

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK MENGGUNAKAN *SPARKOL* *VIDEO SCRIBE* UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMK BSI PALEMBANG

Serli Lestari, Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd, Dr. Agus Saripudin, M.Ed

Universitas Sriwijaya
serli_lestari16@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kebutuhan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan *Sparkol video Scribe* menurut peserta didik dan guru, (2) merancang Media berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik dan guru, (3) mendeskripsikan hasil *self evaluation* terhadap *paper based* media pengembangan, (4) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media pengembangan, (5) mengetahui kepraktisan media berdasarkan uji coba *one-to-one* dan *small group*, serta (6) mengetahui efek potensial media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Metode penelitian dan pengembangan ini memodifikasi dan mengolaborasi teori pengembangan Kirschner, Valcke, dan Sluijismans (dalam Akker, dkk. 1999, p. 89) dan Tessmer (1998, p. 35). Media pengembangan ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik kelas X SMK BSI Palembang. Kerangka media ini terdiri dari menu beranda, petunjuk, petunjuk program, KI/KD, indikator tujuan, peta konsep, materi, latihan, evaluasi, biodata penulis, daftar pustaka dan sumber gambar. media ini telah melalui uji validasi oleh tiga ahli yang meliputi aspek kelayakan: materi, bahasa, dan media. Berdasarkan validasi dari tiga ahli tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa media valid dan layak diujicobakan dengan revisi sesuai komentar dan saran para ahli. Berdasarkan hasil uji coba *one-to-one* dan *small group* media praktis digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba lapangan melalui pretes dan postes, nilai rata-rata menulis teks negosiasi peserta didik mengalami peningkatan dari 57,03 menjadi 77,87 (selisih 20,83).

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, teks negosiasi, *sparkol video scribe*

Abstract

This study aims to (1) find out the needs of the Media Based Negotiation Text Based Scientific Approach Using Sparkol video Scribe according to students and teachers, (2) designing Media based on the needs analysis of learners and teachers, (3) to describe the results of self evaluation on paper based media development, (4) describe the results of expert validation on media development, (5) knowing the practicality of media based on one-to-one and small group trials, and (6) to know the potential effects of instructional media on learners' learning outcomes. This research and development method modifies and elaborates Kirschner, Valcke, and Sluijismans development theories (in Akker et al. 1999: 89) and Tessmer (1998: 35). media development is prepared based on the analysis needs of students of class X SMK BSI Palembang. This media template consists of the homepage menu, instructions, program instructions, KI / KD, destination indicators, concept maps, materials, exercises, evaluations, biodata. this medium has been through validation by three experts covering the aspects of eligibility: material, language, and media. Based on the validation of the three experts, the conclusion was obtained that the media is valid and feasible to be tested with revisions according to the comments and suggestions of experts. Based on the results of trials one-to-one and small group media practically used by learners. Based on the results of field trials through pretest and postes, the average value of writing the short stories of learners increased from 57,03 to 77,87 (difference 20,83).

Keywords: development, learning media, negotiation text, sparkol video scribe

PENDAHULUAN

Dalam suatu proses belajar-mengajar, Strategi pembelajaran sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Prawiladilaga dan Siregar, (2007, p. 4—5) Strategi pembelajaran adalah suatu kondisi yang diciptakan oleh instruktur dengan sengaja (metode, sarana prasarana, materi, media, dan sebagainya), agar peserta didik dipermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Dari beberapa strategi yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar ialah media pembelajaran. Faktor ini dapat dikatakan sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Seperti yang telah banyak kita temukan bahwa gaya megajar yang kurang disukai oleh siswa akan berpengaruh pada tinggi-rendahnya minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan

serta isi pelajaran pada saat itu, sehingga yang menjadi tujuan dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang harus diciptakan dalam strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang mampu menarik minat belajar peserta didik. Menurut Sanaky (2010, p. 4) media pembelajaran adalah bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar. Berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar. Serta bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual, dan audio-visual. Senada dengan itu, Hamidjojo (dalam Latuheru, 1988), menyatakan media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan/ menyebarkan ide, sehingga ide, atau pendapat, atau gagasan yang dikemukakan/ disampaikan itu bisa sampai pada penerima. Dalam dunia pendidikan, segala bentuk perantara tersebut disebut sebagai media pembelajaran.

Ibrahim (dikutip Wulandari, 2000, p. 4) berpendapat bahwa media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sangat membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat terbantu untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Ada berbagai macam jenis media pembelajaran untuk mendukung keberhasilan proses belajar-mengajar. Salah satu alternatif media pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu menggunakan media pembelajaran *Sparcol Video Scribe*.

Sparkol Video scribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan

kemudian di- *import* ke dalam *software* tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *videoscibe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *sparkol video scribe*. Pengguna hanya perlu mengunduh *software* dan diinstall pada PC yang dimiliki.

Dipilihnya media pembelajaran dengan menggunakan *sparkol video scribe* karena *sparkol video scribe* adalah media pembelajaran berbasis audio visual yang mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media. Mampu memberikan stimulus yang baik kepada peserta didik dan memusatkan perhatian peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.

Terkait dengan kebijakan baru dari pemerintah, yaitu penerapan kurikulum 2013 dengan menekankan pendekatan saintifik yang diimplementasikan dalam pembelajaran. Guru harus mampu meningkatkan mutu pendidikan karena guru merupakan titik sentral dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru merupakan komponen pendidikan yang berhubungan langsung dengan peserta didik, sehingga guru menjadi komponen penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Tetapi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, banyak hal yang menjadi kendala guru. Hal yang paling sulit adalah menumbuhkan minat belajar pada peserta didik, padahal minat belajar memiliki pengaruh yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran. Untuk itu, hal utama yang harus dilakukan guru dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan minat belajar peserta didik terlebih dahulu.

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X terdapat beberapa jenis teks yang akan dipelajari oleh peserta didik antara lain teks laporan hasil observasi, teks eksposisi, teks anekdot, teks hikayat, ihtisar buku, teks negosiasi, debat, cerita ulang, puisi, dan resensi buku. Negosiasi adalah jenis teks yang baru diajarkan pada Kurikulum 2013, sehingga masih ada beberapa guru yang mengalami kesulitan untuk mengajarkan teks negosiasi.

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru di SMK BSI Palembang pada tanggal 21 Agustus 2017 terdapat banyak guru yang tidak memanfaatkannya semaksimal mungkin fasilitas yang ada di setiap kelas SMK BSI Palembang, contohnya *LCD proyektor*. Masih banyak guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional. Selain itu, hasil wawancara dengan salah satu peserta didik SMK BSI Palembang menyatakan bahwa sering kali proses belajar mengajar monoton karena tidak memanfaatkan media yang ada.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK BSI Palembang diperoleh hasil sebagai berikut. Dari peserta didik di kelas X diantaranya belum tuntas hasil belajarnya, peserta didik susah sekali mencerna pelajaran Bahasa Indonesia khususnya teks negosiasi, keaktifan peserta didik didalam kelas untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia juga sangat kurang. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Padahal ada fasilitas belajar yang menggunakan media menarik untuk pembelajaran yang lebih interaktif. Banyak cara untuk membuat media pembelajaran, namun keterbatasan kemampuan guru dalam pembuatan media, sehingga memengaruhi hal itu. Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan untuk memperbaiki hasil belajar, maka diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Sehubungan dengan itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan menarik peserta didik yaitu menggunakan *sparcol video scribe* dalam pembelajaran teks negosiasi.

Dari beberapa masalah yang dihadapi guru dan peserta didik dalam pembelajaran teks negosiasi tersebut, peneliti memberikan alternatif untuk membuat media pembelajaran teks negosiasi berbasis pendekatan saintifik menggunakan *sparcol video scribe*. Hal ini dilakukan agar guru merasa terbantu dalam mengajarkan teks negosiasi dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta memotivasi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, peneliti menawarkan media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *sparcol video scribe*.

Penelitian yang serupa dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh Rio Septora, mahasiswa Program Studi Magister pendidikan Bahasa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Modul Teks Negosiasi dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik pada kelas X Sekolah Menengah Atas”. Selain itu terdapat juga tesis Dyah Ayu Wulandari, mahasiswi Universitas Negeri Semarang Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *sparkol video scribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas XIII di SMP Negeri 01 Kerjo” Tahun 2015.2016. dan Ibrahim, Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya tahun 2013 dengan judul “Pengembangan Multimedia Berbantuan *E-Learning* dalam Pembelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas”.

Ada persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Persamaannya adalah ketiganya sama-sama penelitian pengembangan untuk

meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan terdapat kesamaan materi teks negosiasi dengan tesis yang telah dibuat oleh Rio Septora. Selain itu, sama-sama menggunakan pendekatan saintifik. Sedangkan perbedaannya terletak pada multimedia yang akan dikembangkan dan subjek penelitian yang dituju. Penelitian pengembangan media pembelajaran teks negosiasi dengan pendekatan saintifik menggunakan *sparkol video scribe* ini belum pernah dikembangkan sebelumnya oleh peneliti lain di Universitas Sriwijaya. Pada penelitian sebelumnya banyak dilakukan penelitian pengembangan bahan ajar untuk melihat pemahaman pada teks negosiasi dengan menggunakan pendekatan saintifik.

Peneliti memilih peserta didik kelas X SMK karena dalam kurikulum 2013, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) teks negosiasi terdapat pada semester genap. Pada kelas X terdapat KD yang materinya mengenai teks negosiasi mulai dari KD 3.10 Mengevaluasi pengajuan, penawaran dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tulisan. KD 4.10 Menyampaikan pengajuan, penawaran dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tulisan. KD 3.11 Menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi. KD 4.11 Mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memperhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran teks negosiasi berbasis pendekatan saintifik menggunakan *sparkol video scribe* untuk peserta didik kelas X SMK BSI Palembang. Dengan melalui media ini, peneliti berharap dapat membantu guru Bahasa Indonesia di SMK BSI dalam pengajaran teks negosiasi dengan menggunakan media *sparkol video scribe*.

Dari latar belakang di atas, tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran teks negosiasi dengan pendekatan saintifik menggunakan *sparkol video scribe* dengan rincian tujuan sebagai berikut. (1) Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran menurut guru Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas X SMK BSI Palembang dalam pembelajaran teks negosiasi; (2) Menghasilkan prototipe (rancangan) media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *sparkol video scribe* sesuai dengan aspek kompetensi yang dikembangkan; (3) Mendeskripsikan hasil self evaluation media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *sparkol video scribe* berdasarkan evaluasi peneliti dan saran dosen pembimbing; (4) Mendeskripsikan hasil validasi media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *sparkol video scribe* yang dihasilkan berdasarkan penilaian dari tim ahli; (5) Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *sparkol video scribe* berdasarkan uji coba *one-to-one* dan *small group*; (6) Mendeskripsikan

efek potensial media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *sparkol video scribe* berdasarkan uji coba *field test*.

Teori yang digunakan sebagai landasan penelitian ini terbagi menjadi lima bagian, yaitu kajian mengenai hakikat pengembangan media, media pembelajaran, *sparkol video scribe*, kurikulum 2013, dan teks negosiasi.

Media merupakan salah satu bentuk alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan dan memudahkan kinerja. Tuntutan terhadap kemajuan teknologi mengharuskan adanya pengembangan. Inovasi terhadap suatu media selalu dilakukan guna mendapatkan kualitas yang lebih baik.

Senada dengan hal itu, Gagner dan Briggs (Arsyad, 2011, p. 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik yang 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. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Peneliti menggunakan *Sparkol Video Scribeyang* merupakan *software* untuk menggunakan animasi papan tulis secara otomatis sehingga pembelajaran lebih menarik dan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Wulandari (2016, p. 51—52) *Sparkol Videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan.

Menurut Permendikbud (2014, p. 1), Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan.

Suherli, dkk (2017, p. 10) mengatakan bahwa negosiasi adalah komunikasi dua arah untuk mencapai suatu kesepakatan. Negosiasi bertujuan meyakinkan seseorang agar melakukan sesuatu yang dikehendaki salah satu atau kedua belah pihak. Struktur teks negosiasi terdiri dari orientasi, permintaan, penawaran, dan persetujuan. Kebahasaan teks negosiasi menggunakan bahasa yang santun, dan menggunakan pasangan kalimat antara pihak satu dengan pihak lain.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiono (2011, p. 297) menyatakan bahwa untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut.

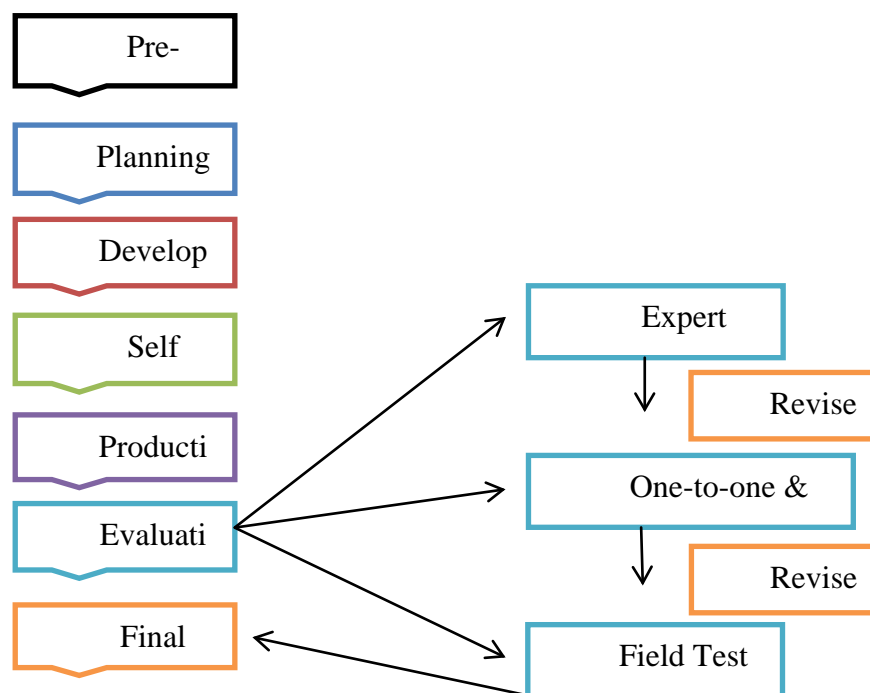
Model pengembangan yang akan digunakan untuk pengembangan media pembelajaran adalah modifikasi model pengembangan Kirschner, Valcke, dan Sluijismans (dalam Akker dkk. 1999, p. 89). Model ini terdiri dari 6 (enam) tahap, yaitu (1) *pre-planning*, terdiri atas kegiatan deskripsi umum; (2) *planning*, terdiri atas penyusunan peta kompetensi, model yang digunakan, bentuk tugas, dan kriteria penilaiannya; (3) *development*, terdiri atas kegiatan pengembangan draft, (4) *self evaluation*, terdiri atas evaluasi kualitas draf, revisi draf, dan perencanaan penyusunan draf ke dalam bentuk aplikasi; (5) *production*, terdiri atas proses produksi bahan ajar ke dalam bentuk aplikasi; (6) *evaluation*, terdiri atas kegiatan evaluasi produk yang telah dikembangkan.

Pada tahap evaluasi, peneliti menggunakan langkah-langkah evaluasi Tessmer (1998, p. 35) yaitu (1) *self evaluation*, untuk melihat kesalahan produk dengan jelas; (2) *expert review*, untuk mengukur kevalidan produk; (3) *one-to-one* dan (4) *small group*, untuk mengukur kepraktisan produk, (5) *field test* untuk mengukur keefektifan produk.

Penelitian dan pengembangan ini akan mengembangkan media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *sparkol video scribe*. Materi pembelajaran akan dikembangkan menggunakan pendekatan saintifik yang diuji kevalidan, kepraktisan, dan efek potensialnya.

Nieveen (dalam Akker dkk. 1999, p. 126) mengemukakan bahwa terdapat 3 (tiga) kriteria untuk mengukur kualitas produk pembelajaran, yaitu *validity* (validitas), *practicality* (kepraktisan), dan *effectiveness* (keefektifan).

Prosedur penelitian dan pengembangan hasil kolaborasi dan modifikasi yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada bagan berikut.



Bagan 1. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Hasil Kolaborasi dan Modifikasi Kirschner, Valcke, dan Sluijsmans, & Tessmer

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMK BSI Palembang Tahun Ajaran 2017—2018. Untuk identifikasi kebutuhan dalam penelitian ini digunakan satu kelas X. Administrasi Perkantoran 1 sebagai sampel penelitian yang berjumlah 31 orang peserta didik, yaitu terdiri atas 15 orang perempuan dan 16 orang laki-laki. Pada tahap evaluasi satu-satu (*one to one evaluation*), dipilih 5 orang peserta didik dari kelas X Administrasi Perkantoran 1 dengan kemampuan (rendah, sedang, dan tinggi) berdasarkan hasil pretes menulis teks negosiasi yang diberikan. Pada tahap uji coba *small group*), dipilih 8 orang peserta didik dari kelas tersebut secara acak. Sedangkan untuk mengetahui efek potensial media pembelajaran ini menggunakan seluruh peserta didik kelas X Administrasi Perkantoran 1 semester 2 sebanyak tiga puluh satu peserta didik dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengajar dikelas X satu orang berinisial AK.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah *walkthrough*, angket/kuesioner, wawancara, dan tes. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini

adalah angket tertutup dan angket terbuka. *walkthrough*, bertujuan untuk mengevaluasi perancangan dengan melihat seberapa besar dukungan kepada peneliti. Angket terbagi dalam bentuk kuesoner yang digunakan untuk menjaring data kebutuhan dan lembar penilaian untuk validasi ahli, evaluasi satu-satu, dan uji coba kelompok. Selain itu, wawancara ditujukan kepada peserta didik dan guru untuk mendapatkan data awal penelitian, analisis kebutuhan bahan ajar dan harapan terkait bahan ajar yang akan dikembangkan, dan untuk memperoleh informasi tentang kekurangan dan kelebihan bahan ajar yang dikembangkan. Di samping itu, tes juga diberikan kepada peserta didik pretes dan postes. Tes tersebut dilakukan untuk mendapatkan informasi perbedaan atau perbandingan kemampuan menulis teks negosiasi peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *sparkol videl scribe*.

HASIL PENELITIAN

1) Sebelum Perencanaan (*Preplanning*)

Pada tahap sebelum perencanaan (*preplanning*), peneliti mendeskripsikan kompetensi-kompetensi pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan, dan subjek-subjek yang diteliti secara umum.

2) Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengambilan data awal berupa analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Kebutuhan media pembelajaran teks negosiasi diambil dari angket yang disebar kepada peserta didik dan wawancara yang dilakukan kepada guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas X SMK BSI Palembang. Kegiatan ini dilakukan pada hari Senin 12 Februari 2018. Hasil dari analisis kebutuhan adalah sebagai berikut peserta didik dan guru membutuhkan media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *sparkol video scribe*.

Media pembelajaran yang dibutuhkan harus lengkapsesuai KI dan KI, tujuan pembelajaran, materi teks negosiasi, langkah-langkah menulis teks negosiasi, contoh-contoh dan latihan-latihan menulis teks negosiasi. Selain itu, peserta didik menginginkan terdapat *backsound*, video, audio, animasi, gambar, dan warna yang pastel (tidak terlalu cerah dan gelap).

3) Pengembangan (*Development*)

Hasil tahap pengembangan draf bahan ajar berisi garis besar dan isi media yang meliputi materi, tugas, dan latihan pembelajaran teks negosiasi yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap pengembangan ini, peneliti menentukan

format dan tata letak *paper based* menggunakan program *adobe flash CS 8* terlebih dahulu dan membuat video teks negosiasi menggunakan *sparkol video scribe*, kemudian membuat *desain paper based media*.

