggunakan aplikasi *CapCut* untuk siswa kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran teks negosiasi berbasis audio visual menggunakan aplikasi *CapCut* untuk siswa kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan ?

E. Tujuan Penelitian

Dalam melaksanakan suatu kegiatan penelitian harus mempunyai tujuan penelitian yang akan menjadi jawaban peneliti. Menurut Syauckani (2018: 15) dalam buku Metodologi Penelitian Pendidikan, tujuan penelitian

adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya Sesutu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran teks negosiasi berbasis audio visual menggunakan aplikasi *CapCut* untuk siswa kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran teks negosiasi berbasis audio visual menggunakan aplikasi *CapCut* untuk siswa kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan.
3. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran teks negosiasi berbasis audio visual menggunakan aplikasi untuk siswa kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan.

F. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian memberikan manfaat bagi diri peneliti maupun orang lain, sebuah penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis dan praktis. Menurut Arikunto (2010: 71), mengatakan “Kita meneliti bukan karna agar lebih mahir meneliti, tetapi karena ingin menyumbangkan hasilnya untuk kemajuan ilmu pengetahuan, meningkatkan efektivitas kerja atau mengembangkan sesuatu”.

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis : hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai program baru untuk memperkaya wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran teks negosiasi berbasis audio visual.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa: Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber belajar dan berlatih melakukan negosiasi dan membuat teks negosiasi . Hasil ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa indonesia sehingga lebih mudah memahami materi dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.
 - b. Bagi guru: hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran teks negosiasi bahasa indonesia di kelas sehingga kegiatan guru lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran demi meningkatkan motivasi , minat dan hasil belajar siswa.
 - c. Bagi perpustakaan sekolah: hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti: dapat memperkaya ilmu dan pengetahuan tentang cara mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi capcut.

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teoretis

Kajian teori atau tinjauan Pustaka adalah jembatan bagi peneliti untuk mendapatkan landasan konstruksi teoritis sebagai pedoman atau pegangan, tolak ukur dan sumber hipotesis. Kajian teoritis juga bisa dijelaskan sebagai ilmu yang mengajarkan tentang teori-teori atau pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan. Secara umum, penelitian selalu didasarkan pada penelitian teoritis, jadi peneliti memiliki landasan yang kokoh, bukan sekedar tindakan coba- coba.

Sugiyono (2018: 84), “Teori adalah alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkat konsep, defenisi, dan proposisi disusun secara sistematis. Secara umum, teori memiliki tiga fungsi yaitu, menjelaskan , memprediksi, dan mengendalikan fenomena.”

Oleh karena itu, setiap penelitian harus didukung oleh aspek – aspek teoritis. Pemikiran dan teori para ahli harus digunakan dalam penelitian yang memiliki dasar yang kuat untuk kebenaran, karena pentingnya penelitian teoritis. Teori menyediakan konsep-konsep yang relevan, asumsi dasar yang bisa digunakan, membantu dalam mengarahkan pertanyaan penelitian yang dapat diajukan dan membantu dalam memberikan makna terhadap data.

Adapun kegunaan dari kajian teoretis adalah:

1. Mengkaji sejarah permasalahan.
2. Membantu pemilihan prosedur penelitian.
3. Mendalami landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan.
4. Mengkaji kelebihan dan kekurangan hasil penelitian.
5. Menunjang perumusan masalah

Dalam alqur'an surat Ali Imran ayat 159 Allah berfirman

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ فَاعْفُ
عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ
اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ

Artinya : Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu maafkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya.

Berdasarkan ayat di atas dapat dijelaskan bahwa diperbolehkan melakukan musyawarah tapi menggunakan kata yang lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya engkau berlaku keras, buruk perangai, berhati kasar, tidak peka terhadap keadaan orang lain, tentu mereka akan menjauhkan diri dari sekelilingmu, disebabkan oleh perilaku kasar dan tidak sadar akan kondisi orang lain.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak slalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul dan alat bantu pembelajaran dikelas.

Menurut Sugiyono (2018: 394), “Pengembangan adalah kegiatan- kegiatan belajar yang diadakan dalam jangka waktu tertentu guna memperbesar kemungkinan untuk meningkatkan kinerja”. Budiyanto (1998 : 8), “Pengembangan adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada”.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa, sehingga guru dengan mudah menyampaikan materi dengan perangkat pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran agar lebih efektif dalam proses mengajar dan itu akan memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran. Oleh karena itu, penting di bahas tentang pengertian, jenis, fungsi, manfaat, kelebihan kekurangan, kriteria media pembelajaran yang baik dan pemilihan media untuk pembelajaran.

Hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran jelas serta pemahaman menyeluruh sebelum membuat dan menggunakan media saat proses pembelajaran.

a. Pengertian media pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa latin, yaitu bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai makna perantara atau pengantar. banyak pakar ahli dan organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Secara bahasa, media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar, sedangkan secara terminologis (istilah), media pembelajaran dapat diartikan sebagai seluruh perantara (dalam hal ini bahan atau alat) yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Fikri dalam Rohani 2006: 2, “Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima”.

Nurseto dalam jurnal Ekonomi dan Pendidikan 2011 dengan judul Membuat Media Pembelajaran yang Menarik, “Media adalah benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut”.

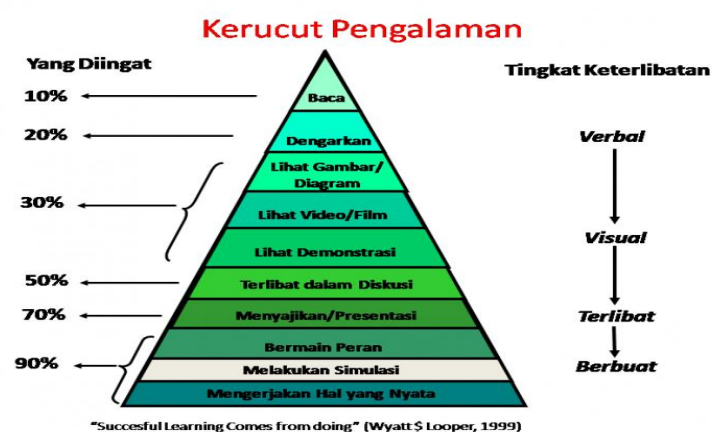
Suryaman (2012: 123), “Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Asyhar (2012 : 8), “Menyatakan Media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas yaitu termasuk, manusia, materi, atau kajian yang

mengembangkan suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Arsyad (2014: 23) secara implisit mengatakan bahwa “Media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas yaitu termasuk, manusia, materi atau kajian yang mengembangkan suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Penggunaan media merupakan salah satu cara yang bisa dilakukan memberikan pembelajaran yang baik dan konkret. Edgar Dale mengklasifikasikan sepuluh tingkat pengalaman belajar, Kerucut pengalaman Dale banyak dijadikan sebagai acuan dan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar. Menurut teori ini tiga komponen penting dalam proses penyampaian pesan yaitu sumber pesan, media penyalur pesan, dan penerima pesan. Klasifikasi ini dikenal dengan nama “kerucut pengalaman Dale”.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Dale

Berdasarkan Gambar kerucut di atas bahwa hal yang diingat dari kegiatan membaca atau dikategorikan dalam simbol verbal hanya 10%, sedangkan jika terlibat atau bahkan ikut mengalaminya, dapat menambah hal yang diingat menjadi 50% sampai 100%. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, hal itu karena pengalaman langsung dapat melibatkan seluruh indra manusia mulai dari indra penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan indra peraba.

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini untuk membuat siswa mendapatkan pengalaman langsung. Pengalaman ini bisa disajikan oleh guru dengan memberikan tayangan video kegiatan bernegosiasi yang ada di kehidupan sehari-hari. Selain itu bisa juga melibatkan siswa untuk melakukan kegiatan bernegosiasi agar siswa lebih mengingat pengalaman yang dilakukan oleh siswa.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran adalah adanya perubahan dari segi kognisi, afeksi, dan psikomotorik siswa. Untuk menuju keberhasilan tersebut, maka guru dituntut untuk mampu menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang bermakna, yang mampu diserap siswa untuk memori jangka panjangnya. Untuk menentukan media yang sesuai dalam pembelajaran adalah dengan memahami terlebih dahulu jenis-jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, baik di kelas maupun diluar kelas.

Setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik dan memiliki fungsi tertentu sebagai penunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Secara umum

Asyahar (2012:35), Mengemukakan bahwa ada empat jenis media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan untuk mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatan.
- 2) Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran saja. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
- 3) Media audio-visual, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan, contohnya itu dapat berupa video.
- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis computer dan teknologi komunikasi dan informasi.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sumber belajar. Fungsi media pembelajaran dalam Pendidikan adalah menciptakan interaksi langsung dan tak langsung antara sumber pesan, guru, media dan siswa untuk membantu mengatasi berbagai hambatan dalam proses belajar mengajar, sehingga proses komunikasi akan berhasil.

Oleh karena itu sangat dibutuhkan media pembelajaran dalam proses mengajar, karena dengan adanya media pembelajaran guru dapat mudah menyampaikan materi kepada siswa. Fungsi utama media pembelajaran adalah meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

Menurut Arsyad (2014:13), Terdapat empat fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi Atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau materi teks pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif, media dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa Ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Dalam hal ini gambar atau simbol visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi Kognitif, media dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media yang memberikan kontekstual untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca atau mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya Kembali.

Media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif. Fungsi ini dapat dicapai dengan memberikan media yang menarik dengan sajian tampilan dan desain sesuai dengan usia siswa. Pada fungsi afektif, media tidak hanya menyajikan teks bergambar namun media juga menampilkan video kegiatan negosiasi yang diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Sedangkan pada fungsi kognitif, penggunaan lambang visual berupa gambar dan video serta latihan yang disajikan dalam bentuk permainan sederhana yang mana dapat memperlancar pemahaman siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengingat informasi yang terkandung dalam media pembelajaran.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya fungsi media pembelajaran tersebut siswa akan lebih mudah memahami materi dan senang saat proses pembelajaran, begitu juga dengan guru yang mana guru akan mudah menyampaikan materi kepada peserta didik dan tujuan pembelajaran akan dicapai dengan mudah oleh siswa.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan manfaat dalam pembelajaran di kelas, diantaranya meningkatkan perhatian siswa, motivasi siswa, meningkatkan efektifitas pembelajaran dan penyesuaian dengan tingkat perkembangan siswa.

Berikut ini pendapat dari Hasan (2021:26) Mengenai manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa.

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Belajar akan lebih menyenangkan, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak terlalu menghabiskan tenaga dalam pembelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Media pada dasarnya adalah “bahasanya guru” yang artinya dalam proses penyampaian pesan pembelajaran, guru harus pandai memilih Bahasa apa yang paling mudah dimengerti dan dipahami siswanya. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memaksimalkan manfaat media tersebut demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Asyhar (2012:81) “Dalam pemilihan media agar tepat sasaran, maka perlu diperhatikan beberapa kriteria-kriteria tertentu”. Kriteria media pembelajaran yang baik dalam proses pemilihan media adalah:

- 1) Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya. Jelas dan rapi mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan, dan ilustrasi gambar.
- 2) Bersih dan menarik. Bersih disini tidak ada gangguan yang tak perlu pada tulisan, gambar, suara, atau video.

- 3) Cocok dengan sasaran, tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, atau perorangan.
- 4) Media harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural, atau generalisasi.
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang secara umum mengacu pada salah satu gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 6) Praktis, luwes, dan tahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.
- 7) Secara teknis media harus berkualitas baik.
- 8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam suatu kelas yang berukuran terbatas dan dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang kondusif.

e. Pemilihan Media untuk Pembelajaran

Media pada dasarnya adalah bahasanya guru, yang artinya dalam proses penyampaian pesan pembelajaran, guru harus pandai memilih bahasa apa yang paling mudah dimengerti dan dipahami siswanya. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memaksimalkan manfaat media tersebut demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Fikri (2018 : 19) adapun pemilihan Media untuk pembelajaran yaitu:

- 1) Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pengajaran dan pengajaran yang akan disampaikan
- 2) Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa
- 3) Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dengan pengadaan dan penggunaannya
- 4) Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat dan situasi yang tepat
- 5) Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pemilihan media pembelajaran sangat penting dilakukan yang mana pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan taraf berpikir siswa serta kemampuan guru dalam membuat media tersebut, agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Hal tersebut merupakan karakteristik pemilihan media pembelajaran, agar terciptanya pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kondisi dan situasi.

3. Audio Visual

Media Audio Visual adalah seperangkat media yang mempunyai unsur suara, unsur gambar, yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dan sebagainya.

a. Pengertian Audio Visual

Menurut Ramli (2012 : 85), “Audio Visual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan - pesan pembelajaran”. Sedangkan Gabriela dalam Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Vol.2- 1. 2021, 104-113 dengan judul Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa, Menyatakan media audio visual merupakan media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar. Media pembelajaran ini mempunyai lebih dari satu komponen sehingga merupakan integrasi dari beberapa unsur sehingga dapat menampilkan suara dan gambar bergerak secara serentak telah direncanakan secara matang, sistematis dan logis sesuai dengan tujuan dan tingkat kesiapan siswa yang menerimanya.

b. Manfaat Media Audio Visual

Manfaat media berbasis audio visual yang beragam dapat menjadikannya salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang menarik baik bagi siswa maupun guru. Adapun manfaat audio visual sebagaimana yang disebutkan Ramli (2012: 87), yaitu:

- 1) Mengatasi jarak dan waktu
- 2) Mendorong rasa keingintahuan, karena visual dan audio yang menarik untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik belajar lebih banyak
- 3) Dapat membawa siswa berpetualang
- 4) Dapat diulang -ulang
- 5) Pesan yang disampaikan mudah diingat
- 6) Mengembangkan daya pikir anak
- 7) Mengembangkan imajinasi
- 8) Berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibahas di kelas

c. Jenis – jenis media audio visual

1) Media Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak . Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah, televisi, video, dan film bergerak.

2) Media audio visual diam

Media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah, film bingkai suara (*sound slides*), dan film rangkai suara.

d. Ciri- ciri Audio visual

Setiadarma dalam jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 03, Nomor 03, Tahun 2015, 237-243 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar, mengatakan bahwa “Media pembelajaran audio visual adalah teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin- mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan – pesan audio dan visual”. Adapun ciri utama teknologi audio visual adalah :

- 1) Bersifat linier
- 2) Menyajikan visual yang dinamis
- 3) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/ pembuatnya
- 4) Merupakan presentasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak
- 5) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme serta kognitif
- 6) Umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat partisipasi interaktif murid yang rendah

e. Kelebihan dan kekurangan media audio visual

Suatu media yang digunakan memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Adapun beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran, dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Kelebihan media audio visual
 - a) Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa karena jenjang sekolah adalah awal mula pengalaman dibentuk, baik dengan teman, guru,

maupun dengan berbagai sarana prasarana di sekolah terkait dengan pembelajaran di sekolah

- b) Penggunaan media audio visual tidak membosankan
 - c) Dapat dilihat oleh kelompok kecil maupun besar. Tidak terbatas penonton bisa dalam lingkup besar maupun kecil
 - d) Mendorong motivasi dan menanamkan sikap dan segi afektif lainnya
- 2) Kekurangan media audio visual
- a) Penggunaan media audio visual memerlukan waktu yang lama
 - b) Penggunaan media audio visual memerlukan tempat yang luas
 - c) Biaya penggunaan cukup mahal dan penggunaan media audio visual cenderung ditempat

4. Pengertian Aplikasi CapCut

Adapun aplikasi yang saya gunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis audio visual adalah aplikasi *Capcut*. Yosef Yulius dalam jurnal pengabdian kepada masyarakat tahun 2022 Vol 7 no 2 , dengan judul Pelatihan Membuat Video Ajar Melalui Aplikasi CapCut Sebagai Media Pembelajaran, menyatakan bahwa “Capcut adalah aplikasi terbaik di android yang digunakan untuk mengedit video, yang mana aplikasi ini bisa menggabungkan video, memotong video, menyesuaikan komposisi video, hingga mampu menambahkan audio atau musik dan bisa menambahkan sticker emoji sesuai dengan kebutuhan editing”.

Julia dkk (2021 : 3), “Aplikasi Capcut merupakan aplikasi edit video gratis dan tidak berbayar, banyak sekali fitur-fitur yang bisa dipakai dengan gratis dan tidak perlu membeli fitur lagi”. Menurut Yudhanto (2017 : 2), “Aplikasi android merupakan Aplikasi yang menggunakan Gerakan sentuh yang serupa dengan

tindakan nyata, misalnya menggeser, mengetuk, dan mencubit untuk memanipulasi objek dilayar, serta papan ketik virtual untuk menulis teks”. Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Aplikasi Capcut merupakan Aplikasi penyuntingan video yang gratis dan sederhana dalam smartphone android, yang menawarkan berbagai fitur penyuntingan yang esensial, mudah digunakan, efek kreatif, filter, stiker dan font, serta template video untuk menghasilkan konten yang menarik dengan mudah.

Pada penelitian ini penggunaan CapCut untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran, yang mana difokuskan untuk membantu peserta didik agar lebih memahami materi pembelajaran.

Beberapa keunggulan dan kelemahan aplikasi CapCut menjadi bukti bahwa setiap buatan manusia tidak ada yang sempurna. Meski begitu aplikasi ini kian dicendrung sebagai alat edit video yang top. Bagaimana tidak, CapCut dibekali dengan fitur lengkap juga pilihan stiker beragam. Sekarang ini ada banyak sekali aplikasi edit video dengan fitur yang bukan kaleng-kaleng. CapCut menjadi salah satu alat edit video smartphone yang bisa membuat konten menjadi lebih instagenik. Tampilannya yang sederhana mudah digunakan oleh editor pemula.

Kelebihan aplikasi CapCut Menjadi salah satu aplikasi edit video di smartphone, Capcut memang terbilang memiliki fitur yang lengkap. Mulai dari, stiker, filter, backsound, dan sebagainya bisa digunakan sesuka hati. Bahkan untuk akses pun bisa dilakukan secara offline. Adapun kelebihan CapCut yaitu, mudah digunakan, dilengkapi banyak efek dan filter, memiliki template yang keren, memiliki fitur green screen, dan hasil video epik.

Kekurangan aplikasi CapCut yaitu, ukuran aplikasi besar, cukup boros kuota internet, desain video cenderung memakan waktu yang lama untuk diunduh, Itu merupakan pengertian, kelebihan dan kekurangan aplikasi Capcut dalam membuat video pembelajaran. Adapun langkah- langkah dalam menggunakan aplikasi capcut adalah sebagai berikut :

- 1) Unduh dan install aplikasi CapCut
- 2) Buka aplikasi CapCut yang telah diunduh
- 3) Izinkan aplikasi CapCut mengakses mengenai sesuatu yang diperlukan, seperti akses ke galeri, izin menggunakan microphone, dan kamera.
- 4) Setelah masuk ke beranda aplikasi, pilih new project untuk mulai mengedit video
- 5) Setelah masuk ke new project tambahkan background yang telah di download atau yang telah disiapkan. Setelah menambahkan background langkah selanjutnya menambahkan animasi yang sesuai dengan materi yang akan dibuat.
- 6) Masukkan materi teks negosiasi secara utuh, dan masukkan audio yang telah dipersiapkan atau musik yang telah dipersiapkan. Setelah mengedit tekan tanda simpan yang ada di pojok kanan atas.

5. Teks Negosiasi

Dalam kehidupan sehari- hari pastinya setiap orang pernah melakukan kegiatan negosiasi dalam kehidupannya, baik itu antara siswa dengan guru, mahasiswa dengan dosen, dan antara penjual dengan konsumen. Kegiatan negosiasi ini dilakukan untuk mencapai kesepakatan bersama di antar pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda.

Teks negosiasi adalah teks yang memuat bentuk interaksi sosial yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan antara dua belah pihak yang memiliki kepentingan berbeda.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), Negosiasi adalah proses tawar menawar dengan jalan berunding untuk mencapai kesepakatan bersama antara satu pihak dengan pihak lain.

a. Pengertian teks negosiasi

Pengertian teks negosiasi menurut suherli, dkk (2017:14), “Teks negosiasi adalah teks yang berbentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencari kesepakatan antara pihak-pihak yang memiliki kepentingan yang berbeda”. Dari definisi suherli dapat dilihat konteksnya adalah teks, tentu saja negosiasi berbentuk teks atau kata-kata atau kalimat atau dialog.

Menurut Lumumba (2013:10) dalam buku *Negosiasi dalam hubungan Internasional*, “Negosiasi adalah sebuah proses yang bersifat kompleks dan harus ada aktivitas di dalamnya. Disebutkan bahwa yang dimaksud proses yang melibatkan dua belah pihak baik individual maupun kolektif”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa negosiasi adalah interaksi antara dua belah pihak untuk mencapai kesepakatan bersama tanpa ada saling merugikan kedua belah pihak. Negosiasi juga merupakan komunikasi dua arah, yaitu penjual sebagai komunikator dan pembeli sebagai komunikasi atau saling bergantian. Negosiasi antara penjual dan pembeli sering kita jumpai disekitar kita, contohnya di pasar tradisional.

Dalam bernegosiasi, ada berbagai tindakan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan negosiasi. Serangkaian tindakan yang dapat dilakukan agar negosiasi berjalan lancar adalah:

- 1) Mengajak untuk membuat kesepakatan.
- 2) Memberikan alasan mengapa harus membuat kesepakatan.
- 3) Membandingkan beberapa pilihan.
- 4) Memperjelas dan menguji pandangan yang dikemukakan.
- 5) Mengevaluasi kekuatan dan komitmen bersama.
- 6) Menetapkan dan menegaskan kembali tujuan negosiasi.

Negosiasi yang terjadi antara dua belah pihak atau lebih memiliki tata aturan yang hendaknya tidak dilanggar saat bernegosiasi. Apabila hal tersebut tetap dilakukan, kemungkinan akan merugikan proses negosiasi. Untuk itu komunikasi dalam negosiasi dengan cara yang lebih santun seperti berikut ini.

- 1) menyesuaikan pembicaraan kearah tujuan praktis.
- 2) Mengakomodasi butir-butir perbedaan dari kedua belah pihak.
- 3) Mengajukan pandangan baru dan mengabaikan pandangan yang sudah ada tanpa memalukan kedua belah pihak.
- 4) Mengalokasikan tugas dan tanggung jawab masing-masing.
- 5) Memprioritaskan dan mengelompokkan saran atau pendapat dari kedua belah pihak.

b. Ciri-ciri teks negosiasi

Adapun ciri-ciri teks negosiasi adalah sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan kesepakatan (yang saling menguntungkan)

- 2) Mengarah pada tujuan praktis.
- 3) Memprioritaskan kepentingan Bersama.
- 4) Merupakan sarana untuk mencari penyelesaian.
- 5) Menyangkut suatu rencana yang belum terjadi.
- 6) Kegiatan komunikasi langsung.
- 7) Berbentuk dialog atau diubah menjadi monolog.

c. Tujuan Negosiasi

Tawar menawar atau negosiasi tentu dilakukan dengan tujuan tertentu. Tanpa tujuan yang jelas, maka pembicaraan yang dilakukan tidak akan ada ujungnya. Jadi, kedua pihak harus memiliki tujuan yang sama sebelum negosiasi dimulai. Dengan begitu, akan ada kejelasan ke mana arah pembicaraan dilangsungkan. Adapun tujuan negosiasi secara umum yaitu:

- 1) Untuk memperoleh kesepakatan yang telah disetujui Bersama.
- 2) Mengurangi dan menguraikan perbedaan posisi dan juga konflik yang terjadi antara dua pihak atau lebih.
- 3) Menyatukan pendapat semua pihak yang terlibat sehingga keputusan akhir dapat sama-sama menguntungkan.
- 4) Menyelesaikan masalah dan menemukan solusi atas permasalahan yang dialami oleh kedua atau lebih pihak negosiasi.
- 5) Mengatasi dan menyesuaikan perbedaan kedua belah pihak negosiasi sehingga memperoleh sesuatu dari pihak lain tanpa adanya paksaan.

d. Struktur teks negosiasi

Menurut Suherli, dkk (2017:163), dalam buku teks Bahasa Indonesia, struktur teks negosiasi adalah sebagai berikut,

1) Orientasi

Kalimat pembuka, biasanya ucapan salam. Fungsinya untuk memulai negosiasi.

2) Permintaan

Tahap ini berisi permintaan dari pembeli kepada penjual. Disini dimana pihak yang ingin tahu menyampaikan barang atau permasalahan yang dihadapi.

3) Pemenuhan

Bagian saat penjual memenuhi permintaan pembeli, atau pihak yang terkait memberitahukan mengenai barang atau objek agar orang yang diajak interaksi oleh pihak tersebut menjadi lebih paham.

4) Penawaran

Tahap ini berisi klimaks dari teks negosiasi karena terjadi tawar menawar antara kedua belah pihak. bagian saat penjual dan pembeli melakukan negosiasi.

5) Persetujuan

Kesepakatan yang terjadi antara penjual dan pembeli.

6) Penutup

Akhir dari sebuah percakapan antara kedua belah pihak untuk menyelesaikan suatu proses interaksi dalam negosiasi.

e. Karakteristik teks negosiasi

Secara umum kaidah negosiasi mencakup aspek-aspek yang termuat dalam negosiasi, yaitu melibatkan dua pihak, merupakan komunikasi langsung, dan adanya konflik. Teks negosiasi menggunakan ragam bahasa khusus yang membedakannya dari teks yang lainnya. Menurut Suherli, dkk (2017:151) karakteristik bahasa teks negosiasi adalah sebagai berikut.

- 1) Banyak menggunakan kata non baku.
- 2) Banyak menggunakan kosakata percakapan.
- 3) Menggunakan Bahasa yang santun.
- 4) Berisi pasangan tuturan.
- 5) Terdapat ungkapan persuasif yang digunakan untuk membujuk.

Sebuah tulisan dapat dikatakan teks negosiasi jika mengandung unsur negosiasi yaitu sebagai upaya untuk mencapai suatu kesepakatan yang saling menguntungkan melalui suatu bentuk diskusi atau percakapan.

f. Kaidah kebahasaan teks negosiasi

Seperti teks lain yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, setiap teks memiliki ciri kebahasaan yang berbeda pula. Kaidah kebahasaan atau ciri kebahasaan teks negosiasi adalah:

1) Bahasa persuasif

Bahasa persuasif yaitu Bahasa yang digunakan untuk membujuk atau menarik perhatian, misalnya: dalam kalimat “ini bagus sekali dek, cocok untuk warna kulit adek.”

- 2) Melibatkan dua belah pihak atau lebih
Negosiasi dilakukan dua pihak atau lebih, masing-masing dapat mewakili perusahaan atau lembaga.
- 3) Menggunakan bahasa lisan, didukung gerak tubuh dan ekspresi wajah
negosiasi umumnya dilakukan secara lisan, dengan ekspresi wajah yang melengkapi sikap negosiator. Setuju tidaknya terlihat jelas dalam raut wajah, bahkan gerak tubuh ikut mempertegas tubuh.
- 4) Menggunakan bahasa yang sopan, dalam bernegosiasi hendaknya menggunakan bahasa yang sopan, sehingga antara kedua belah pihak terjadi komunikasi yang baik untuk mencapai negosiasi yang sukses.
- 5) Menggunakan konjungsi, seperti kata, kalau begitu, meskipun, walaupun.
- 6) Mengandung konflik/ pertentangan
Seseorang melakukan negosiasi karena ada persoalan atau ketidakjelasan terhadap suatu hal.
- 7) Ada tawar menawar
Tawar menawar adalah suatu kebijakan, kesepakatan, atau penyelesaian persoalan merupakan hal-hal yang melatarbelakangi sebuah perilaku negosiasi.
- 8) Berakhir sepakat atau tidak sepakat
Jika negosiasi dilakukan dengan kesepahaman, kemungkinan besar masing-masing pihak menyetujui ketentuan-ketentuan baru, sebaliknya jika setiap pihak bertahan dengan posisinya, tidak akan terjadi kesepakatan kerja sama.

Contoh teks negosiasi

1. Teks negosiasi tentang jual beli buah mangga

Pembeli : “Berapa harga mangga sekilo Bang?”

Penjual : “ Tiga puluh ribu, Bu. Murah.”

Pembeli : “boleh kurang kan, Bang?”

Penjual : “Belum boleh, Bu. Barangnya bagus lho,Bu. Ini bukan karbitan. Melainkan matang dari pohonnya.”

Pembeli : “Iya, Bang, tapi harganya boleh kurang kan? Kan lagi musim buah , Bang. Dua puluh ribu saja ya?”

Penjual : “Belum boleh, Bu. Dua puluh delapan ribu ya, Bu. Biar saya dapat untung, Bu.”

Pembeli : “Baiklah, tapi saya boleh milih sendiri, kan Bang?”

Penjual : “Asal jangan pilih yang besar-besar, Bu. Nanti saya bisa rugi.”

Pembeli : “Iya, Bang. Yang penting saya dapat manga yang bagus dan tidak busuk.”

Penjual: “Saya jamin, Bu. Kalau ada yang busuk boleh ditukarkan.”

Pembeli: “Baiklah, saya ambil 3 kilo ya Pak.”

Penjual : “Baik Bu.”

2. Teks negosiasi tentang peristiwa banjir

Rini : “pagi sin.”

Sinta : “pagi Rin.”

Rini : “Bagaimana kabarmu Sinta?”

Sinta : “Baik-baik saja, bagaimana denganmu?”

Rini : “Alhamdulillah baik juga sin.”

Sinta : “Tau nggak, ternyata di kampung sebelah ada longsor?”

Rini : “Iya, aku baru tau tadi pagi dari ibuku sin.”

Sinta : “Kira-kira penyebabnya apa ya, Rin?”

Rini : “Kalau kata ibuku, itu ulah masyarakat juga, Sin”

Sinta : “Kenapa begitu, Rin?”

Rini : “Iya, karena banyak masyarakat yang menebang pohon dan membuang sampah sembarangan, jadi saat hujan deras dampaknya banjir dan terjadilah longsor.”

Sinta : “Oo, iya kamu benar karena masyarakat membuang sampah sembarangan dampaknya banjir dan terjadilah longsor.”

Rini : “Bagaimana kalau setelah pulang sekolah kita ikut gotong royong dengan warga kampung, Sin?”

Sinta : “Boleh, nanti sekalian kita bawa minuman untuk warga yang bergotong royong, Rin.”

Rini : “Oke, Sin. Nanti kita siapkan minumannya setelah pulang sekolah ya.”

Sinta : “Baik, Rin. Terimakasih atas kerjasamanya hari ini ya.”

Rini : “Iya, Sin. Sama-sama.”

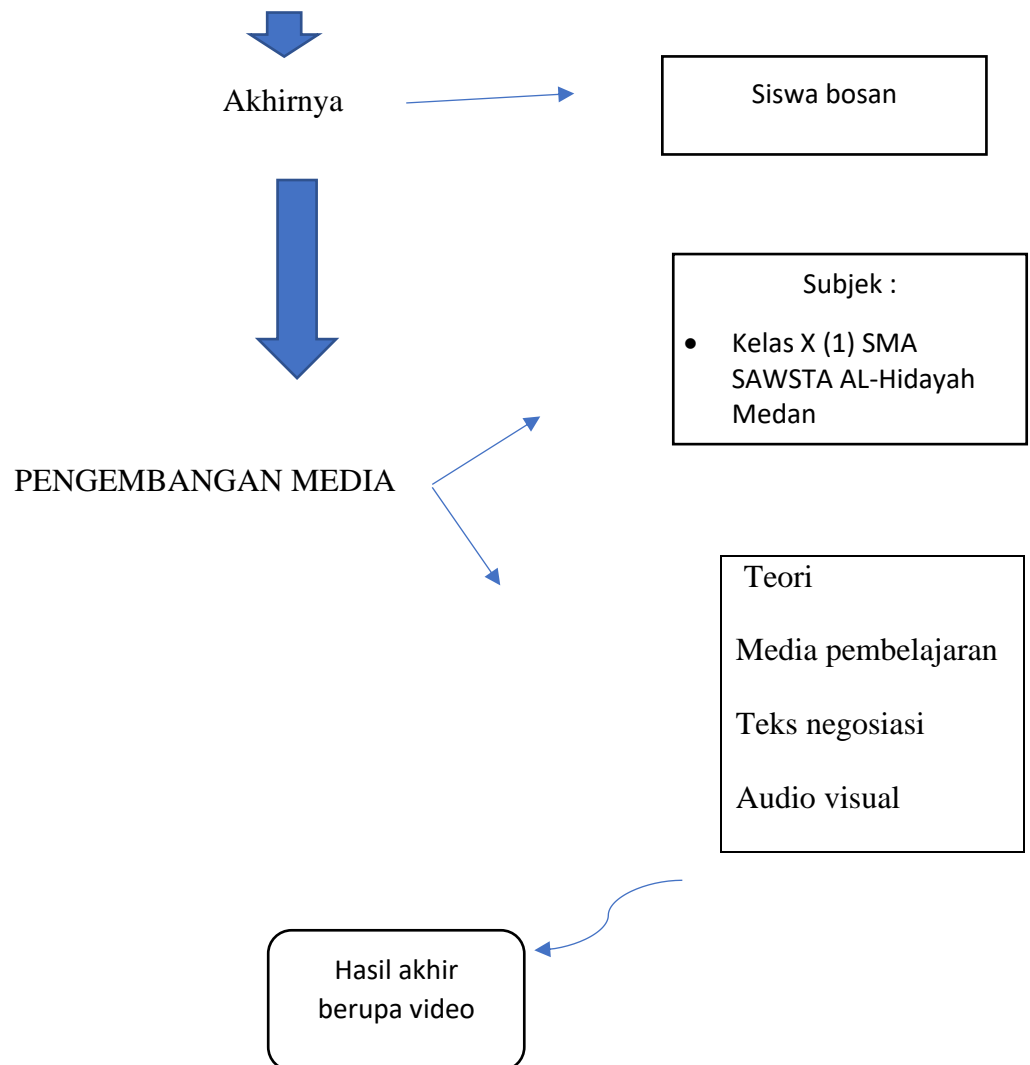
B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan penjelasan sementara gejala yang menjadi objek permasalahan penelitian. Kerangka ini disusun berdasarkan kajian teoritis dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Menurut Sugiyono (2018: 95), “Kerangka konseptual dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih, apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel”.

Oleh karena itu, penulis mengembangkan media pembelajaran berupa teks negosiasi berbasis audio visual. Media pembelajaran ini selain dapat digunakan di kelas secara dapat juga digunakan secara mandiri. Media pembelajaran teks negosiasi diharapkan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa karena selain berisi materi, juga dilengkapi dengan musik, gambar, animasi gerak, video, sehingga pembelajaran teks negosiasi menjadi lebih menarik dan mudah. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan di bawah ini.

Masalah : penggunaan media oleh guru



Gambar 2. Kerangka Konseptual

Dari kerangka diatas menunjukkan bahwa guru masih menjadi sumber belajar yang dominan di kelas dan pembelajaran masih berfokus buku teks ajar. Selain itu, metode pembelajaran guru terasa monoton dengan hanya menggunakan metode ceramah. Metode ceramah apabila diterapkan dalam pembelajaran teks negosiasi akan mengakibatkan proses pembelajaran tidak akan berjalan efektif dan siswa merasa bosan saat proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti

mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dengan media yang berbasis audio visual, yang mana didalamnya terdapat unsur audio, gambar dan hasil akhirnya berupa video, yang mana media pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

C. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang sebelumnya sudah pernah dibuat oleh seseorang dan juga sudah dianggap relevan. Mempunyai keterkaitan dalam hal judul, penelitian dan topik yang diteliti dengan pokok masalah penelitian yang sama dengan penelitian yang kita lakukan.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Siti Aminah (2018) Universitas Tanjung Pura di Pontianak berjudul **“Pengembangan Media Audio visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Keterampilan Menulis Puisi”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis puisi. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pengembangan yang berbasis audio visual, Perbedaannya terletak di model Pengembangan, yang mana pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carey, sedangkan pada penelitian yang akan dibuat menggunakan model Four D (4D), kemudian berbeda juga di teknik pengumpulan data yang mana pada penelitian tersebut menggunakan dokumentasi, wawancara, observasi dan tes, sedangkan pada penelitian ini menggunakan angket dan wawancara, bagian materi juga memiliki perbedaan yang mana media pembelajaran berbasis audio visual tersebut tentang pembelajaran menulis puisi, sedangkan materi pada penelitian ini adalah pembelajaran teks negosiasi, serta perbedaan penggunaan aplikasi.

2. Penelitian Serli Lestari (2019) Universitas Sriwijaya berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Sparkol Video Scribe Untuk Peserta Didik Kelas X SMK BSI Palembang”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran teks negosiasi berbasis pendekatan saintifik, merancang media berdasarkan analisis kebutuhan guru dan peserta didik, mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media, mengetahui kepraktisan media, dan mengetahui efek potensial media pembelajaran. Berdasarkan validasi dari tiga ahli diperoleh kesimpulan bahwa media valid dan layak di uji cobakan. Berdasarkan hasil uji coba lapangan melalui *pretest* dan *posttest*, nilai rata-rata menulis teks negosiasi peserta didik mengalami peningkatan dari 57,03 menjadi 77,87 (selisih 20,83). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada materi pembelajaran yang mana sama-sama membahas tentang materi teks negosiasi. Perbedaan yang mendasar pada penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu pada model pengembangan yang mana penelitian tersebut menggunakan hasil kolaborasi dan modifikasi Kirschner, Valcke, dan Sluijsmans, & Tessmesur yang terdiri dari 6 tahap, sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan Four D (4D).
3. Penelitian Anna Wijayanti (2019) Universitas Jember **“Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Aplikasi Prezi Pada Siswa Kelas X SMA”**. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan desain media pembelajaran menulis teks negosiasi dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis prezi pada pembelajaran menulis teks negosiasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan

pengembangan. Pengembangan media ini dikembangkan sesuai dengan tahapan pengembangan dari model procedural menurut Borg and Gall. Model penelitian pengembangan ini hanya sampai pada Langkah ke tujuh. Setelah *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa hasil pembelajaran mengalami peningkatan sesudah menggunakan media pembelajaran sebesar 34,4%. Berdasarkan perbedaan hasil belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada materi pembelajaran. perbedaan yang mendasar pada penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada model pengembangan yang penelitian ini menggunakan model 4D (Four D), sedangkan penelitian tersebut menggunakan model Borg and Gall.

4. Penelitian Dian Safitri (2021) Universitas PGRI Yogyakarta berjudul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Menganalisis Teks Prosedur Menggunakan Aplikasi *Capcut* Pada Kelas XI MAN 2 Yogyakarta”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan aplikasi *Capcut* untuk materi menganalisis teks prosedur. Metode penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau R&D dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, respon guru, lembar ahli media, ahli materi, *Pre test* dan *post test*. Hasil penelitian ini menunjukkan : 1) penelitian ini menghasilkan video animasi sebagai media pembelajaran menganalisis teks prosedur, 2) media ini dikatakan valid dilihat dari validasi ahli media memperoleh skor 63 dan termasuk dalam kriteria sangat baik, sedangkan ahli materi diperoleh skor 45 dan termasuk dalam kriteria sangat baik, 3) Hasil angket daya tarik siswa memperoleh skor 263 dengan nilai

presentase 84,29% yaitu termasuk dalam kriteria baik dan hasil angket respon guru terhadap media memperoleh skor 10 dengan nilai presentase 100% yaitu masuk dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut media yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada aplikasi yang digunakan, sedangkan perbedaannya terletak pada materi dan model pengembangan.