

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejarah manusia adalah sejarah pendidikan. Sejak manusia dilahirkan, sejak itulah pendidikan menunjukkan eksistensinya, karena pendidikan tidak lain adalah sebuah proses interaksi individu dengan subjek lain seperti manusia, masyarakat, maupun alam sekitar. Berkat proses interaksi tersebut, manusia akan mendapatkan informasi, pengalaman, dan keterampilan baru untuk bisa menikmati kehidupan yang lebih baik. Makna yang terkandung di dalamnya menyangkut tujuan memelihara dan mengembangkan fitrah serta potensi atau sumber daya insani menuju manusia seutuhnya.

Proses pendidikan senantiasa membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi-potensinya untuk lebih banyak dan belajar terus dalam arti seluas mungkin. Kepercayaan terhadap potensi individual member tekanan khusus pada pentingnya kesadaran kritis dalam pendidikan, sebagai penggerak emansipasi kultural sehingga individu dapat memahami realitas objeknya secara benar.

Rahmat Hidayat (2019:23) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.”

Ahdar (2021:50) mengartikan pendidikan secara sempit “Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan oleh sekolah terhadap anak yang bersekolah agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses pengaruh yang terjadi atas usaha yang diberikan oleh pengajar kepada peserta didik agar mewujudkan suatu kemampuan yang hendak dicapai.

Pendidikan sangat penting bagi seluruh manusia terutama dalam lingkup sekolah. Anak diharapkan dapat berkembang serta tumbuh dengan cerdas dalam lingkungan sekolah, serta mampu berhubungan sosial dengan anak lainnya. Segala bentuk pendidikan akan didapatkan oleh anak melalui sekolah. Sekolah yang mampu memberikan segala pendidikan kebutuhan anak adalah sekolah dengan pengajaran baik, sarana yang baik, serta dengan fasilitas yang baik pula.

Di era yang modern dan canggih saat ini, seluruh hal dapat dilakukan dengan bantuan digital. Salah satu hal yang dapat dilakukan dengan bantuan digital adalah belajar. Kegiatan pembelajaran di sekolah harus menyesuaikan terhadap apa yang terjadi dengan perkembangan zaman. Pengajar di haruskan untuk lebih kreatif lagi dalam mengajar agar peserta didik tidak bosan ketika jam pelajaran tengah berlangsung, salah satu hal yang kreatif dapat dilakukan oleh pengajar adalah mengajar dengan bantuan sebuah perangkat. Perangkat yang mudah ditemukan di sekolah adalah proyektor. Pengajar di harapkan

mampu mengoperasikan proyektor tersebut untuk kepentingan mengajar agar peserta didik tidak bosan.

Terdapat banyak hal yang dapat dilakukan dengan proyektor, contohnya pengajar dapat membuat sebuah video atau media pembelajaran yang nantinya akan di putar ketika jam pelajaran tengah berlangsung. Hal ini dilakukan agar pengajar lebih kreatif serta inovatif dalam mengajar dan tidak hanya menggunakan metode mengajar ceramah. Oleh sebab itu, pengajar sudah di haruskan paham terhadap hal digital terutama dalam bidang media pembelajaran.

Andi Kristanto (2016:4) menyatakan “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi komunikasi dan meningkatkan hasil belajar.”

Media yang sering digunakan dalam pembelajaran masih belum bisa meningkatkan keefektifitasan pencapaian hasil belajar karena kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang belum sesuai. Saat ini masih sangat sedikit upaya untuk mengembangkan konten pembelajaran. Kebanyakan konten pembelajaran yang digunakan masih dijelaskan secara lisan. Hal ini memunculkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan konten pembelajaran berbasis multimedia berupa media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan unsur audio-visual.

Audio-visual merupakan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses

pembelajaran, karena dengan menggunakan audio-visual media mudah dikemas dalam proses pembelajaran, media lebih menarik untuk pembelajaran, dan dapat diperbaiki setiap saat. Melalui audio-visual pembelajaran dapat lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar berfokus pada pengembangan bahan ajar teks negosiasi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya, siswa merasa mudah bosan atau kurang tertarik saat jam pelajaran tengah berlangsung sebab guru mengajar masih menggunakan teknik mengajar metode ceramah, sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut maka guru harus melakukan sesuatu yang inovatif dalam pembelajaran, seperti memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan *Renderforest* sebagai bantuan dalam membuat media pembelajaran. *Renderforest* merupakan sebuah aplikasi yang dapat membantu guru agar lebih mudah dalam membuat media pembelajaran seperti animasi. Hal ini diharapkan dapat mewujudkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Negosiasi pada kelas X SMK Musda Perbaungan.

Sukma Rofiani (2022:12) berpendapat “Negosiasi adalah proses tawar-menawar dengan jalan berunding guna mencapai kesepakatan bersama antara satu pihak dengan pihak lain. Negosiasi berarti penyelesaian sengketa secara damai melalui perundingan pihak-pihak yang bersengketa.”

Berdasarkan dari pendapat tersebut, penulis berkesimpulan bahwa teks negosiasi merupakan kegiatan berinteraksi antara dua orang atau lebih untuk menghasilkan sebuah kesepakatan.

Pada kurikulum 2013 bahwa salah satu yang harus dikuasai siswa adalah mengevaluasi teks negosiasi seperti yang terdapat dalam standar isi kurikulum 2013 mata pelajaran SMA untuk kelas X, KD 3.10 Mengevaluasi pengajuan, penawaran, dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tulisan. Pada KD 4.10 Menyampaikan prngajuan, penawaran, persetujuan dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan maupun tulisan.

B. Identifikasi Masalah

Sugiyono (2018:60) mengatakan “Identifikasi masalah berarti merincikan masalah sehingga dapat diketahui dengan jelas yang disertai dengan data yang mendukung. Mengidentifikasi masalah merupakan salah satu langkah penting yang harus dilakukan dalam sebuah penelitian dan pengembangan.” Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang ada yaitu:

1. Bahan ajar berbantuan media interaktif yang mendukung proses pembelajaran belum tersedia.
2. Pengembangan bahan ajar yang berbantuan media interaktif belum maksimal.
3. Hasil belajar siswa mengenai materi teks negosiasi belum tuntas.
4. Minim dalam memanfaatkan perangkat keras sebagai media pembelajaran seperti proyektor.
5. Proses pembelajaran yang masih memakai metode ceramah.

C. Batasan Masalah

Untuk mempermudah dalam melakukan penelitian, maka perlu dibatasi ruang lingkup permasalahan yang hendak dilakukan. Supaya penelitian lebih terfokus dan tidak meluas serta dapat dipahami secara terperinci dan masalah yang diteliti menjadi lebih terarah serta terproses atas sebagaimana mestinya.

Sugiyono (2018:58) berpendapat “Jika setiap penelitian cenderung berangkat dari masalah, masalah yang dibawa harus sudah jelas. Agar peneliti dapat mencapai sasaran yang diinginkan maka peneliti harus membatasi masalah yang akan diatasi untuk keefektifan waktu, biaya dan tenaga dalam melakukan penelitian.” Maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Bahan ajar pada materi teks negosiasi yakni pada KD 3.10 Mengevaluasi pengajuan, penawaran, dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tulisan, dan pada KD 4.10 Menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan maupun tulisan.
2. Bahan ajar yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif yang menggunakan bantuan aplikasi *Renderforest*.
3. Peneliti melakukan penelitian di sekolah SMK Musda Perbaungan tepatnya di kelas X MP 2 SMK tahun ajaran 2023/ 2024.

D. Rumusan Masalah

Rifa'i Abubakar (2021:16) menyatakan “Masalah penelitian adalah terjadinya sesuatu yang tidak sesuai dengan ketentuan yang telah ada.” Sejalan dengan itu, Hafni Syafrida (2021:14) menyatakan “Rumusan masalah adalah pondasi dalam penelitian baik kuantitatif atau kualitatif.”

Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian rumusan masalah adalah pusat yang menjadi hambatan dalam melakukan sesuatu. Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan *Renderforest* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Musda Perbaungan?
2. Bagaimana validasi ahli materi dan desain terhadap teks negosiasi berbantuan *Renderforest* untuk siswa kelas X SMK Musda Perbaungan?
3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan pengembangan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan *Renderforest* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Musda Perbaungan?

E. Tujuan Penelitian

Ahmad Fauzy (2022:9) menyatakan “Tujuan penelitian merupakan paparan tentang tujuan yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian.”

Sukiati (2016:137) berpendapat “Tujuan penelitian merupakan sasaran hasil yang ingin dicapai dalam penelitian ini, sesuai dengan masalah atau fokus penelitian yang telah dirumuskan.”

Sukiati (2016:11) menyatakan bahwa “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat pernyataan yang kongkret dan jelas tentang apa yang akan diuji, dikonfirmasi, dibandingkan, dikolerasikan, dalam penelitian tersebut.”

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian adalah penjelasan mengenai hasil yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar pada materi teks negosiasi berbantuan *Renderforest* untuk siswa kelas X SMK Musda Perbaungan.
2. Mengembangkan KD 3.10 Mengevaluasi pengajuan, penawaran, dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tulisan. Serta mengembangkan KD 4.10 Menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan maupun tulisan.
3. Mendeskripsikan kelayakan serta keefektifan media pembelajaran teks negosiasi berbantuan *Renderforest* untuk siswa kelas X SMK Musda Perbaungan.

F. Manfaat Penelitian

Sukiati (2016:14) mengemukakan “Metode penelitian memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi masalah serta menghadapi tantangan lingkungan di mana pengambilan keputusan harus dilakukan dengan cepat.” Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam salah satu bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia melalui pengembangan bahan ajar

audio–visual berbantuan *Renderforest* pada teks negosiasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Musda Perbaungan. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan bahan ajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber belajar dan berlatih melakukan negosiasi dan membuat teks negosiasi. Hal ini dapat digunakan juga untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sehingga lebih mudah dalam memahami materi dan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.
- b. Bagi guru, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan guru menjadi lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran.
- d. Bagi pembaca, memberi wawasan mengenai media pembelajaran serta teks negosiasi.
- e. Bagi peneliti, dapat memperkaya ilmu dan pengetahuan dalam mengembangkan bahan ajar berbantuan *Renderorest* dan teks negosiasi.

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teoretis

Kajian teoretis atau landasan teori adalah penghubung bagi peneliti untuk mendapatkan landasan konstruksi teoritis sebagai pedoman atau pegangan, tolak ukur dan sumber hipotesis. Kajian teoritis juga bisa dijelaskan sebagai ilmu yang mengajarkan tentang teori-teori atau pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan.

Adapun penelitian yang membahas suatu permasalahan haruslah didukung teori-teori dari pemikiran ahli dan penggunaan teori dalam suatu penelitian mempunyai dasar yang kuat untuk memperoleh suatu kebenaran.

Rifa'i Abubakar (2021:32) mengatakan bahwa "Teori adalah pengetahuan yang diperoleh dari tulisan-tulisan dan dokumen-dokumen yang bersangkutan serta pengalaman sendiri merupakan pengalaman sendiri merupakan landasan dari pemikiran selanjutnya mengenai masalah yang akan diteliti." Kajian teoretis memiliki beberapa kegunaan, diantaranya: (1) Mengkaji suatu permasalahan; (2) Membantu prosedur penelitian; (3) Mendalami landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan; (4) Mengkaji kelebihan serta kekurangan penelitian; (5) Menunjang perumusan masalah.

Dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari kemampuan dan pengetahuan untuk mengembangkan bahan ajar pada materi teks negosiasi berbantuan *Renderforest*. Dengan kemampuan yang dilakukan peneliti agar dapat mengembangkan pengetahuan mengenai teks negosiasi melalui proses berpikir.

Dalam Al – Qur’an surat As – Saff Ayat 10 Allah berfirman:

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا هَلْ أَدُلُّكُمْ عَلَىٰ تِجْرَةٍ تُنَجِّكُمْ مِّنْ عَذَابٍ أَلِيمٍ

Artinya :“Hai orang – orang yang beriman, sukakah kamu aku tunjukkan suatu perniagaan yang dapat menyelamatkanmu dari azab yang pedih?”

Berdasarkan firman Allah di atas dapat disimpulkan bahwa hukum tawar-menawar dalam islam yaitu halal atau diperbolehkan dengan ketentuan tidak bertujuan untuk harta duniawi semata dan dengan adanya kesepakatan kedua belah pihak.

1. Pengembangan

Sugiyono (2015:5) menyatakan bahwa pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi yang mandiri.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan sebuah kegiatan atau usaha yang dilakukan secara sadar untuk meningkatkan sebuah produk yang telah dihasilkan agar tercipta produk dengan hasil terbaik. Pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

2. Bahan Ajar

Pannen yang dikutip Asri Musandi (2020:5) mengartikan bahwa “Bahan ajar adalah sebagai suatu bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.”

Adapun menurut Yuberti (2014:185) mengatakan “Bahan ajar hendaknya dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran.”

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah materi pelajaran yang dirancang dan ditulis oleh guru sesuai dengan syarat tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Bahan ajar memiliki sifat yang sangat unik, karena bahan ajar hanya dapat digunakan untuk kalangan tertentu dalam pembelajaran tertentu (kembali pada hakikat bahan ajar yang disusun secara sistematis). Jika buku, video, atau materi lain yang beredar di pasaran berisi materi pelajaran, namun tidak disusun secara sistematis, maka buku, video, atau materi lain tersebut tidak dapat dikatakan sebagai bahan ajar.

a. Jenis-jenis Bahan Ajar

Yuberti (2014:191) menyatakan “Bahan ajar memiliki beragam jenis, ada yang cetak maupun noncetak. Bahan ajar cetak yang sering dijumpai antara lain berupa buku, modul, brosur dan lembar kerja siswa.”

Bahan ajar tersebut ditulis dengan bahasa sederhana, dirancang sangat menarik, dan lengkap. Maka dapat diartikan bahwa bahan ajar tersedia dalam bentuk cetak dan non-cetak yang memudahkan guru mengajar untuk menyampaikan materi yang sedang dibahas.

b. Fungsi Bahan Ajar

Yuberti (2019:195) mengatakan “Fungsi bahan ajar bagi guru adalah untuk mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa. Sedangkan bagi siswa akan menjadi pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari.”

Adapun pernyataan lain Yuberti (2019:195) mengatakan “Bahan ajar yang baik sekurang-kurangnya mencakup petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi pelajaran, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja, evaluasi, dan respon terhadap hasil evaluasi.”

Berdasarkan pernyataan yang telah disebutkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar berfungsi untuk mengarahkan guru kepada siswa agar pelajaran terarah dan siswa dapat menjadikan bahan ajar sebagai pedoman belajar.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru

sebagai alat penunjang belajar agar tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif. Oleh karena itu, penting pula membahas mengenai pengertian, ciri-ciri, fungsi, manfaat, kelebihan dan kekurangan, serta bagaimana kriteria yang baik dalam membuat media pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mendapat pemahaman mengenai media pembelajaran sebelum membuat dan menggunakan pada saat proses pembelajaran.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antar pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media. Hal-hal yang perlu diperhatikan dan dipahami dalam penggunaan media adalah mengetahui bentuk dan kegunaan media.

Andi Kristanto (2016:6) menyatakan “Pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.”

Sejalan dengan itu, Rahmi Mudia (2022:2) menyatakan bahwa “Media merupakan instrument yang sangat strategis dalam menentukan

keberhasilan proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Keberadaan media dapat memberikan pemahaman langsung kepada peserta didik. Materi yang bersifat abstrak dapat lebih mudah disampaikan dengan adanya media pembelajaran.”

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan sebagai jembatan dalam menyalurkan materi ajar antara guru dan siswa sehingga siswa dapat memahami pelajaran dengan maksimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Rahmi Mudia (2022:4) menjelaskan berbagai fungsi media pembelajaran untuk aktivitas pembelajaran:

1. Penggunaan media dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih beragam, menyederhanakan pengutaraan teori, prinsip, ataupun filosofidalam kegiatan belajar mengajar.
2. Impresi media pembelajaran menumbuhkan atensi dan keikutsertaan peserta didik siswa dalam aktivitas belajar.
3. Konsep-konsep dalam pembelajaran bisa lebih gampang dijelaskan dengan penggunaan media pembelajaran.

c. Prinsip Media Pembelajaran

Andi Kristanto (2016:18) menyebutkan bahwa ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan untuk membelajarkan siswa, diantaranya:

1. Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan tersendiri. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran. Contohnya untuk membelajarkan siswa memahami proses terjadinya hujan, maka guru perlu mempersiapkan media video atau gambar yang menjelaskan proses tersebut.
3. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Guru perlu memperhatikan setiap kemampuan serta gaya belajar siswa.
4. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang

sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memperhatikan efektivitas penggunaannya.

5. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti media komputer pembelajaran, powerpoint, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya. Media secanggih apapun tidak akan menolong tanpa kemampuan teknis mengoperasikan dan memanfaatkan media yang akan digunakan. Hal ini perlu ditekankan, sebab sering guru melakukan kesalahan-kesalahan yang prinsip dalam menggunakan media pembelajaran yang pada akhirnya penggunaan media bukan menambah kemudahan siswa belajar, namun malah sebaliknya yaitu mempersulit siswa.

4. Media Interaktif

Herman Dwi Surjono (2017:41) menyebutkan bahwa “Multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.”

Sejalan dengan itu, Herman Dwi Surjono (2017:42) juga menyatakan “Dalam multimedia pembelajaran interaktif tujuan yang hendak disampaikan harus jelas, materi harus disajikan melalui kombinasi multimedia, dan ada upaya untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar misalnya dalam bentuk soal atau quiz.”

Hasnul Fikri (2018:23) menyatakan bahwa “Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi dan menciptakan komunikasi dua arah.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif merupakan alat yang memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video yang berfungsi untuk membantu proses pembelajaran. Media interaktif juga dapat menarik perhatian siswa dalam minat belajar dan menjadikan siswa berinteraksi dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

5. Aplikasi *Renderforest*

Renderforest merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat video marketing dan animasi dengan membuat tayangan slide, animasi logo, dan video bisnis yang berdiri pada 2013. Kalian bisa menemukan ratusan template video yang tersedia dalam berbagai macam kategori, antara lain intro dan visualisasi musik hingga animasi dan video promosi. Aplikasi ini bisa digunakan oleh kalangan manapun dan siapapun yang ingin membuat presentasi video animasi yang mudah, cepat, dan efektif. Tidak hanya sebagai pembuat video, *Renderforest* menyediakan fitur untuk membuat logo, mengedit maket, mendesain website, dan desain grafis.

Renderforest memiliki kelebihan antara lain:

- a) Memiliki ratusan template video yang keren.
- b) Ada banyak pilihan untuk *customization*.
- c) Bisa mengedit dan memodifikasi pencahayaan, kecepatan dan juga animasi dari template apa pun yang kalian pilih.

Kekurangan *Renderforest* antara lain:

- a) Harga versi premium *Renderforest* terbilang mahal, tapi juga menyediakan yang gratis.

- b) Video animasi pada versi gratis memiliki kualitas yang rendah, sekitar 360SD (*Standard Definition*) dan video akan ada watermark logo perusahaan pendiri.
- c) User Interfacenya masih belum *smooth* seperti aplikasi yang lain.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Renderforest* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat berbagai animasi. Misalnya, dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar ketika melakukan proses pembelajaran dikelas siswa tidak mudah bosan dan siswa menjadi lebih tanggap terhadap materi yang dijelaskan.

6. Teks Negosiasi

Negosiasi ialah proses tawar-menawar dengan jalan berunding guna mencapai kesepakatan bersama antara satu pihak (kelompok atau organisasi) dan pihak (kelompok atau organisasi) lain. Tujuan negosiasi ialah mengatasi atau menyesuaikan perbedaan, untuk memperoleh sesuatu dari pihak lain (yang tidak dapat dipaksakan).

Gatri Lunarindiah (2020:68) menyatakan bahwa “Melakukan negosiasi bukan hanya sekedar berdiskusi dengan klien disuatu tempat namun melainkan untuk mencapai kesepakatan tentang sebuah proposal dan mencari cara terbaik untuk mencapainya.”

Berdasarkan pendapat tersebut maka disimpulkan bahwa negosiasi dilakukan untuk mencapai kesepakatan yang dapat diterima kedua belah pihak dalam melakukan transaksi, atau menyelesaikan sengketa/perselisihan pendapat.

a. Pengertian Teks Negosiasi

Rofiani Sukma (2022:12) menyatakan “Teks negosiasi adalah teks yang mengungkapkan interaksi sosial dalam bentuk narasi bercampur dialog (diskusi) formal yang langsung bertatap muka tentang suatu masalah atau harapan yang timbul karena adanya perbedaan kepentingan.”

Fadillah Tri (2021:84) mengatakan jika “Negosiasi pada dasarnya merupakan kegiatan berunding atau tawar-menawar untuk mencapai kesepakatan atau persetujuan bersama antara beberapa pihak.”

Sejalan dengan itu, Purnomolastu (2012:81) menyebutkan bahwa “Syarat pertama untuk dapat melakukan teks negosiasi adalah adanya satu kesepakatan untuk menyelesaikan suatu masalah dengan tidak mempertahankan kepentingan atau posisi yang ada pada masing-masing pihak.”

Berdasarkan pemahaman negosiasi yang telah disebutkan, maka dapat disimpulkan bahwa negosiasi merupakan kegiatan tawar-menawar yang dilakukan dua pihak dengan tujuan berbeda, sehingga mencapai kesepakatan bersama.

b. Ciri-ciri Teks Negosiasi

Teks negosiasi juga memiliki ciri, ciri teks negosiasi ada tujuh diantaranya:

- a) Menghasilkan kesepakatan (yang saling menguntungkan)
- b) Mengarah pada tujuan praktis
- c) Memprioritaskan kepentingan Bersama

- d) Merupakan sarana untuk mencari penyelesaian
- e) Menyangkut suatu rencana yang belum terjadi
- f) Kegiatan komunikasi langsung
- g) Berbentuk dialog atau diubah menjadi monolog

c. Struktur Teks Negosiasi

Tim Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik (2013:141) mengemukakan struktur teks negosiasi:

- a) Orientasi, sama saja dengan pembuka. Dalam teks negosiasi tahap pertama adalah pembuka. Biasanya dalam pembuka baik negosiator 1 maupun negosiator 2 menyampaikan pengenalan atau perbincangan awal untuk mengawali proses negosiasi.
- b) Permintaan, tahap kedua dalam teks negosiasi adalah tahap permintaan. Pada tahap ini negosiator 1 menyampaikan maksudnya kepada negosiator 2 untuk bernegosiator 2 maka pembeli menyampaikan permintaannya saat dimana pembeli menanyakan atau mencari barang yang sedang ingin ia beli.
- c) Pemenuhan, pada tahap ini negosiator 2 memenuhi permintaan negosiator 1.
- d) Penawaran, pada tahap ini penawaran adalah klimaks dari teks negosiasi karena terjadi tawar-menawar antara penjual dan pembeli, baik negosiator 1 maupun negosiator 2 mengemukakan argumentasi ataupun fakta untuk memperkuat maksudnya.
- e) Persetujuan, tahap selanjutnya terjadi persetujuan antara kesepakatan bersama antara negosiator 1 dengan negosiator 2. Jika negosiasi terjadi oleh pembeli sebagai negosiator 1 dan penjual sebagai negosiator 2 maka pada tahap ini terjadi pembelian.
- f) Penutup, adalah kebalikan dari orientasi. Baik negosiator 1 maupun 2 mengakhiri sebuah teks dialog negosiasi. Biasanya berupa perpisahan antar penjual dan pembeli atau pembeli meninggalkan lapak penjual.

d. Kaidah Teks Negosiasi

Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah Menengah Atas (2020:9) mengemukakan kaidah teks negosiasi:

- a) Bahasa persuasif, merupakan suatu bahasa yang digunakan untuk membujukataupun menarik perhatian. Seperti pada sebuah kalimat ini: “Bagus itu, Mi. Sangat pantas baju itu untuk dipakai ke acara formal ataupun non formal”.
- b) Kalimat deklaratif, ialah suatu kalimat yang disampaikan dalam bentuk isi pernyataan, yang berfungsi agar memberikan informasi maupun berita mengenai hal sesuatu.

- c) Kesantunan bahasa, di samping mempunyai kalimat tersendiri, di dalam teks ini menggunakan bahasa yang santun antara kedua belah pihak. Hal ini disebabkan agar terjadi komunikasi yang baik demi mencapai negosiasi yang sukses.
- d) Menggunakan konjungsi, artinya menggunakan kata penghubung di dalam teks negosiasi tersebut, contoh: kalau, begitu, meskipun, walaupun, dan lainnya.
- e) Kalimat efektif, artinya suatu kalimat yang padat, singkat, jelas, lengkap, serta dapat menyampaikan informasi secara tepat. Jelas maksudnya agar mudah dipahami baik si pendengar atau pembaca, sedangkan tepat maksudnya dapat sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku tersebut.
- f) Berisi pasangan tuturan, tuturan ialah sebuah kalimat yang diutarakan oleh seseorang untuk menyampaikan maksud maupun tujuan tertentu. Hal ini merupakan bentuk komunikasi secara lisan seseorang kepada mitra tutur pada kehidupan sehari-hari. Di dalam sebuah teks negosiasi tuturan berupa dialog yang artinya dilakukan oleh dua orang maupun lebih.
- g) Bersifat memerintah dan memenuhi perintah, di dalam negosiasi ada seseorang yang memerintah dan timbal baliknya ada yang memenuhi perintahnya tersebut baik secara langsung ataupun tidak. Seperti contohnya: Saat anda belanja, anda memerintah (meminta tolong, umumnya dilakukan oleh pembeli) mengambilkan baju yang anda inginkan tersebut, lalu si pihak satunya akan memenuhi perintah tersebut (umumnya dilakukan oleh penjual).
- h) menggunakan pronomina persona, kata pronomina atau kata ganti merupakan suatu jenis kata yang menggantikan nomina maupun frasa nomina. Seperti: Saya, kami, ataupun anda.
- i) kalimat langsung, merupakan suatu kalimat yang menirukan ucapan ataupun yang diutarakan oleh orang lain.
- j) menggunakan Kalimat Kontras, artinya menggunakan suatu kalimat perbandingan di dalamnya.
Misalnya, penggunaan kata keterangan terlalu, lebih/ kurang, seperti, imbuhan se -, dll.

e. Contoh Teks Negosiasi

Berikut merupakan contoh teks negosiasi yang terdapat dalam buku siswa Bahasa Indonesia kelas X Ekspresi Diri dan Akademik.

Negosiasi antara penjual dan pembeli di Pasar Seni Sukawati

Dialog berikut berlangsung di kawasan Pasar Seni Sukawati, Denpasar – Bali. Penjual barang-barang seni adalah seorang gadis Bali asli, sedangkan pembeli adalah seorang ibu muda dari eropa yang bisa

berbahasa Indonesia. Di pasar itu dijual barang-barang seni khas Bali. Pembeli bisa membeli barang-barang tersebut dengan harga terjangkau, seperti perhiasan, tas, pakaian khas Bali, baik, lukisan, dan patung. Salah satu patung yang dijual di pasar itu adalah Patung Garuda Wisnu Kencana. Dalam dunia perwayangan Jawa, Dewa Wisnu adalah dewa pemelihara perdamaian dan keadilan.

Penjual : *Good morning, Mam.* Selamat pagi.

Pembeli : Selamat pagi.

Penjual : Mari, mau beli apa?

Pembeli : Ada patung Garuda Wisnu Kencana yang dibuat dari kayu?

Penjual : Ya, ada. Di sebelah sana, yang besar atau yang kecil?

Pembeli : Yang sedang saja, yang dibuat dari kuningan ada?

Penjual : Ya, ini tidak terlalu besar. Tapi terbuat dari kayu, yang dari kuningan habis.

Pembeli : Ya, dari kayu tidak apa – apa

(Patung itu sudah di tangan pembeli dan ia mengamatinya dengan cermat)

Penjual : Bagus itu, *Mam.* Cocok untuk dipakai sendiri atau souvenir.

Pembeli : Saya pakai sendiri. Harganya berapa?

Penjual : Tiga ratus ribu.

Pembeli : Wah, mahal. Dua ratus ribu ya?

Penjual : Belum boleh. Dua ratus ribu delapan puluh lima ribu. Ini

sudah murah, *Mam*. Di tempat lain lebih mahal.

Pembeli : Tidak mau. Kalau boleh, dua ratus lima puluh ribu.

Penjual : Belum boleh. Naik sedikit, *Mam*.

Pembeli : Dua ratus tujuh puluh lima ribu.

Penjual : Ya, sebenarnya ini belum boleh. Tapi untuk nyonya boleh.
Mau beli apalagi?

Pembeli : Tidak. Itu saja, ini uangnya.

(Penjual memasukkan patung itu kedalam tas plastik yang bertuliskan nama kiosnya. Pembeli memberikan uang pas)

Penjual : Ya, terima kasih.

Pembeli : Terima kasih, bye bye.

Penjual : Have a nice day.

(Pembeli pergi meninggalkan kios itu)

Sumber : Buku Bahasa Indonesia oleh Suherli, 2013:147

B. Kerangka Konseptual

I Putu Sampurna (2018:8) menyatakan jika Kerangka konseptual merupakan kerangka fikir mengenai hubungan antar variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian atau hubungan antar konsep dengan konsep lainnya dari masalah yang diteliti sesuai dengan apa yang telah diuraikan pada studi kepustakaan.

Penulis mengembangkan media pembelajaran berupa teks negosiasi berbasis audio visual dan berbantuan renderforest. Media pembelajaran ini dapat digunakan pada saat proses pembelajaran dikelas atau digunakan untuk diri sendiri. Media pembelajaran mengenai teks negosiasi yang telah tercipta diharapkan mampu memberi pemahaman kepada siswa pada saat pembelajaran, serta mampu meningkatkan minat dan rasa keingintahuan siswa.

Kerangka konseptual dalam pemikiran ini ditulis sebagai berikut:

1. Masalah

Masalah yang ditemukan adalah para pengajar kebanyakan masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan kurang dalam memanfaatkan media. Sehingga siswa merasa kurang bersemangat dan kurang fokus pada saat jam pembelajaran berlangsung.

2. Solusi

Solusi yang akan dilakukan adalah dengan menciptakan/ memanfaatkan sarana baru atau yang telah ada di SMK Musda Perbaungan

3. Langkah-langkah

Langkah yang akan pertama kali dilakukan adalah berteori mengenai teks negosiasi, lalu peneliti membuat media pembelajaran/ media interaktif yang hasilnya adalah video pembelajaran. Langkah tersebut diharapkan mampu mengubah cara belajar peserta didik.

Dari kerangka tersebut menunjukkan bahwa guru masih menjadi sumber belajar yang dominan dikelas dan pembelajaran masih berfokus pada buku bahan ajar. Selain itu, metode pembelajaran guru terasa monoton dengan hanya menggunakan metode ceramah. Metode ceramah apabila diterapkan dalam pembelajaran teks negosiasi akan mengakibatkan proses pembelajaran tidak akan berjalan efektif dan siswa merasa bosan saat proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dengan media berbantuan *Renderforest*, yang lebih bervariasi dengan terdapat unsur gambar, audio, dan hasil akhir yang berupa video. Media pembelajaran yang telah tercipta diharapkan mampu membantu siswa untuk

meningkatkan minat dalam belajar dan tidak mudah bosan pada saat jam pelajaran berlangsung.

C. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang sebelumnya sudah pernah dibuat oleh seseorang dan juga sudah dianggap relevan. Mempunyai keterkaitan dalam hal judul, peneitian dan topik yang diteliti dengan pokok masalah penelitian yang sama dengan penelitian yang kita lakukan. Adapun penelitian relevan dengan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian Heli Yurnasari Institut Agama Islam Negeri di Bengkulu berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Gambar *Pop-Up* Pada Materi Dongeng Untuk Kelas 3 SDN 60 Seluma”**. Bentuk pengembangan media buku gambar *pop-up* adalah membuat tampilan buku lebih menarik, paragraph sesuai dengan gambar dan isi buku tidak terlalu banyak sehingga anak lebih tertarik untuk belajar dengan melihat tampilan buku yang baru dan lebih menarik, anak-anak juga tidak bosankarena isi buku tidak terlalu banyak, buku juga mudah dipahami karena paragrafnya sesuai dengan gambar. Dengan demikian dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak karena mereka tertarik untuk membaca dengan mudah mereka dapat memahami isi dongeng. Kemampuan memahami isi dongeng di kelas 3 SDN 60 Seluma pada kegiatan *pre-test* menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori mampu. Itu terlihat dari setiap indikator dalam kategori mampu selalu mengalami peningkatan, indikator membaca saat *pre-test* hanya 18,18% dan

setelah dilakukan *post-test* kategori mampu meningkat menjadi 63,63%, untuk indikator menyimak saat *pre-test* hanya 27,27% setelah dilakukan *post-test* meningkat menjadi 54,54%, untuk indikator memahami saat *pre-test* hanya 18,18% dan setelah dilakukan *post-test* kategori mampu meningkat menjadi 54,54%.

b. Penelitian Seto Anjar Universitas Negeri Semarang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Menyusun Teks Cerita Pendek Berbasis *Adobe Flash* Untuk Peserta Didik SMP”**.

Pengembangan media pembelajaran menyusun teks cerita pendek ini diwujudkan dalam bentuk aplikasi pemrograman *Adobe Flash*. Media pembelajaran menyusun teks cerita pendek menyajikan keseluruhan materi yang diperlukan peserta didik dalam menyusun teks cerita pendek. Desain media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP mendapatkan penilaian oleh ahli dan guru, berikut nilai rata-rata yang diberikan validator, (a) ahli media pembelajaran memberikan rata-rata nilai 91 dengan kategori sangat baik; (b) ahli materi menyusun teks cerita pendek memberikan rata-rata nilai 80,6 dengan kategori baik; dan (c) guru memberikan nilai rata-rata 92,5 dengan kategori sangat baik. Sementara itu, perbaikan terhadap media pembelajaran, yaitu (a) sampul tempat media pembelajaran; (b) video awal media pembelajaran; (c) tampilan menu utama media pembelajaran; (d) tampilan submenu materi pembelajaran; (e) penambahan petunjuk penggunaan; (f) warna tema; dan (g) pemilihan jenis huruf. Berdasarkan nilai dan saran perbaikan yang diberikan validator menyatakan bahwa media pembelajaran

audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP sudah layak digunakan dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek secara klasikal maupun mandiri.

- c. Penelitian Tiara Dewita Universitas Negeri Yogyakarta berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis *Lectro Inspire* Dengan Metode *Self Directed Learning* Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Jetis Bantul”**. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis *Lectro Inspire* dengan Metode *Self Directed Learning* untuk Siswa Kelas VIII SMP N 3 Jetis Bantul* dilakukan dengan melalui enam tahap. Enam tahap tersebut yaitu *pertama*, menganalisis kebutuhan dengan melakukan studi literatur, observasi, dan wawancara. *Kedua*, mendesain produk dengan membuat *storyboard* media pembelajaran dan materi yang akan di masukan ke dalam media. *Ketiga*, produksi dari *prototipe* media pembelajaran dari desain yang sudah direncanakan sebelumnya. *Keempat*, validasi materi dan media menunjukkan bahwa media dikatakan layak melalui beberapa tahap penilaian. Ada pun kelayakan kualitas materi dari pengembangan media pembelajaran ini adalah 82% dengan nilai rerata 4.1 pada skala 1-5, sedangkan hasil kelayakan dari aspek isi pembelajaran adalah 78% dengan nilai rerata 3.9. Jadi, dari aspek materi dapat diambil kesimpulan bahwa materi dari media pembelajaran puisi baik dan layak untuk digunakan. Hasil penelitian dan pengembangan dari media pembelajaran memiliki tingkat kelayakan pada aspek tampilan media sebesar 72% dengan rerata 3.6, sedangkan hasil tingkat kelayakan dari aspek

pemrograman media sebesar 80% dengan rerata 4.0. *Kelima*, revisi produk dilakukan di tiap tahap validasi materi dan media untuk mendapatkan media pembelajaran yang layak digunakan. *Keenam*, uji coba produk dilakukan pada 28 siswa kelas VIII D di SMP Negeri 3 Jetis Bantul.