Pada rancangan media pembelajaran ini terdapat tempat kompetensi dasar yaitu (3.10) Mengevaluasi pengajuan, penawaran, dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tertulis.(4.10) Menyampaikan pengajuan, penawaran, dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tertulis.(3.11) Menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, dan persetujuan) dan kebahasaan teks negosiasi. (4.11) Mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memperhatikan isi, struktur

Secara garis besar media ini terdapat Sembilan bagian yaitu petunjuk, kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi, latihan, evaluasi, dan biodata.

4) Evaluasi Mandiri (*Self Evaluation*)

Tahap ini berupa evaluasi peneliti dibantu dengan kritik dan saran dari dosen pembimbing penelitian terhadap *paper based* yang telah dibuat. Hasil dari *self evaluation* adalah memperbaiki kesalahan teknis penulisan (tanda baca, ejaan, sapaan), bahasa pada produk disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta didik, menambahkan background, gambar, dan video. memperbesar ukuran *paper based*, membuat kisi-kisi soal latihan maupun evaluasi.

5) Produksi (*Production*)

Desain produk berbentuk *paper based* yang telah diperbaiki melalui hasil *self evaluation* peneliti dan pembimbing diwujudkan dalam bentuk *computer based*. Bentuk *computer based* terdiri dari pemograman dasar, penentuan grafis, penentuan animasi, penentuan audio, dan penentuan video. Program yang digunakan peneliti untuk mendesain media pembelajaran ini adalah *adobe flash CS 8*. Produk yang didesain dalam *computer based* ini dinamakan *prototipe*.

6) Validasi Ahli Materi (*Expert Review*)

Validasi oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 25 April 2017. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian dan diskusi (*walkthrough*) selama 30 menit. Ahli yang memvalidasi adalah Dr. Didi Suhendi, S.Pd. M.Hum. Beliau merupakan dosen program studi magister pendidikan bahasa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Secara keseluruhan, dari skor maksimal 50, komponen kelayakan materi memperoleh skor 43 (dikonversikan menjadi 86). Artinya, kelayakan media pembelajaran teks negosiasi yang dikembangkan termasuk kategori valid.

Saran yang diberikan validator dari hasil *walktrough* adalah pastikan materi dalam media pembelajaran selaras dengan indikator/tujuan pembelajaran, pertimbangkan soal yang diujikan harus mengukur tujuan pembelajaran pada bagian yang ditentukan, pertimbangkan soal hendaknya diusahakan bervariasi, kemampuan yang diukur usahakan/ditekankan pada C2 ke atas (pemahaman), dan distractor harus berfungsi dengan tepat.

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan pada tanggal 21 April 2018 menggunakan lembar validasi dan metode diskusi selama 30 menit. Ahli yang memvalidasi adalah Dr. Subadiyono, M.Pd. Beliau merupakan dosen program studi magister pendidikan bahasa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Secara keseluruhan, dari skor maksimal 40, komponen kelayakan bahasa memperoleh skor 38 (dikonversikan menjadi 95). Artinya, kelayakan bahasa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid.

Saran yang diberikan validator dari hasil *walktrough* adalah perhatikan lagi penulisan, gaya bahasa dan tata bahasa, serta gunakan gambar-gambar yang sesuai dengan karakter diri.

Validasi oleh ahli media dilakukan pada tanggal 20 April 2018 menggunakan instrumen penilaian dan metode diskusi (*walktrough*) selama 60 menit. Ahli yang memvalidasi adalah Rusdi Efendi, MT. Beliau merupakan dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Secara keseluruhan, dari skor maksimal 80, komponen kelayakan media memperoleh skor 74 (dikonversikan menjadi 92,5). Artinya, kelayakan media pembelajaran teks negosiasi yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid.

Saran yang diberikan validator dari hasil *walktrough* adalah layout harus konsisten dan resolusi gambar diperhatikan, jangan menggunakan gambar yang resolusinya kecil karena gambar akan terlihat pecah-pecah.

7) *One-to-one Evaluation*

Pada penelitian ini, kepraktisan produk diukur melalui lembar penilaian kepada peserta didik. Uji kepraktisan dilakukan secara *one-to-one* dan *small group*. Uji coba *one-to-one* dilakukan pada 5 (lima) orang peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba *one-to-one* dilakukan pada tanggal 7 Mei 2018. Hasil uji coba *one-to-one* adalah sebagai berikut. Secara umum dapat disimpulkan bahwa dari skor maksimal 60, komponen uji coba produk mendapatkan skor 55 (dikonversikan menjadi 91). Artinya produk yang diujicobakan termasuk kategori sangat praktis.

8) *Small Group Evaluation*

Uji coba *small group* dilakukan pada 8 (delapan) orang peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba *small group* dilakukan pada tanggal 16 Juni 2017. Hasil uji coba *small group* adalah sebagai berikut. Secara umum dapat disimpulkan bahwa dari skor maksimal 60, komponen uji coba produk mendapatkan skor 54,8 (dikonversikan menjadi 91,25). Artinya produk yang diujicobakan termasuk kategori sangat praktis.

9) *Field Test*

Pada tahapan uji coba lapangan (*field test*), peserta didik mengerjakan soal pretes berupa unjuk kerja menulis teks negosiasi bertema sewa menyewa. Setelah mengerjakan soal pretes, guru dan peserta didik diberikan waktu selama satu minggu untuk mempelajari media pembelajaran dari hasil pengembangan.

Pada media pembelajaran peserta didik diminta untuk mengerjakan masing-masing latihan, peserta didik diberi waktu selama 45 menit. Kemudian, peserta didik mengerjakan postes dengan instruksi yang sama dengan pretes. Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh informasi adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis teks negosiasi. Nilai hasil Perbandingan nilai pretes dan postes peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Pretes dan Postes

| Descriptive Statistics | | | | | |
|------------------------|----|---------|---------|-------------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Pretes | 31 | 20.00 | 75.00 | 57.03 23 | 12.55517 |
| Postes | 31 | 67.00 | 89.00 | 77.87 10 | 6.54086 |
| Valid N (listwise) | 31 | | | | |

Indikator peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis teks negosiasi dilihat dari nilai rata-rata (*mean*) *pretes* dan *postes*. Nilai rata-rata pretes adalah 57.03 sedangkan nilai rata-rata postes adalah 77.87. Dengan demikian, terdapat peningkatan yang cukup signifikan setelah menggunakan media pembelajaran teks negosiasi hasil pengembangan yaitu 21.

Peningkatan keterampilan menulis teks negosiasi peserta didik dapat dilihat pada diagram berikut.

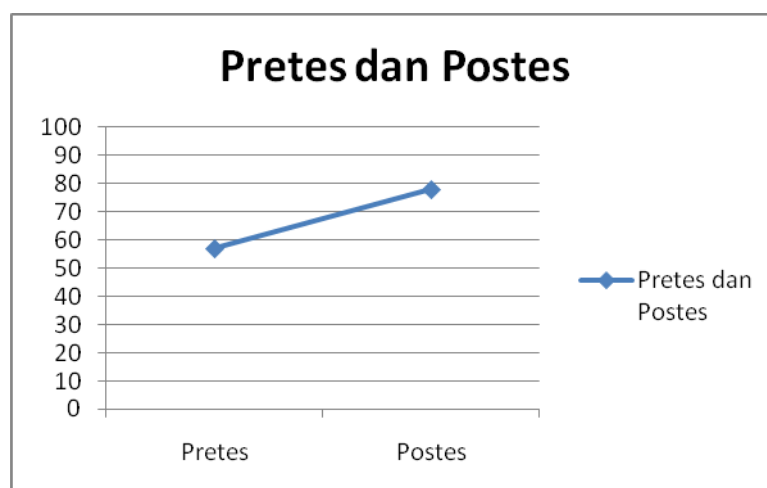


Diagram. Peningkatan Nilai Keterampilan Menulis Teks negosiasi Peserta Didik

PEMBAHASAN

Media pembelajaran teks negosiasi dengan menggunakan *sparkol video scribe* ini merupakan media yang digunakan sebagai pelengkap yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini sesuai dengan fungsi media menurut Sanaky (2010, p. 5) media pembelajaran mempermudah proses pembelajaran dikelas, meningkatkan motivasi belajar, memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajaran, memudahkan pembelajar untuk belajar.

Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Kehadiran media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif dalam mempelajari materi teks negosiasi. Sesuai dengan pendapat Nieveen (dalam Akker, dkk., 1999, p. 126) mengenai 3 (tiga) kriteria untuk mengukur kualitas produk pembelajaran, yaitu *validity* (validitas), *practicality* (kepraktisan), dan *effectiveness* (keefektifan).

Media pembelajaran ini juga dirancang secara sistematis. Menu-menu yang terdapat pada media pembelajaran ini terdiri dari: (1) beranda, (2) petunjuk penggunaan, (3) petunjuk program, (4) KI dan KD, (5) indikator, (6) tujuan, (7) peta konsep, (8) materi, (9) latihan, (10) evaluasi, dan (11) biodata penulis.

Pada rancangan media pembelajaran ini, terdapat empat kompetensi dasar yang dimuat sebagai berikut. (3.10) mengevaluasi pengajuan, penawaran, dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tulis, (4.10) menyampaikan pengajuan, penawaran, dan persetujuan dalam teks negosiasi secara lisan atau tulis, (3.11) Menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, dan persetujuan) dan kebahasaan teks negosiasi, (4.11)

mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memperhatikan isi, struktur ((orientasi, pengajuan, penawaran, dan persetujuan) dan kebahasaan.

Setelah membuat rancangan produk berupa *paper based* melalui hasil analisis kebutuhan, dilakukan *self evaluation* oleh peneliti dan dosen pembimbing. Peneliti kemudian merevisi rancangan produk hasil *self evaluation* serta mengembangkan desain *paper based* menjadi *computer based*. Hasil desain media pembelajaran ini dinamakan prototipe.

Prototipe produk yang telah berbentuk *computer based* divalidasi oleh ahli. Validasi dalam penelitian ini mencakup tiga aspek, yaitu aspek kelayakan materi, bahasa, dan media. Setiap ahli memberikan penilaian, komentar, dan saran yang kemudian direvisi oleh peneliti. Pada komponen kelayakan materi dari skor maksimal 50, komponen kelayakan materi memperoleh skor 43 (dikonversikan menjadi 86). Pada komponen kelayakan bahasa, dari skor maksimal 40, komponen kelayakan bahasa memperoleh skor 38 (dikonversikan menjadi 95). Pada komponen kelayakan media, dari skor maksimal 80, komponen kelayakan media memperoleh skor 74 (dikonversikan menjadi 92,5). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teks negosiasi memiliki hasil pengembangan valid dan dapat diujicoba setelah direvisi.

Setelah mendapatkan komentar dan saran dari para ahli, selanjutnya peneliti melakukan revisi. Media pembelajaran hasil revisi kemudian diuji coba kepraktisannya secara *one-to-one* dan *small group*. Hasil uji coba *one-to-one* didapatkan rata-rata dari skor maksimal 60, komponen uji coba produk mendapatkan skor 55 (dikonversikan menjadi 91). Hasil uji coba *small group* media pembelajaran juga dinyatakan praktis digunakan karena dari skor maksimal 60, komponen uji coba produk mendapatkan skor 54,8 (dikonversikan menjadi 91,25). Hasil uji coba *one-to-one* dan *small group* dapat disimpulkan bahwa produk praktis digunakan.

Dari hasil uji coba *one-to-one* dan *small group* yang mengategorikan media pembelajaran teks negosiasi praktis, dilakukan uji coba lapangan (*field test*). Pada tahap *field test*, pertama-tama peserta didik diberikan soal pretes berupa unjuk kerja menulis teks negosiasi. Setelah diberikan soal pretes, peserta didik dan guru mempelajari media pembelajaran hasil pengembangan selama satu minggu di luar jam sekolah.

Peserta didik menemui kendala pada saat belajar yakni yang duduk dibelakang ada beberapa tulisan yang tidak bisa terbaca oleh peserta didik. Selain itu, pada teks negosiasi hasil karya peserta didik masih ditemui kemiripan.

Pada postes peserta didik mulai menikmati belajar menggunakan media pembelajaran sehingga ketika mereka diminta untuk tes akhir mereka sudah mulai merasa percaya diri untuk menulis teks negosiasi.

Berdasarkan *field test*, diperoleh data adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis teks negosiasi dari rata-rata nilai 57,03 pada pretes menjadi rata-rata nilai 77,87 pada postes (selisih 20,84). Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbedaan tulisan peserta didik pada pretes dan postes. Media pembelajaran teks negosiasi dinyatakan efektif digunakan karena meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks negosiasi.

Peningkatan ini terjadi karena peserta didik telah mengerjakan latihan menyusun teks negosiasi pada media pembelajaran menggunakan *sparkol video scribe*. Media ini memuat latihan yang disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru. Media ini juga dilengkapi dengan ilustrasi teks negosiasi yang relevan, materi singkat, tema-tema gambar-gambar, lagu-lagu, video, *background*, suara petunjuk, kriteria penilaian, serta kompetensi yang harus peserta didik capai. Hal-hal tersebut dapat memudahkan pemahaman dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis teks negosiasi. Senada dengan pendapat Adam (2015, p. 4) menulis adalah proses dengan tahapan berbeda yang memerlukan perencanaan dan persiapan.

Keefektifan media pembelajaran ini dipengaruhi oleh beberapa hal. Kelebihan media ini adalah sebagai berikut. (1) Media pembelajaran ini disesuaikan dengan kompetensi dasar secara langsung. (2) Media pembelajaran ini dilengkapi dengan petunjuk, KI/KD, indikator, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi latihan, evaluasi dan biodata penulis. (3) Media ini dilengkapi dengan latihan-latihan yang bervariasi. (4) media pembelajaran ini dilengkapi dengan contoh teks negosiasi yang di buat menggunakan *sparkol video scribe* sehingga lebih menarik (5) Media pembelajaran ini dilengkapi dengan petunjuk pada setiap bagian sehingga memudahkan peserta didik dalam mengerjakan latihan. (6) Media pembelajaran ini lebih hemat dari segi pembiayaan karena tidak memerlukan biaya tambahan untuk mencetak dan memperbanyak.

Selain kelebihan, media pembelajaran ini juga memiliki kekurangan. Kekurangan dalam media pembelajaran ini adalah sebagai berikut. (1) Media pembelajaran ini dapat ditampilkan jika keadaan listrik disekolah tidak padam. (2) ketika harus menampilkan media ini harus mempersiapkan infokus, laptop, dan spiker. (2) Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dan peserta didik yang sudah memiliki kemampuan IT, bagi yang belum akan sedikit kesulitan saat menggunakannya

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal berikut. (1) Peserta didik dan guru membutuhkan media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *sparkol video scribe* berbasis pendekatan saintifik yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. (2) Rancangan bahan ajar yang dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan terdiri dari menu beranda, tentang program, tujuan, petunjuk, materi, latihan, kriteria penilaian, negosiasi pilihan, rujukan, penulis, dan contoh negosiasi. Terdapat delapan latihan yang disusun sesuai dengan kompetensi dasar yang harus peserta didik capai. (3) Rancangan berupa *paper based* dilakukan *self evaluation* antara peneliti dan dosen pembimbing. Saran dari pembimbing dijadikan bahan revisi oleh peneliti sebelum produk diubah dari *paper based* ke *computer based*. (4) Hasil validasi ahli materi, bahasa, dan media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *sparkol vide scribe* dinyatakan valid digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan oleh peserta didik. Setelah divalidasi produk direvisi berdasarkan saran dari para ahli. (5) Produk yang telah direvisi, diuji coba secara *one-to-one* dan *small group*. Hasilnya, media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *sparkol vide scribe* praktis digunakan. (6) Berdasarkan hasil *field test*, penggunaan media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *sparkol vide scribe* memberikan efek potensial terhadap peningkatan keterampilan menulis teks negosiasi bagi peserta didik. Indikator peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis teks negosiasi dilihat dari adanya perbedaan spesifik yaitu dari rata-rata pretes 57,03 menjadi 77,87 pada postes (selisih 20,83).

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan, peneliti menyarankan beberapa hal berikut. (1) Bagi peserta didik, agar dapat meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi dengan melakukan latihan menulis secara terus menerus. (2) Bagi guru bahasa Indonesia, hendaknya terus memotivasi peserta didik agar menjadikan menulis sebagai hobi, khususnya menulis teks negosiasi. (3) Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat mengembangkan Media pembelajaran teks negosiasi dengan menggunakan aplikasi lain atau menggunakan media *sparkol video scribe* untuk materi lainnya.

Daftar Pustaka

- Achmad, Z. (2014). *Teknik persentasi dan negosiasi*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendikia.
Ahmed, A. A. S. (2015). Developing EFL learners' narrative writing through using short stories- the sase of al-baha university students. *English Language and Literature Studies*, 3(4), 1–8. Retrieved from <http://www.eajournals.org/wp->

- content/uploads/Developing-EFL-Learners-Narrative-Writing-Through-Using-Short-Stories-The-Case-of-Al-Baha-Universiy-Students.pdf. Diakses pada tanggal 17 Mei 2018.
- Akker, J. van den, Branch, R. M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (Ed.). (1999). *Design approaches and tools in education and training* (1999 edition). Dordrecht: Springer.
- Akker, J. van den, Branch, R. M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (Ed.). (2006). *Educational Design Research*. London and New York: Routledge.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ayu, Wulandari, Diah. (2016). Pengembangan media pembelajaran *menggunakan sparkol video scribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi cahaya kelas XIII di SMP Negeri 01 Kerjo. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Basiran.(2013). *Bahasa Indonesia IB (SMK/MAK dan SMA/MA)*. Yogyakarta: LP21IP.
- Ibrahim.(2000). *Media pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas Imtihana.
- Ibrahim.(2013). *Pengembangan multimedia berbantuan e-learning dalam pembelajaran sosiologi di sekolah menengah atas*. FKIP Unsri, Palembang.
- Latuheru, Jhon D. (1988). *Media pembelajaran dalam prose belajar mengajar masa kini*. Jakarta: Depdiknas.
- Prawiladilaga, Dewi Salma dan Evelin Siregar.(2007). *Mozaik teknologi pendidikan*.Jakarta: Prenada Media.
- Prawiladilaga, Dewi Salma dan Evelin Siregar.(2008). *Prinsip desain pembelajaran (instructional design principles)*. Jakarta:Kencana Prenada Media Grub.
- Prawiladilaga, Dewi Salma dan Evelin Siregar.(2012). *Prinsip desain pembelajaran(instructional design principle)*.Jakarta: KencanaPrenadaMedia Group.hamid.
- Suherli. (2017). *Buku Guru Bahasa Indonesia untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kemendikbud.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.Suryaman, Maman. (2012). *Metodologi pembelajaran bahasa*.Yogyakarta: UNY Press.
- Septora, Rio. (2017). *Pengembangan Modul dengan Menggunakan Pendekatan Santifik pada Kelas X Sekolah Menengah Atas*. Lampung: Universitas Muhammadiyah Metro.
- Septora, Rio. (2015). *Pengembangan modul teks negosiasi dengan menggunakan pendekatan saintifik pada kelas X Sekolah Menengah Atas*.FKIP Unsri, Palembang.
- Sanaky,A.H.H. (2011). *Pemanfaatanteknologiinformasi dan komunikasi (TIK)dibidangpendidikan*.hujair.sanaky@staff.uui.ac.id.Diakses pada tanggal17 Juni2012.
- Tessmer. (1993). *Planing and conducting formative evaluations: improving the quality ofF education and traning*. London:Kogan Page.
- Wulandari, Diah Ayu, (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan sparkol video scribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas XIII di SMP Negeri 01 Kerjo*. Semarang: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES.