

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran HOTS tetap dapat diterapkan di masa pandemi ini dengan daring/tatap muka. Guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi digital yang dapat digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar. Sehingga, guru perlu meningkatkan kreativitas dan inovasi agar anak didik tetap fokus memahami materi yang disampaikan. Semenjak dikeluarkannya Surat Edaran Mendikbud perihal pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah, pembelajaran yang awalnya dilakukan secara konvensional oleh setiap satuan pendidikan perlahan digantikan dengan adanya aplikasi berbasis online sehingga guru tidak perlu bertatap muka dengan siswa. Adanya aplikasi digital yang beragam menjadikan individu dapat terbantu menyelesaikan suatu permasalahan dengan berpikir kritis dengan mencari berbagai informasi pada media digital yang kompleks. Pada saat pembelajaran, guru diharapkan terampil menggunakan media pembelajaran atau alat peraga baik yang konvensional maupun digital secara tepat. Rusman (2013 : 335), “Dengan menggunakan media pembelajaran, perolehan bahan ajar yang diserap dapat ditingkatkan hingga 86%”. Keadaan ini dapat dijadikan motivasi oleh guru untuk mengemas sajian materi semenarik mungkin dan inovatif, serta kreatif.

Era globalisasi sangat berpengaruh terhadap perkembangan teknologi. Segala bentuk perkembangannya juga berpengaruh terhadap berbagai aspek. Perkembangan pada era globalisasi ini tidak hanya meliputi bidang teknologi, namun perkembangan juga terjadi pada ilmu pengetahuan. Perkembangan ini

sangat bermanfaat jika dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Tidak hanya memudahkan dalam berbagai aktivitas, namun membuat pekerjaan kita menjadi lebih efisien. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, baik secara langsung maupun tidak langsung dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah pendidikan.

Kualitas pendidikan berkaitan erat dengan kualitas proses belajar mengajar. Semakin baik proses belajar mengajar tersebut, maka sebaiknya kualitas pendidikan. Hakikatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan prosedur media. Sadiman dkk (2014 : 11), “Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru”.

Dunia pendidikan mendapat pengaruh besar dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sarana dan prasana pendidikan pun semakin memadai dan lengkap. Hal ini jelas dipengaruhi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi yang begitu pesat cukup dirasakan dari berbagai kalangan baik anak kecil sampai orang dewasa. Dunia pendidikan dewasa ini sering kali bergantung pada teknologi, karena hal tersebut dapat membantu dalam pembelajaran. Banyak sekolah yang sekarang menggunakan teknologi untuk memperlancar pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

Berbagai pembaharuan dalam pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi sebagai terobosan terbaru dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang diperlukan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran itu, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif. Sehingga mendorong para siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas.

Penyampaian pesan berupa materi oleh guru kepada penerima pesan yakni peserta didik, akan lebih efektif dan efisien jika dibantu menggunakan media. Perkembangan teknologi ini sering dimanfaatkan menjadi media dalam menyampaikan pesan atau informasi yang disampaikan guru tersebut agar lebih menarik minat peserta didik untuk belajar serta proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana. Hamdani (2011 : 244) “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Penggunaan media yang lebih inovatif ini menuntut setiap sekolah untuk menggunakannya, tidak terkecuali pada tingkat menengah atas.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu pembaharuan agar menarik minat siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAS Nurul Islam Indonesia Medan terdapat permasalahan, yakni guru masih menggunakan metode konvensional dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pola pembelajaran yang digunakan ternyata masih kurang dalam melibatkan siswa, sehingga interaksi kegiatan belajar mengajar sangat kurang. Penggunaan buku paket didominasi oleh materi pelajaran dalam bentuk teks serta pemanfaatan LKS jauh lebih banyak digunakan oleh siswa. Seringkali guru hanya menyuruh siswa untuk membaca materi yang terdapat di LKS dan belajar secara mandiri. Hasil wawancara guru bahasa Indonesia juga menuturkan bahwa terkadang pembelajaran kurang diperhatikan oleh peserta didik dikarenakan materi dan cara penyampaiannya yang kurang mampu diserap dan dipahami siswa tersebut dalam pembelajaran.

Pola pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh salah satu guru bahasa Indonesia merupakan kondisi yang kurang memanfaatkan teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan. Hal ini yang seharusnya bisa diatasi sehingga guru cukup inovatif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar. Jika hal ini dapat dilakukan maka guru dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas siswa serta hasil belajar yang maksimal. Alasan saya mengambil judul ini dikarenakan pembelajaran disekolah tersebut masih bersifat konvensional dan mendorong saya untuk mengembangkan media pembelajaran animaker sebagai salah satu inovasi dan pemanfaatan teknologi dari segi pendidikan.

Media pembelajaran merupakan salah satu inovasi di dunia pendidikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan ini merupakan hal positif yang terjadi pada siswa saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tidak hanya berdampak pada siswa, namun juga meningkatkan kreatifitas seorang guru dalam mengelola kelas. Tantangan seorang guru tidak hanya dilihat ketika evaluasi saat pembelajaran, namun bagaimana proses pembelajaran tersebut efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yaitu penggunaan media animasi.

Media pembelajaran berupa animasi merupakan salah satu dari sekian banyak inovasi dari multimedia dan pemanfaatannya pada dunia pendidikan. Tidak sedikit yang memanfaatkan media sebagai sarana untuk membantu guru dalam menyampaikan sebuah materi ajar di kelas. Media animasi menitikberatkan pada penggunaan variasi gambar baik berupa gambar 2 dimensi maupun 3 dimensi yang akan menghasilkan sebuah gerak yang sangat menarik.

Animasi berbasis Animaker merupakan salah satu dari sekian banyak pemanfaatan multimedia yang berbasis komputer. Pada tahun 2017, Animaker menjadi alat pertama yang meluncurkan pembuat video animasi vertikal. Animaker adalah perangkat lunak video dan animasi berbasis cloud yang pertama kali diluncurkan dalam versi beta terbuka pada tahun 2014. Pada bulan Februari tahun 2015, perangkat lunak tersebut secara resmi diundurkan berdasarkan model freemium yang memungkinkan pengguna memiliki opsi akun gratis. Namun, Animaker sendiri sangat mudah digunakan karena telah menyediakan berbagai animasi yang dapat kita gunakan dalam membuat suatu media pembelajaran sebagai kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran khususnya bahasa Indonesia mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Implementasi kurikulum 2013 yang berbasis teks juga menjadi tugas tambahan guru untuk mengolah bahan ajar yang lebih efektif. Salah satunya yaitu materi teks negosiasi yang banyak berisi teks. Namun, tidak seharusnya dalam menyampaikan materi siswa hanya membaca materi yang ada dalam LKS. Tentunya penggunaan animasi akan sangat bermanfaat dalam menyampaikan materi tersebut.

Animasi mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat yang positif atau nilai-nilai tertentu. Nilai yang ditimbulkan dari penggunaan media animasi dalam proses belajar mengajar adalah; a). Media animasi dapat membantu siswa dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang mana di dalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut; b). Media animasi juga dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya di kelas; c). Media animasi dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan belajar siswa sesuai dengan keinginan masing-masing guru; d). Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswanya merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya; e). Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswa yang efektif serta menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari dan hasil belajar.

Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis Animaker ini akan mengambil salah satu sub pembahasan yakni pada materi teks negosiasi. Teks negosiasi sendiri merupakan salah satu materi yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dituangkan dalam silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan materi yang dijadikan sebagai bahan ajar dalam pengembangan media pembelajaran ini karena materi tersebut membahas tentang komunikasi yang dilakukan 2 orang atau lebih untuk mendapatkan suatu kesepakatan. Materi ini cocok untuk dikembangkan dalam sebuah media pembelajaran karena dalam pembuatan animasi akan mendukung karena berisi percakapan.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah langkah yang sangat penting dalam proses penelitian. Menemukan dan mengidentifikasi masalah yang tepat sangat penting dalam proses untuk meneliti dan menyelesaikan masalah tersebut. Identifikasi masalah ini pada dasarnya adalah langkah selanjutnya setelah seorang peneliti memilih suatu fenomena yang akan diteliti. Langkah ini penting untuk memperinci apa saja yang sebenarnya harus diteliti lebih dalam dari fenomena tersebut. Peneliti umumnya melakukan identifikasi masalah dengan menjelaskan masalah-masalah apa yang ditemukan dalam suatu fenomena. Masalah-masalah tersebut nantinya akan diukur dan dihubungkan dengan teori-teori sesuai dengan prosedur penelitian yang ada.

Arikunto (2006 : 42), “Waktu melakukan identifikasi masalah akan dijumpai lebih dari satu masalah yang dianggap penting untuk diteliti”. Apa dan

bagaimana masalah yang diteliti harus relevan, jelas dan tepat, serta berpengaruh tinggi terhadap pokok permasalahan penelitian itu.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu :

1. Belum ada dikembangkan proses pembelajaran bahasa Indonesia berbasis animasi terhadap materi struktur teks negosiasi.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan ajarpendukung dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Media pembelajaran animasi ini berisi bahan ajar berupa materi teksnegosiasi.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah dalam mengadakan penelitian, maka perlu dibatasi agar masalah yang diteliti dapat dipahami secara terperinci dan masalah yang diteliti dapat lebih terarah. Arikunto (2006 : 55),“Batasan masalah adalah rancangan penelitian untuk pedoman kerja bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain yang akan membantu atau meneruskan penelitiannya”.

Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran yang diinginkan, maka penulis membantu cakupan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan yang digunakan ialah Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Dalam Struktur Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran struktur teks negosiasi adalah media audio visual.

3. Penelitian di fokuskan pada kompetensi dasar 3.11 Menganalisis isi struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi. 4.11 Mengkonstruksikan teks negosiasi berkaitan dengan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan.
4. Objek penelitian ini ialah Siswa Kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan upaya untuk menyatakan secara tersurat pertanyaan-pertanyaan apa saja yang ingin dicari jawabannya. Perumusan masalah dijadikan penuntun bagi langkah-langkah yang akan dilakukan penulis dalam penelitian ini.

Arikunto (2013 : 89) mengatakan, “Perumusan masalah dapat dilakukan dengan cara merumuskan judul selengkapnya. Namun demikian walaupun tampaknya masalah sudah dituangkan dalam bentuk judul, pembaca dapat menafsirkan dengan arti yang berbeda dengan maksud peneliti”. Penulis dapat menarik garis besar bahwa perumusan masalah bertujuan agar maksud penulis dan pembaca sama, tidak berbeda paham.

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pengembangan media dalam pembelajaran struktur teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis Animaker kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan?

2. Bagaimanakah validitas dalam produk penggunaan media animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran struktur teks negosiasi pada siswa kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan?
3. Bagaimanakah kelayakan dalam media pembelajaran animasi berbasis Animaker pada materi struktur teks negosiasi siswa kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan?

E. Tujuan Penelitian

Arikunto (2006 : 56), “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai”.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media dalam pembelajaran struktur teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis Animaker kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan.
2. Mendeskripsikan validitas dalam produk penggunaan media animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran struktur teks negosiasi pada siswa kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan.
3. Mendeskripsikan kelayakan dalam media pembelajaran animasi berbasis Animaker pada materi struktur teks negosiasi siswa kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan.

F. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian haruslah memiliki manfaat tersendiri baik bagi penulis, pembaca, dan subjek yang diteliti. Arikunto (2006 : 60), “Apabila peneliti selesai mengadakan dan memperoleh hasil diharapkan dapat menyumbangkan hasil itu kepada negara, atau khususnya kepada bidang yang sedang diteliti”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti merupakan persyaratan yang mengarahkan kepada ilmiah agar dapat menjadi peneliti yang baik. Sehingga hasil penelitian yang diharapkan akan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penulis dan menjadi luar biasa dan termotivasi untuk tetap memberikan karya ilmiah yang relevan dan mengandung arti. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Soekidjo (2010 : 6), “Manfaat penelitian dari aspek teoritis yakni manfaat penelitian pengembangan ilmu.” Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam teori pelajaran bahasa, khususnya terhadap materi teks negosiasi, dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis animaker.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran di kelas.

- b. Bagi siswa

Dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi.

c. Bagi Sekolah

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, maka proses pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran animasi berbasis animaker diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. Bagi peneliti

Dapat memberikan motivasi dan wawasan untuk melakukan atau mengembangkan penelitian dalam memajukan pendidikan di Indonesia, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu juga untuk memberikan motivasi untuk berinovasi dalam proses pembelajaran serta menambah kesiapan dalam mengajar.

BAB II

KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kajian Teoritis

Kerangka teoritis merupakan pondasi utama dimana sepenuhnya proyek penelitian itu ditujukan. Hal ini merupakan jaringan hubungan antar variabel yang secara logis diterangkan, dikembangkan dan dielaborasi dari perumusan masalah yang telah diidentifikasi melalui wawancara, observasi, dan survei literature. Hubungan antar survei literature dan kerangka teoritis adalah survei literature meletakkan pondasi yang kuat untuk membangun kerangka teoritis.

Ada asumsi yang mengatakan, bahwa bagi suatu penelitian, maka teori atau kerangka teoritis mempunyai beberapa kegunaan, salah satu kegunaan diantaranya teori tersebut berguna untuk lebih mempertajam atau lebih mengkhususkan fakta yang hendak diselidiki atau diuji kebenarannya serta teori biasanya merupakan ikhtisar daripada hal-hal yang telah diketahui serta diujia kebenarannya yang menyangkut objek yang diteliti.

Manfaat teoritis atau akademis merupakan manfaat penelitian bagi perkembangan ilmu. Manfaat teoritis ini berfungsi untuk menjelaskan apabila teori yang digunakan masih relevan untuk penelitian penulis, relevan secara umum, atau tidak sama sekali.

1. Hakikat Media Pembelajaran

1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Gagne (Kustandi dan Bambang, 2013 : 7), mengatakan bahwa “Media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar”. Briggs (Sanaky 2013 : 4), mengatakan “Media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar”. Arsyad (2011 : 4), menyatakan bahwa “Media adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran”. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media juga sebagai perantara guru untuk

menyajikan segala sesuatu atau pesan yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media.

Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2008 : 204) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya”. Kustandi dan Bambang (2013 : 9), “Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat”. Arief. Sadiman (2008 : 7), “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

1.2. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (Azhar Arsyad 2013 : 28), mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu sebagai berikut :

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. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
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.

1.3 Jenis Media Pembelajaran

Media atau bahan adalah perangkat lunak berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. Berikut jenis-jenis media yang sering dipakai dalam proses pembelajaran diantaranya 1). Media Pandang (Visual), 2). Media Dengar (Audio), 3). Media Pandang Dengar (Audio-Visual), 4). Media Cetak, 5). Media Komputer.

1. Media Pandang (Visual)

Media pandang berkaitan dengan indera penglihatan. Media pengajaran yang berupa alat bantu pandang (visual aids) secara umum dapat dikatakan bahwa mereka berguna dalam hubungannya dengan motivasi, ingatan dan pengertian. Media visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media ini dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Bentuk visual bisa berupa gambar representasi seperti gambar; lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; diagram yang melukiskan hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi material; peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur dalam isi materi; kartun; poster dan lain-lain.

2. Media Dengar (Audio)

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Media audio dapat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi dengan lebih banyak. Hubungan media pembelajaran audio dengan tujuan pembelajaran atau standar kompetensi sangat erat, terutama jika ditinjau dari penggunaannya dalam proses pembelajaran. Dari sisi kognitif, media ini dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai aturan dan prinsip. Dari sisi afektif, media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran. Sementara dari sisi psikomotor, media dapat digunakan untuk

mengajarkan keterampilan verbal. Contoh media audio seperti tape recorder, radio, CD, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

3. Media Pandang Dengar (Audio- Visual)

Media audio-visual yaitu media yang selain dapat mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya. Pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Dengan media ini terjadi proses saling membantu antara indera dengar dengan indera pandang yang termasuk jenis media ini adalah televise, VCD, komputer, dan laboratorium bahasa.

4. Media Cetak

Media cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing. Media bahan cetak menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan. Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran lepas. Dalam media cetak seperti buku teks, modul, buku petunjuk, lembar lepas, lembar kerja, dan sebagainya pada umumnya berisi materi pembelajaran yang dapat diakses dan dibaca oleh siswa langkah demi langkah sesuai dengan yang diinginkan. Untuk media yang berupa buku teks biasanya dilengkapi uraian materi, contoh soal, dan latihan soal. Berbeda dengan buku, modul umumnya dilengkapi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, uraian materi, latihan soal, dan tes formatif, yang digunakan sebagai umpan balik untuk mengetahui

seberapa besar materi dalam setiap kegiatan dapat dikuasai oleh peserta didik. Khusus untuk media cetak yang berupa lembar tugas biasa digunakan siswa untuk mengerjakan tugas, menyelesaikan masalah atau soal yang diberikan oleh guru setelah penyampaian materi di kelas. Lembar tugas biasanya berisi tujuan, uraian singkat tentang materi pembelajaran untuk setiap pokok bahasan, dan latihan memecahkan masalah. Untuk tujuan kognitif, media ini dapat berfungsi menyampaikan informasi yang bersifat nyata dan menyajikan perbendaharaan kata yang disajikan (dalam pembelajaran bahasa) serta fungsi-fungsi pekerjaan tertentu. Tujuan afektif, media ini dapat menunjang suatu materi dalam hubungannya dengan perubahan sikap dan tingkah laku. Untuk tujuan psikomotorik, media ini dapat menunjukkan posisi suatu yang sedang terjadi dan mengajarkan berbagai langkah dan prinsip dalam proses pembelajaran.

5. Media Komputer

Dewasa ini computer memiliki fungsi yang berbeda dalam bidang pendidikan dan latihan. Computer berperan sebagai manajeer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Intruction (CMI). Ada pula peran computer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau keduanya. Dilihat dari situasi belajar dimana computer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk tutorial, drills and practive, simulasi, dan permainan. Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar

menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas. Media computer mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, terlebih lagi computer bukanlah suatu hal yang sulit didapatkan. Program yang terdapat didalamnya mempermudah guru untuk mendesain materi pembelajaran menjadi lebih menarik. Seperti tutorial, latihan, simulasi, permainan intruksional, animasi, slide, dan lain-lain. Secara umum tidak terdapat perbedaan yang berarti tentang media pembelajaran, perbedaan hanya terletak pada pemakaian istilah dalam mengklasifikasikannya. Yang terpenting adalah media dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara bervariasi sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Sebelum menyampaikan materi pembelajaran hendaknya guru memilih media yang tepat agar proses pembelajaran terasa menyenangkan dan mempercepat pemahaman peserta didik.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil jenis media pembelajaran yaitu jenis media audio visual. Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu kegiatan atau proses. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

1.4 Prinsip Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih baik. Meskipun demikian, dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut tentunya harus memenuhi prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran agar tidak menyimpang jauh dari tujuan pembelajaran. Beberapa prinsip yang dijelaskan

oleh Miarso (Prof. Dr. Nunuk Suryani 2018 : 32) sebagai pakar teknologi pendidikan adalah sebagai berikut.

1. Tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.
3. Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang dilaksanakan, seperti secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar secara mandiri.
4. Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup, seperti mempersiapkan media yang dipakai.

1.5 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan hal sangat penting dilakukan oleh para guru karena disamping anak-anak memulai belajarnya dari hal-hal konkrit, tersedianya media pendidikan tersebut memungkinkan dapat ditumbuhkannya budaya belajar mandiri, budaya demokrasi, dasar pembiasaan untuk kehidupan di kemudian hari, serta menciptakan komunikasi antara anak dengan orang dewasa dan teman sebaya. Pengembangan media yang dimaksud ialah suatu cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, desain, produksi, evaluasi serta pemanfaatan media pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Sementara itu, dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembangan program media.

Arief. Sadirman (2009 : 86) memberikan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 (enam) langkah sebagai berikut :

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
2. Merumuskan tujuan instruksional (Instructional Objective) dengan operasional dan khas.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
5. Menulis naskah media.
6. Mengadakan tes dan revisi.

Disamping itu, sampai saat ini masih banyak lembaga pendidikan yang belum mampu mengadakan berbagai jenis media pendidikan yang lengkap dan bervariasi karena keterbatasan dana, terutama yang ada di daerah-daerah pedesaan. Dengan demikian alternatif yang paling memungkinkan untuk diterapkan secara lebih meluas yaitu mengembangkan media pendidikan yang sifatnya sederhana namun tetap relevan dengan pencapaian kemampuan-kemampuan yang diharapkan dikuasai anak.

Media pendidikan sederhana maksudnya adalah jenis media yang memiliki ciri mudah dibuat, bahan-bahannya mudah diperoleh, mudah digunakan, serta harganya relatif murah. Jenis media yang dapat diklasifikasikan ke dalam media pendidikan yang sederhana yaitu meliputi jenis media visual yang terdiri atas media gambar diam (*still picture*), kelompok media grafis, media model, alat permainan dan media realita.

Pada dasarnya pemberian status media pendidikan sederhana ini sifatnya relatif yaitu tergantung kepada kondisi lembaga pendidikan itu sendiri. Pada satu lembaga pendidikan media pendidikan yang dianggap sederhana, mungkin pada lembaga lain yang sejenis media tersebut dianggap terlalu mahal dan rumit, atau sebaliknya. Pembuatan media pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memerlukan bekal kemampuan yang memadai. Bekal kemampuan yang dimaksudkan adalah pengetahuan dan keterampilan bagaimana melakukannya sesuai dengan persyaratan-persyaratan tertentu sehingga media pembelajaran yang dibuat betul-betul efektif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan siswa.

2. Hakikat Media Pembelajaran Animasi

2.1 Sejarah Animasi

Animasi adalah gambar bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang dengan berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus. Manusia pada zaman dahulu kala sudah pernah mencoba untuk menggambar sebuah gerakan, contohnya gambar hewan yang kakinya digambar dengan pose yang menunjukkan bahwa hewan tersebut seolah-olah bergerak dalam gua pada zaman paleolitikum. Salah satu cikal bakal dari animasi adalah Wayang, dimana sudah ada di Indonesia pada abad ke 9.

Animasi pertama kali dibuat oleh Fady Saeed dari Mesir tahun 1756. Pada abad ke 17 sampai 19, peralatan-peralatan animasi sederhana telah ditemukan sebelum munculnya proyektor film. Sejarah film animasi dimulai tahun 1890, film

animasi yang pertama kali dibuat oleh Charles-Émile Reynaud, penemu Praxinoscope, yaitu sebuah sistem gerakan yang menggunakan putaran dari 12 gambar. Pada tanggal 18 Oktober 1892, di Musée Grévin di kota Paris, Perancis, beliau memamerkan animasi dengan putaran dari 500 gambar.

Empat film animasi pertama dengan standar gambar film adalah Humorous Phases of Funny Faces oleh J. Stuart Blackton pada tahun 1906. Kemudian pada tahun 1908, Émile Cohl, director dari Perancis, menayangkan animasi Fantasmagorie, dimana animasi ini juga cukup terkenal. Film animasi yang menggunakan boneka pertama kali dibuat oleh Wladyslaw Starewicz (Ladislas Starevich) yang berjudul The Beautiful Lukanida pada tahun 1910.

2.2 Pengertian Media Pembelajaran Animasi

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “Anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian dikumpulkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Animasi dapat menarik perhatian, serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik.

Hidayatullah dkk (2011 : 63) “Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak”. Munir (2013 : 340) “Animasi berasal dari bahasa inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar

tetap (*still image*) yang disusun secara beruntun dan direkam dengan menggunakan kamera”.

Suheri (2006 : 28) mengatakan bahwa “Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Suheri (2006 : 29) juga mengatakan bahwa “Animasi memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

2.3 Animasi Pada Pembelajaran

Media animasi dalam pembelajaran bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat. Media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

Media animasi dalam pembelajaran yang digunakan baik pada penjelasan konsep maupun contoh-contoh, selain berupa animasi statis auto-run atau diaktifkan melalui tombol, juga bisa berupa animasi interaktif dimana pengguna (siswa) diberi kemungkinan berperan aktif dengan merubah nilai atau posisi bagian tertentu dari animasi tersebut.

3. Hakikat Media Animasi Berbasis Animaker

3.1 Pengertian Animaker

Animaker adalah perangkat lunak Animasi video Do-It-Yourself. Perangkat lunak ini berbasis cloud, dan diluncurkan pada tahun 2014. Ini memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi menggunakan karakter dan template yang dibuat sebelumnya. Pada tahun 2017, Animaker menjadi alat pertama yang meluncurkan pembuat video animasi vertikal.

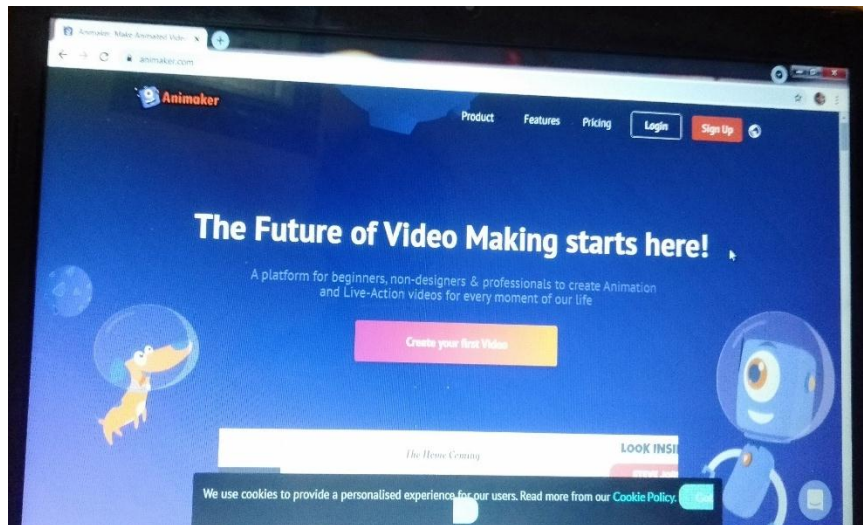
Animaker adalah perangkat lunak video dan animasi berbasis *cloud* yang pertama kali diluncurkan dalam versi *beta* terbuka pada tahun 2014. Pada Februari tahun 2015, perangkat lunak ini secara resmi diluncurkan berdasarkan model *freemium* yang memungkinkan pengguna memiliki opsi akun gratis. Perangkat lunak ini menyediakan alat online untuk membuat dan menyunting animasi video. Perangkat lunak ini dikembangkan oleh Animaker Inc, sebuah perusahaan SaaS berbasis video yang didirikan oleh RS Raghavan. Animaker menggunakan HTML5 dan Adobe Flash untuk membuat video animasi yang dapat di ekspor ke Facebook, Youtube atau diunduh sebagai file mp4. Perangkat lunak ini juga tersedia sebagai ekstensi chrome di Toko Web Chrome.

Peneliti memilih media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dalam bentuk animasi berbasis animaker, berikut langkah-langkah membuat video pembelajaran berbasis animaker :

3.2 Langkah-langkah Membuat Video Animasi

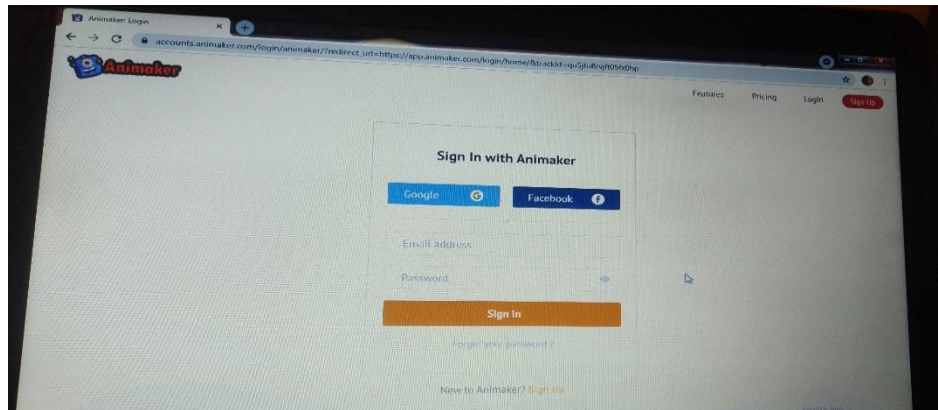
Dalam pembuatan media pembelajaran *animaker* hal yang harus dilakukan terlebih dahulu membuat akun pada aplikasi *animaker*. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a) Membuka alamat aplikasi menggunakan *website* yaitu <https://www.animaker.com/> maka akan muncul tampilan seperti gambar 1:



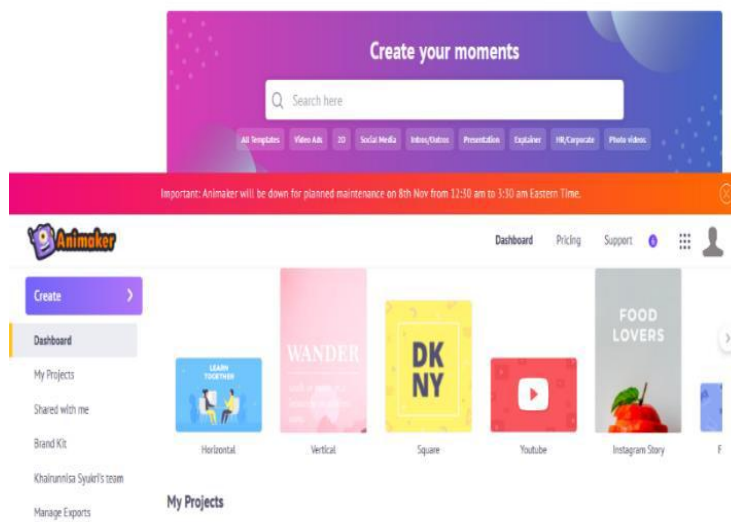
Gambar 1. Tampilan awal Animaker

- b) Melakukan pendaftaran akun animaker dengan memasukkan alamat email dan password. Selanjutnya klik login (lihat gambar 2).



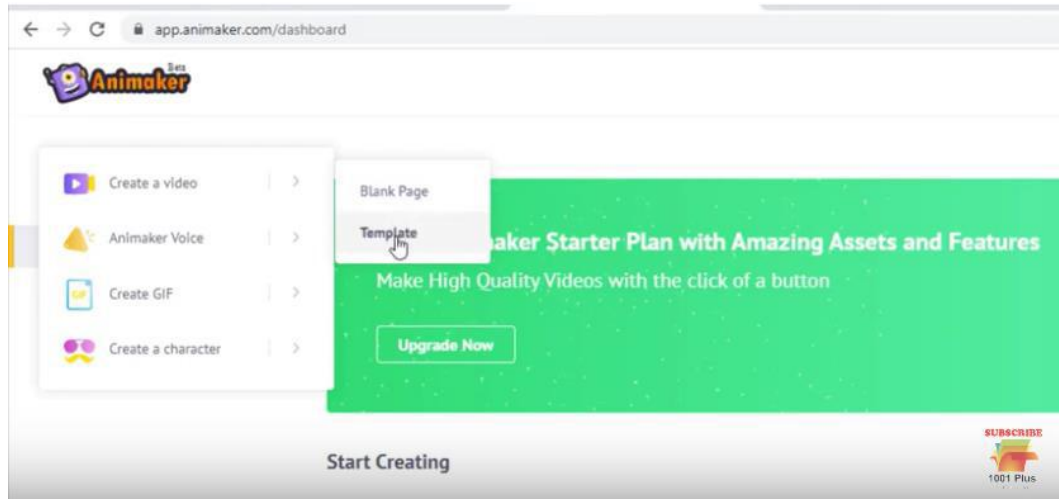
Gambar 2. Tampilan Login Ke AkunAnimaker

- c) Setelah *Log In* akan muncul pilihan template yang akan digunakan untuk membuat video animaker (lihat gambar 3).



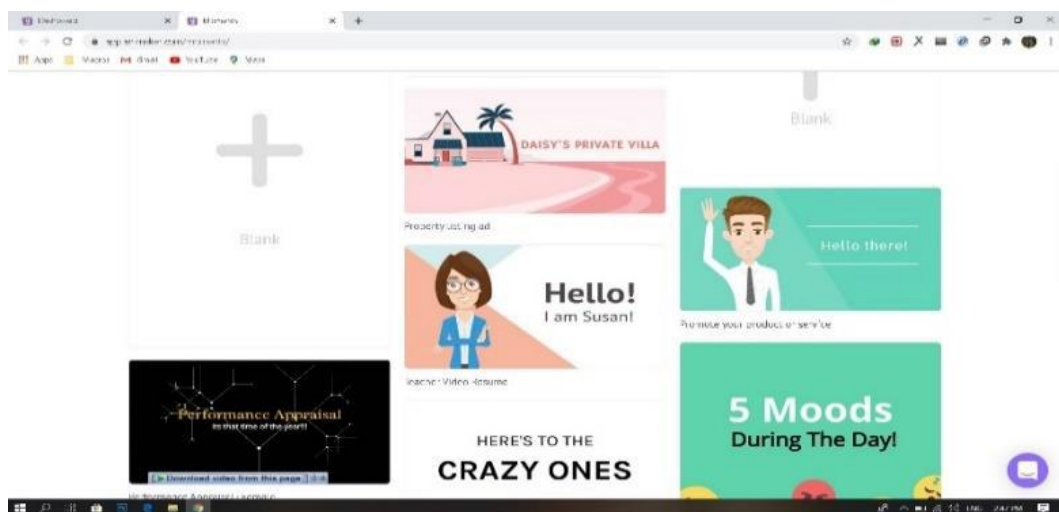
Gambar 3. Tampilan membuat animasi

- d) Kemudian klik *create a video* dan muncul dua pilihan, *blank page* dan *template*. (lihat gambar 4)



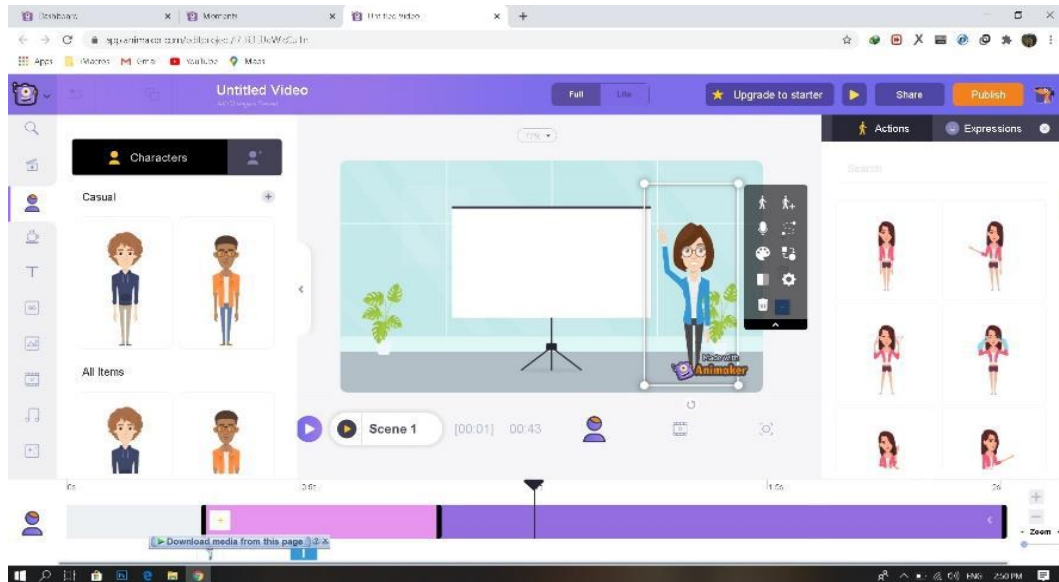
Gambar 4. Tampilan *create a video*

e) Klik *Blank page*, dan muncul tampilan seperti berikut. (lihat gambar 5)



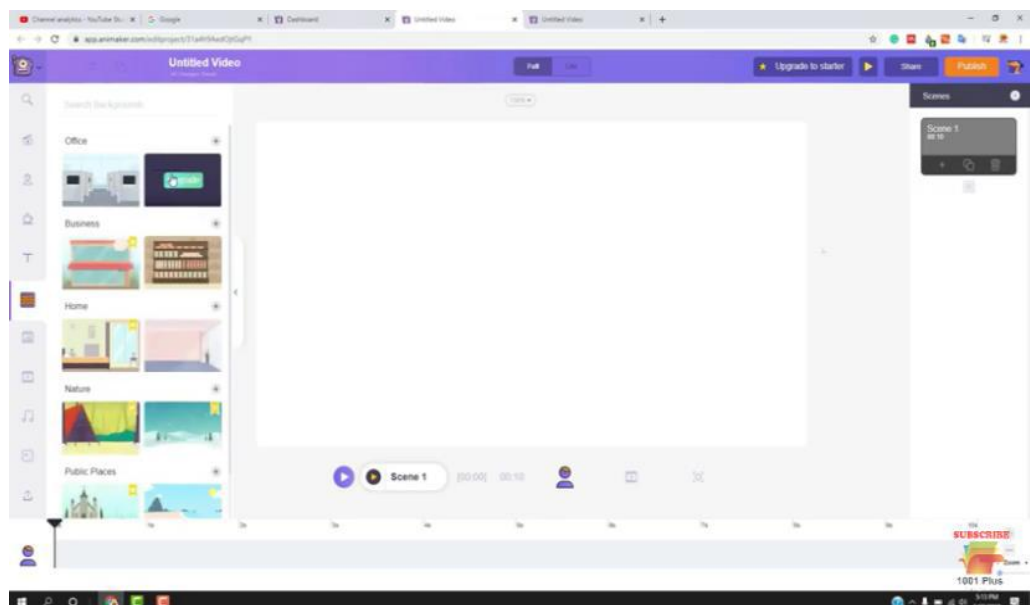
Gambar 5. Tampilan sebelum *blank page*

f) Kemudian memilih karakter dan membuat animasi sesuai dengan kreatifitas dan kebutuhan sebagai tahap awal untuk membuat animasi dan memilih karakter yang di sediakan. (lihat gambar 6)



Gambar 6. Tampilan fitur karakter

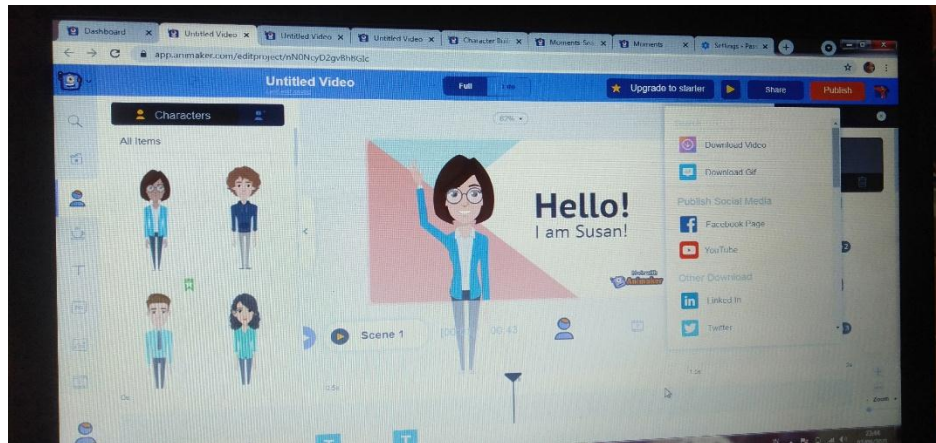
- g) Pada sebelah kanan aplikasi, terdapat panel untuk melihat *slide* yang sudah di buat, menambah *slide* baru atau menghapus *slide* yang tidak digunakan (lihat gambar 7)



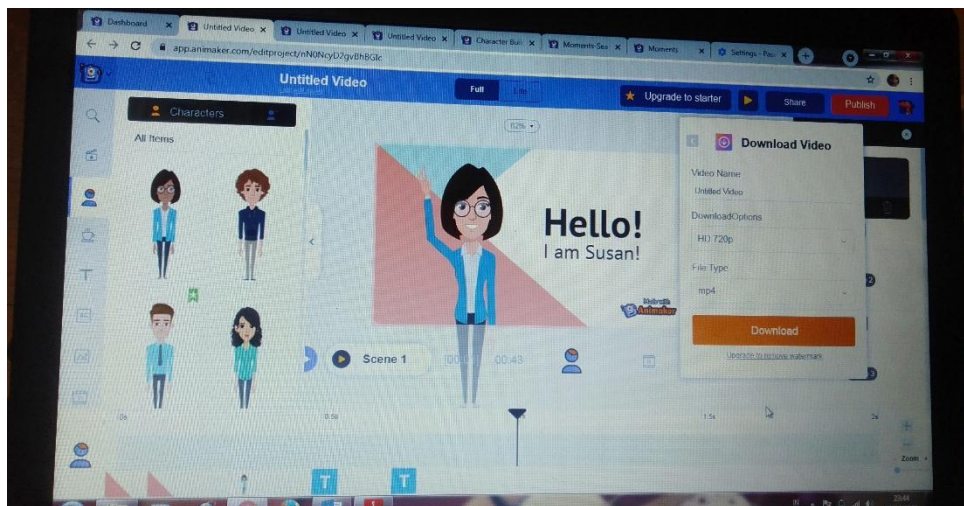
Gambar 7. Tampilan panel *slide*

- h) Setelah selesai membuat videonya dapat di save, lalu pilih publish setelah itu pilih download video (lihat gambar 8). Setelah pilih download video

maka akan muncul tampilan seperti gambar (lihat gambar 9) setelah itu pilih paling bawah download



Gambar 8. Tampilan publish video *animaker*



Gambar 9. Tampilan publish download video *animaker*

4. Hakikat Materi Teks Negosiasi

4.1. Pengertian Teks Negosiasi

Suherli (2016 : 3), “Pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 mengalami perubahan yang mendasar, yaitu berbasis teks. Tujuannya adalah agar dapat membawa peserta didik sesuai perkembangan mentalnya, dan menyelesaikan masalah kehidupan nyata dengan berpikir kritis”. Prinsip

penerapannya yaitu, bahasa dipandang sebagai teks, Penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan untuk mengungkapkan makna pembelajaran, bahasa bersifat fungsional, dan bahasa merupakan sarana pembentukan berpikir manusia.

Teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap di dalamnya memiliki situasi dan konteks. Teks merupakan rangkaian kata-kata asli yang disusun dari sebuah kata kemudian menjadi kalimat dan berkembang menjadi paragraf yang utuh. Di dalam teks mengandung makna-makna yang tersirat, sehingga siapapun yang membaca teks akan menafsirkan maksud dari teks tersebut. Teks memberikan tujuan yaitu memberikan informasi bagi pembacanya. Dari sekian banyak teks yang ada, penulis hanya mengambil satu teks yaitu teks negosiasi. Teks negosiasi merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yang terkandung dalam prinsip penerapan dari kurikulum 2013.

Tim Kementerian Pendidikan dalam Kurikulum 2013 (2013 : 134), mendefinisikan “Negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan bersama antara pihak-pihak yang mempunyai perbedaan kepentingan. Pihak-pihak tersebut berusaha menyelesaikan perbedaan itu dengan cara yang baik tanpa merugikan salah satu pihak”.

Negosiasi dilakukan karena pihak-pihak yang berkepentingan perlu membuat kesepakatan mengenai persoalan yang menuntut penyelesaian bersama. Dalam negosiasi menciptakan hubungan yang rukun lebih penting dari pada merampungkan suatu perjanjian atau mendapatkan sesuatu yang tidak ingin diberikan oleh pihak lawan. Negosiasi ini bertujuan untuk mengurangi perbedaan posisi setiap pihak.

Suherli (2016: 149), “Negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencari penyelesaian bersama dengan pihak-pihak yang mempunyai perbedaan kepentingan”. Ross (2008 : 6), “Negosiasi adalah jumlah dari semua cara kita menyampaikan informasi tentang apa yang kita inginkan, apa yang kita dambakan, dan apa yang kita harapkan dari orang lain”.

Lumumba (2013 : 10), Negosiasi adalah sebuah proses karena harus ada aktivitas didalamnya. Proses yang dimaksud adalah proses kompleks. Dalam proses tersebut, harus terdapat dua pihak yang bernegosiasi apakah yang bersifat individual maupun kolektif. Selain itu, itu juga terdapat perbedaan yang mungkin bernuansa persaingan, konflik atau bahkan perang sebagai dasar untuk bernegosiasi. Karena kalau tidak terdapat perbedaan maka tidak ada dasar untuk bernegosiasi.

Pada prinsipnya, negosiasi berlangsung pada nuansa perbedaan dan persamaan, sebagai hasilnya kadangkala gagal dan kadangkala sukses. Tujuan dari dilakukannya negosiasi adalah untuk mencapai kesepakatan. Kesepakatan ini hanya dapat dicapai melalui usaha dan kiat-kiat tertentu oleh negosiator.

Jackman (2005 : 23), Negosiasi adalah kolaborasi dari seni dan ilmu pengetahuan. Dikatakan seni, karena dimilikinya keterampilan untuk mengetahui kapan menggunakan strategi kepada pihak lain untuk memperbesar peluang mencapai keberhasilan. Dikatakan ilmu pengetahuan, yakni ilmu pengetahuan non eksak karena di dalamnya terdapat pula prinsip-prinsip dan strategi.

Goodpaster (Agnesia 2014 : 17), menyatakan bahwa “Negosiasi adalah proses interaksi dan komunikasi yang dinamis dan beraneka ragam, mengandung seni dan penuh rahasia untuk mencapai suatu tujuan yang dianggap menguntungkan para pihak”. Robbins dan Judge (Agnesia 2014 : 17) menyatakan bahwa, “Negosiasi adalah sebuah proses dimana dua pihak atau lebih melakukan pertukaran barang atau jasa dan berupaya untuk menyepakati nilai tukarnya”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi adalah teks yang berisi tentang percakapan atau dialog antara beberapa pihak

untuk menyelesaikan suatu persoalan yang bertentangan dan dalam bernegosiasi harus menggunakan kalimat yang baik dan berbicara dengan santun walaupun berbeda pemikiran atau prinsip tetapi penyampaian dan penerimaan argumentasi atau pendapat harus saling berinteraksi dengan baik agar tidak jadi pertentangan.

Negosiasi dalam Islam yakni tercantum di dalam Al-Qur'an dan Hadist, yakni proses interaksi sosial berupa sebuah pemikiran atau permintaan yang dilakukan oleh kedua belah pihak baik individu maupun kelompok atau organisasi guna mencapai sebuah kesepakatan bersama yang saling menguntungkan.

Hukum tawar-menawar dalam Islam berdasarkan firman Allah dalam Al-Qur'an dan Hadist ialah halal atau diperbolehkan selama dijalankan sesuai syariat Islam. Hukum tawar-menawar berdasarkan hadist. Rasulullah pernah melakukan perdagangan dengan tawar-menawar, diriwayatkan dari Anas "Rasulullah pernah menjual anak panah dan alas pelana dengan tawar-menawar". (H.R Muslim).

Tawar menawar menurut hadist hukumnya halal juga dengan syariat-syariat yang tentunya menjadi sesuatu yang bermanfaat untuk kedua belah pihak. Dari hadist di atas dapat disimpulkan bahwa hukum tawar menawar dalam Islam ialah halal atau diperbolehkan dengan ketentuan tidak bertujuan untuk harta duniawi semata dan dengan kesepakatan kedua belah pihak.

Sedangkan di dalam praktik jual beli negosiasi diterangkan di dalam Al-Qur'an yang menyinggung mengenai jual beli sebagai berikut :

يَأْيَهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجْرَةً عَنْ
تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu. (Q.S. An-Nisaa Ayat 29)”.

Dari ayat di atas dapat disimpulkan bahwa ayat tersebut menjelaskan tentang larangan memakan harta sesamamu dengan jalan bathil, itu mengandung makna larangan dalam melakukan transaksi yang mengantarkan masyarakat pada kesuksesan, bahkan mengantarkan mereka kepada jalan yang tidak di ridhoi Allah SWT, yaitu kehancuran.

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

Artinya : “Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali

(mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya (Q.S. Al-Baqarah Ayat 275)''.

Dalam ayat ini sudah dijelaskan bahwa tentang kebolehan dalam melakukan transaksi, menurut Quraishi Shibab jual beli adalah transaksi yang menguntungkan, keuntungan pertama diperoleh melalui kerja manusia. Yang kedua, yang menghasilkan uang dan bukan kerja manusia dan jual beli menurut aktivitas manusia. Orang yang memiliki harta dengan cara-cara yang tidak sah akan sangat berat mempertanggungjawabkannya di hadapan Allah di akhirat nanti.

Dalam penjelasan di atas bahwa tentang kebolehan dalam melakukan transaksi jual-beli dengan mengharamkan riba, yang disebutkan sebagai sengkai kejahatan Jahiliyah yang amat hina (musibah atau berencana besar).

4.2 Struktur Teks Negosiasi

Dalam sebuah teks terdapat struktur yang membangun teks tersebut, struktur merupakan susunan, tahapan, ataupun urutan yang terdapat di dalam teks. Tujuannya agar teks tersebut tersusun secara sistematis dan utuh. Biasanya struktur teks menjadi bahan untuk dianalisis oleh pembaca. Struktur teks negosiasi merupakan susunan bagian-bagian yang ada di dalam teks negosiasi.

Depdiknas (2013 : 150), di dalam negosiasi terdapat enam tahapan yang lazim dilalui di dalam proses bernegosiasi. Keenam tahapan yaitu orientasi, permintaan, pemenuhan, penawaran dan persetujuan, pembelian dan penutup.

Keenam tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Orientasi
Orientasi merupakan pembukaan atau awalan dari percakapan sebuah negosiasi. Biasanya berupa kata salam, sapa dan sebagainya.
- 2) Permintaan

Permintaan merupakan permintaan dari pihak pertama atau pembeli kepada pihak kedua mengenai suatu barang atau informasi. Permintaan berisi dimana pihak yang ingin tahu menanyakan suatu barang atau permasalahan yang dihadapi.

- 3) Pemenuhan
Pemenuhan merupakan pemenuhan dari pihak kedua terhadap permintaan pihak pertama. Dalam bagian pemenuhan, pihak yang terkait memberitahukan mengenai barang atau obyek agar orang yang diajak interaksi oleh pihak tersebut menjadi lebih paham.
- 4) Penawaran dan Persetujuan
Penawaran dan persetujuan merupakan bentuk penawaran atau kesesuaian harga barang atau informasi yang diajukan oleh pihak pertama kepada pihak kedua menyetujui akan penawaran yang diajukan pihak pertama.
- 5) Pembelian
Pembelian merupakan proses transaksi kedua belah pihak yang sebelumnya sudah menyepakati harga barang atau informasi dan saling menguntungkan.
- 6) Penutup
Penutup merupakan cara mengakhiri sebuah percakapan antara kedua belah pihak untuk menyelesaikan suatu proses interaksi dalam bernegosiasi.

Seperti yang diuraikan Tim Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Bahasa Indonesia *Ekspresi Diri dan Akademik* (2013 : 141), struktur teks negosiasi sebagai berikut.

- 1) Orientasi
Orientasi sama aja dengan pembuka. Dalam teks negosiasi tahap pertama adalah pembuka. Biasanya dalam pembuka teks negosiasi 1 maupun negosiasi 2 menyampaikan pengenalan atau perbincangan awal untuk mengawali proses negosiasi.
- 2) Permintaan
Tahap kedua dalam teks negosiasi adalah permintaan. Pada tahap ini negosiasi 1 menyampaikan maksudnya kepada negosiasi 2 untuk bernegosiator maka pembeli menyampaikan permintaannya saat dimana pembeli menanyakan atau mencari barang yang sedang ingin ia beli.
- 3) Pemenuhan
Pada tahap ini, negosiasi 2 memenuhi permintaan negosiasi 1.
- 4) Penawaran
Pada tahap ini penawaran adalah klimaks dari teks negosiasi karena terjadi tawar menawar antara penjual dan pembeli, baik negosiasi 1 maupun negosiasi 2 mengemukakan argumentasi ataupun fakta untuk memperkuat maksudnya.
- 5) Persetujuan
tahap selanjutnya terjadi persetujuan antara kesepakatan bersama antara negosiasi 1 dengan negosiasi 2. Jika negosiasi terjadi oleh pembeli

sebagai negosiator 1 dan penjual sebagai negosiator 2 maka pada tahap ini terjadi pembelian.

- 6) Tahap berakhir dalam teks negosiasi adalah penutup
Penutup adalah kebalikan dari orientasi, baik negosiator 1 maupun 2 mengakhiri sebuah teks dialog negosiasi. Biasanya berupa perpisahan antara penjual dan pembeli atau pembeli yang meninggalkan lapak penjual.

Tim Studi Pustaka (2013 : 214), menjelaskan bahwa struktur teks negosiasi

sebagai berikut.

- 1) Tahap 1
Negosiator 1 menyampaikan maksud bernegosiasi kepada negosiator 2.
- 2) Tahap 2
Negosiator 2 menyampaikan penolakan ataupun sanggahan dengan alasan-alasan tertentu.
- 3) Tahap 3
Negosiator 1 mengemukakan argumentasi yang disertai fakta-fakta yang memperkuat maksudnya itu agar disetujui oleh negosiator 2.
- 4) Tahap 4
Negosiator 2 kembali mengemukakan penolakan dengan sejumlah argumentasi dan fakta.
- 5) Tahap 5
Terjadinya kesepakatan/ketidaksepakatan di antara kedua belah pihak.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai struktur teks negosiasi, dapat penulis simpulkan bahwa struktur teks negosiasi terdiri dari orientasi, permintaan, pemenuhan, penawaran yang disertai argumen dengan fakta, persetujuan yang diakhiri dengan kesepakatan atau ketidaksepakatan, dan penutupan. Akan tetapi penerapan struktur teks negosiasi memakai semua struktur teks negosiasi.

4.3 Ciri-Ciri Teks Negosiasi

Setiap teks berisi informasi akan tetapi, teks-teks tersebut mempunyai ciri tersendiri yang dapat membedakan antara teks satu dengan teks yang lainnya. Begitu juga dengan teks negosiasi yang memiliki ciri berbeda dengan teks yang lain.

Septian (Agnesia 2014 : 18), Ciri-ciri negosiasi adalah aturan ataupun kelaziman. Teks negosiasi sama halnya dengan teks-teks lain yang memiliki suatu ciri. Adapun ciri utama dalam teks negosiasi yaitu sebagai berikut :

- 1) Teks negosiasi berbentuk dialog antara negosiator 1 dengan negosiator 2.
- 2) Teks negosiasi selalu melibatkan dua pihak atau lebih, baik secara perorangan, kelompok, perwakilan organisasi, ataupun perusahaan.
- 3) Teks negosiasi merupakan kegiatan komunikasi langsung atau komunikasi lisan yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan.
- 4) Teks negosiasi dibuat karena terdapat perbedaan kepentingan.
- 5) Teks negosiasi terdapat tawar-menawar atau tukar-menukar kepentingan untuk mencapai sebuah kesepakatan.
- 6) Teks negosiasi bermuara pada dua hal, sepakat atau tidak sepakat.

Kosasih (2013 : 88) ciri-ciri atau karakteristik teks negosiasi, yaitu :

- 1) Negosiasi menghasilkan kesepakatan.
- 2) Negosiasi menghasilkan keputusan yang saling menguntungkan.
- 3) Negosiasi merupakan sarana untuk mencari pekerjaan.
- 4) Negosiasi mengarah kepada tujuan praktis.
- 5) Negosiasi memprioritaskan kepentingan bersama.

Sedangkan Tim Edukasi (2013 : 232), ciri dalam ragam bahasa lisan adalah sebagai berikut.

- 1) Dalam ragam bahasa lisan kalimat yang digunakan cenderung pendek-pendek karena mengalami pelepasan pada beberapa bagiannya.
Contoh : Ya terimakasih!, Lalu, Bagaiman?
- 2) Banyak menggunakan ragam bahasa tidak baku
Contoh : gak, gimana, ngerti.
- 3) Banyak menggunakan ragam bahasa percakapan
Contoh : wah, ya, kan.
- 4) Kalimat-kalimatnya dalam bentuk penuturan langsung.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa ciri teks negosiasi adalah memberikan suatu kesepakatan untuk menyelesaikan permasalahan dengan cara damai tetapi saling menguntungkan satu sama lain. Pembaca yang membaca teks ini akan paham bahwa cara untuk menyelesaikan perbedaan pendapat satu-satunya dengan cara negosiasi.

4.4 Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi

Kosasih (2013 : 93), menyatakan bahwa kaidah kebahasaan teks negosiasi ditandai dengan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Keberadaan kalimat berita, tanya dan perintah hampir berimbang. Hal tersebut terkait dengan bentuk negosiasi yang berupa percakapan

sehari-hari sehingga ketiga jenis kalimat tersebut mungkin muncul secara bergantian.

- 2) Menggunakan kalimat yang menyatakan keinginan atau harapan. Hal ini banyak terikat dengan fungsi negosiasi itu, yaitu untuk menyatakan kepentingan dan mengomporikannya dengan mitra bicara. Oleh karena itu, akan banyak kalimat yang menyatakan maksud tersebut yang ditandai dengan penggunaan kata-kata seperti *minta, harap, mudah-mudahan*.
- 3) Banyak menggunakan kalimat bersyarat, yakni kalimat yang ditandai dengan kata-kata *jika, bila, kalau, seandainya, apabila*. Ini terkait dengan sejumlah syarat yang diajukan masing-masing pihak dalam rangkaian “adu tawar” kepentingan.
- 4) Banyak menggunakan konjungsi penyebab (kausalitas). Hal ini terkait dengan sejumlah argument yang disampaikan masing-masing. Untuk memperjelas alasan, mereka perlu menyampaikan sejumlah alasan yang disertai penggunaan konjungsi penyebab. Seperti *karena, sebab, oleh karena itu, sehingga, akibatnya*.

Tim Kementerian Pendidikan dalam *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik* (2013 : 140), bahwa kaidah penulisan teks negosiasi dalam dialog adalah sebagai berikut.

- 1) Adanya pembukaan
Pembukaan pada teks negosiasi yaitu pernyataan yang berkaitan dengan tujuan bernegosiasi.
- 2) Adanya isi
Isi merupakan penyampaian argument-argument berdasarkan fakta-fakta yang dikemukakan oleh negosiator 1 maupun negosiator 2.
- 3) Adanya penutup
Penutup pada bagian ini menyimpulkan semua maksud negosiasi sehingga terjadinya kesepakatan atau ketidaksepakatan.

Dengan adanya kaidah tersebut memudahkan penulis dalam menulis maupun menganalisis teks, khususnya teks negosiasi yang berbentuk dialog. Aturan-aturan tersebut haruslah dipatuhi dipedomani, sehingga tidak terjadi penyimpangan maupun kekeliruan dalam menulis bahkan menganalisis suatu teks.

Tim Studi Edukasi (2013 : 214), kaidah teks negosiasi sebagai berikut.

- 1) Negosiator selalu melibatkan dua pihak atau lebih, baik secara perorangan, kelompok, perwakilan organisasi, ataupun perusahaan.
- 2) Negosiasi merupakan kegiatan komunikasi langsung atau komunikasi lisan, hal ini dapat dilihat dari teks negosiasi yang berbentuk dialog.
- 3) Verba yang bermakna keadaan tidak dapat diberi sisipan prefiks *ter-* yang berarti paling.
- 4) Pada umumnya verba tidak dapat bergabung dengan kata-kata menyatakan makna kesangatan. Tidak ada bentuk seperti *agak belajar, mengharapkan sekali, agak mengecewakan*.

5) Konjungsi

Konjungsi sering disebut kata sambung. Kridalaksana dalam *Telaah Wacana* (2011 : 135), mengemukakan bahwa konjungsi merupakan partikel yang dapat menggabungkan antara kata, frase dengan frase, kalimat dengan kalimat, bahkan antara tataran yang tinggi yaitu paragraf dengan paragraf.

Contoh konjungsi antara lain, dan, maupun, setelah, sesudah, lalu, jika, walaupun, demikian, ketika, bila, kalau, karena, sebab, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli, penulis simpulkan bahwa kaidah kebahasaan teks negosiasi jika dilihat dari segi bahasa menggunakan bahasa lisan, menggunakan bahasa baku (formal) dan tidak baku. Penggunaan bahasa baku dan tidak baku bergantung konteks yang ada dalam teks negosiasi. Sementara jika dilihat dari segi pembendaharaan kata yang digunakan dalam teks negosiasi menggunakan kata nomina, promonimal, verba dan konjungsi.

4.5 Jenis-Jenis Teks Negosiasi

Hariwijaya (2012 : 14) menurut sifat dan karakternya, negosiasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut.

a. Negosiasi Formal

Negosiasi formal merupakan negosiasi yang terjadi dalam situasi formal. Ciri-ciri negosiasi formal adalah adanya perjanjian atau hitam di atas putih yang sah secara hukum. Oleh karena itu, pelanggaran terhadap perjanjian yang telah disepakati dapat diperkarakan ke ranah hukum. Negosiasi formal yaitu proses negosiasi seperti rapat, dialog forum, wawancara *fit and paper test*, perundingan antar Negara, dan sebagainya.

Hariwijaya (2012 : 14), menyatakan bahwa “Negosiasi formal merupakan suatu proses negosiasi yang dilakukan dalam forum rapat dan perundingan”.

Oliver (Purwanto 2006 : 19), menyatakan bahwa “Negosiasi formal merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kesepakatan dengan jalur hukum”. Lumumba (2013 : 10), menyatakan bahwa “Negosiasi formal merupakan sebuah proses yang bersifat kompleks dan harus ada aktivitas di dalamnya”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa negosiasi formal merupakan kegiatan negosiasi yang dilakukan untuk mendapatkan kesepakatan dengan menempuh jalur hukum. Negosiasi ini telah direncanakan sebelumnya yang terikat oleh waktu dan tempat dan ada dokumen tertulis serta hasilnya bersifat mengikat.

Ciri-ciri negosiasi formal :

- 1) Proses ini telah direncanakan sebelumnya.
- 2) Terdapat dokumen tertulis otentik.
- 3) Hasilnya mengikat.
- 4) Biasanya atas nama lembaga dan dibiayai oleh lembaga tersebut.

b. Negosiasi Informal

Negosiasi informal merupakan negosiasi yang sebagaimana dalam kehidupan sehari-hari, bertemu dan saling berbagi dengan orang lain. Negosiasi dapat terjadi kapan saja, dimana saja, dan dengan siapa saja. Misalnya negosiasi antara ayah dan anak. Negosiasi ini tidak membutuhkan perjanjian khusus yang melibatkan hukum.

Ross (2008 : 6), menyatakan bahwa “Negosiasi formal merupakan suatu negosiasi yang sebagaimana dalam kehidupan sehari-hari bertemu dan saling berbagi dengan orang lain”. Robbins dan Judge (Agnesia 2014 : 17), menyatakan

bahwa “Negosiasi informal merupakan sebuah proses dimana dua pihak melakukan pertukaran barang atau jasa”. Agnesia (2014 : 17) merupakan sebuah proses interaksi dan komunikasi yang dinamis dan beraneka ragam”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa negosiasi informal merupakan negosiasi yang bisa dilakukan dimana saja tanpa memerlukan jalur hukum. Negosiasi informal yang dilakukan dengan secara tidak resmi atau tidak disertai dengan pertemuan. Negosiasi ini tidak bersifat terikat oleh waktu dan tempat dan dapat dilaksanakan secara terus menerus dalam waktu yang panjang, tidak ada dokumen tertulis dan hasilnya tidak bersifat mengikat.

Ciri-ciri negosiasi informal :

- 1) Proses ini biasanya tidak direncanakan sebelumnya.
- 2) Hasil kesepakatannya tidak mengikat.

Ismijanto (2007 : 86), berdasarkan jenisnya teks negosiasi terbagi menjadi dua, yaitu lisan dan tulisan.

a. Teks Negosiasi Lisan

Teks negosiasi lisan merupakan teks negosiasi yang berupa percakapan antara pihak pertama dan pihak kedua. Oliver (2009 : 81), menyatakan bahwa “Sebuah teks mengenai transaksi antara dua belah pihak dalam menentukan hasil akhir”. Casse (2011 : 13), merupakan “Sebuah teks yang dimana terdapat persepsi, kebutuhan dan motivasi untuk mencapai kesepakatan bersama”. Hartman (2006 ; 42), merupakan “Sebuah teks yang dimana terdapat komunikasi antara dua belah pihak atau lebih”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi lisan adalah negosiasi yang bentuknya adalah

percakapan antara satu orang dengan orang lain. Adapaun bentuk-bentuk dari teks negosiasi lisan, yaitu sebagai berikut :

1. Teks Negosiasi Jual Beli

Merupakan bentuk negosiasi lisan yang sering dilakukan oleh penjual dan juga pembeli dalam situasi berdagang di suatu tempat perbelanjaan. Dalam negosiasi ini biasanya terdapat permintaan, pemenuhan, penawaran dan pembelian. Rustono (2008 : 35), menyatakan bahwa “Bentuk teks yang dapat dipelajari oleh setiap orang”. Robbins (2003 : 56), menyatakan bahwa “Bentuk teks yang di dalamnya terdapat dua pihak yang melakukan transaksi”. Jackman (2005 : 9), menyatakan bahwa “Bentuk teks yang di dalamnya terdapat sebuah proses antara dua belah pihak”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa negosiasi jual beli merupakan negosiasi yang diperuntukan untuk jual beli. Negosiasi ini lebih sering digunakan antara penjual dan pembeli.

Bahasa yang digunakan dalam negosiasi ini bebas, asalkan mudah dipahami oleh kedua belah pihak. Struktur teks negosiasi jual beli yaitu :

- a) Orientasi, merupakan pengenalan atau salam. Biasanya disebut basa-basi.
- b) Permintaan, merupakan permintaan dari pihak pertama atau pembeli kepada pihak kedua mengenai suatu barang atau informasi.
- c) Pemenuhan, merupakan pemenuhan dari pihak kedua tentang permintaan pihak pertama.
- d) Penawaran dan persetujuan, merupakan bentuk penawaran atau kesesuaian harga barang atau informasi yang diajukan oleh pihak pertama kepada

pihak kedua, dan pihak kedua menyetujui akan penawaran yang diajukan pihak pertama.

- e) Pembelian, merupakan proses transaksi kedua belah pihak yang sebelumnya sudah menyepakati harga barang atau informasi dan saling menguntungkan.
- f) Penutup, merupakan akhir dari proses jual beli yang dilakukan oleh kedua belah pihak.

Langkah-langkah dalam negosiasi jual beli :

- a) Pihak pembeli menanyakan suatu barang kepada pihak penjual.
- b) Pihak penjual sanggup memenuhi permintaan barang yang diinginkan oleh pihak pembeli.
- c) Terjadinya proses tawar-menawar antara pihak pembeli dan penjual.
- d) Pihak penjual dan pembeli sepakat akan harga barang yang telah disepakati oleh kedua belah pihak.

b. Teks Negosiasi Tertulis

Teks negosiasi adalah bentuk teks negosiasi yang menggunakan bahasa baku dan media tulisan. Agnesia (2014 : 14), menyatakan bahwa “Bentuk teks yang perlu diperhatikan dari segi penggunaan bahasanya”. Ross (2008 : 6), menyatakan bahwa “Bentuk teks yang diartikan sebagai cara kita menyampaikan informasi tentang apa yang kita inginkan”. Robbins dan Judge (2013 : 19), menyatakan bahwa “Bentuk teks yang diartikan sebagai proses dimana dua pihak/lebih melakukan transaksi”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi tertulis adalah negosiasi yang dari segi penggunaan bahasa perlu diperhatikan. Misalnya menggunakan bahasa yang baku

dan tentu saja menggunakan bahasa tulis. Bentuk dari teks negosiasi tulis adalah sebagai berikut :

1. Surat Penawaran

Surat penawaran merupakan surat yang berisi tentang penawaran suatu barang atau jasa yang ditujukan kepada perseorangan atau instansi perusahaan atau biasa disebut juga sebagai surat jual. Tujuan dari surat penawaran ini adalah berguna untuk menawarkan barang kepada pembeli. A. Fauzi (dalam buku *Mail Merge : Solusi Praktis Untuk Surat-Surat Bisnis 2007*), menyatakan bahwa “Salah satu jenis surat yang memuat informasi khusus tentang barang/jasa”. T. Gilarso (2003 : 30), menyatakan bahwa “Salah satu jenis surat yang di dalamnya terdapat barang tertentu yang dijual dan jangka waktu yang ditentukan”. Gregory Mankiw (2000 : 10), menyatakan bahwa “Jenis surat yang di dalamnya terdapat penawaran dan kuantitas yang ditawarkan serta harga barang”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa surat penawaran merupakan surat yang berisi informasi tentang barang atau jasa yang diperjual belikan beserta rincian harganya agar dapat dengan mudah dimengerti oleh konsumen atau pembeli sehingga tertarik untuk membeli atau bekerja sama. Struktur surat penawaran yaitu :

- a) Menyebutkan nama jenis barang dan nama perusahaan.
- b) Menjelaskan mutu barang.
- c) Mencantumkan harga.
- d) Menjelaskan cara pembayaran.
- e) Menuliskan potongan harga (jika ada).
- f) Menuliskan cara menyerahkan barang.
- g) Menjelaskan kemudahan-kemudahan lainnya.

Sedangkan kaidah surat penawaran yaitu :

- a) Tema.
- b) Isi.
- c) Kohesi dan koheren antar kalimat dan antar paragraf.
- d) Ejaan, tanda baca.
- e) Kosa kata.
- f) Kalimat.

Selanjutnya, langkah-langkah dalam surat penawaran yaitu :

- a) Menentukan tujuan pengiriman atau alamat surat.
- b) Salam pembuka.
- c) Menjelaskan maksud dan tujuan.
- d) Salam penutup.

2. Proposal

Merupakan bentuk dari negosiasi tulis yang ditunjukkan kepada suatu pihak untuk meminta suatu permohonan yang berisikan daftar kegiatan acara, struktur panitia, dan anggaran acara. Anwar (2004 : 11), menyatakan bahwa “Suatu rencana yang disusun untuk pelaksanaan kegiatan tertentu”. Jay (2006 : 20), menyatakan bahwa “Suatu alat bantu manajemen standar agar manajemen organisasi dapat berfungsi secara efektif dan efisien”. Keraf (2001 : 15), menyatakan bahwa “Suatu saran atau permintaan kepada seseorang untuk mengejarkan atau melakukan suatu pekerjaan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proposal merupakan rencana yang ditulis dalam bentuk rencana bisnis atau rencana ke pihak lain untuk

mendapat dukungan, dukungan dapat berupa persetujuan, dana izin atau lainnya dan dijelaskan secara sistematis dan terperinci. Proposal umumnya digunakan sebagai pedoman kerja atau referensi ketika melaksanakan kegiatan yang direncanakan.

4.5 Contoh Teks Negosiasi

Negosiasi Antara Penjual dan Pembeli



Siang itu di pasar Tanah Abang, 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 : Silahkan Mas kesini

(Sesampainya di dalam toko)...

Penjual : Silahkan Mas dipilih, banyak pilihannya.

- Anton : Saya suka yang hijau Mbak, kalau dilihat segar
- Penjual : Iya Mas. Cocok kalau dipakai oleh ibu mas.
- Anton : Ini berapa Mbak?
- Penjual : Rp. 50.000.
- Anton : Wah, kok mahal Mbak? Rp. 30.000, boleh tidak?
- Penjual : Tidak boleh Mas, itu bahannya bagus soalnya.
- Anton : Tidak bisa kurang Mbak?
- Penjual : Rp. 45.000 deh, Mas.
- Anton : Rp. 40.000, 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, saya ambil yang ini.
- Penjual : Mau beli apa lagi Mas?
- Anton : Itu saja mbak. Ini uangnya mbak.
- Penjual : Uangnya Rp.50.000, kembali Rp. 5.000. Terima kasih ya, mas.
- Anton : Iya mbak, sama-sama.

(Sumber : <http://teksdialognegosiasi.blogspot.co.id>)



Suatu hari sebuah pasar tradisional, terdapat sebuah transaksi jual beli.

Penjual : “Silahkan Bu, mau beli apa?”

Pembeli : “Kaos sepak bola untuk anak-anak ada?”

Penjual : “Oh ada Bu. Ini silahkan dipilih sendiri.” (sambil mengeluarkan beberapa pilihan kaos bola).

Pembeli : “Kaos yang Real Madrid kok gak ada?”

Penjual : “Sebentar saya cari dulu.”

Pembeli : “Yang ukuran M ya, mbak.”

Penjual : “Ini adanya ukuran L, Bu.”

Pembeli : “Waduhh ukuran anaknya kecil Mbak. Kalau segini kebesaran.”

Penjual : “Nanti kan bisa dikecilkan Bu. Ini juga bisa di pakai sampai anaknya besar.”

Pembeli : “Harganya berapa, Mbak?”

Penjual : “Yang ini Rp. 35.000, Bu.”

Pembeli : “Mahal sekali Mbak. Rp. 20.000 ya Mbak?”

Penjual : “Ya gak boleh Bu. Tambah Rp. 12.000 ya?”

Pembeli : “Gak mau. Kalau mau Rp. 25.000.”

Penjual : “Kalau segitu saya gak dapat untuk dong, Bu. Tambah Rp. 5.000 ya?”

Pembeli : “Ya sudah. Ini uangnya.” (sambil memberikan uang).

Penjual : “Terimakasih Bu. Gak sekalian sama sepatu bolanya Bu?”
(memberikan sebungkus tas kresek yang berisi kaos).

Pembeli : “Sama-sama. Tidak, tadi sudah beli”. (meninggalkan toko baju).

(Sumber : <http://teksdialognegosiasi.blogspot.co.id>)

B. Kerangka Konseptual

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa ketika guru menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas mengalami kesulitan dalam menyampaikan materinya di kelas. Salah satunya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Siswa merasa jenuh karena guru mengajar dengan menerangkan materi dengan cara konvensional, sehingga pelajaran tidak dapat diterima dengan baik. Siswa menjadi tidak suka terhadap mata pelajaran tersebut karena dianggap membosankan. Hal ini telah dibuktikan dengan mewawancarai siswa kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan. Kendala yang terjadi di lapangan adalah guru juga kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran menyebabkan kesulitan dalam memberikan contoh visual kepada siswa. Guru menyampaikan materi pelajaran hanya berpatokan pada buku ajar, kurang menariknya materi yang disampaikan membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasi kendala-kendala dalam proses pembelajaran ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis diantaranya, media visual, media audio, media audio-visual maupun media cetak, serta beragam media lainnya. Contoh yang termasuk media visual yaitu, transparansi, kartun animasi, film bisu, charta, grafik maupun foto. Dalam penelitian ini digunakan media video animasi pembelajaran.

Media video animasi pembelajaran menampilkan gambar bergerak yang memiliki alur cerita, audio serta teks yang ada hubungannya dengan materi yang diberikan ditayangkan dalam bentuk kartun animasi. Media video animasi

pembelajaran ditayangkan pada perangkat seperti VCD Player yang terhubung pada layar monitor, komputer, atau LCD media video animasi pembelajaran ini bisa digunakan pada pembelajaran di SMAS Nurul Islam Indonesia Medan karena terdapat sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD, serta kemudahan bagi guru dalam dalam mengoperasikan media video animasi pembelajaran.

Animasi berbasis Animaker merupakan salah satu dari sekian banyak pemanfaatan multimedia yang berbasis komputer. Pada tahun 2017, Animaker menjadi alat pertama yang meluncurkan pembuat video animasi vertikal. Animaker adalah perangkat lunak video dan animasi berbasis cloud yang pertama kali diluncurkan dalam versi beta terbuka pada tahun 2014. Pada bulan Februari tahun 2015, perangkat lunak tersebut secara resmi diundurkan berdasarkan model freemium yang memungkinkan pengguna memiliki opsi akun gratis. Namun, Animaker sendiri sangat mudah digunakan karena telah menyediakan berbagai animasi yang dapat kita gunakan dalam membuat suatu media pembelajaran sebagai kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Penelitian Relevan

Penelitian ini relevan dengan yang dilakukan oleh Lia Ria Warokah, (2018) Universitas Jember, dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Menganalisis dan Menulis Teks Eksposisi Analitis Berbasis Pendekatan Saintifik Dengan Aplikasi Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas X SMA*. Persamaan dari penelitian ini adalah produk yang akan dihasilkan berupa video animasi. Perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya difokuskan pada mata pelajaran teks eksposisi sedangkan dalam penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi struktur teks negosiasi.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rina Setiani (2015) Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 Untuk Kelas XI SMA*. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah perangkat multimedia pembelajaran dalam bentuk CD yang berisi *file exe, swf* dan *html* yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran sesuai dengan hasil validasi. Validitas ahli materi diperoleh skor rata-rata 3,76 dan rerata presentase 94,20% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media diperoleh skor rata-rata 3,45 dan rerata presentase 88,61% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi guru bahasa Indonesia diperoleh skor rata-rata 3,67 dan rerata presentase 91,64% dengan kategori sangat layak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Winda Dwi Hudhana (2019) Universitas Muhammadiyah Tangerang, dengan judul *Pengembangan Media Video Scribe dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Berbasis*

Pendidikan Karakter pada Siswa SMA. Pengembangan media pembelajaran video scribe divalidasi oleh tiga guru dan dosen TIK dengan perolehan 86%, 84%, dan 92%, maka diperoleh rata-rata 87,3%. Sedangkan validasi materi cerita pendek berbasis pendidikan karakter divalidasi oleh lima guru bahasa Indonesia dan dosen dengan perolehan 84%, 90%, 100%, 100%, dan 70%, maka rata-rata yang diperoleh yaitu 90%. Simpulan dari validasi produk media pembelajaran video scribe dan materi cerpen berbasis pendidikan telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan.