

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri. Meskipun dia mempunyai kedudukan dan kekayaan, dia selalu membutuhkan manusia lain. Setiap manusia cenderung untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan manusia lainnya. Dapat dikatakan bahwa sejak lahir, dia sudah disebut sebagai makhluk sosial.

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat melepaskan diri dari jalinan relasi. Manusia juga tak mungkin luput dari kebiasaan mempengaruhi orang lain melalui kegiatan berkumpul maupun berbagi bersama orang lain. Negosiasi merupakan seni berkomunikasi dalam dua arah sehingga di masa ini biasanya akan muncul konflik akibat dari gesekan kepentingan pekerjaan maupun goal untuk tujuan bersama. Melalui kemampuan verbal, gaya bicara, cara kita berkomunikasi maupun bahasa tubuh, sebenarnya kita sedang berusaha untuk mempengaruhi orang lain agar mereka setuju dengan apa yang kita pikirkan.

Dalam dunia pendidikan Negosiasi diperlukan untuk mendapat dukungan bagi program yang ditawarkan maupun untuk mendapatkan manfaat tidak langsung kepada pelaku pengguna program yang dinegosiasikan oleh kedua pihak. Belajar mengenai negosiasi sangatlah penting. Melalui belajar negosiasi diharapkan peserta didik mampu menyelesaikan masalahnya dengan cara terbaik, yang didukung dengan keterampilan berbicara dan menulis menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Pada kurikulum 2013 menulis teks negosiasi merupakan bagian dari salah satu kompetensi dasar (KD) yang harus dicapai oleh peserta didik kelas X SMA. Kompetensi dasar (KD) yang harus dicapai adalah menyusun teks negosiasi. Pencapaian tujuan sesuai dengan kurikulum 2013 pada proses pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis teks bukan sekadar ditekankan pada teori saja, tetapi peserta didik juga melakukan praktik langsung terutama dalam mengungkapkan, menuangkan, dan mengembangkan ide atau gagasannya ke dalam susunan sebuah karya tulis.

Dengan penguasaan keterampilan menulis, siswa diharapkan dapat mengungkapkan gagasan, pikiran, serta perasaan yang dimilikinya ke dalam bentuk tulisan baik fiksi ataupun non-fiksi. Untuk sampai pada keterampilan tersebut, diperlukan banyak latihan menulis dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembagian keterampilan berbahasa, menulis selalu diletakkan paling akhir setelah kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca. Meskipun selalu ditulis paling akhir, bukan berarti menulis merupakan kemampuan yang tidak penting. Dalam menulis semua unsur keterampilan berbahasa harus dikonsentrasikan secara penuh agar mendapat hasil yang benar-benar baik.

Menulis dalam pembahasan ini adalah menulis teks negosiasi yang merupakan bagian dari pembelajaran bahasa di sekolah. Pemilihan teks negosiasi itu sendiri bertujuan agar peserta didik mampu menyelesaikan tujuan yang berbeda dan bertentangan demi mencari jalan keluar dan kesepakatan bersama.

Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran bahasa berbasis teks. Pola pembelajaran bahasa berbasis teks akan menuntun peserta didik untuk mengenal berbagai macam jenis teks, yang salah satunya adalah teks negosiasi. Melalui

pembelajaran berbasis teks ini peserta didik dituntun untuk mampu menggunakan bahasa ke dalam teks negosiasi. Penggunaan bahasa harus disesuaikan dengan konteks teksnya dan fungsi bahasa itu sendiri, apakah untuk menggugah perasaan (fungsi bahasa secara estetis) atau untuk memberikan pemahaman (fungsi bahasa secara logis). Pada konteks pembelajaran teks negosiasi, peserta didik tentu akan menyesuaikan penggunaan bahasa untuk memberikan pemahaman.

Namun kenyataan di lapangan, siswa masih sulit dalam menuangkan idenya kedalam sebuah tulisan. dari segi kata dan kalimat, siswa sering melakukan kesalahan dalam bentuk maupun pilihan kata dan kurang menguasai tata kalimat. Padahal, dalam menulis teks negosiasi, semua aspek tersebut harus dikuasai dengan baik. Siswa sering merasa bosan. Maka dari itu diperlukan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang inovatif.

Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat yang digunakan guru untuk merangsang pikiran dan membantu memusatkan perhatian peserta didik kepada materi yang diajarkan. Media pembelajaran bisa berupa audio, visual, audio-visual, dan ada juga yang berbasis internet seperti yang akan penulis bahas pada penelitian ini.

Model pembelajaran merupakan fasilitas yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Atau dapat diartikan sebagai rencana dalam menyusun kurikulum, mengatur materi untuk peserta didik, dan sebagai petunjuk kepada pengajar dikelas dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman para guru atau pengajar dalam melaksanakan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat

tercapai. Untuk lebih dapat menyempurnakan proses pembelajaran menggunakan model guru juga dapat menambahkan media pembelajaran

Penggunaan media serta model yang tepat diharapkan mampu memperbaiki kelemahan atau kesulitan yang dialami peserta didik. Media yang dipilih nantinya merupakan media yang dapat menstimulus siswa untuk menghasilkan karya terbaiknya. Dan juga pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Dengan adanya perbantuan media serta model yang tepat dalam pembelajaran menulis teks negosiasi, siswa lebih mudah menyusun tata kalimat dan menyusun ide – ide secara jelas.

Model pembelajaran sebagai alternatif untuk memberikan variasi pada proses pembelajaran adalah model pembelajaran *reciprocal learning*. Huda dalam Darmawan dkk (2017:9) menyatakan bahwa “*Reciprocal learning* merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman terhadap suatu topik, dalam pembelajaran ini guru serta murid memegang peranan penting pada tahap dialog suatu topik (teks)”. *Reciprocal learning* merupakan belajar efektif dengan cara membaca bermakna, merangkum, bertanya, representasi dan hipotesis (Ngalimun, 2016).

Media yang digunakan dalam penelitian ini merupakan video animasi yang bertujuan agar dapat memberikan sugesti dan merangsang daya imajinasi peserta didik. Juga mendukung lingkungan belajar yang menyenangkan.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Reciprocal Learning* Menggunakan Video Animasi

Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Swasta Nurul Amaliyah Tanjung Morawa”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian yang boleh dikatakan paling penting di antara proses lainnya.

Menurut Arikunto (2006: 56), “Identifikasi masalah adalah kesenjangan antara apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi”.

Berdasarkan latar belakang di atas ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Kemampuan menulis siswa masih rendah.
2. Ada kemungkinan pemilihan dalam penggunaan media dan model pembelajaran yang perlu ditingkatkan untuk mencapai keberhasilan dalam mengembangkan kegiatan belajar secara bervariasi.
3. Motivasi siswa yang perlu ditingkatkan dalam menulis.

C. Batasan Masalah

Masalah penelitian diupayakan tidak terlalu luas. Masalah yang terlalu luas akan menghasilkan analisis yang sempit. Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka perlu pembatasan yang berkaitan dengan teori rumusan masalah yang akan menampakkan variabel yang diteliti.

Menurut Arikunto (2006: 55), “Batasan masalah adalah rancangan penelitian untuk pedoman kerja bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain yang

akan membantu atau meneruskan penelitiannya”.Berdasarkan beberapa masalah yang telah teridentifikasi di atas, maka peneliti perlu membatasi masalah agar penelitian ini lebih terfokus kajiannya. Permasalahan dibatasi pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Reciprocal Learning* dengan menggunakan media berupa video animasi (audio visual) .
2. Materi difokuskan pada KD.3.11. kemampuan menulis teks Negosiasi dengan memperhatikan isi, struktur (Orientasi pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan, dan KD.4.11. Mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memperhatikan isi, struktur (Orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan.
3. Objek pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Swasta Nurul Amaliyah Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2021/2022.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah hendaknya disusun secara singkat, padat, serta jelas dan dituangkan dalam bentuk kalimat tanya. Rumusan masalah yang baik hendaknya dapat diuji secara empiris, dalam arti memungkinkan dikumpulkan data untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.

Menurut Sugiyono (2013: 55), “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data”.

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, maka permasalahan pada penelitian ini dirumuskan menjadi:

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas X SMA Swasta Nurul Amaliyah Tanjung Morawa tahun pembelajaran 2021/2022 dalam menulis teks negoisasi dengan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Learning* dan menggunakan media video animasi?
2. Bagaimana kemampuan siswa kelas X SMA Swasta Nurul Amaliyah Tanjung Morawa tahun pembelajaran 2021/2022 dalam menulis teks negoisasi menggunakan model pembelajaran Ekspositori?
3. Apakah penggunaan model *Reciprocal Learning* dengan media video lebih berpengaruh dari pada model Ekspositori terhadap kemampuan menulis teks negoisasi siswa kelas X SMA Swasta Nurul Amaliyah Tanjung Morawa tahun pembelajaran 2021/2022?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian harus jelas dan tegas sehingga dapat dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang konkret dapat diamati dan dapat diukur.

Menurut Tanjung dan Ardial (2005: 57), perbedaannya terletak pada cara merumuskannya. Rumusan masalah dituangkan dengan menggunakan kalimat Tanya, sedangkan tujuan penelitian dituangkan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan bagaimana kemampuan siswa kelas X SMA Swasta Nurul Amaliyah Tanjung Morawa tahun pembelajaran 2021/2022 dalam menulis teks negoisasi dengan menggunakan Model *Reciprocal Learning* dengan media video.

2. Mendeskripsikan bagaimana kemampuan siswa kelas X SMA Swasta Nurul Amaliyah Tanjung Morawa tahun pembelajaran 2021/2022 dalam menulis teks negoisasi dengan menggunakan media video animasi.
3. Mendeskripsikan apakah penggunaan model *Reciprocal Learning* menggunakan media video animasi terhadap kemampuan menulis teks negoisasi siswa kelas X SMA Swasta Nurul Amaliyah Tanjung Morawa tahun pembelajaran 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yaitu untuk menyelidiki keadaan, alasan maupun konsekuensi terhadap keadaan tertentu.

Menurut Tanjung dan Ardial (2005: 59), “pada bagian ini ditunjukkan manfaat atau pentingnya penelitian terutama bagi pengemabangan atau pelaksanaan pembangunan dalam arti luas. Dari uraian dalam bagian ini diharapkan dapat disimpulkan bahwa penelitian terhadap kesalahan yang dipilih memang layak untuk dilakukan.

Manfaat yang penulis harapkan dengan adanya penelitian ini mencakup manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dalam teori pembelajaran bahasa,

khususnya dalam menulis teks negosiasi menggunakan model *reciprocal learning* dengan video animasi.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak terkait, antara lain sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman yang konkret kepada siswa dalam proses pembelajaran menulis teks negosiasi menggunakan model *Reciprocal Learning*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan suatu dorongan atau motivasi untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik, inovasi, dan kreatif. Dan semoga penelitian ini menjadi alternative bagi guru dalam melakukan pembelajaran.

c. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman yang bermakna kepada penulis karena mampu mengembangkan wawasan serta mengaplikasikan konsep-konsep pembelajaran yang diperoleh selama perkuliahan dalam bidang pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini bisa menjadi acuan bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian yang sejenis dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memperkuat hasil penelitian lainnya.



BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

A. Kajian Teoretis

Kajian teoretis adalah konsep-konsep yang sebenarnya merupakan abstraksi dari hasil pemikiran atau kerangka dan acuan yang pada dasarnya bertujuan mengadakan kesimpulan terhadap dimensi-dimensi. Setiap penelitian selalu disertai dengan pemikiran-pemikiran teoritis, dalam hal ini karena adanya hubungan timbal balik yang erat antara teori dengan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan konstruksi.

Menurut Jonathan H. Turner *dalam* Richard West (2008: 49), mendefinisikan *teori* sebagai “sebuah proses mengembangkan ide-ide yang membantu kita menjelaskan bagaimana dan mengapa suatu peristiwa terjadi.” Selanjutnya Moelong (2002: 34-35) mendefinisikan teori sebagai “seperangkat proposisi yang terintegrasi secara sintaksis (yaitu mengikuti aturan tertentu yang dapat dihubungkan secara logis atau dengan lainnya dengan data dasar yang dapat diaamati) dan berfungsi sebagai wahana untuk meramalkan dan menjelaskan fenomena yang diamati”. Menurut Sardar (2016: 43):

Secara umum, teori adalah sebuah system konsep abstrak yang mengindikasikan adanya hubungan diantara konsep-konsep tersebut yang membantu kita memahami sebuah fenomena. Teori merupakan salah satu konsep dasar penelitian social. Secara khusus, teori adalah seperangkat konsep/konstruk, definisi dan proposi yang berusaha menjelaskan hubungan sistematis suatu fenomena, dengan cara memrinci hubungan sebab al yang terjadi.

Berdasarkan tiga pendapat di atas, teori adalah seperangkat bagian-bagian atau variabel, definisi, dalil, dan proposisi yang saling berhubungan dengan

menyajikan sebuah pandangan sistematis mengenai fenomena dengan menentukan hubungan antara variabel, dengan tujuan menjelaskan fenomena alamiah.

1. Pengertian Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang”. Dalam hal ini pengaruh lebih condong kedalam sesuatu yang membawa perubahan pada diri seseorang lebih tepatnya siswa.

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh model *Reciprocal Learning* menggunakan video animasi terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Swasta Nurul Amaliyah Tanjung Morawa.

2. Hakikat Model

Secara menyeluruh model dimaknakan sebagai suatu obyek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan suatu hal. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Pendapat Arends (1997: 7):

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan

pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Pendapat di atas bersesuaian dengan pendapat Joyce (1992: 4) yang mengatakan bahwa “setiap model mengarahkan kita dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran”.

Disimpulkan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat bertujuan untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk belajar sehingga tercapainya hasil belajar yang optimal.

a. Pengertian Model

Pengertian model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan guru, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa serta sistem penunjang yang di syatkan.

Menurut Istarani (2012: 1) “model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta sebagai fasilitas yang terkit yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”.

Menurut Joice dan Weil *dalam* Isjoni (2013: 50) “model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan

memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya”. Selanjutnya, menurut Gurning dan Effi Aswita (2017: 127) “model pembelajaran adalah acuan pembelajaran yang secara sistematis dilaksanakan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai acuan pembelajaran yang sistematis sebagai rangkaian materi ajar untuk menyusun kurikulum dan mengatur materi pembelajaran, yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta sebagai fasilitas yang terkit yang digunakan

b. Model Pembelajaran *Reciprocal Learning*

Pembelajaran yang menggunakan metode ceramah siswa cenderung lebih bosan dan kurang dapat menyimak isi dari pembelajaran. kurangnya ketertarikan dalam mendengarkan penjelasan teori-teori yang disampaikan. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa paradigma dalam pembelajaran perlu dibenahi sehingga tingkat kecakapan akademik dapat tercapai dengan baik. Menurut Palinscar & Brown *dalam Attin* (2019:43):

Model *reciprocal learning* mengacu pada suatu kegiatan instruksional yang terjadi dalam bentuk dialog antara guru dan siswa mengenai teks bacaan. Model *reciprocal learning* ini juga akan memberikan kesempatan kepada peserta didik menyampaikan informasi kepada temannya di kelas terkait dengan ringkasan yang telah dibuatnya.

Menurut Trianto (2010: 97):

Pembelajaran *reciprocal learning* mengutamakan peran aktif siswa dalam pembelajaran untuk membangun pemahamannya dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara mandiri. Prinsip tersebut sejalan dengan prinsip dasar konstruktivisme yang beranggapan bahwa pengetahuan itu merupakan konstruksi (bentukan) dari kita yang mengetahui sesuatu.

Berdasarkan hal tersebut *reciprocal learning* dapat termasuk paham konstruktivisme dan juga dapat dikatakan sebagai paham yang mengharuskan siswa agar dapat belajar mandiri.

Menurut Nur dan Wikandari (2010: 6), "*Reciprocal learning* adalah model pembelajaran konstruktivisme yang berdasar pada prinsip-prinsip pembuatan/pengajuan pertanyaan". Konstruktivisme diartikan dalam paradigma pembelajaran bahwa guru menyajikan persoalan dan mendorong siswa untuk mengidentifikasi, mengeksplorasi, berhipotesis, berkonjektur, menggeneralisasi, dan inkuiri dengan cara mereka sendiri untuk menyelesaikan persoalan yang disajikan. Jenis komunikasi yang dilakukan antara guru-siswa tidak lagi bersifat transmisi sehingga menimbulkan imposisi (pembebanan), melainkan lebih bersifat negosiasi sehingga tumbuh suasana fasilitasi.

Suasana dalam kondisi tersebut menjadi kondusif sehingga dalam belajar siswa bisa mengkonstruksi pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya dengan pemaknaan yang lebih baik. Siswa membangun sendiri konsep atau struktur materi yang dipelajarinya, tidak melalui pemberitahuan oleh guru. Siswa tidak lagi menerima paket-paket konsep atau aturan yang telah dikemas oleh guru, melainkan siswa sendiri yang mengemasnya. Mungkin saja kemasannya tidak akurat, siswa yang satu dengan siswa lainnya berbeda, atau mungkin terjadi kesalahan, disinilah tugas guru memberikan bantuan dan arahan sebagai fasilitator dan pembimbing. Kesalahan siswa merupakan bagian dari belajar, jadi harus dihargai karena hal itu cirinya ia sedang belajar, ikut partisipasi dan tidak menghindar dari aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran *reciprocal learning* adalah suatu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman terhadap suatu topik, dalam pembelajaran ini siswa memegang peranan penting pada tahap dialog tentang suatu topik (teks). Menurut Nur dan Wikandari (2009: 48),

Dengan *reciprocal learning* guru mengajarkan siswa keterampilan-keterampilan kognitif penting dengan menciptakan pengalaman belajar, melalui pemodelan perilaku tertentu dan kemudian membantu siswa mengembangkan keterampilan tersebut atas usaha mereka sendiri dengan pemberian semangat, dukungan dan suatu sistem *scaffolding*.

Berdasarkan pendapat di atas, model pembelajaran *reciprocal learning* harus memperhatikan empat hal, yaitu bagaimana siswa belajar, mengingat, berpikir, dan memotivasi diri. Jadi, *reciprocal learning* merupakan pembelajaran efektif dengan cara membaca bermakna, merangkum, bertanya, representasi, hipotesis.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Model *Reciprocal Learning*

Menurut Palinscar & Brown dalam Attin (2019: 43) tahapan-tahapan *reciprocal learning*, yaitu:

- 1) siswa mempelajari materi yang ditugaskan guru secara mandiri, selanjutnya merangkum atau meringkas materi tersebut (*summarizing*);
- 2) siswa membuat pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diringkaskannya. Dengan pertanyaan ini diharapkan mampu mengungkap penguasaan atas materi yang bersangkutan (*questioning*);
- 3) siswa dapat memprediksi kemungkinan pengembangan materi yang dipelajarinya saat itu (*predicting*); dan
- 4) siswa mampu menjelaskan kembali isi materi tersebut kepada pihak lain (*clarifying*).

Menurut Suyatno (2009: 64), “Untuk mewujudkan belajar efektif, cara *reciprocal learning*, yaitu informasi, pengarahan, berkelompok mengerjakan tugas-tugas, membaca-merangkum. Sehingga belajar efektif, yaitu dengan cara

membaca bermakna, merangkum, bertanya, representasi dan hipotesa”. Menurut Trianto (2010: 97),

Reciprocal learning terutama dikembangkan untuk membantu guru menggunakan dialog-dialog belajar yang bersifat kerja sama untuk mengajarkan pemahaman bacaan-bacaan secara mandiri di kelas. Melalui Pengajaran Terbalik siswa diajarkan empat strategi pemahaman pengaturan diri spesifik yaitu perangkuman, pengajuan pertanyaan, membuat prediksi, dan pengklarifikasian.

Berdasarkan pendapat di atas, dalam model pembelajaran *reciprocal learning* terdapat tahap-tahap dalam pelaksanaannya, yaitu membuat rangkuman, pengajuan pertanyaan, membuat prediksi, dan pengklarifikasian.

a. Membuat rangkuman

Proses pembuatan rangkuman dibutuhkan kemampuan untuk dapat membedakan hal-hal yang penting dan hal-hal yang tidak penting untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif. Dengan kegiatan merangkum tersebut siswa dapat menafsirkan teks sesuai dengan persepsi mereka.

b. Pengajuan pertanyaan

Strategi bertanya ini digunakan untuk memonitor dan mengevaluasi sejauh mana pemahaman pembaca terhadap bahan bacaan. Pembaca dalam hal ini siswa mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada dirinya sendiri, teknik ini seperti sebuah proses metakognitif.

c. Membuat prediksi

Tahap ini pembaca diajak untuk melibatkan pengetahuan yang sudah diperolehnya dahulu untuk digabungkan dengan informasi yang diperolehnya dari teks yang dibaca untuk kemudian digunakan dalam mengimajinasikan kemungkinan yang akan terjadi berdasarkan atas gabungan informasi yang

sudah dimilikinya. Dalam memprediksi pada saat membaca buku akan membantu untuk membuat dugaan tentang topik dari paragraf selanjutnya.

d. Pengklarifikasian

Aktivitas membaca mungkin saja seorang siswa menganggap pengucapan kata yang benar adalah hal yang terpenting walaupun mereka tidak memahami makna dari kata-kata yang diucapkan tersebut. maka dari itu pada tahap klarifikasilah siswa menjelaskan bagian yang kurang dimengerti.

Uraian di atas menjelaskan bahwa model pembelajaran *reciprocal learning* adalah suatu model pembelajaran yang membiasakan siswa pada empat strategi pemahaman mandiri yaitu menyimpulkan bahan ajar, menyusun pertanyaan dan menyelesaikan pertanyaan, menjelaskan kembali pengetahuan yang telah diperolehnya, dan memprediksi.

Penggunaan model pembelajaran *reciprocal learning* ini dipilih karena beberapa sebab yaitu: 1) merupakan kegiatan yang secara rutin digunakan pembaca, 2) meningkatkan pemahaman maupun memberi pembaca peluang untuk memantau pemahaman sendiri, dan 3) sangat mendukung dialog bersifat kerja sama (diskusi). Menurut Nur dan Wikandari (2009: 49), prosedur model pembelajaran *reciprocal learning* dapat dilakukan:

Pertama-tama guru menugaskan siswa membaca bacaan dalam kelompok-kelompok kecil, kemudian guru memodelkan empat keterampilan (mengajukan pertanyaan yang bisa diajukan merangkum bacaan, mengklarifikasi poin-poin yang sulit, berat ataupun salah, dan meramalkan apa yang akan ditulis pada bagian bacaan berikutnya).

Setelah itu, menurut Trianto (2010: 89), "Guru menunjuk seorang siswa untuk menggantikan peranannya sebagai guru dan bertindak sebagai pemimpin diskusi dalam kelompok tersebut, dan guru beralih peran dalam kelompok

tersebut sebagai motivator, mediator, pelatih, dan memberi dukungan, umpan-balik, serta semangat bagi siswa”.

Jadi, secara bertahap dan berangsur-angsur guru mengalihkan tanggung jawab pengajaran yang lebih banyak kepada siswa dalam kelompok, serta membantu memonitor berpikir dan strategi yang digunakan.

Awal penerapan model pembelajaran *reciprocal learning* menurut Trianto (2010: 89):

Guru memberitahukan akan memperkenalkan suatu model pembelajaran/strategi belajar, menjelaskan tujuan, manfaat dan prosedurnya. Selanjutnya mengawali permodelan dengan membaca satu paragraf suatu bacaan. Kemudian menjelaskan dan mengajarkan bahwa pada saat atau selesai membaca terdapat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan yaitu:

1. Memikirkan pertanyaan-pertanyaan penting yang dapat diajukan dari apa yang telah dibaca; berkenaan dengan wacana dan memastikan bisa menjawabnya.
2. Membuat ikhtisar/rangkuman tentang informasi terpenting dari wacana.
3. Memprediksi/meramalkan apa yang mungkin akan dibahas selanjutnya.
4. Mencatat apabila ada hal-hal yang kurang jelas atau tidak masuk akal dari suatu bagian, selanjutnya memeriksa apakah kita berhasil membuat hal-hal itu masuk akal.

Setelah siswa memahami keterampilan di atas, guru akan menunjuk seorang siswa untuk menggantikan perannya dalam kelompok tersebut. Mula-mula menunjuk siswa yang memiliki kemampuan diskusi, selanjutnya secara bergilir setiap siswa merasakan/melakukan peran sebagai guru. Setelah sesi perkenalan berakhir, guru menjelaskan kepada siswa mengapa, kapan, dan bagaimana strategi tersebut digunakan.

Tahap kelanjutan pelaksanaan model pembelajaran *reciprocal learning* melalui prosedur harian menurut Nur dan Wikandari (2009: 22) sebagai berikut:

1. Disediakan teks bacaan sesuai materi yang hendak diselesaikan.
2. Dijelaskan bahwa pada segmen pertama guru bertindak sebagai guru (model).

3. Siswa diminta membaca dalam hati bagian teks yang ditetapkan. Untuk memudahkan mula-mula bekerja paragraf demi paragraf.
4. Jika siswa telah menyelesaikan bagian pertama, dilakukan pemodelan berikut ini :
 - 1) Pertanyaan yang saya perkirakan akan ditanyakan guru adalah: ...
 - 2) Guru memberikan kesempatan siswa menjawab pertanyaan tersebut. Bila perlu mereka boleh mengacu pada teks dengan kalimatnya sendiri
 - 3) Merangkum pokok pikiran yang terdapat dalam paragraf/subbab. Bila perlu dapat menunjuk salah seorang siswa untuk membacakan rangkumannya.
 - 4) Memberikan kesempatan siswa untuk memprediksikan hal yang akan dibahas pada paragraf selanjutnya.
 - 5) Memberikan kesempatan siswa mengajukan komentar atau menemukan hal yang tidak jelas pada bacaan.
5. Siswa diminta untuk memberikan komentar tentang pengajaran yang baru berlangsung dan mengenai bacaan
6. Segmen berikutnya dilanjutkan dengan bagian bacaan/paragraf berikutnya, dan dipilih satu siswa yang akan berperan sebagai “Guru-siswa”.
7. Siswa dilatih/diarahkan berperan sebagai “guru-siswa” sepanjang kegiatan itu. Mendorong siswa lain untuk berperan serta dalam dialog, namun selalu memberi “Guru-siswa” itu untuk kesempatan memimpin dialog. Memberikan banyak umpan balik dan pujian kepada ”Guru-siswa” untuk peran sertanya.
8. Pada hari-hari berikutnya, semakin lama guru mengurangi peran dalam dialog, sehingga “guru-siswa” dan siswa lain itu berinisiatif sendiri menangani kegiatan itu. Peran guru selanjutnya sebagai moderator, menjaga agar siswa tetap berada dalam jalur dan membantu mengatasi kesulitan.

Berdasarkan pendapat di atas, pelaksanaan model pembelajaran *reciprocal learning* untuk membantu siswa dalam penggunaan dialog-dialog belajar yang bersifat kerja sama sehingga pemahaman membaca siswa tumbuh secara mandiri. *Reciprocal learning* memberikan siswa empat strategi pemahaman pengaturan diri yaitu perangkuman, pengajuan pertanyaan, pengklarifikasian dan prediksi.

Pembelajaran *reciprocal learning* atau pengajaran terbalik terutama dikembangkan untuk membantu guru menggunakan dialog-dialog bersifat kerja sama untuk mengajarkan pemahaman-pemahaman bacaan-bacaan secara mandiri di kelas. Kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran *reciprocal learning*

mengarahkan guru untuk mengawasi siswa bekerja secara pribadi maupun kelompok dalam mengumpulkan berbagai informasi yang dibutuhkan sebagai bahan acuan dalam belajar. Dalam hal ini guru juga berusaha untuk membangkitkan motivasi bagi siswa yang kurang mampu dalam mengakses informasi tentang materi akuntansi yang akan dipelajari.

Salah satu cara yang dapat ditempuh guru untuk mengoptimalkan model pembelajaran *reciprocal learning* adalah dengan mengelompokkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Suasana belajar dalam kelompok dapat membantu siswa untuk saling memberikan umpan balik di antara anggota kelompok. Selain itu, belajar berkelompok merupakan aspek penting dalam proses mengkonstruksi pengetahuan karena dapat membuka peluang untuk terjadinya tukar pendapat, mempertahankan argumentasi, negosiasi antar siswa atau kelompok, sehingga memancing siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Reciprocal Learning*

Setiap metode atau model pembelajaran tentunya sama-sama memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Reciprocal Learning* menurut Hayati (2012: 33) adalah:

1. Kelebihan model *Reciprocal Learning*
 - 1) Mengembangkan kreativitas siswa;
 - 2) Memupuk kerjasama antara siswa;
 - 3) Menumbuhkan bakat siswa terutama dalam berbicara dan mengembangkan sikap;
 - 4) Siswa lebih memperhatikan pelajaran karena menghayati sendiri;
 - 5) Memupuk keberanian berpendapat dan berbicara di depan kelas;
 - 6) Melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat;
 - 7) Menumbuhkan sikap menghargai guru karena siswa akan merasakan perasaan guru pada saat mengadakan pembelajaran terutama pada saat siswa ramai atau kurang memperhatikan.
 - 8) Dapat digunakan untuk materi pelajaran yang banyak dan alokasi waktu yang terbatas.

2. Kelemahan *Reciprocal Learning* antara lain:
 - 1) Adanya kurang kesungguhan para siswa yang berperan sebagai guru menyebabkan tujuan tak tercapai.
 - 2) Pendengar (siswa yang tak berperan) sering mentertawakan tingkah laku siswa yang menjadi guru sehingga merusak suasana.
 - 3) Kurangnya perhatian siswa kepada pelajaran dan hanya memperhatikan aktifitas siswa yang berperan sebagai guru membuat kesimpulan akhir sulit tercapai.

Mengatasi dan mengurangi dampak kelemahan penggunaan model *reciprocal learning* peneliti dan guru selalu memberikan bimbingan dan pengarahan dalam berbagai kesempatan. Motivasi siswa menjadi bagian penting untuk menumbuhkan kesadaran pada diri siswa terhadap keseriusan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan kelemahan dan kelebihan model pembelajaran *Reciprocal Learning*, dalam kelebihan siswa dapat mengembangkan kreativitas siswa, memupuk kerjasama antara siswa, memupuk keberanian berpendapat dan berbicara di depan kelas, dan menumbuhkan bakat siswa dalam berbicaradan mengembangkan sikap. Sedangkan kelemahannya siswa kurang kesungguhan yang berperan sebagai guru, yang mendengar sering menertawakan tingkah laku siswa yang sebagai guru, siswa kurang memperhatikan pada pembelajaran dan hanya memperhatikan siswa yang berperan sebagai guru. Mengetasi kelimahan tersebut guru dapat memberikan motivasi untuk menumbuhkan kesadaran diri siswa terhadap keseriusan dalam belajar.

3. Model Pembelajaran Ekspositori

Model ekspositori adalah pendekatan pengajaran yang menyampaikan pesan dalam keadaan telah siap. Menurut Djamarah (2006: 23), “Dalam pendekatan ini guru menyajikan dalam bentuk yang telah dipersiapkan secara rapi,

sistematis, dan lengkap, sehingga anak didik tinggal menyimak dan mencernanya saja secara tertib dan teratur”.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa model ekspositori adalah model yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi mengenai bahan pengajaran kepada siswa dalam bentuk penjelasan dan penuturan lisan. Artinya, tingkah laku di kelas pengajaran dan distribusi pengetahuan itu dikontrol dan ditentukan oleh guru. Maka hakikat ekspositori adalah penyampaian ilmu pengetahuan kepada siswa yang dipandang sebagai objek yang menerima apa yang diberikan guru.

Secara garis besar Djamarah (2006: 23) menyatakan prosedur model ekspositori sebagai berikut:

1. *Preparasi*. Guru mempersiapkan (preparasi) bahan selengkapnya secara sistematis dan rapi.
2. *Apersepsi*. Guru bertanya atau memberikan uraian singkat untuk mengarahkan perhatian anak didik kepada materi yang akan diajarkan.
3. *Presentasi*. Guru menyajikan bahan dengan cara memberikan ceramah atau menyuruh anak didik membaca bahan yang telah disiapkan dari buku teks tertentu atau yang ditulis guru sendiri.
4. *Resitasi*. Guru bertanya dan anak didik menjawab sesuai dengan bahan yang telah dipelajari, atau anak didik disuruh menyatakan kembali dengan kata kata sendiri (resitasi) tentang pokok-pokok masalah yang telah dipelajari, baik yang dipelajari secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan uraian di atas, maka ekspositoris menghendaki siswa dapat menangkap dan mengingat informasi yang telah diberikan guru, serta mengungkapkan kembali/mereproduksi apa yang telah dimilikinya melalui respon yang dia berikan pada saat guru melontarkan pertanyaan yang menurut Rohani (2006: 36), “Di sini digunakan komunikasi satu arah atau komunikasi aksi”. Karenanya, kegiatan belajar peserta didik kurang optimal sebab terbatas pada pendengaran dan mencatat apa yang disampaikan guru, sekali-sekali bertanya pada guru. Tetapi jika guru kreatif, biasanya ia menggunakan alat bantu (media

pengajaran) dalam memberikan dan menjelaskan informasi/pesan kepada peserta didik, di samping memberikan kesempatan bertanya pada peserta didik.

Model ekspositori ditinjau dari sudut peserta didik/siswa dapat ditempuh dengan dua jalur, pertama, peserta didik bertanya, guru menjawab, dan dirangkum dalam eksposisi. Kedua, siswa bertanya, guru mengarahkan lagi pada siswa, selanjutnya guru menjawab/memberikan informasi, kemudian dirangkum dalam eksposisi.

Model ekspositori ditinjau dari sudut guru dapat ditempuh dengan dua jalur, pertama, guru memilih tingkah laku (tujuan), kemudian guru menyampaikan informasi/bahan pada peserta didik, dan dirangkum dalam eksposisi. Kedua, guru memilih tingkah laku (tujuan), kemudian guru bertanya pada peserta didik, peserta didik menjawab, kemudian dirangkum dalam eksposisi.

4. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media dalam proses pembelajaran merujuk pada perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Untuk itu menurut Hamalik *dalam* Arsyad (2013: 2) guru harus memiliki pengetahuan dan pengalaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi:

(a) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar; (b) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; (c) seluk-beluk proses belajar; (d) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan; (e) nilai atau manfaat media pendidikan; (f) pemilihan dan penggunaan media pendidikan; (g) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan; (h) media pendidikan dalam setiap pembelajaran; (i) usaha inovasi dalam media pendidikan”.

Disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia media berarti (1) alat; (2) alat (sarana) komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan sebanduk; (3) yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya); (4) perantara; penghubung. Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengirim informasi dari pengirim ke penerima informasi.

Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Dalam konteks ini beberapa ahli memberikan beberapa pendapat.

Menurut Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 1), “media pembelajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang dianut oleh guru. Agar seorang guru dalam menggunakan media pendidikan dengan efektif, setiap guru harus dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan/pengajaran”. Kemudian Arsyad (2013: 6):

(1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera. (2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu

kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa. (3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio. (4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. (5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. (6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio, tape/kaset, video recorder). (7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu”.

Disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana guru yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan ciri umum yang dikemukakan oleh Arsyad di atas, peneliti merujuk pada poin 3 dan 6 yaitu media pembelajaran dapat berbentuk audio visual dan dapat digunakan dalam kelompok besar dan kecil. Media audio visual menampilkan unsur gambar dan suara. Dalam hal ini, media video dapat diklasifikasikan sebagai media audio visual. Banyak jenis media video diantaranya seperti media video klip dan video animasi. Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik. Maka peneliti memilih menggunakan media video animasi sebagai media penelitian.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut masih dapat dikelompokkan. Menurut Wati (2018: 4) jenis-jenis media pembelajaran diantaranya:

- a) Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya.
- b) Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi.
- c) Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran.
- d) *Microsoft power point* merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.
- e) Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar-mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi.

Menurut Sutikno (2013: 108) dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi tiga. Pertama media audio yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja, contoh radio, kaset rekaman, dan lain-lain. Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan, contoh foto, gambar, film bisu dan lain-lain. Media audio visual merupakan media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar, contoh film suara dan *video cassette*.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan media terbagi atas beberapa jenis yakni visual, audio dan audio visual. Dalam hal ini dapat kita artikan penyajian pengajaran atau pengetahuan melalui pendengaran yakni pengalaman belajar dengan media audio, penyajian pengajaran atau pengetahuan penglihatan yakni pengalaman belajar dengan media visual, sedangkan media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu audio (mendengar) dan visual (melihat).

c. Fungsi Media

Mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian integral pembelajaran, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para

guru. Pentingnya media dalam memfasilitasi peserta didik (pebelajar), penyajiannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu pebelajar lebih memahami hal yang dipelajari. Oleh sebab itu, pemilihan dan penggunaan media harus benar-benar tepat agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Pada akhirnya, pemanfaatan dan penggunaan media menjangkakan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam pembelajaran.

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.

Rowntree dalam Miftah (2013:100) mengemukakan enam fungsi media, yaitu: “1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respon siswa, 5) memberikan umpan balik dengan segera, dan 6) menggalakkan latihan yang serasi”. Menurut Ega Rima (2018:10):

- a) Atensi merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.
- b) Afektif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang yang ditampilkan melalui media pembelajaran dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya, informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c) Kognitif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya. Tampilan materi pembelajaran tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran.
- d) Kompensatoris merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwasanya fungsi media ialah membangkitkan motivasi belajar peserta didik serta

mengaktifkan respon peserta didik. Juga menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

5. Media Video Animasi

a. Pengertian Video

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan dapat bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif, seperti misalnya cerita) bisa bersifat informatif, edukatif maupun intruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video, namun tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Masing-masing memiliki keterbatasan dan kelebihan sendiri.

Menurut Bambang (2013: 87), “Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video yang informasinya disimpan menggunakan signal dari video televise, film, video tape atau media non komputer lainnya”. Menurut Arsyad (2013: 49):

Video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Pada umumnya video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan, atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Disimpulkan, video sangat membantu proses pembelajaran efektif. Karena video merupakan media yang melibatkan dua indera, yakni pendengaran dan penglihatan, karena apa yang dipandang oleh mata dan terdengar oleh telinga lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja.

Ada beberapa keuntungan dan kelemahan menggunakan media video, antara lain menurut Arsyad (2013: 49-50):

- a. Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktek dan lain-lain.
- b. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- c. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, video menanamkan sikap dan segi efektivitas lainnya.
- d. Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik. Bahkan dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- e. Video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung.
- f. Video dapat dipertunjukkan pada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.

Sedangkan kelemahan video antara lain:

- a. Hanya akan berfungsi untuk hal-hal sebagaimana yang telah diprogramkan.
- b. Memerlukan peralatan pendukung.
- c. Perlu kemampuan pengoperasian, untuk itu perlu ditambahkan petunjuk pemanfaatan.
- d. Tidak punya sentuhan manusiawi.

Disimpulkan, selain kelebihan-kelebihan di atas, ia pun tidak lepas dari kelemahannya, yakni media terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut. Dilihat dari ketersediaannya, masih sedikit sekali video di pasaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran di sekolah. Di sisi lain, produksi video sendiri membutuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak.

b. Pengertian Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Menurut Niken Ariyani dan Dany Haryanto (2014: 15) mengartikan "Animasi adalah salah satu sarana yang sangat kreatif inovatif dalam menangkap konsep materi yang disampaikan". Kemudian menurut Bambang (2013: 81):

Animasi adalah urutan frame yang ketika diputar dalam frame dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video. Animasi juga diartikan dengan menghidupkan gambar, sehingga perlu mengetahui dengan pasti setiap detail karakter, mulai dari tampak depan (depan, belakang, 3/4 dan samping) detail muka si karakter dalam berbagai ekspresi (normal, diam, marah, senyum, ketawa, kesal dan lainnya) lalu pose/gaya khas karakter bila sedang melakukan kegiatan tertentu yang menjadi ciri khas si karakter tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa media video animasi dapat diartikan sebagai alat bantu pengajaran yang berupa serangkaian gambar-gambar yang bergerak dan tampak seperti hidup dapat menarik perhatian seseorang sehingga yang melihat gambar-gambar hidup dapat berimajinasi lebih tinggi terhadap gambar-gambar hidup tersebut.

Menurut Sharon E. Smaldino, Debora L. Lowther, & James D. Russell yang dikutip oleh Niken (2014: 16) menyatakan bahwa, “terdapat berbagai teknik untuk memperoleh animasi, tetapi pada dasarnya animasi dibuat dari serangkaian foto, gambar, atau gambar komputer. Dari pemindahan-pemindahan kecil dari benda atau gambar”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa animasi memiliki tiga fitur utama antara lain: gambar, animasi merupakan sebuah penggambaran. gerakan, animasi menggambarkan sebuah pergerakan, dan simulasi, animasi terdiri atas obyek-obyek yang dibuat dengan digambar atau dengan metode simulasi lain. Jenis video animasi tersebut dapat berupa animasi tradisional, animasi 2 dimensi (2D), animasi 3 dimensi (3D), Motion Graphic/capture, dan Stop Motion.

a) Animasi Tradisional

Sering kali disebut juga sebagai animasi digambar tangan (*hand drawn animation*) atau *cel animation*. Diabad 20, banyak animasi yang dimulai dari

animasi tradisional ini. Jadi ribuan gambar dilukis dengan menggunakan tangan dikertasnya memiliki pergerakan objek sedikit demi sedikit.

b) Animasi 2D

Animasi 2D termasuk dalam kategori komputer animasi berbasis vektor. Hasil jadi dari animasi 2D ini biasanya disebut kartun yang berarti gambar lucu. Animasi 2D banyak juga digunakan sebagai *Graphical User Interfaces (GUI)* yang digunakan dalam keseharian seperti di *mac* atau di *word*.

c) Animasi 3D

Dalam animasi 3D biasanya animator memulai gambarnya dengan menggambar pola tulang terlebih dahulu, barulah menggambar bagian lainnya untuk ditambahkan kepola tulang tersebut. Misalkan animasi 3D memerlukan pemahaman lebih untuk mengerakkan objek.

d) Motion Graphic/capture

Motion graphic merupakan metode untuk menjadikan animasi 3d menjadi hidup, bergerak, namun lebih daripada itu, *motion graphic* sering kali digunakan juga untuk menggerakkan kata (*typographic*) dan logo untuk tujuan pengiklanan. Kemampuan yang dibutuhkan di *motion graphic* berbeda dengan animasi-animasi sebelumnya, namun ada beberapa ilmu yang sama di *motion graphic*, seperti komposisi pergerakan dengan camera graphic.

e) Stop Motion

Teknik ini pertama kali diperkenalkan pada (1906), oleh Stuart Blakton. Awalnya, stop motion dilakukan dengan menggunakan tanah liat (*clay*) yang ditutup dengan plasitisin. Setelah karakter telah siap, badan mereka digerakkan

lalu difoto dengan detail gerakan yang berbeda disetiap fotonya. Animasi ini membutuhkan *frame* foto yang banyak dan memakan waktu cukup lama

c. Keuntungan dan Kelemahan Menggunakan Animasi

Menurut Bambang (2013: 85-86), keuntungan dalam menggunakan animasi adalah:

- a) Menarik perhatian.
- b) Menampilkan aksi-aksi yang tidak terlihat atau proses fisik yang berbeda.
- c) Meningkatkan retensi.
- d) Memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan-hubungannya.
- e) Menggunakan animasi dengan flash untuk membuat situs web menjadikan situs tersebut lebih interaktif dan dinamis.
- f) Animasi dapat menggabungkan sejumlah besar data ilmiah ke dalam satu paket, yang kemudian dapat disajikan dengan simple.
- g) Dengan berkembangnya tools dalam pembuatan animasi flash, sekarang ini memastikan bahwa perancang dapat membuat desain web yang rumit dan sangat baik, yang akan sulit terjadi dalam pengaturan HTML yang statis.
- h) Ukuran file animasi flash yang semakin kecil, yang memungkinkan loading situs lebih cepat dari sebelumnya.

Kelemahan dalam menggunakan animasi adalah:

- a) Memerlukan tempat penyimpanan dan memory yang besar.
- b) Memerlukan peralatan khusus untuk presentasi yang berkualitas.
- c) Animasi 2D tidak mampu menggambarkan aktualisasi seperti video ataupun fotografi.
- d) Sulitnya pencarian dilakukan, karena flash dan animasi teks sering tidak dalam format yang dapat dengan mudah dibaca oleh search engine.
- e) Diperlukannya plug-in khusus yang harus diinstal browser.
- f) Terlalu banyak animasi dan grafik juga akan membuat loading halaman web lambat.
- g) Situs dengan animasi flash intro yang lengkap dengan audio, kadang membuat kesal pengunjung situs yang tidak ingin dipaksa mendengar audio. Ditambah dengan adanya file audio, beban loading computer semakin besar, yang menyebabkan loading situs semakin lambat dan tidak efisien.

d. Pembelajaran Video Animasi

Pada pembelajaran video animasi terdapat tampilan yang memadukan antara audio dan visual. Arsyad (2013: 89) menyebutkan. “media berbasis visual

animasi (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran”. Media visual animasi dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan.

Visual animasi pula dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi pembelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual animasi sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Sedangkan Munir (2012: 334), “visual animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu”. Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat satu tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk. Media animasi dapat diartikan juga sebagai kumpulan gambar yang berisikan gerakan.

e. Indikator Pembelajaran Media Video Animasi

Pembelajaran media video animasi sebagai bagian integral dalam proses belajar siswa.

- a) Manfaat pembelajaran media video animasi bagi siswa.
- b) Tempat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta konsep, prinsip atau generalisasi.
- c) Keterampilan siswa menggunakan pembelajaran media video animasi.
- d) Pembelajaran media video animasi sebagai alat bantu.
- e) Pembelajaran media video animasi sebagai alat meningkatkan minat belajar.

- f) Pembelajaran media video animasi sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk memunculkan ide-ide dan gagasan.

Terdapat enam jenis pembelajaran media video animasi yaitu:

- a) Teks merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupa memberi daya tarik dalam menyampaikan informasi.
- b) Media audio membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan, membantu meningkatkan daya tarik terhadap sesuatu persembahan jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara lainnya.
- c) Media visual, media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya.
- d) Media proyeksi gerak, termasuk didalamnya film gerak, film gelang program TV, video kaset, (CD, VCD, atau DVD).
- e) Benda-benda tiruan atau mediator, seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
- f) Manusia, termasuk didalamnya guru, siswa, pakar atau ahli di bidang atau materi tersebut.

6. Hakikat Menulis

Menulis pada hakikatnya adalah suatu proses berpikir yang teratur, sehingga apa yang ditulis mudah dipahami pembaca. Sebuah tulisan dikatakan baik apabila memiliki ciri-ciri, antara lain bermakna, jelas, bulat dan utuh,

ekonomis, dan memenuhi kaidah gramatika. Menulis juga merupakan suatu proses berfikir. Menulis dan berfikir saling melengkapi. Anjuran menulis telah disinggung dalam firman Allah dalam Q.S. al-Qalam [68]: 1:

ن وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ ﴿١﴾

“Nun, demi kalam dan apa yang mereka tulis”.

Kata “al-Qalam” menyeru kepada umat manusia untuk menulis dan mencatat (mengikat makna dan monumenkan gagasan). Kemudian, QS. Al-Alaq [96] : 1-5

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٣﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٤﴾

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Penafsiran ayat di atas, bahwa membaca diikuti oleh menulis, penggunaan kalam atau pena, alat yang membuat kita mengetahui “apa yang tidak kita ketahui sebelumnya”. Oleh karena itu, membaca dan menulis merupakan bagian penting dalam ibadah. Kata *qaraa* juga berarti menelaah, meneliti, mendalami, menyampaikan dan sebagainya.

Costa dalam Jauharoti Alfin, dkk (2008) “mengemukakan bahwa menulis dan berfikir merupakan dua kegiatan yang dilakukan secara bersama dan berulang-ulang”. Tulisan merupakan media komunikasi yang harus dipahami karena manfaatnya yang luas. Jadi menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan dengan bahasa tulis sebagai medianya. Dalam komunikasi tulis setidaknya

ada empat unsur yang terlibat yakni, penulis sebagai penyampai pesan, isi tulisan atau pesan, saluran atau medianya berupa tulisan atau pesan, dan pembaca sebagai penerima pesan.

a. Pengertian Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa. Keterampilan menulis biasanya diartikan sebagai kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan/ ide harus didukung oleh ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal, serta penggunaan ejaan.

Menurut Tarigan dalam Eka (2014:2) “Pengajaran Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak tatap muka dengan orang lain”. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa sangat dibutuhkan pada masa sekarang. Keterampilan menulis tidak mudah dimiliki dan memerlukan waktu yang lama untuk memperolehnya. Dengan menulis seseorang dapat mengekspresikan ide-ide atau gagasannya melalui bahasa tulis.

Nursisto dalam Eka (2014:2) “Menulis merupakan kegiatan mengubah bunyi menjadi tulisan sebagai upaya untuk mengungkapkan gagasan menjadi bahasa tulis memerlukan sejumlah potensi pendukung yang untuk mencapainya dibutuhkan kesungguhan, kemauan keras, bahkan belajar dengan sungguh-sungguh”.

Dari pengertian beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi

secara tidak langsung, tidak tatap muka dengan orang lain sebagai upaya untuk mengungkapkan gagasan menjadi bahasa tulis.

7. Hakikat Teks Negosiasi

Teks negosiasi adalah teks yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan di antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda. Dalam teks negosiasi berisi kalimat-kalimat kesepakatan mengenai persoalan yang membutuhkan penyelesaian.

a. Pengertian Teks Negosiasi

Negosiasi berasal dari bahasa Inggris (*negotiate*) yang artinya perundingan dengan strategi khusus. Strategi-strategi dalam negosiasi: *win-win strategy* (strategi menang-menang), *win-lose strategy* (strategi menang-kalah), dan *lose-lose strategy* (strategi kalah-kalah).

Kapan harus bernegosiasi? Ibarat sebuah persahabatan, negosiasi memerlukan trik dan strategi. Sifat manusia umumnya tidak mau kalah, tidak mau dipaksa dan tidak mau ditindas. Oleh karena itu *win-win solution* adalah jalan dan pilihan terbaik. Mengetahui cara bernegosiasi yang benar sangat menguntungkan posisi kita di bidang sosial, lebih-lebih di bidang bisnis.

Lalu kapan sebenarnya upaya negosiasi diperlukan? Upaya negosiasi diperlukan apabila kita tidak mempunyai pilihan yang lebih baik untuk menyelesaikan masalah yang kita hadapi atau mendapatkan sesuatu yang kita inginkan.

Menurut Fisher dkk. (2013: 72) bahwa “Negosiasi adalah komunikasi dua arah dirancang untuk mencapai kesepakatan pada saat kedua belah pihak memiliki berbagai kepentingan yang sama atau berbeda”.

Sedangkan menurut Oliver (2013: 23), “Negosiasi adalah sebuah transaksi dimana kedua belah pihak mempunyai hak atas hasil akhir. Hal ini memerlukan persetujuan kedua belah pihak sehingga terjadi proses yang saling memberi dan menerima sesuatu untuk mencapai suatu kesepakatan bersama”.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi adalah teks yang berisi interaksi sosial antara satu orang dengan lainnya yang berfungsi untuk menetapkan keputusan di antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan berbeda. Kedua belah pihak dalam negosiasi ini memiliki hak atas hasil akhir. Hasil akhir dalam negosiasi ini memerlukan persetujuan kedua belah pihak sehingga terjadi proses saling memberi dan menerima sesuatu untuk mencapai kesepakatan bersama.

b. Struktur Isi Teks Negosiasi

Struktur teks negosiasi dalam dialog negosiasi antara pihak satu dan pihak dua dalam mencapai kesepakatan (bukan jual beli) terdiri dari tiga bagian yaitu pembukaan, isi, dan penutup, sebagai berikut:

- 1) Pembukaan, contohnya: Selamat pagi/siang/sore; saya Paula.
- 2) Isi, contohnya: Karyawan telah bekerja keras demi perusahaan, tetapi kami merasa kurang mendapatkan imbalan yang pantas. Kami tidak dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari hanya dengan uang Rp 2.000.000,00 paling tidak kami menerima upah sebesar Rp 3.000.000,00
- 3) Penutup, Contohnya: Terimakasih Pak, selamat sore.

Sedangkan dalam teks dialog negosiasi antara penjual dan pembeli di pasar mempunyai struktur teks sebagai berikut:

- 1) Orientasi : Pembukaan atau awalan dari percakapan sebuah negosiasi. Biasanya berupa kata salam, sapa, dan sebagainya.
- 2) Permintaan : Di mana pihak yang ingin tahu menanyakan suatu barang atau permasalahan yang dihadapi.
- 3) Pemenuhan : Pihak yang terkait memberitahukan mengenai barang atau obyek agar orang yang diajak interaksi oleh pihak tersebut menjadi lebih paham.
- 4) Penawaran : Suatu puncak dari negosiasi karena terjadi proses tawar menawar pihak satu dengan pihak yang lain untuk mendapat sebuah kesepakatan yang menguntungkan satu sama lain.
- 5) Persetujuan : Kesepakatan atas hasil penawaran dari kedua belah pihak.
- 6) Pembelian : Terjadinya transaksi jual beli antara masing-masing pihak terkait.
- 7) Penutup : Mengakhiri dari sebuah percakapan antara kedua pihak untuk menyelesaikan suatu proses interaksi dalam negosiasi.

Sedangkan dalam teks dialog negosiasi antara pengusaha dan pihak bank, mempunyai struktur teks yaitu (1) Orientasi, (2) Pengajuan, (3) Penawaran, (4) Persetujuan, dan (5) Penutup.

Jadi, kesimpulannya adalah struktur teks negosiasi tidak ada yang baku, sangat tergantung sekali apa yang dinegosiasikan. Beberapa hal yang harus dihindari selama negosiasi adalah menghindari hal-hal yang dapat merugikan kedua belah pihak, sehingga untuk menghindari hal tersebut negosiasi perlu dilakukan dengan cara-cara yang santun, seperti:

- 1) Menyesuaikan pembicaraan ke arah tujuan praktis.

- 2) Mengakomodir butir-butir perbedaan diantara kedua belah pihak.
- 3) Mengajukan pandangan baru dan mengabaikan pandangan yang sudah ada tanpa memalukan kedua belah pihak.
- 4) Mengalokasikan tugas dan tanggung jawab kedua belah pihak.
- 5) Memprioritaskan dan mengelompokan saran atau pendapat kedua belah pihak.

c. Ciri Umum Teks Negosiasi

Adapun secara umum ciri dari teks negosiasi adalah sebagai berikut:

- 1) Negosiasi menghasilkan kesepakatan.
- 2) Negosiasi menghasilkan keputusan yang saling menguntungkan.
- 3) Negosiasi merupakan sarana untuk mencari penyelesaian atau jalan tengah.
- 4) Negosiasi mengarah kepada tujuan praktis.
- 5) Negosiasi memprioritaskan kepentingan bersama.
- 6) Negosiasi menyangkut suatu rencana yang belum terjadi.
- 7) Negosiasi selalu melibatkan dua belah pihak.
- 8) Negosiasi merupakan kegiatan komunikasi langsung.
- 9) Teks negosiasi biasanya dalam bentuk dialog atau diubah menjadi monolog.

d. Langkah-langkah Penulisan Teks Negosiasi

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

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

e. Ciri Kebahasaan Teks Negosiasi

Sedangkan kaidah kebahasaan atau ciri kebahasaan teks negosiasi adalah sebagai berikut:

1) Bahasa persuasif

Bahasa persuasif yaitu bahasa yang digunakan untuk membujuk atau menarik perhatian. Misalnya: dalam kalimat “Bagus itu, Mam. Cocok untuk dipakai sendiri atau untuk souvenir”.

2) Kalimat deklaratif

Kalimat yang disampaikan adalah kalimat yang berisi pernyataan, yang berfungsi untuk memberikan informasi atau berita tentang sesuatu.

3) Bahasa yang sopan

Gunakan bahasa yang sopan sehingga antara kedua belah pihak agar terjadi komunikasi yang baik untuk mencapai negosiasi yang sukses.

4) Menggunakan konjungsi

Contoh: Kalau begitu, meskipun, walaupun. Menggunakan kalimat deklaratif.

5) Menggunakan kalimat yang efektif

Kalimat efektif adalah kalimat yang padat, singkat, jelas, lengkap, dan dapat menyampaikan informasi secara tepat. Jelas, artinya mudah dipahami oleh

pendengar atau pembaca. Tepat, dapat sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku.

6) Berisi pasangan tuturan

Apa itu tuturan? Tuturan adalah kalimat yang diucapkan oleh seseorang untuk menyampaikan maksud tertentu. Tuturan merupakan bentuk komunikasi lisan seseorang kepada mitra tutur dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang sering menuturkan sesuatu kepada mitra tutur. Tuturan adalah pemakaian satuan bahasa seperti kalimat atau sebuah kata oleh seorang penutur tertentu pada situasi tertentu. Dalam teks negosiasi tuturan berupa dialog yang berarti dilakukan oleh dua orang atau lebih.

Contoh pasangan tuturan dalam teks negosiasi:

- a) Mengucapkan salam-membalas salam.
 - b) Bertanya-menjawab/tidak menjawab.
 - c) Meminta tolong-memenuhi/menolak permintaan.
 - d) Menawarkan-memenuhi/menolak tawaran.
 - e) Mengusulkan-menerima/menolak usulan pasangan tuturan yang terdapat dalam negosiasi.
- 7) Bersifat memerintah dan memenuhi perintah.
- 8) Menggunakan pronomina
- Pronomina atau kata ganti adalah jenis kata yang menggantikan nomina atau frasa nomina. Contoh: Saya, kami, anda.
- 9) Menggunakan kalimat langsung
- Kalimat langsung adalah kalimat yang menirukan ucapan/ujaran orang lain.
- 10) Menggunakan kalimat yang menyatakan kesepatan atau tidak.

11) Menggunakan kalimat perbandingan/kontras.

f. Contoh Teks Negosiasi

Berikut adalah contoh teks negosiasi.

Contoh 1 (Negosiasi antara Penjual dengan Pembeli)

Siang itu di pasar Klewer, seperti biasa terjadi kegiatan jual beli. Anton yang sedang berekreasi ingin membelikan oleh-oleh untuk ibunya. Dia ingin membelikan kerudung. Terjadilah tawar menawar antara Anton dan penjual kerudung.

Penjual : Selamat siang.

Anton : Selamat siang.

Penjual : Mau beli apa Mas?

Anton : Ini mbak mau beli kerudung untuk ibu saya.

Penjual : Cari yang modelnya bagaimana, Mas?

Anton : Yang biasa saja Mbak.

Penjual : Silakan Mas ke sini.

Sesampainya di dalam toko:

Penjual : Silakan Mas dipilih, banyak pilihannya.

Anton : Saya suka yang hijau Mbak, kalo dilihat segar.

Penjual : Iya Mas. Cocok kalo dipakai oleh ibu Mas.

Anton : Ini berapa Mbak?

Penjual : Rp 50.000,00

Anton : Wah, kok mahal Mbak? Rp 30.000,00 tidak boleh?

Penjual : Tidak boleh Mas, itu bahannya bagus soalnya.

Anton : Tidak bisa kurang Mbak?

Penjual : Rp 45.000,00 boleh Mas.

Anton : Rp 40.000,00 ya Mbak? Ini untuk oleh-oleh ibu saya.

Penjual : Benar-benar tidak boleh Mas. Nanti toko saya bisa bangkrut.

Anton : Ya sudah Mbak Rp 45.000,00, saya ambil yang ini.

Penjual : Mau beli apa lagi Mas?

Anton : Itu saja Mbak. Ini uangnya Mbak.

Penjual : Uangnya Rp 50.000,00, kembali Rp 5.000,00. Terimakasih Mas.

Anton : Iya Mbak, sama-sama.

Contoh 2 (Negosiasi Meminjam Peralatan atau Barang)

Contoh teks negosiasi meminjam peralatan selepas dari kegiatan mengajar, Pak Amru ingin berkemah sore ini. Tetapi ia tidak memiliki peralatan untuk berkemah. Dengan tak berpikir panjang, ia langsung menghubungi temannya yang memiliki peralatan kemah.

Pak Amru : Halo, Assalamualaikum.

Bu Piti : Waalaikumsalam. Iya, Am. Ada apa?

Pak Amru : Ini, Pit. Sore ini aku ingin berkemah. Apa aku boleh meminjam peralatan berkemah milikmu?

Bu Piti : Ya, tentu saja boleh. Memang akan dipinjam sampai berapa lama?

Pak Amru : Ya, kira-kira 1 minggu, Pit. Bagaimana?

Bu Piti : Wah, kalau 1 minggu tidak bisa, Am. Mungkin hanya bisa 3 hari.

Pak Amru : Apa tidak bisa lebih lama? Bagaimana kalau 5 hari?

Bu Piti : Mungkin 4 hari cukup, Am.

Pak Amru : Baiklah, 4 hari saja. Oke?

Bu Piti : Oke, kapan kamu mengambil peralatannya?

Pak Amru : Setelah ini aku akan pergi ke rumahmu dan mengambilnya. Terimakasih, Pit. Assalamualaikum.

Bu Piti : Sama-sama. Waalaikumussalam. Akhirnya Pak Amru mengambil peralatan kemah tersebut, dengan kesepakatan akan dikembalikan setelah 4 hari kemudian.

Contoh 3: (Negosiasi antara Wali Kelas dengan Siswa)

Setiap ajaran baru, setiap kelas mendapatkan wali kelasnya masing-masing. Saat pertama masuk sekolah, wali kelas masuk dan membahas segala sesuatu yang berhubungan dengan kelas. Saat ini wali kelas sedang membahas masalah keuangan atau administrasi kelas.

Wali Kelas : Anak-anak, bagaimana dengan uang kas yang akan kalian keluarkan setiap minggunya?

Siswa I : Pak, kalau menurut saya Rp 1000,00 aja per minggunya.

Wali Kelas : Kalau Rp 1000,00 menurut saya sih masih kurang. Soalnya banyak kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi setiap tahunnya. Buat

potocopi aja kurangkan? Lagian masih banyak keperluan-keperluan untuk kelas ini. Sapu aja belum ada.

Siswa II : Kalau begitu Rp 3000,00 saja bagaimana Pak?

Wali Kelas : Segitu juga kurang, kalau menurut saya sih Rp 5000,00 per minggunya, bagaimana?

Siswa III : Pak, kalau Rp 5000,00 per minggu kebanyakan. Soalnya belum tentu semua siswa membawa uang lebih.

Wali Kelas : Kalau begitu bayarnya jangan sekalian hari Sabtu, akan tetapi setiap hari lainnya juga bisa, kalau misalkan setiap hari bayar seribu aja sudah cukupkan?

Siswa I : Ya, udah Pak saya setuju.

Wali Kelas : Bagaimana dengan yang lainnya? Apakah sudah setuju?

Semua Siswa: Setuju!

Contoh 4: (Negosiasi antara Pengurus OSIS dengan Pihak Sekolah)

Seorang pengurus OSIS berniat untuk mendirikan koperasi sekolah. Setelah bel pulang sekolah, ia berjalan ke ruangan kepala sekolah untuk mengajukan usulan program mendirikan koperasi sekolah. Agar pihak sekolah dan pengurus OSIS mempunyai pandangan yang sama, kedua belah pihak perlu bertemu dan melakukan negosiasi.

Pengurus OSIS : Selamat siang, Pak.

Kepala Sekolah : Selamat siang.

Pengurus OSIS : Bolehkah saya masuk?

Kepala Sekolah : Ya, silakan masuk. Ada urusan apa sampai datang ke ruangan saya?

Pengurus OSIS : Begini Pak, kami dari pihak OSIS mengusulkan program untuk mendirikan koperasi sekolah.

Kepala Sekolah : Apakah koperasi tersebut bermanfaat untuk siswa?

Pengurus OSIS : Tentu saja bermanfaat. Siswa bisa lebih mudah dalam mencari barang-barang yang mereka perlukan untuk kebutuhan sekolah dan lain sebagainya, Pak. Jadi, mereka tidak perlu keluar sekolah untuk membeli barang-barang kebutuhan tersebut.

Kepala Sekolah : Lalu siapa yang akan menjaga koperasi dan melayani pembeli-pembelinya?

Pengurus OSIS : Dari pihak siswa yang akan menjaga koperasinya. Mereka juga bisa tahu cara berbisnis dan menambah wawasan.

Kepala sekolah : Saya tidak setuju kalau siswa yang menjadi penjaga koperasi. Bagaimana kalau mereka tidak fokus dalam pelajaran, malah berjualan di koperasi?

Pengurus OSIS : Tenang saja Pak, koperasi akan dibuka pada jam istirahat dan sepulang sekolah, jadi tidak mengganggu pelajaran.

Kepala Sekolah : Oh begitu. Ya, saya setuju dengan usulan Anda.

Pengurus OSIS : Terima kasih, Pak.

Kepala Sekolah : Sama-sama. Oh iya, cepat buat proposal pembangunan koperasi ya, agar koperasi sekolah kita bisa segera dibangun.

Pengurus OSIS : Iya Pak. Kalau begitu saya permisi dulu. Selamat siang.

Kepala sekolah : Selamat siang.

Contoh 5: (Negosiasi saat ditilang Polisi)

Ada seorang siswa yang kena tilang oleh polisi yang sedang razia di persimpangan jalan. Merasa ketakutan ketika disuruh mengikuti sang polisi ke kantor terdekat, siswa pun mulai berbicara pada si petugas keamanan tersebut.

Siswa : Pak, surat-surat saya kan lengkap, kok tetap dibawa sih Pak?

Polisi : Karena kamu telah melanggar peraturan lalu lintas, yaitu dengan menerobos lampu merah dan tidak memakai helm!

Siswa : Tidak bisakah dengan cara yang lain Pak?

Polisi : Tidak bisa, kamu harus ikut saya.

Siswa : Ehem, bagaimana kalau saya memberi Bapak 'uang damai', Pak? lumayan loh.

Polisi : Saya ini adalah penegak hukum, Anda pikir saya akan menerima sogokan?

Siswa : Ayolah Pak, saya naikin jadi Rp 100.000,00 nih Pak.

Polisi : Apa kamu ingin terlibat lebih banyak masalah?

Siswa : ...

Polisi : Sesampainya kamu di kantor polisi, kamu hanya akan diberi surat panggilan ke persidangan, hal tersebut tidak akan lama, pada akhirnya kamu hanya akan membayar Rp 20.000,00 sebagai pengganti kesalahan Anda, tidak perlu mengeluarkan uang damai seperti ini. Bagaimana, apa kamu akan ikut saya ke kantor dan menyelesaikannya secara baik-baik?

Siswa : Baiklah Pak, tapi hukuman saya ini tidak terlalu berat lho Pak, toh saya tidak ngebut di jalan. Dan ijin kan saya menelepon orang tua saya sebentar Pak.

Polisi : Silakan Nak.

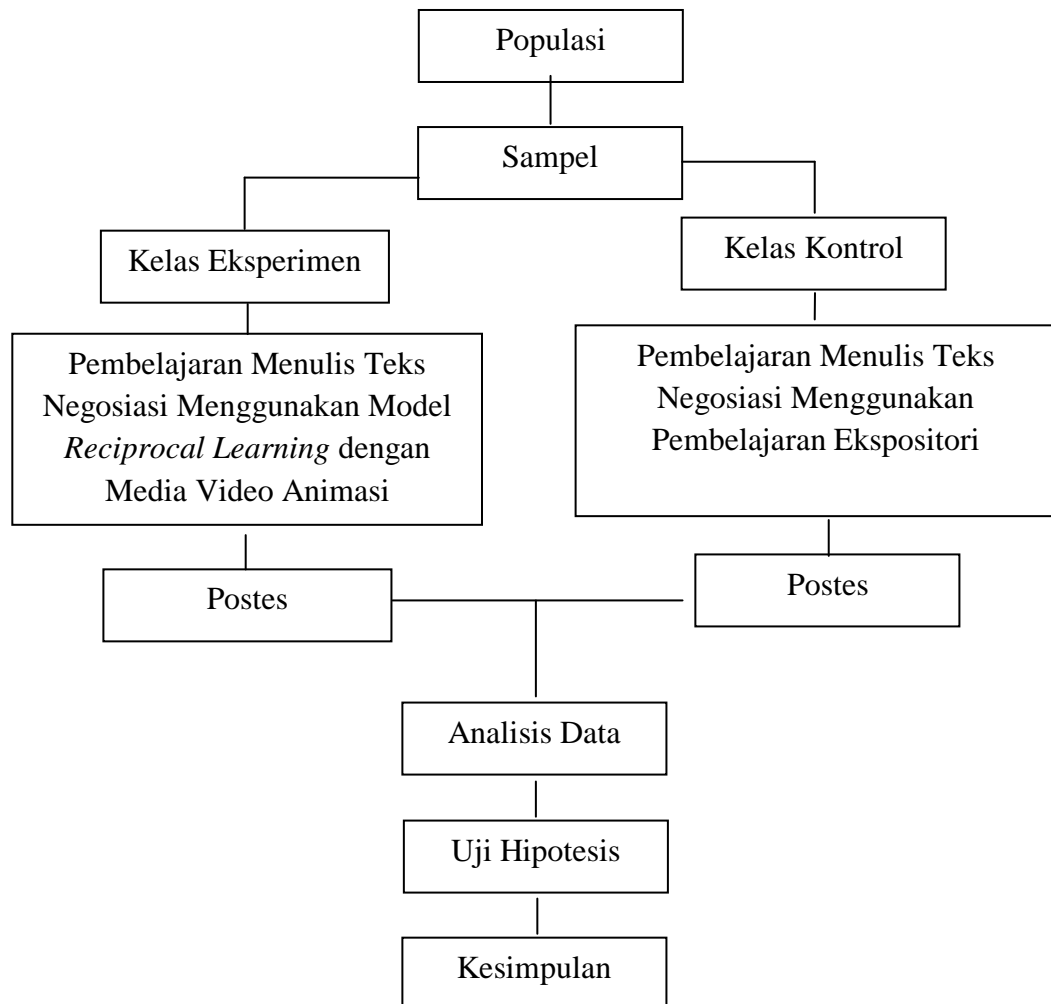
B. Kerangka Konseptual

Secara umum hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa dan penguasaan siswa terhadap kaidah-kaidah bahasa Indonesia seperti, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis masih berada dalam tataran rendah. Untuk meningkatkan kemampuan siswa menulis teks negosiasi, guru diharapkan mampu berkreasi dengan menerapkan penggunaan model pembelajaran *reciprocal learning* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran menulis teks negosiasi pembelajaran bahasa Indonesia yang cocok.

Salah satu penerapan yang membantu siswa dalam mengaitkan antara materi dengan lingkungan sekitarnya yaitu penggunaan media video animasi, adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya.

Penerapan ini, siswa tidak hanya menguasai materi pelajaran namun siswa dapat mengaitkan materi dengan lingkungannya, penerapan ini dapat pula diharapkan dengan mengajarkan kaidah-kaidah bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu pada penelitian ini, peneliti menggunakan model *reciprocal learning* berbantuan media video animasi karena

penerapan ini dipandang sebagai penerapan yang dapat memberikan hasil pembelajaran yang sebelumnya tidak efektif menjadi efektif. Kerangka konseptual penelitian ini dibagangkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual

C. Perumusan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara yang masih dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2016: 67), "Hipotesis dapat diartikan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul".

Adapun hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Ha = Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *reciprocal learning* dengan media video animasi terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Swasta Nurul Amaliyah Tanjung Morawa.