



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS X SMA**

SKRIPSI

Oleh

Helmi Banurisman

NIM 140210402089

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2019



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS X SMA**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1)
pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh

Helmi Banurisman

NIM 140210402089

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2019

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan kemudahan yang meringankan segala urusan ini, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, skripsi ini saya persembahkan kepada :

- 1) Kedua orang tua saya tercinta Bapak Mochammad Dofir dan Ibu Nur Annizah yang telah mencurahkan kasih sayang tak terhingga, dukungan, dan doa yang tidak pernah putus serta kerja keras bapak dan ibu untuk membiayai sekolah hingga saya bisa meraih gelar sarjana.
- 2) Dosen pembimbing skripsi saya Dr. Muji, M.Pd. dan Siswanto, S.Pd., M.A., yang telah senantiasa membimbing dan membantu dalam menyusun skripsi ini dari awal hingga akhir.
- 3) Validator media Dewi Oktavianawatie, S.S., Ahmad Syukron, S.Pd., M.Pd., Bambang Edi Purnomo, S.Pd., M.Pd. telah memberikan waktu luang untuk menilai, memberikan kritik dan saran terhadap media pembelajaran hingga terselesaikan dengan baik.
- 4) Bapak/Ibu Guru saya sejak TK hingga SMA dan Bapak/Ibu Dosen Universitas Jember yang telah memberikan banyak ilmu, pengetahuan, dan motivasi.
- 5) Almamater yang saya banggakan, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTO

“Berdoalah kepada-KU pastilah aku kabulkan untukmu”

~ Qs Al Mukmin:60 ~ ¹



¹Al-Quran Surat Al-Mukmin, ayat 60. Dikutip dari Departemen Agama RI. 1996. Al-Quran dan Terjemahannya. Semarang: PT Karya Toha Putra.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Helmi Banurisman
NIM : 140210402089
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Multimedia untuk Siswa Kelas X SMA” adalah benar-benar milik saya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 16 Januari 2019

Yang menyatakan,

Helmi Banurisman

NIM. 140210402089

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS X SMA**

Oleh

Helmi Banurisman

NIM 140210402089

Dosen Pembimbing 1

: Dr. Muji, M.Pd.

Dosen Pembimbing 2

: Siswanto, S.Pd., M.A.

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS X SMA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Dipertahankan di Depan Tim Penguji guna Memenuhi Salah Satu
Syarat untuk Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan
Sastra Indonesia pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh

Nama Mahasiswa : Helmi Banurisman
NIM : 140210402089
Angkatan Tahun : 2014
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 29 Agustus 1994
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Program : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Muji, M.Pd.
NIP. 195907161987021002

Siswanto, S.Pd., M.A.
NIP. 198407222015041001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Multimedia untuk Siswa Kelas X SMA” telah diuji dan disahkan oleh Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember:

Hari : Rabu

Tanggal : 16 Januari 2019

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Muji, M.Pd.
NIP. 195907161987021002

Siswanto, S.Pd., M.A.
NIP. 19840722 201504 1 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Arju Mutiah, M.Pd.
NIP. 19600312 198601 2 001

Drs. Mujiman Rus Andianto, M.Pd
NIP. 19570713 198303 1 004

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS X SMA; Helmi Banurisman, 140210402089; 2019; 136 halaman; Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia; Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia dan Seni; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Pesatnya perkembangan teknologi mempengaruhi cara berkehidupan manusia dalam kesehariannya. Teknologi juga mempengaruhi kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Pengaruh ini dapat dilihat dari adanya media pembelajaran berbasis multimedia. Pembelajaran berbasis kurikulum 2013 mengarahkan siswa untuk mempelajari teks untuk cakap pada keterampilan menulis, membaca, menyimak dan berbicara. Selain itu, siswa juga diharapkan mengetahui fungsi sosial teks dimasyarakat. Salah satu teks yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah teks dalam kegiatan negosiasi atau tawar menawar.

Penelitian yang dilaksanakan ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan desain pengembangan *Four-D* (*define*/pendefinisian, *design*/perancangan, *development*/pengembangan, dan *deseminate*/penyebaran). Data penelitian mencakup data verbal dan data numeral. Data verbal digunakan untuk memperbaiki (revisi) media pembelajaran, sedangkan data numeral akan dihitung dan digunakan untuk menentukan efektifitas media, respon siswa dan guru serta mengetahui hasil belajar siswa.

Hasil penelitian terbagi dalam beberapa bahasan. (1) tampilan media pembelajaran, (2) validasi ahli, (3) angket respon siswa dan guru, (4) hasil belajar siswa. Validasi media kepada ahli pembelajaran mendapatkan presentase 88,8%. Validasi media kepada ahli media pembelajara mendapatkan presentase 91,1%. Validasi media kepada ahli praktisi pembelajaran bahasa Indonesia mendapatkan presentase 95%. Dari ketiga validasi tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran sudah layak atau valid. Respon siswa mendapat presentase total 93,2%. Sedangkan untuk respon guru mendapatkan presentase 95%. Hasil belajar siswa juga mendapatkan presentase yang sangat baik yaitu 86,4 % dan 100%. Dari semua

presentase yang didapatkan untuk media pembelajaran yang dikembangkan, maka, media pembelajaran dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Saran yang disampaikan adalah (1) Saran kepada siswa, media pembelajaran teks negosiasi ini dapat digunakan oleh siswa untuk menambah pengetahuan dalam pembelajaran. Selain itu media ini juga diharapkan dapat menumbuhkan sikap menghargai, kerja keras dan keterampilan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, (2) Saran kepada Guru Bahasa Indonesia, guru Bahasa Indonesia disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran teks negosiasi berbasis multimedia yang dikembangkan ini. Hal ini sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa dengan menghadirkan kegiatan negosiasi dalam bentuk video. Selain itu apabila guru Bahasa Indonesia ingin mengembangkan media pembelajaran pada materi lain, media ini dapat menjadi salah satu contoh media pembelajaran berbasis multimedia. (3) Saran kepada peneliti selanjutnya yang sebidang ilmu, media pembelajaran berbasis multimedia ini terbatas pada tahap development sehingga peneliti lain disarankan untuk melakukan penelitian sampai tahap disseminate. (4) Saran kepada industri media, media pembelajaran berbasis multimedia ini juga dapat diperbanyak dan dikembangkan lebih lanjut untuk memperoleh keuntungan berupa materi. Tetapi pengembangan harus tetap mengacu pada validasi yang layak dan tepat sasaran agar bermanfaat bagi semua pihak.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Multimedia untuk Siswa Kelas X SMA“. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D., selaku Dekan FKIP;
2. Dr. Arju Muti'ah, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Jember, sekaligus Dosen Penguji I yang berkenan memberikan kritik dan saran yang membangun;
3. Furoidatul Husniah, SS., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia;
4. Dr. Muji, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik dan sekaligus Dosen Pembimbing I telah meluangkan waktu, memberikan arahan, dan saran dalam penulisan skripsi ini;
5. Siswanto, S.Pd., M.A., selaku Dosen Pembimbing II telah meluangkan waktu, memberikan arahan, dan saran dalam penulisan skripsi ini;
6. Dr. Mujiman Rus Andianto., M.Pd., selaku Dosen Penguji II berkenan memberikan kritik dan saran yang membangun;
7. Orang tua Bapak Mochammad Dofir dan Ibu Nur Annizah telah mencurahkan kasih sayang tak terhingga, dukungan, dan doa yang tidak pernah putus serta kerja keras bapak dan ibu untuk membiayai sekolah hingga saya bisa meraih gelar sarjana.
8. Validator media Dewi Oktavianawatie, S.S., Ahmad Syukron, S.Pd., M.Pd., Bambang Edi Purnomo, S.Pd., M.Pd. telah memberikan waktu

luang untuk menilai, memberikan kritik dan saran terhadap media pembelajaran hingga terselesaikan dengan baik.

9. Sahabat saya yang selalu ada dalam suka maupun duka, selalu menghibur dan memotivasi saya hingga terselesaikannya skripsi ini, Kinanti Devi, Fitri Dwi Wahyuni, Muallifatul Waroh, Sherly Yuli Viana Dewi, Sri Wulandari, M. Wildan Fauzan Mubarri, dan Maulana Iskandar Muda.
10. Teman-teman Program Studi PBSI angkatan 2014 terima kasih untuk kebersamaan dan kenangannya selama ini.

Atas semua jasa baik tersebut, tidak ada balasan apapun kecuali doa, semoga amal baik tersebut diterima oleh Allah SWT, Amin. Penulis juga menerima kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat.

Jember, 16 Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN.....	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	16
1.1 Latar Belakang Masalah	16
1.2 Rumusan Masalah	19
1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan	20
1.4 Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	20
1.5 Manfaat Penelitian dan Pengembangan	21
1.6 Definisi Oprasional.....	21
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	23
2.1 Penelitian Sebelumnya yang Relevan	23
2.2 Media Pembelajaran	24
2.2.1 Pengertian Media	25
2.2.2 Jenis-Jenis Media	27
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran	28
2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran	29

2.2.5	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Menggunakan Multimedia	29
2.2.6	Kriteria Media Pembelajaran yang Baik	30
2.2.7	Pemilihan Media untuk Pembelajaran	31
2.3	Multimedia	33
2.3.1	Pengertian Multimedia	33
2.3.2	Karakteristik Multimedia	34
2.3.3	Format Sajian Multimedia.....	35
2.4	Teks Negosiasi	37
BAB 3. METODE PENELITIAN.....		41
3.1	Jenis Penelitian	41
3.2	Desain Penelitian Pengembangan	42
3.2.1	Tahap Pendefinisian (Define)	44
3.2.2	Tahap Pengembangan (Develop)	53
3.3	Data dan Sumber Data.....	54
3.3.1	Data	54
3.3.2	Sumber Data.....	55
3.4	Metode Pengumpulan Data	56
3.4.1	Dokumentasi	57
3.4.2	Angket.....	57
3.4.3	Tes Hasil belajar.....	58
3.5	Instrumen Penelitian	58
3.6	Teknik Analisis Data	62
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....		65
4.1	Media Pembelajaran	65

4.2	Kualitas media pembelajaran	79
a.	Validasi media kepada ahli pembelajaran Bahasa Indonesia	80
b.	Validasi media kepada ahli media pembelajaran.....	87
c.	Validasi media kepada praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia	90
4.3	Respon Siswa dan Guru	100
4.3.1	Respon Siswa	100
4.3.2	Respon Guru	103
4.4	Hasil Belajar Siswa	105
BAB 5. PENUTUP.....		107
5.1	Kesimpulan.....	107
5.2	Saran-Saran	108
DAFTAR PUSTAKA		109
AUTOBIOGRAFI.....		135
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan ini dipaparkan hal-hal yang menjadi dasar penelitian dan pengembangan. Secara sistematis paparan yang terdapat dalam bagian pendahuluan meliputi: (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian dan pengembangan, (4) spesifikasi produk yang dikembangkan, (5) manfaat penelitian dan pengembangan, dan (6) definisi operasional. Berikut ini adalah perincian dari sub-sub bagian tersebut.

1.1 Latar Belakang Masalah

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

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 yang berbasis teks mengarahkan siswa untuk cakap pada keempat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tujuan dari pembelajaran berbasis teks adalah peserta didik mampu mengembangkan teks secara mandiri. Dimulai dengan pendidik memberikan pemodelan kemudian siswa bekerja sama untuk mengembangkan teks. Selain itu, peserta didik juga harus memahami tujuan sosial dari setiap teks yang dipelajari (Mahsun, 2014:94).

Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMA menyajikan berbagai jenis teks. Salah satunya adalah teks negosiasi. Tujuan konkret peserta didik mempelajari serta memahami materi dan cara menulis teks negosiasi yaitu peserta didik mampu melakukan kegiatan negosiasi dengan baik dan juga peserta didik mampu menulis surat penawaran/permintaan (surat niaga). Pemahaman

tentang negosiasi dapat digunakan oleh peserta didik untuk menyelesaikan masalah dengan cara berunding untuk mencapai kesepakatan tanpa ada pihak yang dirugikan. Selain untuk menyelesaikan masalah, peserta didik juga dapat melakukan negosiasi saat terjadi perbedaan pendapat untuk menghindari konflik antara dua pihak. Kegiatan negosiasi juga dapat dilakukan untuk menjalin kerjasama antar pribadi maupun kelompok melalui sebuah kesepakatan tertentu. Pengetahuan tentang negosiasi juga diperlukan oleh peserta didik dalam melakukan kegiatan tawar-menawar di berbagai bidang yang membutuhkan negosiasi, contohnya negosiasi mahasiswa dengan dosen, atau negosiasi anak dengan orang tua tentang sebuah keputusan. Oleh karena itu, sebelum peserta didik memulai melakukan kegiatan negosiasi dan menulis teks negosiasi, peserta didik harus memiliki bekal dan pemahaman tentang cara dan aturan dalam kegiatan negosiasi dan menulis teks negosiasi baik lisan maupun tulisan.

Pembelajaran teks negosiasi di tingkat SMA/SMK kelas X tertuang dalam rumusan KD 3.11 dan 4.11. Rumusan KD 3.11 yaitu menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi. Sedangkan rumusan KD 4.11 yaitu mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memerhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup) dan kebahasaan. Dari paparan KD 3.11 dan 4.11, setelah pembelajaran peserta didik dituntut untuk dapat menyusun teks negosiasi lisan dalam bentuk dialog dan menyusun teks negosiasi dalam bentuk tulis (surat penawaran dan pengajuan). (Kemendikbud 2013:16).

Pruitt (dalam Roy J Lewicki, 2012:3) menyatakan bahwa negosiasi adalah bentuk pengambilan keputusan dimana dua pihak atau lebih berbicara satu sama lain dalam upaya untuk menyelesaikan kepentingan perdebatan mereka. Sedangkan menurut Kemendikbud (2013:134), teks negosiasi adalah suatu teks yang memuat tentang bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan di antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda. Pihak-pihak yang terlibat dalam negosiasi berusaha menyelesaikan perbedaan itu dengan berdialog. Berdasarkan pengertian di atas, negosiasi adalah interaksi sosial

antara dua pihak atau lebih yang saling bersepakat untuk mencapai kepentingan yang berbeda dan saling menguntungkan.

Observasi awal dilakukan di SMA Al-Azhar Jember untuk memperoleh informasi tentang kesulitan pembelajaran teks negosiasi. SMA Al-Azhar Jember merupakan salah satu sekolah swasta yang ada di jember dengan akreditasi A. Sekolah ini juga telah menerapkan kurikulum 2013 pada kelas X dan XI khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, SMA Al-Azhar dipilih sebagai tempat uji coba terbatas terhadap media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan. Uji coba dilaksanakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran, mengetahui respon siswa dan guru serta mengetahui hasil belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran teks negosiasi yang dikembangkan. Proses ujicoba dapat dilaksanakan setelah validator media pembelajaran menyatakan bahwa media pembelajaran teks negosiasi berbasis multimedia sudah valid dan layak untuk di uji cobakan di dalam kelas.

Media pembelajaran berbasis multimedia adalah media yang dapat berisi sebagian atau keseluruhan dari audio, visual (gambar), audio visual (video) yang diintegrasikan menjadi satu. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan keterampilan siswa pada materi yang diajarkan. Media berbasis multimedia ini tidak hanya mengakomodasi indra penglihatan saja. Namun, media ini juga bisa merangsang kemampuan siswa dalam mengamati berbagai macam video yang disediakan. Selain video, media juga bisa memiliki unsur audio, gambar, teks dan animasi yang dapat membuat media lebih menarik dan diharapkan dapat menumbuhkan antusias serta minat belajar siswa.

Salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat media berbasis multimedia adalah *Adobe flash cs3*. Aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi yang diluncurkan oleh pabrikan *Adobe* yang dapat digunakan untuk membuat animasi, presentasi dan membuat permainan. Aplikasi ini dapat menghasilkan media yang lebih menarik dan beraneka ragam. *Adobe Flash cs3* adalah salah satu software yang di dalamnya mampu memuat gabungan antara informasi tulis dan juga lisan yang terangkum dalam sebuah media presentasi. Melalui

pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, diharapkan guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi drama kepada siswa. Selain aplikasi utama *Adobe flash cs3*, aplikasi lain yang digunakan adalah *Adobe Photoshop* untuk mengolah gambar serta *Sony Vegas* yang digunakan untuk mengolah video yang pada akhirnya akan digabungkan menjadi satu sehingga menjadi kesatuan yang utuh dalam media pembelajaran yang dibuat. Media pembelajaran yang akan dihasilkan pada penelitian ini berupa file presentasi yang dapat dikemas dalam DVD/CD atau *flashdisk*. Pemutaran media pembelajaran berbasis multimedia tersebut dapat menggunakan komputer/laptop. Pemutaran media harus menggunakan komputer/laptop bertujuan supaya Guru dapat memilih urutan pembelajaran sesuai dengan yang dikehendaki dengan memilih tombol atau menu yang sudah disediakan.

Berdasarkan uraian di atas, dipilihlah judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Multimedia untuk Siswa Kelas X SMA”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimanakah proses dan wujud media pembelajaran teks negosiasi untuk siswa kelas X SMA?
- 2) Bagaimanakah kualitas media pembelajaran berbasis multimedia pada materi menulis teks negosiasi untuk siswa kelas X SMA setelah dilakukan uji validasi?
- 3) Bagaimanakah respon siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi menulis teks negosiasi untuk siswa kelas X SMA?
- 4) Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi menulis teks negosiasi?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah mendeskripsikan temuan.

- 1) Bagaimanakah proses dan wujud media pembelajaran teks negosiasi untuk siswa kelas X SMA?
- 2) Kualitas media pembelajaran berbasis multimedia pada materi teks negosiasi untuk siswa kelas X SMA setelah dilakukan uji validasi dan uji keterpahaman.
- 3) Respon siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi teks negosiasi untuk siswa kelas X SMA.
- 4) Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi teks negosiasi.

1.4 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran teks negosiasi berbasis multimedia untuk siswa SMA kelas X. Produk tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media berisikan bahan ajar dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash cs3* yang bisa mengakomodasi berbagai jenis media baik berupa teks, gambar, audio, dan video.
- 2) Media pembelajaran ini dapat dikemas dalam *compact disk* (CD)/DVD/*Flashdisk* yang diputar menggunakan komputer/laptop.
- 3) Media yang dikembangkan berisi materi tentang struktur teks negosiasi, kebahasaan yang digunakan dalam teks negosiasi, latihan dan tugas membuat teks negosiasi.

1.5 Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain siswa, guru, sekolah, dan peneliti lain.

- 1) Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber belajar dan berlatih melakukan negosiasi dan membuat teks negosiasi. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia sehingga lebih mudah memahami materi dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.
- 2) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran teks negosiasi bahasa Indonesia di kelas, sehingga diharapkan kegiatan guru lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran demi meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa.
- 3) Bagi perpustakaan sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran.
- 4) Bagi peneliti lain yang sebidang ilmu, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk mengadakan penelitian pengembangan media pembelajaran.

1.6 Definisi Oprasional

Untuk memperoleh pemahaman yang sama antara peneliti dengan pembaca tentang istilah pada judul, maka peneliti memberikan beberapa definisi istilah dibawah ini.

- 1) Pengembangan media merupakan kegiatan merancang sebuah perangkat media dengan menggunakan model pengembangan *four-D* (pendefinisian, perancangan, pengembangan, penyebaran) yang didalamnya memuat materi teks negosiasi kelas X SMA.
- 2) Multimedia adalah kombinasi antara berbagai jenis media digital baik berupa gambar, animasi, teks, suara dan video tentang kegiatan negosiasi yang terintegrasi dalam sebuah presentasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada *audiens* atau pengguna multimedia.

- 3) Media pembelajaran teks negosiasi merupakan suatu perangkat atau saran yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran teks negosiasi, khususnya pada pemahaman tentang isi, struktur dan kebahasaan teks negosiasi serta langkah-langkah menyusun teks negosiasi.
- 4) Teks negosiasi adalah teks yang berisi tentang kegiatan tawar menawar antara dua pihak yang berbeda kepentingan untuk mendapatkan kesepakatan yang saling menguntungkan.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dipaparkan tentang beberapa teori yang digunakan untuk penelitian. Hal yang akan disampaikan adalah sebagai berikut; (1) penelitian sebelumnya yang relevan, (2) media pembelajaran meliputi pengertian media, jenis jenis media, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan multimedia, kriteria media pembelajaran yang baik dan pemilihan media untuk pembelajaran, (3) Multimedia, (4) teks negosiasi.

2.1 Penelitian Sebelumnya yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan komputer telah banyak dilakukan, dikaji, dan diteliti sebelumnya. Penelitian tersebut tidak semua menggunakan materi dari bidang keilmuan yang sama, tetapi hasil penelitian tersebut bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan dan referensi terhadap penelitian yang dilaksanakan saat ini.

Penelitian pengembangan sebelumnya dilakukan oleh Yusrizal Novwaril Huda (2015) Universitas Jember berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Memproduksi Pementasan Drama Untuk Kelas XI SMA”. Pengembangan pada penelitian ini menggunakan *Adobe Flash Cs6* dengan tampilan gabungan antara video, gambar dan latar suara yang menarik. Selanjutnya penelitian pengembangan oyang dilakukan oleh Nur Fajri As-shodiqi (2017) Universitas Jember berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi Untuk Siswa Kelas Ix Berbasis Macromedia Flash Player”. Penelitian tersebut menggunakan aplikasi *Adobe Flash Cs3* dengan dukungan *Adobe Premiere Pro* untuk mengolah video musikalisasi puisi.

Penelitian lain yang menggunakan *Adobe Flash Cs3* juga dilakukan oleh Lia Ria Warokah (2018) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menganalisis Dan Menulis Teks Eksposisi Analitis Berbasis Pendekatan Saintifik Dengan Aplikasi Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas X SMA. Penelitian ini menggunakan aplikasi utama macromedia flash 8, aplikasi ini adalah keluaran lama sebelum aplikasi adobe flash. Dengan hasil observasi presentasi pertama dan kedua lebih dari 90% dan tingkat respon siswa 92%, maka media yang dikembangkan tersebut sudah dinyatakan layak dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Penelitian pertama dan kedua memiliki kesamaan yakni meneliti dibidang sastra. Peneliti pertama meneliti tentang Drama sedangkan peneliti kedua meneliti tentang musikalisasi puisi. Sedangkan penelitian yang relevan ketiga meneliti dibidang kebahasaan teks eksposisi.

Penelitian yang dilakukan ini berfokus pada bidang kebahasaan dan memproduksi teks negosiasi dengan menggunakan berbagai aplikasi. Salah satu aplikasi yang digunakan adalah *Adobe flash cs3*. Aplikasi yang digunakan oleh peneliti sebelumnya juga digunakan pada penelitian ini. Namun, materi yang disampaikan berbeda..

2.2 Media Pembelajaran

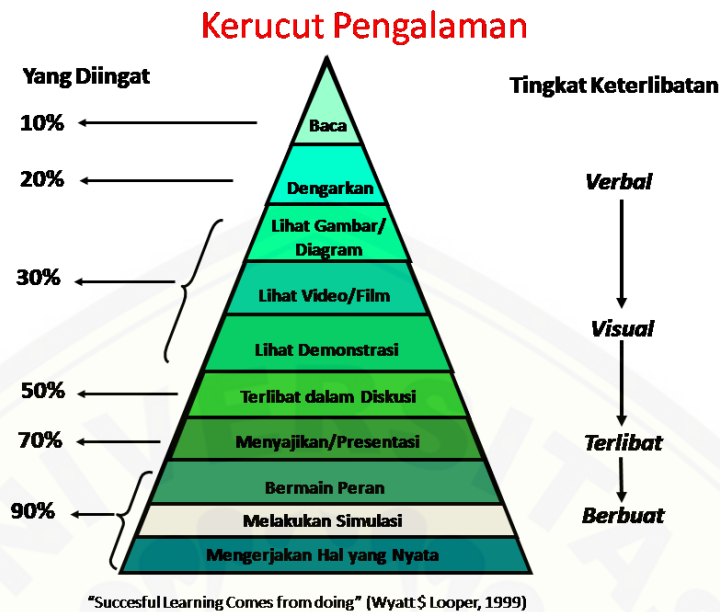
Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam sebuah pembelajaran. Media dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif melalui penyajian konsep dan contoh yang aktual bukan hanya sekedar teori abstrak. Oleh karena itu, perlu dibahas tentang pengertian, jenis, fungsi, manfaat, kelebihan kekurangan, kriteria media pembelajaran yang baik dan pemilihan media untuk pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran jelas serta pemahaman yang menyeluruh sebelum membuat dan menggunakan sebuah media untuk pembelajaran.

2.2.1 Pengertian Media

Kata “media” berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai makna perantara atau pengantar. Banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Secara bahasa, media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar, sedangkan secara terminologis, media pembelajaran dapat diartikan sebagai seluruh perantara (dalam hal ini bahan atau alat) yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, media radio, televisi, buku, majalah, surat kabar ataupun internet (Suryaman, 2012: 123).

Gagner dan Briggs (dalam Arsyad, 2014: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Asyhar, 2012).

Penggunaan media merupakan salah satu cara yang bisa dilakukan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang konkret. Edgar Dale (Sadiman, 2010:8) mengklasifikasikan sepuluh tingkat pengalaman belajar dari yang paling konkret sampai dengan yang paling abstrak. Menurut teori ini tiga komponen penting dalam proses penyampaian pesan yaitu sumber pesan, media penyalur pesan, dan penerima pesan. Klasifikasi ini dikenal dengan nama “kerucut pengalaman Dale”.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale

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

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

2.2.2 Jenis-Jenis Media

Setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik dan memiliki fungsi tertentu sebagai penunjang keberhasilan proses belajar. Secara umum Asyhar (2012:35) mengemukakan bahwa ada empat jenis media pembelajaran, yaitu:

- a. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatan.
- b. Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
- c. Media audio-visual, yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
- d. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Dari uraian di atas menjelaskan bahwa dengan menggunakan jenis media keempat dapat memuat ketiga jenis media yaitu visual, audio, dan audio-visual.

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan Jenis media pembelajaran yang keempat yaitu multimedia. Jenis ini dipilih karena media pembelajaran multimedia dapat mengakomodasi berbagai jenis media seperti audio visual. Jadi, diharapkan dengan dipilihnya jenis media multimedia dapat membuat siswa lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa juga dapat memilih urutan dari pembelajaran yang disajikan sesuai dengan pilihan menu yang disediakan dalam media pembelajaran.

2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kasjian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau efek yang ditimbulkannya (Munadi, 2008:36).

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

- a. Fungsi atensi, media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran.
- b. Fungsi afektif media dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Dalam hal ini gambar atau simbol visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c. Fungsi kognitif, media dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media yang memberikan kontekstual untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca atau mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

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

2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Berikut ini pendapat dari Sudjana dan Rivai (2001:2) mengenai manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa.

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Mengajar akan lebih menyenangkan, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak terlalu menghabiskan tenaga dalam pembelajaran.
- d. 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.

2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Menggunakan Multimedia

Daryanto (2013:52) mengemukakan bahwa keunggulan multimedia pembelajaran yaitu: (a) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron, dan lain-lain; (b) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain; (c) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain; (d) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain; (e) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain; (f) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Munir (2013:113) mengatakan bahwa kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya: (a) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif; (b) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; (c) Mampu menggabungkan antara teks,

gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; (d) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan; (e) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; (f) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Meskipun media pembelajaran berbasis multimedia mempunyai banyak kelebihan dan manfaat, tetapi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia juga harus mengingat dan mempertimbangkan kelemahannya. Adapun kekurangan/kelemahan media pembelajaran berbasis multimedia menurut Swajati (2005:12) diantaranya yaitu: (a) Desain yang buruk menyebabkan kebingungan sehingga pesan tidak dapat tersampaikan dengan baik; (b) Kendala bagi orang dengan kemampuan terbatas/cacat; (c) Tuntutan terhadap spesifikasi komputer yang memadai.

2.2.6 Kriteria Media Pembelajaran yang Baik

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

- a. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya. Jelas dan rapi mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan, dan ilustrasi gambar.
- b. Tidak ada gangguan yang tak perlu pada tulisan, gambar, suara, atau video.
- c. Cocok dengan sasaran, tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, atau perorangan.
- d. Media harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural, atau generalisasi.
- e. Sesuai dengan tujuan pembelajaran/instruksional yang secara umum mengacu pada salah satu gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

- f. Praktis, luwes, dan tahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun
- g. Secara teknis media harus berkualitas baik.
- h. Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

2.2.7 Pemilihan Media untuk Pembelajaran

Munadi (2008:185) mengatakan bahwa “Media pada dasarnya adalah “bahasanya guru” yang artinya dalam proses penyampaian pesan pembelajaran, guru harus pandai memilih “bahasa apa” yang paling mudah dimengerti dan dipahami siswanya”. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memaksimalkan manfaat media tersebut demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Munadi (2008:187), terdapat lima kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yaitu:

1) Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya. Setidaknya ada tiga hal yang berkaitan dengan karakteristik siswa, yaitu:

- a. Karakteristik atau keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal, yakni kemampuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan ini merupakan hasil dari berbagai pengalaman masing-masing siswa.
- b. Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang, lingkungan hidup, dan status sosial.
- c. Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan kepribadian.

2) Tujuan belajar

Secara umum tujuan belajar yang diusahakan untuk dicapai meliputi tiga hal, yakni untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap. Ketiganya untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Relevan dengan hal ini, hasil belajar tersebut meliputi:

- a. Hal keilmuan dan pengetahuan konsep atau fakta (kognitif).
- b. Hal personal, kepribadian atau sikap (afektif).
- c. Hal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).

3) Sifat Bahan Ajar

Isi pelajaran atau bahan ajar memiliki keragaman dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa. Tugas-tugas tersebut biasanya menuntut adanya aktivitas dari para siswanya. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut aktivitas atau perilaku yang berbeda-beda, dengan demikian akan mempengaruhi pemilihan media beserta teknik pemanfaatannya.

- a. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar, percobaan dan pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, seperti menyatakan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, diskusi, interupsi.
- c. *Writing activities*, seperti mencatat poin-poin penting yang didengarnya, menulis karangan, cerita menyusun angket, menyalin.
- d. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta.
- e. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
- f. *Mental activities*, sebagai contoh, menanggapi mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan.
- g. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat.

4) Pengadaan Media

Dilihat berdasarkan segi pengadaannya, media dapat dibagi menjadi dua macam yakni;

- a. Media jadi, yakni media yang sudah tersedia dan menjadi komoditi perdagangan.
- b. Media rancangan, yakni media yang dirancang secara khusus untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini termasuk dalam pengadaan media jenis rancangan. Media secara khusus dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai.

5) Sifat Pemanfaatan Media

Dilihat berdasarkan sifat pemanfaatannya, media pembelajaran terdapat dua macam, yaitu media primer dan media sekunder:

- a. Media primer, yakni media yang diperlukan atau harus digunakan guru untuk membantu siswa dalam proses pembelajarannya.
- b. Media sekunder, media ini bertujuan untuk memberikan pengayaan materi.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini bersifat primer. Media dirancang untuk digunakan secara keseluruhan dalam pembelajaran. Media berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, materi-materi, latihan dan penugasan.

2.3 Multimedia

Multimedia merupakan salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan multimedia dapat melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

2.3.1 Pengertian Multimedia

Meskipun definisi multimedia masih belum jelas, secara sederhana ia diartikan sebagai “lebih dari satu media”. Multimedia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan gambar. Namun pada bagian ini perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media ini. Dengan demikian arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu

kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran (Arsyad, 2014:169).

Menurut Turban (dalam Binanto, 2010: 20) “Multimedia adalah kombinasi dari dua atau lebih media input atau output dari data, dimana media tersebut dapat berupa audio, animasi, teks, grafik, dan gambar”. Munadi (2008:148) mengatakan bahwa “Multimedia adalah multibahasa, yakni ada bahasa yang mudah dipahami oleh indera pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba dan lain sebagainya”. Berdasarkan pengertian multimedia menurut beberapa ahli di atas. Disimpulkan bahwa multimedia adalah kombinasi antara berbagai media meliputi teks, audio, visual dan animasi yang dikendalikan dengan komputer.

2.3.2 Karakteristik Multimedia

Karakteristik media berbasis multimedia yang beragam dapat menjadikannya salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang menarik baik bagi siswa maupun guru. Adapun karakteristik multimedia pembelajaran sebagaimana yang disebutkan Daryanto (2013: 53) sebagai berikut:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Lebih lanjut Deni Darmawan (2012: 55) juga menyebutkan karakteristik pembelajaran multimedia sebagai berikut:

- a. Berisi konten materi yang *representative* (visual, audio, audiovisual)
- b. Beragam media komunikasi dalam penggunaannya.
- c. Memiliki kekuatan bahasa warna, dan bahasa resolusi objek.
- d. Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi.
- e. Respons pembelajaran dan penguatan bervariasi.

- f. Mengembangkan prinsip *self evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajarnya.
- g. Dapat digunakan secara klasikal atau *individual*.
- h. Dapat digunakan *offline* atau *online*

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Multimedia pembelajaran harus memiliki lebih dari satu media baik dalam bentuk audio, audiovisual, dan visual.
- b. Memiliki kekuatan variasi akan warna, dan resolusi objek.
- c. Bersifat interaktif dan memiliki tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi.
- d. Multimedia pembelajaran harus bersifat mandiri yang didalamnya memberikan kemudahan dan kelengkapan sehingga dalam mengukur proses dan hasil belajar.

2.3.3 Format Sajian Multimedia

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia bisa berbentuk dalam berbagai format tampilan. Daryanto (2013: 54) menjelaskan format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut:

a. *Tutorial*

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial. Sajian tutorial ini dilakukan oleh guru atau instruktur. Format sajian ini berisi dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Format ini terdapat beberapa pertanyaan atau tugas yaitu ketika pengguna sudah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep. Setelah pengajuan pertanyaan akan dilihat respon dari pengguna ketika respon pengguna salah maka pengguna harus mengulang memahami konsep secara keseluruhan atau pada bagian tertentu saja. Pada bagian akhir pada format ini akan ada tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

b. Drill dan Practice

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Format ini juga dilengkapi dengan pertanyaan dan biasanya ditampilkan dalam bentuk acak. Pada setiap pertanyaan dilengkapi pula jawaban yang benar lengkap dengan penjelasannya, sehingga diharapkan pengguna juga dapat memahami suatu konsep tertentu. Pada format ini, pengguna juga dapat melihat skor atau nilai yang dia capai, sebagai indikator dalam memecahkan pertanyaan yang diajukan.

c. Simulasi

Format ini mencoba menyamai proses yang terjadi pada dunia nyata. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah yang terjadi di dunia nyata untuk pengguna yang berhubungan dengan suatu resiko. Contohnya pada saat mensimulasikan menjalankan pesawat terbang pengguna dihadapkan pada situasi pesawat yang akan jatuh.

d. Percobaan atau Eksperimen

Format ini lebih mirip dengan format silmulasi, tetapi format ini lebih ditujukan kepada hal-hal yang bersifat eksperimen, misalnya kegiatan yang ada di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Format ini menyediakan bahan dan alat untuk pengguna. Pengguna dapat melakukan kegiatan eksperimen dan percobaan kemudian pengguna dapat mengembangkan eksperimen dan percobaan yang telah dia lakukan. Hasil akhir dari format ini diharapkan pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu.

e. Permainan

Format ini disajikan tetap mengacu pada proses pembelajaran serta dengan multimedia berformat ini diharapkan terdapat proses pembelajaran sambil bermain. Sehingga, pengguna seolah-olah sedang bermain tetapi sesungguhnya sedang belajar. Format ini menggunakan berbagai macam media yang dikenal dengan pembelajaran berbasis multimedia, format ini dapat dibuat dengan berbagai macam perangkat lunak yang dapat untuk mengolah teks, gambar,

audio, dan video. Misalnya *Macromedia Family (Flash, Freehand, Authorware, Dreamweaver)*.

Format sajian yang dipilih pada penelitian pengembangan ini menggunakan gabungan dari bentuk tutorial dan *drill* atau latihan. Menggunakan format tutorial karena media berisikan materi pembelajaran teks negosiasi, sedangkan untuk format latihan/*drill* berupa pertanyaan-pertanyaan dan tugas membuat surat penawaran/permintaan yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan dan mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

2.4 Teks Negosiasi

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), negosiasi adalah proses tawar menawar dengan jalan berunding untuk mencapai kesepakatan bersama antara satu pihak (kelompok atau organisasi) dan pihak (kelompok atau organisasi) yang lain. Kemudian penjelasan lebih sempit lagi menurut Sutrisno dan Kusmawan (2007: 8) negosiasi adalah proses komunikasi antara penjual dan calon pembeli baik perorangan maupun kelompok yang di dalamnya terjadi diskusi dan perundingan untuk mencapai kesepakatan tujuan yang saling menguntungkan kedua belah pihak.

Negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan di antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013:122). Menurut Pruitt (dalam Roy J Lewicki, 2012: 3) negosiasi adalah bentuk pengambilan keputusan di mana dua belah pihak atau lebih berbicara satu sama lain dalam upaya untuk menyelesaikan kepentingan perdebatan mereka.

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

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

- a. Mengajak untuk membuat kesepakatan;
- b. Memberikan alasan mengapa harus ada kesepakatan;
- c. Membandingkan beberapa pilihan;
- d. Memperjelas dan menguji pandangan yang dikemukakan;
- e. Mengevaluasi kekuatan dan komitmen bersama; dan
- f. Menetapkan dan menegaskan kembali tujuan negosiasi.

Negosiasi yang terjadi antara dua belah pihak atau lebih memiliki tata aturan yang hendaknya tidak dilanggar saat bernegosiasi. Apabila hal tersebut tetap dilakukan, kemungkinan akan merugikan proses negosiasi. Untuk itu komunikasi dalam negosiasi dilakukan dengan cara yang santun seperti berikut ini. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013:136)

- a. Menyesuaikan pembicaraan ke arah tujuan praktis;
- b. Mengakomodasi butir-butir perbedaan dari kedua belah pihak;
- c. Mengajukan pandangan baru dan mengabaikan pandangan yang sudah ada tanpa memalukan kedua belah pihak;
- d. Mengalokasikan tugas dan tanggung jawab masing-masing, dan;
- e. Memprioritaskan dan mengelompokkan saran atau pendapat dari kedua belah pihak.

Struktur teks negosiasi menurut Mahsun (2014: 22) yaitu: orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup. Berikut dijelaskan struktur teks negosiasi.

- a. Orientasi, tahap ini berisi pengenalan awal atau perbincangan awal antara kedua belah pihak yang akan melakukan negosiasi.
- b. Pengajuan, tahap ini berisi tentang permintaan oleh salah satu pihak.
- c. Penawaran, tahap ini berisi klimaks dari teks negosiasi karena terjadi tawar menawar antara kedua belah pihak.
- d. Persetujuan, tahap ini berisi kesepakatan saat kedua belah pihak sama-sama setuju.

Secara umum kaidah negosiasi mencakup aspek-aspek yang termuat dalam negosiasi, yaitu melibatkan dua pihak, merupakan komunikasi langsung, dan adanya konflik. Teks negosiasi menggunakan ragam bahasa khusus yang membedakannya dari teks lainnya. Menurut Kosasih (2013:224) karakteristik bahasa teks negosiasi adalah sebagai berikut.

- a. Banyak menggunakan kata nonbaku.
- b. Banyak menggunakan kosakata percakapan.
- c. Menggunakan bahasa yang santun.
- d. Berisi pasangan tuturan.
- e. Terdapat ungkapan persuasif yang digunakan untuk membujuk.

Sebuah tulisan dapat dikatakan teks negosiasi jika mengandung unsur negosiasi yaitu sebagai upaya untuk mencapai suatu kesepakatan yang saling menguntungkan melalui suatu bentuk diskusi atau percakapan. Kegiatan menulis negosiasi dibutuhkan pengetahuan tentang negosiasi dan ketrampilan kebahasaan. Berbekal hal tersebut diharapkan dapat menghasilkan teks negosiasi yang baik.

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

- a. Menentukan tujuan
- b. Menentukan pihak-pihak yang berkaitan
- c. Menentukan konflik
- d. Menentukan solusi dalam penawaran
- e. Menentukan model kesepakatan

Seperti teks lain yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia disekolah, masing-masing teks memiliki ciri kebahasaan yang berbeda pula. Kaidah kebahasaan atau ciri kebahasaan teks negosiasi adalah sebagai berikut:

- a. Bahasa persuasif

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

b. Kalimat deklaratif

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

c. Bahasa yang sopan

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

d. Menggunakan konjungsi.

Contoh : Kalau begitu, meskipun, walaupun.

e. Berisi pasangan tuturan

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

Contoh pasangan tuturan dalam teks negosiasi :

- a) Mengucapkan salam - membalas salam
 - b) Bertanya - menjawab/tidak menjawab
 - c) Meminta tolong - memenuhi/menolak permintaan
 - d) Menawarkan - memenuhi/menolak tawaran
 - e) Mengusulkan - menerima/menolak usulan
- Pasangan tuturan yang terdapat dalam negosiasi

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang beberapa hal pendukung penelitian, diantaranya sebagai berikut; (1) jenis penelitian, (2) desain penelitian pengembangan, (3) tempat, data, dan sumber data, (4) metode pengumpulan data, dan (5) instrumen penelitian, dan (6) teknik analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

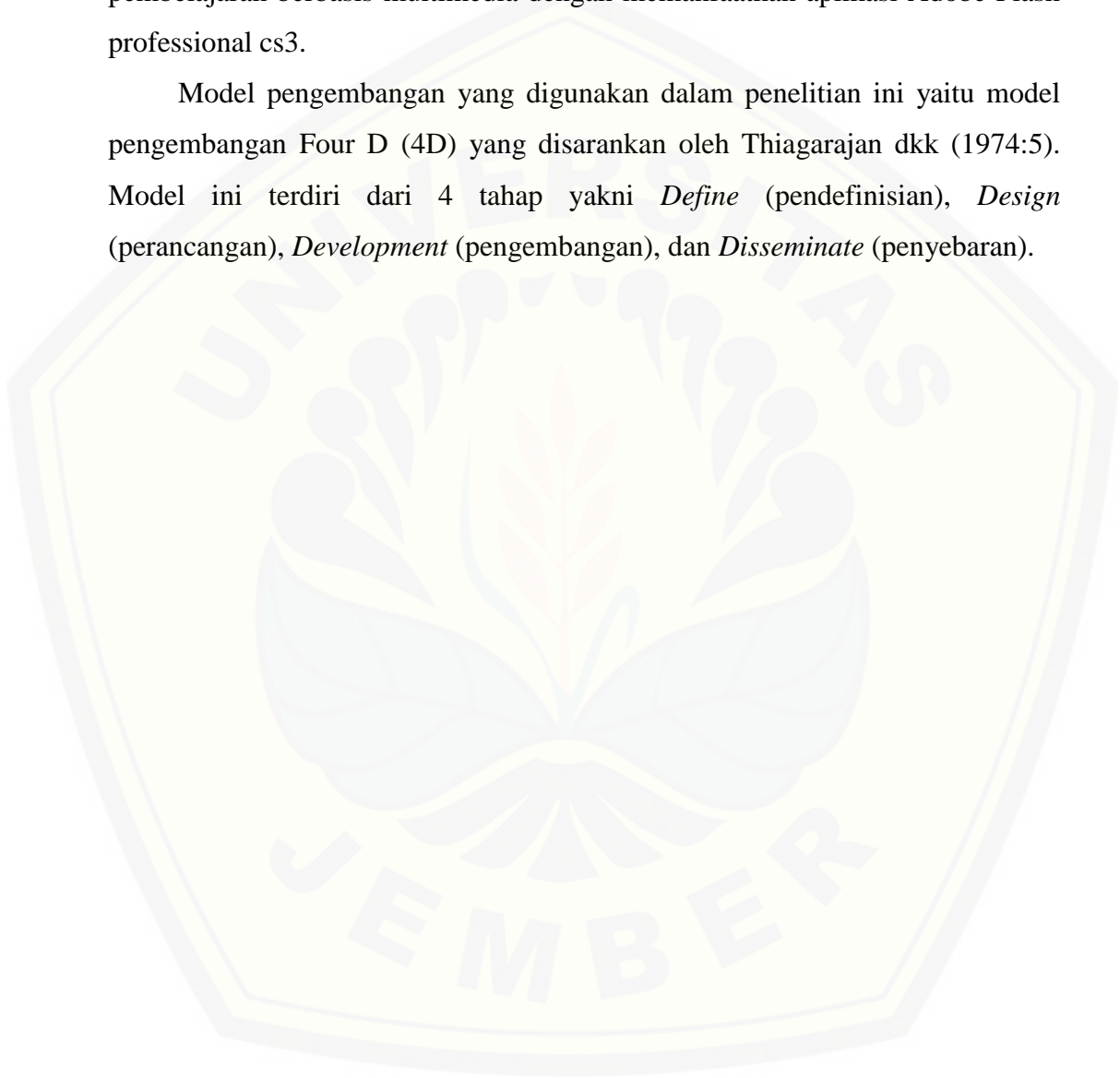
Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan R&D (research and development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menemukan dan mengembangkan (menghasilkan) produk tertentu, dan menguji keefektifan (validasi) produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen). Setelah produk teruji, maka dapat diaplikasikan. Proses pengujian produk dengan eksperimen tersebut dinamakan penelitian terapan (applied research) (Borg & Gall, 1983 dalam Sugiyono, 2013:407)

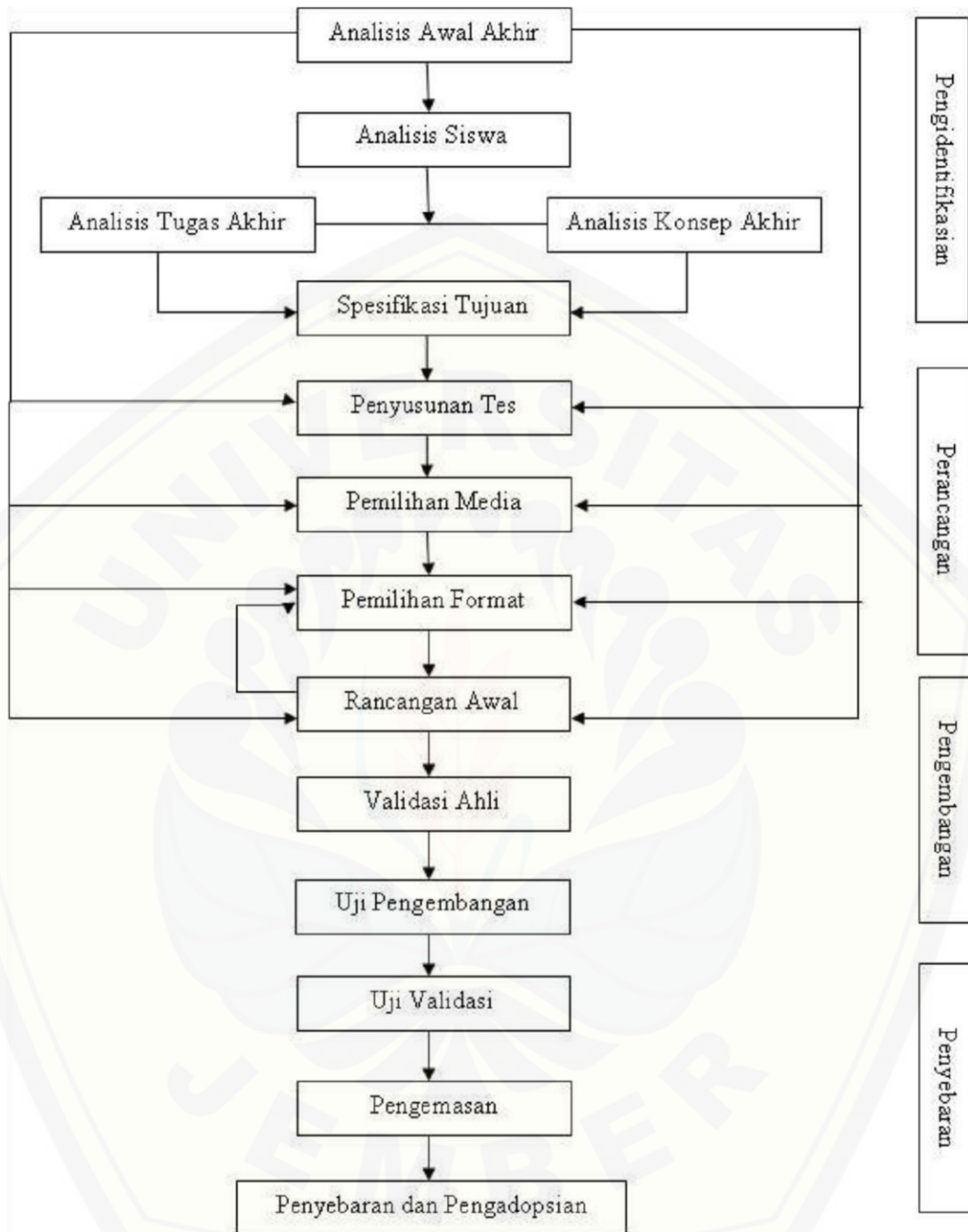
Produk yang akan dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis multimedia yang memanfaatkan aplikasi *Adobe flash professional cs3* untuk pembuatan media pada pembelajaran teks negosiasi. Media pembelajaran tersebut dibuat dalam bentuk multimedia yang berisikan tentang materi struktur kebahasaan dan cara menulis teks negosiasi. pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membuat pembelajaran di kelas lebih menarik bagi guru dan siswa.

3.2 Desain Penelitian Pengembangan

Penelitian Pengembangan media ini merupakan suatu pendekatan pengembangan untuk merancang media (produk). Pengembangan media ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis multimedia dengan memanfaatkan aplikasi Adobe Flash professional cs3.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan Four D (4D) yang disarankan oleh Thiagarajan dkk (1974:5). Model ini terdiri dari 4 tahap yakni *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).





Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan Model 4-D diadaptasi dari Thiagarajan (1974: 6-9)

3.2.1 Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian adalah proses menentukan kebutuhan-kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Pada proses menerapkan kebutuhan perlu memperhatikan kesesuaian kebutuhan pembelajaran dengan kurikulum yang digunakan, tingkat atau tahap perkembangan peserta didik dan kondisi sekolah. Tahapan ini meliputi beberapa langkah, yaitu:

a. Analisis Awal-Akhir (*Front-end Analysis*)

Langkah ini bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran sehingga dibutuhkan pengembangan bahan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas X SMA Plus Al-Azhar Jember, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran teks negosiasi di kelas masih kurang efektif dikarenakan kurangnya antusias siswa pada materi yang diberikan. Hal ini diakibatkan karena pembelajaran hanya memanfaatkan modul pembelajaran yang disediakan oleh sekolah. Informasi lain yang didapat yaitu guru belum memberikan contoh konkret kegiatan bernegosiasi yang ada di sekitar siswa.

Analisis awal-akhir menetapkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia ini menggunakan KD 3.11 Menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi dan KD 4.11 Mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memerhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan. Sedangkan indikatornya adalah siswa mampu menganalisis struktur teks negosiasi, mengidentifikasi unsur-unsur dalam surat penawaran dan surat permintaan, mengidentifikasi pasangan tuturan, mengidentifikasi kalimat persuasif yang digunakan dalam teks negosiasi, siswa menunjukkan sikap aktif dan tertib dalam pembelajaran dikelas, siswa mampu memproduksi teks negosiasi dialog dalam bentuk tulis, memproduksi surat penawaran dan surat permintaan sesuai dengan unsur surat, siswa menunjukkan sikap aktif dalam menulis teks negosiasi

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi belajar. Media yang akan dikembangkan menyesuaikan dengan analisis tahap awal dengan memperhatikan karakter siswa mulai dari kemampuan akademik hingga motivasi belajar.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas adalah kegiatan mengidentifikasi keterampilan dasar yang akan diajarkan oleh guru dan menganalisis kegiatan-kegiatan belajar yang diperlukan untuk menguasai keterampilan tersebut. Analisis dapat mencakup struktur isi, prosedural, penyajian, konsep dan sumber bahan ajar. Pada penelitian pengembangan ini materi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan Kurikulum 2013 revisi 2016, sebagai berikut:

Standar Kompetensi: 3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah

secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar: 3.11 Menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi

4.11 Mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memerhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep adalah mengidentifikasi konsep penyajian pembelajaran pada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Konsep dibentuk secara runtut dari yang termudah hingga yang sulit sehingga membuat peserta didik dapat berpikir kritis. Pengembangan media juga menyesuaikan dengan kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan saintifik. Konsep dan isi dari media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah struktur teks negosiasi, kebahasaan teks negosiasi (pasangan tuturan dan kalimat persuasif), dan memproduksi teks negosiasi dalam bentuk tulisan.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Pada fase ini hasil analisis tugas konsep yang diperoleh diterjemahkan menjadi kompetensi-kompetensi sebagai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tersebut digunakan sebagai dasar untuk membuat alat evaluasi dan rancangan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tugas dan analisis konsep, berikut ini ditetapkan tujuan pembelajaran pokok bahasan materi menganalisis dan mengkonstruksi teks negosiasi.

- 1) Siswa dapat mengetahui dan menentukan struktur dan kebahasaan pada materi teks negosiasi.
- 2) Siswa mampu memproduksi teks negosiasi lisan yang dituliskan dan surat penawaran/permintaan.

f. Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang desain awal perangkat pembelajaran. Proses perancangan dimulai setelah tujuan kegiatan pembelajaran ditentukan. Kegiatan utama dalam proses perancangan adalah pemilihan media dan format untuk bahan dan pembuatan desain awal pembelajaran. Fase-fase pada tahap ini diuraikan sebagai berikut :

a. Penyusunan Tes (*Criterion-test Construction*)

Penyusunan tes instrumen berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik berupa produk, proses, psikomotor selama dan setelah kegiatan pembelajaran. Penilaian hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat kunci dan pedoman penilaian setiap butir soal.

Tes yang ada pada media yang dikembangkan berupa pertanyaan isian dan tugas membuat surat penawaran. Tes dan tugas ini dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran.

b. Pemilihan media (*media selection*)

Pemilihan media adalah proses memilih media yang sesuai untuk mempresentasikan isi pembelajaran. Proses pemilihan ini mempertimbangkan hasil analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik siswa, sumber media, serta perlengkapan dan teknis penggunaan media dari berbagai media yang berbeda. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan. Dalam penelitian ini, telah dipilih media untuk tujuan di atas yakni multimedia yang terdiri dari gambar, audio, visual, dan materi pembelajaran teks negosiasi.

c. Pemilihan format (*Format Selection*)

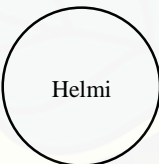
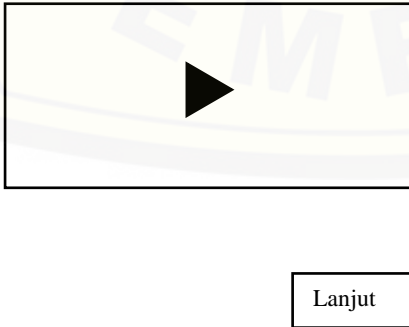
Pemilihan format berhubungan erat dengan pemilihan media. Penyusunan format dalam pengembangan ini meliputi format untuk mendesain isi, pemilihan strategi pembelajaran, dan sumber belajar. Di


dalam media pembelajaran tercantum kompetensi inti dan kompetensi dasar tentang menganalisis struktur dan kebahasaan serta tentang mengkonstruksi teks negosiasi. Pengemasan menggunakan perangkat lunak untuk menunjang kualitas dan kuantitas gambar yaitu *adobe flash professional cs3* sebagai perangkat utama, dibantu dengan perangkat lunak *adobe photoshop* dan *sony vegas pro*.

d. Desain awal (*Initial Design*)

Desain awal yaitu rancangan media yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing, Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi.

Berikut dipaparkan desain awal berupa *soryboard* media pembelajaran yang akan dikembangkan.

No	Tampilan	Keterangan
1.		<ul style="list-style-type: none"> - Pembuka berisi identitas peneliti - Kemudian dilanjutkan dengan pengenalan Bab atau materi yang akan dibahas
		<ul style="list-style-type: none"> - Video Jual beli dalam negosiasi sebagai apersepsi sebelum pembelajaran

2.		<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat 3 tombol utama yang berisi kompetensi inti, kompetensi - inti dan indikator pembelajaran Terdapat 2 tombol lain yang berisikan tutorial penggunaan media dan tombol <i>materi</i> untuk melanjutkan menuju halaman materi 			
3.	<table border="1" data-bbox="373 853 651 1014"> <tr> <td>Rangkuman materi sebelumnya</td> </tr> <tr> <td>Menganalisis teks negosiasi</td> </tr> <tr> <td>Mengkonstruksi teks negosiasi</td> </tr> </table>	Rangkuman materi sebelumnya	Menganalisis teks negosiasi	Mengkonstruksi teks negosiasi	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat 3 tombol utama yaitu rangkuman pembelajaran sebelumnya, menganalisis teks negosiasi dan mengkonstruksi teks negosiasi
Rangkuman materi sebelumnya					
Menganalisis teks negosiasi					
Mengkonstruksi teks negosiasi					
4.	<p style="text-align: center;">Teks Negosiasi</p> <p>Teks Negosiasi adalah teks yang berisikan ...</p> <p>Tujuan teks negosiasi adalah ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Halaman ini berisi tentang - pengertian negosiasi dan tujuan dilakukannya negosiasi Terdapat tombol kembali (menuju halaman materi) dan lanjut (menuju halaman selanjutnya) 			
5.	<p style="text-align: center;">Teks Negosiasi</p> <p>Unsur pembangun negosiasi adalah</p> <p>1. ...</p> <p>2. ...</p> <p style="text-align: center;">...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Halaman ini merupakan lanjutan dari halaman sebelumnya yang berisikan unsur pembangun negosiasi 			

6.	<p><u>Struktur teks negosiasi</u></p> <p><u>Pasangan tuturan</u></p> <p><u>Kalimat persuasif</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saat menekan tombol - menganalisis teks yang ada pada halaman materi, maka akan diarahkan menuju ke halaman ini Halaman ini berisi 3 tombol utama yaitu Struktur teks negosiasi, pasangan tuturan dan kalimat persuasif 		
7.	<p style="text-align: center;">Struktur teks</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px; text-align: center;">Negosiasi dalam bentuk lisan yang</td> <td style="width: 50%; padding: 5px; text-align: center;">Negosiasi dalam bentuk tulisan</td> </tr> </table>	Negosiasi dalam bentuk lisan yang	Negosiasi dalam bentuk tulisan	<ul style="list-style-type: none"> - Pada halaman struktur teks ini - dijelaskan 2 bentuk penyajian teks negosiasi yang dituliskan dalam masing masing tombol Tombol pertama yaitu negosiasi berbentuk lisan yang dituliskan dan yang keda negosiasi berbentuk tulis
Negosiasi dalam bentuk lisan yang	Negosiasi dalam bentuk tulisan			
8.	<p style="text-align: center;">Struktur teks</p> <p><u>Orientasi</u></p> <p style="text-align: center;"><u>Isi</u></p> <p style="text-align: center;"><u>Penutup</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Halaman struktur teks berbentuk lisan yang dituliskan berisikan 3 tombol yang bertuliskan struktur masing masing teks - Tombol tersebut bertuliskan Orientasi, Isi, Penutup - Terdapat juga 2 tombol bertuliskan struktur dan lanjut 		

9.	<p style="text-align: center;">Struktur teks Orientasi</p> <p>: ...</p> <p>Isi : a. b.</p> <p>Penutup : ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Halaman selanjutnya dari struktur teks berbentuk lisan yang dituliskan adalah penjelasan tentang orientasi, isi dan penutup. - Dibagian bawah hanya ada tombol kembali
10.	<p style="text-align: center;">Struktur teks Surat penawaran dan pengajuan</p> <p>Kop surat -----</p> <p>Tanggal -----</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin: 10px auto; text-align: center; padding: 5px;">Surat penawaran</div>	<ul style="list-style-type: none"> - Selanjutnya adalah struktur berbentuk tulis yang berupa surat penawaran dan surat pengajuan. - Disajikan surat penawaran dengan informasi strukturnya - Tersedia juga tombol struktur dan lanjut
11.	<p style="text-align: center;">Struktur teks Keterangan</p> <p>Kop surat : berisikan nama, alamat</p> <p>Tanggal</p> <p>..</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lanjutan halaman sebelumnya adalah penjelasan tentang struktur teks negosiasi berbentuk tulis - Hanya tersedia tombol kembali
12.	<p style="text-align: center;">Pasangan Tuturan Teks Negosiasi</p> <p>Pasangan tuturan adalah tindakan saling memberi pesan dan merespon antara partisipan dalam kegiatan negosiasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Halaman ini berisikan penjelasan tentang pasangan tuturan dalam negosiasi - Hanya tersedia tombol lanjut
13.	<p style="text-align: center;">Pasangan Tuturan Teks Negosiasi</p> <p>Meminta - menolak/ menerima</p> <p>....</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Halaman ini merupakan halaman lanjutan tentang kebahasaan teks negosiasi - Isi dari halaman ini adalah contoh tuturan dan pasangannya

		beserta contoh kalimatnya Terdapat tombol kembali dan lanjut
14.	Kalimat persuasif Kalimat persuasif adalah Contohnya	<ul style="list-style-type: none"> - Halaman ini merupakan halaman yang menjelaskan tentang kalimat persuasif - Disajikan contoh - Terdapat tombol kembali yang akan menuju ke halaman materi
15.	Pilihlah jawaban yang paling tepat! A B ...	<ul style="list-style-type: none"> - Halaman latihan - Berisikan pertanyaan tentang analisis teks dan mengkonstruksi teks negosiasi dalam bentuk pilihan ganda
16.	Tugas! Buatlah surat penawaran dan pengajuan 	<ul style="list-style-type: none"> - Halaman tugas - Berisi penugasan untuk peserta didik berupa membuat surat penawaran dan pengajuan
17.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> <p>Nama Pemb & penguji Daftar pustaka</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Halaman identitas penulis dan sumber pustaka
18.	Motivasi Anda yakin keluar dari media ini? Iya Tidak	<ul style="list-style-type: none"> - Sebelum media menutup, terdapat motivasi yang ditampilkan

Tabel 3.1 Storyboard

3.2.2 Tahap Pengembangan (Develop)

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yang telah direvisi berdasarkan masukan validator dan data yang diperoleh dari uji pengembangan. Kegiatan pada tahap pengembangan adalah validasi ahli dan uji pengembangan.

a. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Penilaian validasi ahli adalah teknik untuk memperoleh masukan-masukan untuk peningkatan kualitas media pembelajaran. Validasi ahli dalam penelitian ini dilakukan oleh tiga validator. Ketiga validator tersebut akan menilai, memberikan masukan dan saran dengan menggunakan lembar validasi. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media yang dikembangkan. Setelah draf I divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan draf II. Draft II selanjutnya akan diujikan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

Validator		Keterangan
V1	Validator ahli dalam bidang menulis Bahasa Indonesia (ahli materi)	Dosen mata kuliah menulis Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FKIP UNEJ
V2	Validator ahli dibidang media pembelajaran (ahli media)	Dosen mata kuliah media pembelajaran Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FKIP UNEJ
V3	Validator praktisi di sekolah	Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA

Tabel 3.2 Validator

b. Uji Coba Produk (Development Testing)

Uji coba produk meliputi pengujian media pembelajaran dengan siswa yang sebenarnya untuk menemukan bagian-bagian yang perlu diperbaiki. Berdasarkan respon, reaksi, dan pendapat siswa, kemudian media pembelajaran dimodifikasi. Siklus pengujian, perbaikan, dan pengujian kembali dapat diulang-ulang sehingga perangkat pembelajaran yang dihasilkan dapat berfungsi dengan efektif dan konsisten.

c. Tahap Diseminasi (Diseminate)

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan media. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarkan dan mempromosikan produk akhir media secara terbatas kepada guru Bahasa Indonesia di SMA AL-Azhar Jember.

3.3 Data dan Sumber Data

Dalam sub bab ini akan dijelaskan tentang data dan sumber data penelitian pengembangan.

3.3.1 Data

Data adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun informasi melalui suatu proses pengolahan (SK Menteri P dan K No.0259/U/1977 tanggal 11 Juli 1977 dalam Arikunto, 2002:96). Data dalam penelitian dan pengembangan ini terbagi menjadi tiga, yakni data verbal, data non verbal, dan data numeral. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

a. Data verbal

Menurut Mulyana (2015:261) verbal adalah suatu pesan yang disampaikan berupa kata-kata. Dalam proses pengembangan bahan ajar, data verbal berupa verbal tertulis dan verbal lisan. Data verbal tertulis meliputi: (1) KI dan KD pelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum 2013, (2) berbagai paparan teoritis telaah buku teks yang digunakan sebagai acuan

pengembangan berupa kelayakan substansi isi dan konstruksi, penyajian, kebahasaan dan kegrafikaan, (3) hasil validasi para ahli dan validator praktisi yang berisi saran-saran pada kolom validasi, (4) komentar dan saran dari hasil uji coba lapangan pada lembar observasi. Sementara data verbal lisan berupa, (1) hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia (2) komentar secara lisan terhadap hasil observasi penggunaan bahan ajar dan (3) saran-saran dari uji coba lapangan

b. Data non verbal

Menurut Mulyana (2015:342) non verbal berupa gambar, simbol, ilustrasi dan isyarat. Dalam proses pengembangan bahan ajar, data non verbal berupa objek atau peristiwa yang relevan terkait dengan materi bahan ajar.

c. Data numeral

Menurut Widoyoko (2016:23) data numeral merupakan data yang diperoleh dari perhitungan. Data numeral berupa (1) hasil perhitungan terhadap lembar validasi yang diberikan kepada validator ahli dan validator praktisi, (2) hasil perhitungan terhadap angket uji coba yang diberikan kepada siswa dan guru, dan (3) hasil perhitungan terhadap ketuntasan belajar siswa ditinjau dari hasil belajar siswa.

3.3.2 Sumber Data

Sumber data pada penelitian pengembangan ini terbagi menjadi 3 sesuai dengan rumusan masalah yang diteliti. berikut dijabarkan sumber data pada penelitian ini.

- 1) Untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan dan mengetahui tingkat keterpahaman siswa sesuai dengan rumusan masalah pertama pada penelitian ini. Maka sumber data yang digunakan adalah
 - a. Validasi ahli untuk menguji kualitas media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh 3 (tiga) validator sesuai dengan bidang masing-masing meliputi:
 - a) Dosen mata kuliah media pembelajaran Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UNEJ (validasi media pembelajaran)

- b) Dosen mata kuliah menulis Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UNEJ (validasi ahli pembelajarab bahasa indonesia)
 - c) Guru bahasa Indonesia SMA (validasi praktisi pembelajaran bahasa Indonesia SMA)
- 2) Untuk mengetahui respon siswa dan guru, peneliti menggunakan angket respon siswa dan guru.
 - a. Angket respon siswa, berisikan tentang tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan ketika digunakan dalam pembelajaran di kelas. Angket repson siswa digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ketika digunakan langsung oleh siswa dalam pembelajaran.
 - b. Angket respon guru, berisikan tentang respon guru ketika menggunakan media tersebut dalam pembelajaran dikelas. Angket repson guru digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ketika digunakan langsung oleh guru dalam pembelajaran di kelas.
 - 3) Melakukan uji coba dikelas X IPA SMA Plus Al- Azhar Jember untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.
 - 4) Buku rujukan yaitu pustaka/literatur yang digunakan untuk penyusunan materi pada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain materi, buku rujukan juga digunakan untuk latihan dan penugasan siswa. Beberapa buku rujukan diantaranya buku guru dan buku siswa Bahasa Indonesia dan lembar kerja siswa SMA kelas X SMA Kurikulum 2013

3.4 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2013). Metode dan instrumen pengumpulan dalam penelitian ini berupa dokumentasi, angket dan tes.

3.4.1 Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data dan menunjang kegiatan penelitian, peneliti berusaha mengumpulkan dokumen sebagai data yang autentik. Menurut Sugiyono (2013:240) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi berupa Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013, buku ajar SMA meliputi Buku Guru dan buku siswa Bahasa Indonesia dan Lembar Kerja Siswa SMA kelas X SMA Kurikulum 2013 serta buku rujukan lain yang digunakan untuk menyusun materi, latihan dan uji kompetensi.

3.4.2 Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data dari respon siswa dan respon guru terhadap media yang dikembangkan setelah media pembelajaran diujicobakan.

a. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon siswa terhadap media pembelajaran teks negosiasi yang dikembangkan. Aspek yang dimunculkan dalam angket respon siswa antara lain perasaan siswa (senang atau tidak) terhadap media pembelajaran, pendapat siswa (baru atau tidak baru), komponen dan kegiatan pembelajaran, pendapat siswa (mudah atau sulit) dalam memahami bahasa yang digunakan media, pendapat siswa (bagus atau tidak bagus) terhadap penampilan gambar dalam media. Data ini akan dianalisis dan hasilnya akan digunakan untuk menyimpulkan apakah siswa merespon secara positif atau negatif selama mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran teks negosiasi berbasis multimedia.

b. Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon guru terhadap media pembelajaran teks negosiasi yang dikembangkan. Aspek yang dimunculkan dalam angket respon guru antara lain perasaan guru (senang atau tidak) terhadap media pembelajaran, pendapat guru (baru atau tidak baru), komponen dan kegiatan pembelajaran, pendapat guru (mudah atau sulit) dalam memahami bahasa yang digunakan media, pendapat guru (bagus atau tidak bagus) terhadap penampilan gambar dalam media. Data ini akan dianalisis dan hasilnya akan digunakan untuk menyimpulkan apakah guru merespon secara positif atau negatif selama mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran teks negosiasi berbasis multimedia.

3.4.3 Tes Hasil belajar

Tes hasil belajar adalah sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan untuk mengukur ketuntasan hasil belajar siswa. Sesuai dengan judul penelitian ini, tes yang dilaksanakan berupa tes tulis. Tes dilaksanakan setelah pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan telah diajarkan. Siswa ditugaskan untuk menjawab beberapa pertanyaan berkenaan dengan materi teks negosiasi, selain itu, siswa juga diberikan tugas menulis teks negosiasi berbentuk dialog dan menulis surat penawaran/permintaan sesuai dengan yang diajarkan pada kegiatan pembelajaran sebelumnya. Kegiatan tes belajar digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen digunakan untuk menghimpun data selama proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi teks negosiasi menggunakan lembar validasi dan angket. Rumusan masalah pertama pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yaitu validasi ahli dan

angket uji keterpahaman. Lembar validasi disusun meliputi tiga jenis disesuaikan dengan responden dari penelitian. Adapun validasi tersebut yaitu validasi untuk ahli materi pembelajaran bahasa Indonesia, validasi untuk ahli media dan validasi praktisi pembelajaran. Selain itu, untuk mendapatkan data tentang kualitas media dari uji keterpahaman siswa menggunakan angket uji keterpahaman siswa. Cakupan penilaian dalam penilaian validasi ini adalah sebagai berikut: (a) aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah aspek pembelajaran dan aspek isi, (b) aspek yang dinilai oleh ahli media adalah aspek tampilan dan aspek pemrograman, (c) aspek yang dinilai oleh validator praktisi adalah kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan

Rumusan masalah kedua menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Instrumen angket terdapat 2 yaitu angket respon siswa dan angket respon guru. Cakupan penilaian dalam angket respon siswa meliputi penggunaan, tampilan, bahasa dan kesesuaian dengan materi yang diajarkan.

Adapun kisi-kisi dari masing-masing instrumen yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

a. Angket Validasi Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh guru yang mengajar pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen. Instrumen ahli Materi adalah dalam bentuk angket, angket instrumen oleh ahli materi dijabarkan sebagai berikut:

Aspek penilaian	Kriteria penilaian
Kelayakan substansi	Keakuratan Materi
	Kelengkapan materi
	Kesesuaian materi
Kelayakan	Sistematika penyajian

penyajian	Penyajian pembelajaran
Kelayakan kebahasaan	Bahasa sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik
	Bahasa yang digunakan komunikatif
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tata bahasa dan ejaan
	Menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana dan lugas
	Petunjuk dan latihan disampaikan dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang sederhana dan lugas
	Gagasan disampaikan dengan padu serta mudah dipahami oleh peserta didik
Kegrafikaan	Judul
	Format
	Relevansi gambar dan ilustrasi
	Gaya cetak dan ukuran huruf
	Keselarasan warna
	Desain isi media pembelajaran

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

b. Angket Validasi Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen ahli dalam media pembelajaran. Instrumen ahli media adalah dalam bentuk angket, angket instrumen oleh ahli media dijabarkan sebagai berikut:

No	Aspek	Kriteria penilaian
1	Keterbacaan	Media pembelajaran teks negosiasi menyajikan tampilan narasi atau bahasa yang jelas dan mudah dibaca
2	Kepraktisan	Sederhana dalam pengoperasiannya dan mudah digunakan
3	Kualitas	Tampilan menarik, baik dari sisi latar

	tampilan/tayangan	belakang (<i>background</i>), gambar, maupun kombinasi warna yang digunakan
4	Kualitas audio	Komponen audio disajikan secara proporsional dan jelas
5	Kualitas pendokumentasian	Ilustrasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran mendukung konteks materi teks negosiasi
		Kegrafikaan media pembelajaran memenuhi unsur kreatif dan menarik
6	Kualitas waktu	Penggunaan media pembelajaran dapat mengefisienkan waktu pembelajaran
7	Keterjangkauan	Tidak membutuhkan banyak biaya
		Dapat dimanfaatkan untuk kelompok kecil maupun kelompok besar dalam proses pembelajaran

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

c. Angket Respon Peserta Didik

No	Substansi	
1.	Kelayakan substansi	Penyajian pembelajaran
		kebahasaan
		kegrafikaan
2.	Respon sikap	Rasa ingin tahu
		Kerja keras
		Menghargai
		keterampilan

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik

3.6 Teknik Analisis Data

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan menggunakan analisis kualitatif deskriptif dengan alat pengumpulan data berupa lembar validasi dan angket keterpahaman berupa respon siswa dan guru pada saat dilaksanakannya uji coba. Selanjutnya, untuk data numeral digunakan analisis kuantitatif pada data yang diperoleh dari lembar validasi ahli dan lembar validasi praktisi, serta angket uji coba produk.

Berdasarkan rumusan masalah yang diteliti pada penelitian ini. Maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah pertama tentang uji validasi dan uji keterpahaman siswa menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif deskripsi digunakan untuk mendeskripsikan kritik dan saran dari para validator tentang media pembelajaran yang nantinya akan diperbaiki oleh peneliti supaya bisa menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas, sedangkan untuk analisis kuantitatif pada rumusan masalah pertama ini digunakan untuk mengetahui hasil dari uji keterpahaman yang dilakukan melalui penyebaran angket. Rumusan masalah kedua dan ketiga tentang respon siswa, respon guru dan hasil belajar belajar siswa dianalisis menggunakan analisis data kuantitatif. Data berupa angka (numeral) akan dihitung menggunakan rumus yang telah ditentukan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, analisis kuantitatif juga digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Data yang didapatkan dari lembar (validasi dan uji coba) dianalisis dengan rumus dan konversi tingkat skala 4 milik Arikunto (1996:244) seperti tampak pada rumus dan tabel berikut.

a. Rumus untuk mengolah data per item

$$P_i = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

Ket :

P_i = Persentase kelayakan per item

x = Jawaban responden dalam satu item

x_i = Nilai maksimum dalam satu item

b. Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan item

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Ket :

P = Persentase kelayakan produk

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

$\sum x_i$ = Jumlah keseluruhan skor maksimum dalam satu item

Nilai persentase (P) keseluruhan kemudian diinterpretasikan.

Berikut ini adalah pedoman interpretasi beserta kriterianya.

Persentase	Kualifikasi	Tindak Lanjut
85%-100%	Sangat layak	Implementasi
75%-84%	Layak	Implementasi
55%-74%	Cukup layak	Revisi
<55%	Kurang layak	Diganti

Tabel 3.6 Analisis dan Kualifikasi Produk

Keterangan :

- 1) Persentase 85% - 100%, media tergolong kualifikasi sangat layak dan dapat diimplementasikan.
- 2) Persentase 75% < 85%, media tergolong kualifikasi layak dan dapat diimplementasikan
- 3) Persentase 55% < 75%, media tergolong kualifikasi cukup layak dan harus direvisi.
- 4) Persentase <55%, media tergolong kualifikasi kurang layak dan harus diganti.

Sedangkan untuk memperoleh presentase ketuntasan hasil belajar. Dalam penelitian ini terdapat dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara individu dan klasikal. Ketuntasan belajar secara individual didapat dari KKM untuk pembelajaran tematik ditetapkan sekolah yaitu siswa dinyatakan tuntas jika telah mendapatkan nilai sekurang-kurangnya 75 dan di bawah 75 dinyatakan belum tuntas. Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa menyeluruh. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus :

$$P = \frac{\sum \text{jumlah siswa dengan nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

(Agung Purwoko,2001:130)

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan

\sum = Jumlah

Ketuntasan belajar klasikal dinyatakan berhasil jika persentase siswa yang tuntas belajar atau siswa yang mendapat nilai ≥ 75 jumlahnya lebih besar atau sama dengan 85 % dari jumlah siswa seluruhnya.

BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini dipaparkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran serta dipaparkan juga saran-saran bagi pembaca dalam mengembangkan media pembelajaran.

5.1 Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*). Secara keseluruhan media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe flash*. Setelah produksi media pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut selesai. Hal yang dilakukan selanjutnya adalah melakukan uji validasi.

Penentuan kualitas media pembelajaran menggunakan Uji validasi yang dilakukan oleh 3 orang ahli dibidang masing-masing. (1) ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dengan presentase skor 88,4% ; (2) ahli media pembelajaran dengan presentase skor 91%; (3) ahli praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan presentase skor 100%. Dengan hasil presentase tersebut, didapatkan presentase total validasi adalah 95% yang berarti media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan layak untuk digunakan dalam kelas.

Setelah media pembelajaran dinyatakan valid dan layak diuji cobakan didalam kelas. Media pembelajaran teks negosiasi langsung diujicobakan didalam kelas untuk memperoleh respon siswa dan respon guru. Ujicoba dilaksanakan di SMA Plus Al-Azhar Jember kelas X IPA dengan jumlah siswa laki-laki 11 orang dan siswa perempuan 17 orang. Setelah melaksanakan ujicoba, hasil respon siswa mendapatkan presentase 90,8% dan respon guru 95%. Presentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran teks negosiasi yang dikembangkan mendapatkan respon yang baik dari siswa dan guru disekolah.

Berdasarkan hasil dari uji validasi dan angket respon yang memiliki presentase di atas 75%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajara teks negosiasi berbasis multimedia dikategorikan layak dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

5.2 Saran-Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan pengembangan media pembelajaran teks negosiasi berbasis multimedia pada kelas X SMA yang telah dipaparkan. Maka ada beberapa saran untuk pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran lebih lanjut.

1) Saran kepada siswa

Media pembelajaran teks negosiasi ini dapat digunakan oleh siswa untuk menambah pengetahuan dalam pembelajaran. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat menumbuhkan sikap menghargai, kerja keras dan keterampilan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia

2) Saran kepada Guru Bahasa Indonesia

Guru Bahasa Indonesia disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran teks negosiasi berbasis multimedia yang dikembangkan ini. Hal ini sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa dengan menghadirkan kegiatan negosiasi dalam bentuk video. Selain itu, apabila guru Bahasa Indonesia ingin mengembangkan media pembelajaran pada materi lain, media ini dapat menjadi salah satu contoh media pembelajaran berbasis multimedia.

3) Saran kepada peneliti selanjutnya yang sebidang ilmu

Media pembelajaran berbasis multimedia ini dapat digunakan dalam kegiatan penelitian lanjutan, misalnya penelitian tindakan kelas terhadap efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia pada teks negosiasi kelas X SMA.

4) Saran kepada industri media

Media pembelajaran berbasis multimedia ini juga dapat diperbanyak dan dikembangkan lebih lanjut untuk memperoleh keuntungan berupa materi. Tetapi pengembangan harus tetap mengacu pada validasi yang layak dan tepat sasaran agar bermanfaat bagi semua pihak.

DAFTAR PUSTAKA

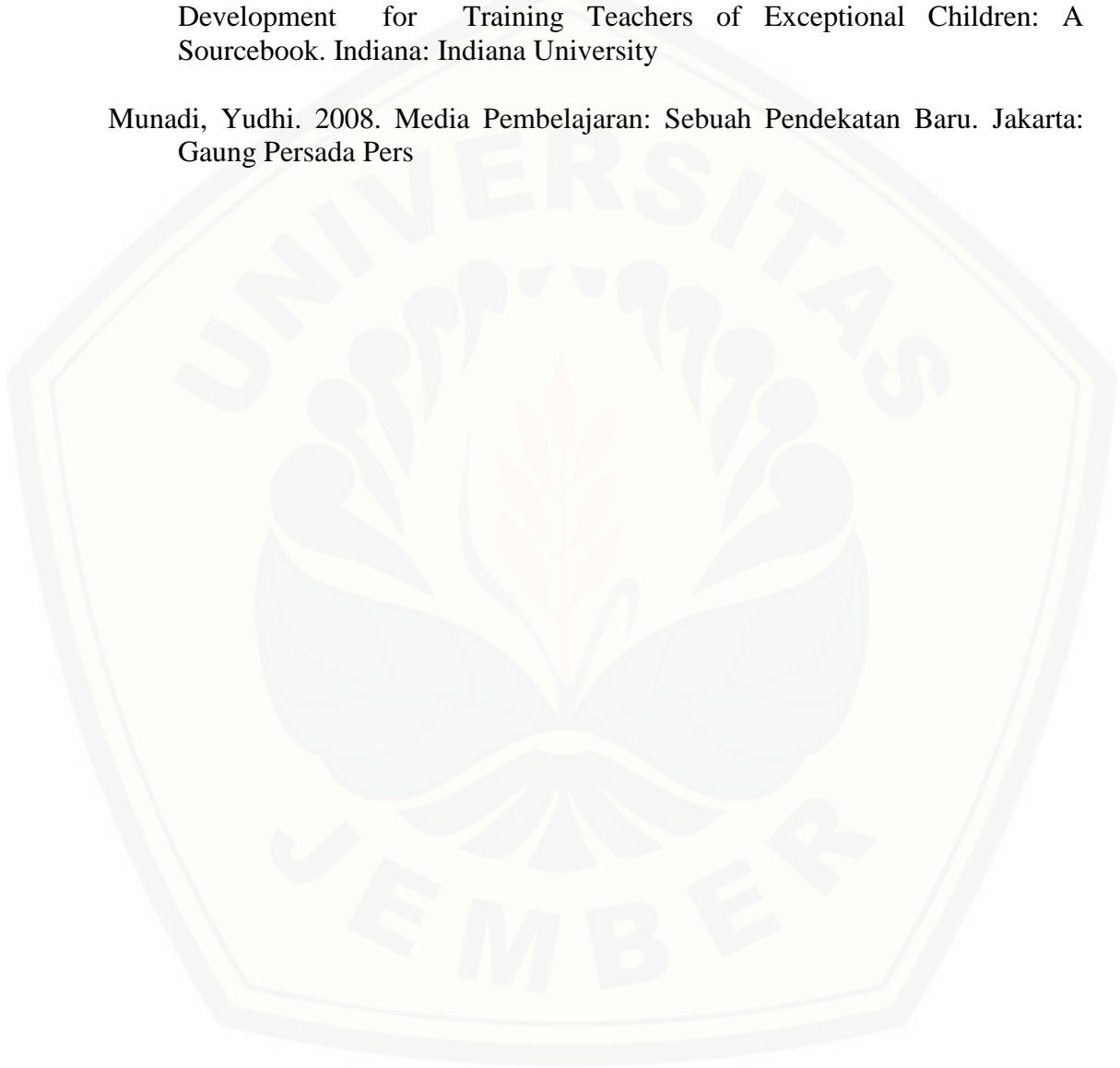
- Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kosasih, Engkos. 2013. *Cerdas Berbahasa Indonesia untuk MA/ SMA/ SMK kelompok wajib*. Jakarta: Erlangga.
- Lewicki, Roy. J. 2012. *Negosiasi :Negotiation*. Diterjemahkan : M.Yusuf Hamdan. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gama Persada.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suryaman, Maman. 2012. *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutarno. 2008. *Menulis Yang Efektif*. Jakarta: Sagung Seto.

Sutrisno dan Kusmawan Ruswandi. 2007. Modul Melakukan Negosiasi Bisnis dan Manajemen. Sukabumi: Yudhistira.

Swajati. 2005. Belajar Sendiri: Membuat CD Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar E-Learning. Jakarta: PT Elek Media Komputindo.


Thiagarajan, S; Semmel, D.S; & Semmel, M.I. 1974. Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook. Indiana: Indiana University

Munadi, Yudhi. 2008. Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Gaung Persada Pers



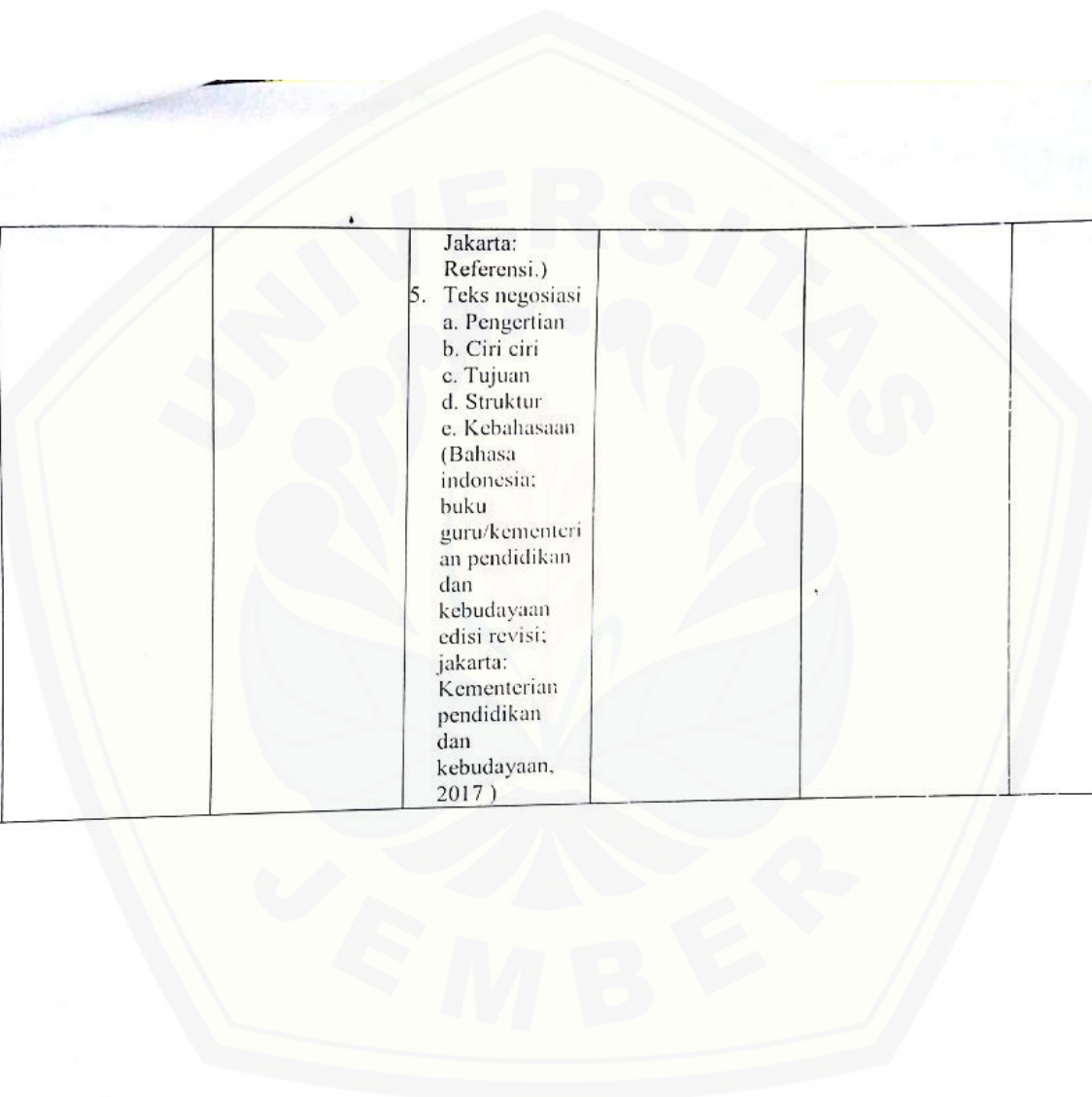
LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

21/2018


Judul	Rumusan Masalah	Alasan Rasional	Teori/Pustaka	Metode Penelitian			
				Data dan Sumber Data	Jenis penelitian	Teknik pengumpulan data	Analisis data
<p>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Menulis Teks Negosiasi Untuk Kelas X SMA</p>	<p>1. Bagaimanakah kualitas media pembelajaran berbasis <i>multimedia</i> pada materi menulis teks negosiasi untuk siswa kelas X SMA setelah dilakukan uji validasi dan uji keterpahaman?</p> <p>2. Bagaimanakah respon siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis</p>	<p>1. Kualitas</p> <p>a. Media diperlukan untuk membuat materi yang <i>abstrack</i> menjadi konkret.</p> <p>b. Kualitas media menentukan tercapainya penyampaian materi yang baik</p> <p>c. Validasi dilakukan untuk mendapatkan masukan dari</p>	<p>1. Klasifikasi media:</p> <p>a. Media audio</p> <p>b. Media visual</p> <p>c. Media audio visual</p> <p>d. Multimedia (Munadi, Y. 2008. <i>Media pembelajaran</i>. Jakarta. Gaung Persada Press) (Asyhar, H. Rayandra. 2012. <i>Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran</i>. Jakarta: Referensi.)</p>	<p>1.A. Validasi ahli :</p> <p>a) Dosen mata kuliah media pembelajaran Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FKIP UNEJ</p> <p>b) Dosen mata kuliah menulis Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FKIP UNEJ</p> <p>c) Guru bahasa indonesia</p>	<p>Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan menggunakan siklus R&D (Research & Development</p>	<p>Rumusan masalah 1 :</p> <p>a. Validasi dan Wawancara</p> <p>b. Angket dan Tes</p> <p>Rumusan masalah 2 :</p> <p>a. Angket siswa</p> <p>b. Angket guru</p> <p>Rumusan masalah 3 : Hasil tes (nilai)</p>	<p>Teknik analisis yang digunakan terdapat 2 teknik. Untuk data kualitatif menggunakan analisis deskriptif</p> <p>Untuk data kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut:</p> <p>Rumus mengolah data per item</p> $P_i = \frac{x}{xi} \times 100\%$

	<p><i>multimedia</i> pada materi menulis teks negosiasi untuk siswa kelas X SMA?</p> <p>3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi menulis teks negoisasi?</p>	<p>validator guna mendapatkan kualitas media yang baik</p> <p>2. Respon Respon dari siswa dan guru digunakan untuk mengetahui kelayakan media tersebut saat digunakan dalam pembelajaran</p> <p>3. Hasil Belajar Hasil belajar siswa dapat menjadi tolak ukur keberhasilan pengembangan media pembelajaran</p>	<p>2. Multimedia (Binanto, I. 2010. Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi)</p> <p>3. Fungsi dan manfaat media pembelajaran (azhar arsyad, 2003, <i>Media pembelajaran</i>. Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada)</p> <p>4. Kriteria media pembelajaran yang baik (Asyhar, H. Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.</p>	<p>SMA</p> <p>B. Angket keterpahaman untuk siswa</p> <p>2. A. Angket respon siswa B. Angket respon guru</p> <p>3. Uji coba: siswa kelas X ipa SMA</p> <p>4. Buku rujukan: pustaka/literatur</p>		<p>Keterangan: P = presentase kelayakan per item x = jawaban responden dalam satu item xi = nilai maksimum per item</p> <p>Rumus mengolah data secara keseluruhan $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$</p> <p>P = respon siswa $\sum x$ = jumlah keseluruhan jawaban responden $\sum xi$ = jumlah skor maksimum</p>
--	---	--	--	---	--	---



			<p>Jakarta: Referensi.)</p> <p>5. Teks negosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pengertian b. Ciri ciri c. Tujuan d. Struktur e. Kebahasaan <p>(Bahasa Indonesia: buku guru/kementerian pendidikan dan kebudayaan edisi revisi; Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2017)</p>			
--	--	--	--	--	--	--

LAMPIRAN B. WAWANCARA

**PEDOMAN WAWANCARA PRAPENELITIAN
GURU BAHASA INDONESIA KELAS X PADA MATERI TEKS NEGOSIASI**

Identitas Guru

Nama : Marjito S,Pd
Jabatan : Guru Bahasa Indonesia
Instansi : SMA Plus Al-Azhar Jember

1. Apakah Bapak menggunakan/memanfaatkan media pembelajaran dalam mengajar bahasa Indonesia materi teks negosiasi?
2. Media apa yang biasa digunakan dalam pembelajaran teks negosiasi?
3. Bagaimana antusias siswa saat Bapak menggunakan media dalam pembelajaran?
4. Bagaimana motivasi belajar siswa saat Bapak menggunakan media pembelajaran?
5. Bagaimana situasi kelas saat Bapak menggunakan media pembelajaran?

LAMPIRAN C. VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

LEMBAR PENILAIAN
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NEGOSIASI
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS X SMA
VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

A. PENGANTAR

Lembar penilaian validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas X SMA. Media yang dikembangkan mengacu pada Kurikulum 2013 revisi 2016. Penilaian, pendapat, kritik dan saran dari Bapak/Ibu sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- 1) Sesuai dengan yang Bapak/Ibu ketahui dan pahami, mohon berilah penilaian secara objektif dan bertanggung jawab terhadap hasil pengembangan media pembelajaran. Penilaian dilakukan terhadap aspek-aspek dalam tabel berikut dengan cara melingkari angka (1-5) pada kolom sor yang disediakan. Berikut penjelasan pedoman penilaian angka.
 - Skor 1 jika sangat tidak baik
 - Skor 2 jika tidak baik
 - Skor 3 jika cukup baik
 - Skor 4 jika baik
 - Skor 5 jika sangat baik
- 2) Setelah memberikan skor, mohon Bapak/Ibu memberikan saran-saran pada lembar yang tersedia

C. IDENTITAS VALIDATOR

- 1) Nama Lengkap : *BAUMBANG EDI PORNOMO*
- 2) NIP : *197510122005011001*
- 3) Jabatan : *DOKTERAN*
- 4) Instansi : *FKIP UNESJ*
- 5) Pendidikan Terakhir : *S-2*
- 6) Bidang Keahlian : *PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*

D. PENILAIAN KELAYAKAN SUBSTANSI MEDIA PEMBELAJARAN

No	Penilaian	Kriteria penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	sistematika penyajian	Komponen utama media pembelajaran teks negosiasi sesuai dengan urutannya	1	2	3	4	5
		Konsistensi penyajian dalam media pembelajaran teks negosiasi	1	2	3	4	5
2	Penyajian materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran yang dirancang digunakan untuk mencapai KD dan indikator dalam pembelajaran teks negosiasi	1	2	3	4	5
		Kejelasan petunjuk belajar digunakan untuk memandu proses belajar siswa	1	2	3	4	5
		Penyampaian materi dalam media pembelajaran membuat aktivitas pembelajaran siswa untuk mencari tahu	1	2	3	4	5
		Ketepatan bentuk uraian materi, contoh dan evaluasi mampu mempermudah siswa dalam kegiatan pembelajaran	1	2	3	4	5
		Pembelajaran dalam media ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan siswa	1	2	3	4	5

E. PENILAIAN KELAYAKAN MATERI PEMBELAJARAN

No	Penilaian	Kriteria penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Keakuratan teori	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan konsep pembelajaran teks negosiasi di SMA kelas X	1	2	3	4	5
		Video dan animasi yang disajikan sesuai dengan contoh teks negosiasi	1	2	3	4	5
2	Kelengkapan materi	Materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran meliputi analisis	1	2	3	4	5

		struktur dan kebahasaan serta materi tentang memproduksi teks negosiasi						
		Materi yang disajikan mampu menuntun siswa untuk memproduksi teks negosiasi secara tulis	1	2	3	4	5	5
3	Kesesuaian materi	Uraian materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa untuk memahami teks negosiasi	1	2	3	4	5	5
		Video dan animasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan tingkat perkembangan siswa untuk memahami teks negosiasi	1	2	3	4	5	4

F. PENILAIAN KELAYAKAN KEBAHASAAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	1	2	3	4	5
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tata bahasa dan ejaan	1	2	3	4	5
3	Materi-materi disajikan dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang sederhana, lugas dan komunikatif	1	2	3	4	5
4	Petunjuk evaluasi disajikan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana, lugas dan komunikatif	1	2	3	4	5
5	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran santun, runtut dan gagasan disampaikan dengan padu serta mudah dipahami oleh peserta didik	1	2	3	4	5

G. SARAN-SARAN

Aspek kebahasaan perlu direvisi
kembali materi yang terlalu tinggi untuk
siswa

H. SIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang diberikan diatas. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang diproduksi dinyatakan:

- 1) Layak digunakan untuk ujicoba dalam pembelajaran dikelas tanpa revisi
- 2) Layak digunakan untuk ujicoba dalam pembelajaran dikelas dengan revisi
- 3) Tidak layak digunakan untuk ujicoba dalam pembelajaran dikelas

(Mohon dilingkari nomor yang tersedia sesuai dengan kesimpulan Bapak/ibu)

Jember, 17-10 2018

BAUBANG AP
NIP. 197810122005011001

Catatan Kebutlaan

- Salah ejaan ~~penyusunan~~ ^{penyusunan} pada layer kedua
- ~~lihat video~~ ^{lihat video}
- ~~dialog & teks~~ ^{dialog & teks}
- ~~Tawar Mewar~~ ^{Tawar Mewar}
- ~~K1/KD (pada tebal tipis)~~ ^{K1/KD (pada tebal tipis)}
- ~~indikator (paragraf &)~~ ^{indikator (paragraf &)}
- ~~Kegiatan (huruf kapital)~~ ^{Kegiatan (huruf kapital)}
- ~~dialog & kegiatan~~ ^{dialog & kegiatan}
- ~~alasan alasan kegiatan 1~~ ^{alasan alasan kegiatan 1}
- ~~alasan struktur~~ ^{alasan struktur}
- ~~Berikut ditanggapi contoh pd alasan alasan struktur kegiatan 1~~ ^{Berikut ditanggapi contoh pd alasan alasan struktur kegiatan 1}
- ~~Revisi wacana ~~latihan~~ dialogis pd latihan~~ ^{Revisi wacana ~~latihan~~ dialogis pd latihan}
- Salah ejaan pd pembuka kegiatan 2 (huruf besar/kecil, ke, titik)
- Salah ejaan ada kelainan? lain (di tiap kalimat)
- salah ejaan pd contoh pasangan future (Kegiatan 3)
- Kegiatan 4 (Contoh kale melambit)
- Soal latihan kale tentang negosiasi (orang-orang/pengusaha)

[Signature] 12/10/18

LAMPIRAN D. VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR PENILAIAN
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NEGOSIASI
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS X SMA
VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

A. PENGANTAR

Lembar penilaian validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas X SMA. Media yang dikembangkan mengacu pada Kurikulum 2013 revisi 2016. Penilaian, pendapat, kritik dan saran dari Bapak/Ibu sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGGKET

- 1) Sesuai dengan yang Bapak/Ibu ketahui dan pahami, mohon berilah penilaian secara objektif dan bertanggung jawab terhadap hasil pengembangan media pembelajaran. Penilaian dilakukan terhadap aspek-aspek dalam tabel berikut dengan cara melingkari angka (1-5) pada kolom sor yang disediakan. Berikut penjelasan pedoman penilaian angka.
 - Skor 1 jika sangat tidak baik
 - Skor 2 jika tidak baik
 - Skor 3 jika cukup baik
 - Skor 4 jika baik
 - Skor 5 jika sangat baik
- 2) Setelah memberikan skor, mohon Bapak/Ibu memberikan saran-saran pada lembar yang tersedia

C. IDENTITAS VALIDATOR

- 1) Nama Lengkap : Ahmad Syukron, S.Pd Mpd.
- 2) NIP : 760016809
- 3) Jabatan : Dosen
- 4) Instansi : PS PBSI, FKIP, UNEJ
- 5) Pendidikan Terakhir :
- 6) Bidang Keahlian : Bahasa dan pembelajarannya

D. PENILAIAN KELAYAKAN TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Keterbacaan Media pembelajaran teks negosiasi menyajikan tampilan narasi atau bahasa yang jelas dan mudah dibaca				4	
2	Kepraktisan Sederhana dalam pengoperasiannya dan mudah digunakan					5

G. SARAN-SARAN

Apakah kebalikannya perlu direvisi
kembali materi yang terlalu tinggi untuk
siswa

H. SIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang diberikan diatas. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang diproduksi dinyatakan:

- 1) Layak digunakan untuk ujicoba dalam pembelajaran dikelas tanpa revisi
- 2) Layak digunakan untuk ujicoba dalam pembelajaran dikelas dengan revisi
- 3) Tidak layak digunakan untuk ujicoba dalam pembelajaran dikelas

(Mohon dilingkari nomor yang tersedia sesuai dengan kesimpulan Bapak/ibu)

Jember, 17-10 2018

BAUBANG AP

NIP. 197810122005011001

LAMPIRAN E. VALIDASI PRAKTIKI

LEMBAR PENILAIAN
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NEGOSIASI
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS X SMA
VALIDASI PRAKTIKI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

A. PENGANTAR

Lembar penilaian validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas X SMA. Media yang dikembangkan mengacu pada Kurikulum 2013 revisi 2016. Penilaian, pendapat, kritik dan saran dari Bapak/Ibu sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1) Sesuai dengan yang Bapak/Ibu ketahui dan pahami, mohon berilah penilaian secara objektif dan bertanggung jawab terhadap hasil pengembangan media pembelajaran. Penilaian dilakukan terhadap aspek-aspek dalam tabel berikut dengan cara melingkari angka (1-5) pada kolom sor yang disediakan. Berikut penjelasan pedoman penilaian angka.

- Skor 1 jika sangat tidak baik
- Skor 2 jika tidak baik
- Skor 3 jika cukup baik
- Skor 4 jika baik
- Skor 5 jika sangat baik

2) Setelah memberikan skor, mohon Bapak/Ibu memberikan saran-saran pada lembar yang tersedia

C. IDENTITAS VALIDATOR

1) Nama Lengkap : DEWI OKTAVIANAWATI, S.S
2) NIP : -
3) Jabatan : GURU MAPEL BAHASA INDONESIA
4) Instansi : SMK NEGERI 1 LUMAJANG
5) Pendidikan Terakhir : S-1 BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
6) Bidang Keahlian : BAHASA INDONESIA

D. PENILAIAN KELAYAKAN SUBSTANSI MEDIA PEMBELAJARAN

No	Penilaian	Kriteria penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Keakuratan Materi	Materi pembelajaran teks negosiasi akurat berdasarkan KI dan KD yang digunakan dalam kurikulum	1	2	3	4	5
		Materi dan teknik-teknik menulis teks negosiasi yang disajikan berdasarkan konsep-konsep kurikulum yang digunakan sehingga mendukung kompetensi pembelajaran pada siswa kelas X	1	2	3	4	5
		Teks negosiasi yang disajikan dalam media pembelajaran teks pemodelan dan latihan soal sesuai dengan karakteristik teks negosiasi	1	2	3	4	5
2	Kelengkapan materi	Materi yang diajarkan dalam media pembelajaran meliputi materi memahami struktur teks negosiasi dan kebahasaan teks negosiasi	1	2	3	4	5
		Teks pemodelan yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat memenuhi tujuan dan indikator pembelajaran teks negosiasi	1	2	3	4	5
		Latihan-latihan disajikan secara lengkap yakni untuk mencapai KI dan KD menulis teks negosiasi	1	2	3	4	5
3	Kesesuaian materi	Uraian yang dijabarkan dalam media ini sesuai dengan KI dan KD yang harus dicapai	1	2	3	4	5
		Contoh-contoh yang dijelaskan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan indikator yang harus dicapai dalam materi teks negosiasi	1	2	3	4	5
		Latihan-latihan yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan indikator yang harus dicapai untuk memahami dan menulis teks negosiasi	1	2	3	4	5

E. PENILAIAN KELAYAKAN PENYAJIAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Penilaian	Kriteria penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Sistematika penyajian	Komponen utama media pembelajaran ini disusun secara berurutan	1	2	3	4	5
		Konsistensi penyajian materi dalam media pembelajaran	1	2	3	4	5
2	Penyajian pembelajaran	Kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai KI dan KD dan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
		Kegiatan pembelajaran dirancang untuk menumbuhkan motivasi dalam pembelajaran teks negosiasi	1	2	3	4	5
		Kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran ini dirancang untuk memberikan kesempatan berlatih menulis teks negosiasi secara sistematis dan logis	1	2	3	4	5
		Penyampaian materi dalam media pembelajaran menuntut aktivitas rasa ingin tahu, kerja keras dan kreatif	1	2	3	4	5

F. PENILAIAN KELAYAKAN BAHASA MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	1	2	3	4	5
2.	Bahasa yang digunakan komunikatif	1	2	3	4	5
3.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tata bahasa dan ejaan	1	2	3	4	5
4.	Materi-materi inti disajikan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana dan lugas	1	2	3	4	5
5.	Petunjuk dan latihan disampaikan dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang sederhana dan lugas	1	2	3	4	5
6.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaransantun, runtut dan gagasan disampaikan dengan padu serta mudah dipahami oleh peserta didik	1	2	3	4	5

G. PENILAIAN KELAYAKAN KEGRAFIKAAN media pembelajaran

No	Penilaian	Kriteria penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Judul	Judul media pembelajarandan judul-judul kegiatan pembelajaran dalam media pembelajarandibuat secara proporsional dan menarik	1	2	3	4	5
2.	Format	media pembelajaran ini menyajikan tampilan dengan format yang menarik dan mudah dibaca	1	2	3	4	5
		Kegrafikaan komponen media pembelajaran ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis	1	2	3	4	5
3.	Relevansi gambar dan ilustrasi	Gambar-gambar dalam media pembelajaran disajikan secara proporsional,serasi dan dinamis sehingga menimbulkan daya tarik	1	2	3	4	5
		Ilustravi video yang ditampilkan dalam media pembelajaran mendukung konteks materi menulis teks negosiasi	1	2	3	4	5
4.	Gaya cetak dan ukuran huruf	Tipografi uang meliputi ukuran huruf, jenis huruf, margin dan tata letak dalam media pembelajaran didesain secara menarik dan serasi	1	2	3	4	5
5.	Keselarasan warna	Sajian komposisi warna dan media pembelajaran seimbang dan harmonis	1	2	3	4	5
6.	Desain isi media pembelajaran	Desain media pembelajaran dalam tata letak, format sajian, keharmonisan ukuran ilustrasi (gambar dan video) dengan tulisan/teks	1	2	3	4	5

LAMPIRAN F. ANGKET RESPON SISWA

LEMBAR PENILAIAN
ANGKET UJI COBA PADA SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NEGOSIASI
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS X SMA

A. PENGANTAR
 Setelah kalian melaksanakan pembelajaran menulis teks negosiasi dengan "Media pembelajaran teks negosiasi berbasis multimedia", kalian tentu memiliki penilaian atau media pembelajaran tersebut. Nah, silakan ungkapkan penilaian kalian pada angket ini. Terima kasih.

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET
 Mohon mengisi lembar penilaian dengan memberikan tanda centang (1 sesuai penilaian kalian. Berikut penjelasan pedoman penilaian angket:
 - Skor 1 jika sangat kurang
 - Skor 2 jika kurang
 - Skor 3 ~~baik~~ *sedang*
 - Skor 4 ~~baik~~ *baik*
 - Skor 5 ~~baik~~ *baik*

C. IDENTITAS SISWA
 1) Nama: **Putri Diana**
 2) Kelas: **XI - IPA**
 3) Sekolah: **SMA PUS AL - QIYAH**

D. PENILAIAN KELAYAKAN SUBSTANSI MEDIA PEMBELAJARAN

No	Penilaian	Kriteria penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Substansi	Apakah petanjuk dalam media pembelajaran mudah dipahami dan diajari?				✓	
		Apakah video dan animasi dalam media pembelajaran mudah dipahami?					✓
		Apakah media yang disampaikan					

E. RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

No	Penilaian	Kriteria penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Hasil ingin tahu	Media pembelajaran membuat saya berfikir secara mendalam mengenai materi teks negosiasi					✓
		Media ini membuat saya ingin lebih banyak mengetahui tentang teks negosiasi					✓
2	Kerja keras	Media pembelajaran membuat saya					

		bersenangnt menyelesaikan tugas memproduksi teks negosiasi					✓
		Saya senang terhadap pembelajaran teks negosiasi menggunakan media ini karena sangat mudah dan menyenangkan					✓
3	Menghargai	Dengan media pembelajaran ini saya dapat lebih menghargai karya orang lain			✓		
4	keterampilan	Media pembelajaran membuat saya mengetahui penggunaan teks negosiasi disekitar kita			✓		
		Media pembelajaran dapat membantu saya melakukan kegiatan negosiasi yang baik					✓

Jember, 2018

Responden



LEMBAR PENILAIAN
ANGKET UJI COBA PADA SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NEGOSIASI
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS X SMA

A. PENGANTAR
Setelah kalian melaksanakan pembelajaran menulis teks negosiasi dengan "Media pembelajaran teks negosiasi berbasis multimedia", kalian tentu memiliki penilaian atas media pembelajaran tersebut. Nah, silakan ungkapkan penilaian kalian pada angket ini. Terimakasih.

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGGREK
Mohon mengisi lembar penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) sesuai penilaian kalian. Berikut penjelasan pedoman pemberian angka:
- Skor 1 jika sangat kurang
- Skor 2 jika kurang
- Skor 3 jika baik sebagian
- Skor 4 jika sangat baik
- Skor 5 jika sangat baik

C. IDENTITAS SISWA
1) Nama : Nafisa Al-Kahfiyah
2) Kelas : XI IPA
3) Sekolah : SMA plus Al-Nabon

D. PENILAIAN KEAYAKAN SUBSTANSI MEDIA PEMBELAJARAN

No	Penilaian	Kriteria penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Substansi	Apakah petunjuk dalam media pembelajaran mudah dipahami dan diikuti?					✓
		Apakah video dan animasi dalam media pembelajaran mudah dipahami?					✓
		Apakah media yang dikembangkan					

E. RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

No	Penilaian	Kriteria penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Rasa ingin tahu	Media pembelajaran membuat saya berfikir secara kreatif dan menantang untuk teks negosiasi					✓
		Media ini membuat saya ingin lebih banyak mengetahui tentang teks negosiasi					✓
2	Kerja keras	Media pembelajaran membuat saya					

		bersemangat menyelesaikan tugas memproduksi teks negosiasi						✓
		Saya senang terhadap pembelajaran teks negosiasi menggunakan media ini karena sangat mudah dan menyenangkan						✓
3	Menghargai	Dengan media pembelajaran ini saya dapat lebih menghargai karya orang lain						✓
4	keterampilan	Media pembelajaran membuat saya mengetahui penggunaan teks negosiasi disekitar kita						✓
		Media pembelajaran dapat membantu saya melakukan kegiatan negosiasi yang baik						✓

Jember, 31.08.2018
Responden

Nafisa Al-Kahfiyah
- Nafisa Al-Kahfiyah -

LAMPIRAN G. ANGKET RESPON GURU

**LEMBAR PENILAIAN
ANGKET UJI COBA PADA GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NEGOSIASI
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS X SMA**

A. PENGANTAR

Lembar penilaian angket respon ini digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas X SMA. Media yang dikembangkan mengacu pada Kurikulum 2013 revisi 2016.

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Mohon mengisi lembar penilaian dengan memberikan tanda centang () sesuai penilaian kalian. Berikut penjelasan pedoman penilaian angka.

- Skor 1 jika sangat kurang
- Skor 2 jika kurang
- Skor 3 jika baik
- Skor 4 jika sangat baik

C. IDENTITAS VALIDATOR

- 1) Nama Lengkap : DEWI OFTAVIANAWATI, S.C
- 2) Jabatan : GURU MAPEL BAHASA INDONESIA
- 3) Instansi : SMK NEGERI 1 LUMAJANG

D. PENILAIAN KELAYAKAN SUBSTANSI MEDIA PEMBELAJARAN

No	Penilaian	Kriteria penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1	Substansi	Apakah petunjuk dalam media pembelajaran mudah dipahami dan diikuti?				✓
		Apakah video dan animasi dalam media pembelajaran mudah dipahami?				✓
		Apakah media yang dikembangkan mudah digunakan di dalam kelas			✓	
2	Penyajian pembelajaran	Apakah pembelajaran disajikan secara runtut?				✓
		Apakah kegiatan dan langkah-langkah pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami dan memproduksi teks negosiasi			✓	
3	kebahasaan	Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sederhana dan mudah dipahami?				✓
		Apakah bahasa yang digunakan memungkinkan siswa belajar secara mandiri?				✓
4	kegrafikaan	Apakah latar belakang dan tampilan media pembelajaran menarik ?				✓

	Apakah video dan animasi menarik?				✓
	Apakah ukuran huruf, jenis dan warna huruf yang digunakan dalam media pembelajaran menarik dan mudah dimengerti?				✓
	Apakah perpaduan warna dalam media seimbang dan menarik?				✓

E. RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

No	Penilaian	Kriteria penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1	Rasa ingin tahu	Media pembelajaran membuat saya berfikir secara mendalam mengenai materi teks negosiasi				✓
		Media ini membuat saya ingin lebih banyak mengetahui tentang teks negosiasi				✓
2	Kerja keras	Media pembelajaran membuat saya bersemangat menyelesaikan tugas memproduksi teks negosiasi				✓
		Saya senang terhadap pembelajaran teks negosiasi menggunakan media ini karena sangat mudah dan menyenangkan				✓
3	Menghargai	Dengan media pembelajaran ini saya dapat lebih menghargai karya orang lain				✓
4	keterampilan	Media pembelajaran membuat saya mengetahui penggunaan teks negosiasi disekitar kita				✓
		Media pembelajaran dapat membantu saya melakukan kegiatan negosiasi yang baik				✓

LUMAJANG, 20 - 10 - 2018

Responden

(DEWI OKTAVIA SAWATJE, S.S.)

NIP

LAMPIRAN H. HASIL BELAJAR SISWA



LEMBAR JAWABAN ULANGAN HARIAN SMA PLUS AL-AZHAR

Nama = Putri Diana	Mapel = Bahasa Indonesia	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr><td style="text-align: center;">NILAI</td></tr> <tr><td style="height: 20px;"> </td></tr> </table>	NILAI	
NILAI				
Kelas = XI - IPA	Tanggal = 06 Nov 2018			

Ladzidzan

Catering bermacam makanan

Jalan agus Saum batu Jawa timur

Website = www.Ladzidzanbermacam.com

email = ladzidzanbermacam@gmail.com

Nomor = 028/prom - 13 / 2016

1 April 2016

Hal = Penawaran Produk Spesial

Lampiran = Satu lembar

YTH. Putri Diana

Jalan Kartini

Kota baru Jawa timur

Dengan hormat

Ladzidzan catering berjenis makanan adalah sebuah perusahaan besar yang menyediakan beberapa jenis makanan kuliner untuk menyediakan catering dalam perkawinan.

Dalam rangka pembukaan cabang baru di kota batu, kami menawarkan harga khusus untuk produk catering selama masa promosi pada bulan Maret - April 2016. Jenis produk bermacam-macam, produk tersebut dapat dilihat pada brosur. (harga dan ketentuan yang berlaku)


Keterangan lebih lanjut hubungi perusahaan catering.

kami melalui nomor hp 085514231590. Percayalah kebutuhan perusahaan anda pada kami

Demikian surat penawaran ini kami sampaikan atas kepercayaan anda kami menyampaikan terimakasih

Hormat kami

Putri Diana

 **LEMBAR JAWABAN ULANGAN HARIAN**
SMA PLUS AL-AZHAR

Nama	Farqotul Hasana	Mapel	Bahasa Indonesia	NILAI
Kelas	XI IPA	Tanggal	06 November 2018	

/ Conato
Ice cream dan Bakery
Jalan Pattimura Tanggul Jawa timur
Website : w.w.w. conato ice bakery .com
email : conato ice cream bakery @ gmail . com.

Nomor . 027 / Prom-14 / 2017 28 Mei 2017

Hal : Penawaran Produk spesial

Yth . Marhaban Wedding Organizer
Salan Mchannad Thaurin.

Dengan Hormat

Conato Ice cream dan Bakery adalah sebuah perusahaan kuliner yang menyediakan Ice cream dan roti untuk kepentingan pesta perkawinan dan pesta ulang tahun


Kami sudah berpengalaman puluhan tahun melayani pelanggan terutama Perusahaan ini penyelenggara pesta perkawinan, pesta ulang tahun, dan berbagai event besar lainnya. Kami hanya menyediakan produk kuliner bercita rasa tinggi dengan penampilan unik.

Dalam rangka pembukaan cabang baru dikota tanggul, kami menurunkan harga khusus selama promosi bulan Mei - Juni 2017. Jenis produk dan harga barang dapat dilihat pada brosur terlampir. (Harga dan ketentuan berlaku). Keterangan lebih lanjut hubungi customer kami melalui nomor Hp 081 347 289 615.

Percayakan kebutuhan perusahaan anda pada kami

Demikian surat penawaran ini kami sampaikan. Atas kepercayaan anda kami menyampaikan terima kasih

Hormat Kami
Marketing conato ice cream dan Bakery

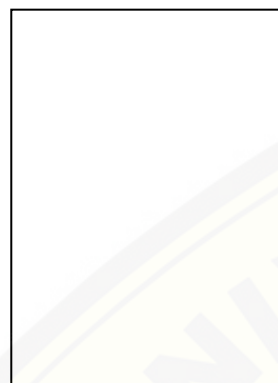

Elmahira Najwa Safitri

LAMPIRAN I. FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN





AUTOBIOGRAFI



Helmi Banurisman lahir di Lumajang pada tanggal 29 Agustus 1994. Anak ketiga dari 3 bersaudara ini Beralamat di Desa Mojosari Kabupaten Lumajang. Putra ketiga dari pasangan Bapak Mochammad Dofir dan Ibu Nur Annizah menempuh pendidikan awal di TK R.A Muslimat Mojosari(1998-2000). Pendidikan selanjutnya di MI Nuris Mojosari (2000-2006). Pendidikan selanjutnya di SMP Negeri 3 Lumajang (2006-2009). Jenjang SMA ditempuh di SMK Negeri 1 Lumajang mengambil Jurusan Multimedia (2009-2012). Tahun 2012 sampai 2014 bekerja di sebuah perusahaan kuliner di Surabaya dan pada tahun 2014 melalui jalur SBMPTN melanjutkan pendidikan di Universitas Jember, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Bahasa dan Seni, Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia.