



**PENGEMBANGAN MEDIA BENEDA “BELAJAR NEGOSIASI DENGAN
ANIMASI” UNTUK KETERAMPILAN MENULIS SURAT PENAWARAN
BERMUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA
KELAS X KABUPATEN PATI**

SKRIPSI

diajukan Sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana

oleh

Dina Zahrotun Ni'mah

34101900005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

KOTA SEMARANG

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Berjudul
PENGEMBANGAN MEDIA BENEDA “BELAJAR NEGOSIASI DENGAN
ANIMASI” UNTUK KETERAMPILAN MENULIS SURAT PENAWARAN
BERMUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA
KELAS X KABUPATEN PATI

Disusun oleh

Nama : Dina Zahrotun Ni'mah

Nim : 34101900005

Program Studi: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 8 Mei 2023 dan dinyatakan diterima sebagai kelengkapan persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Ketua Penguji : Meilan Arsanti, M.Pd. (.....) NIK 211315023

Anggota Penguji I : Leli Nisfi Setiana, M.Pd. (.....) NIK 211313020

Anggota Penguji II : Dr. Aida Azizah, M.Pd. (.....) NIK 211313018

Anggota Penguji III : Dr. Oktarina Puspita W., M.Pd. (.....) NIK 211313019

Semarang, 23 Mei 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



.....
S. Turahmat, S.Pd., M.Pd.
NIK 211312011

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dina Zahrotun Ni'mah

NIM :34101900005

Program Studi: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri bukan plagiasi atau diaplikasi ilmiah lain. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terbukti atau dibuktikan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya asli saya sendiri, maka saya bersedia menerima sanksi akademik pencabutan gelar yang telah saya peroleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan hukum yang berlaku.

Semarang, Maret 2023

Yang membuat pernyataan,



Dina Zahrotun Ni'mah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

1. Apapun yang terjadi tetap pegang tiga kunci yaitu Sabar, Ikhlas, dan Syukur.
2. Libatkan Tuhan mu dalam setiap urusan karena akan penuh dengan kejutan. “Cukuplah Allah sebagai tempat bagi diri kami, sebaik-baiknya pelindung dan sebaik-baiknya penolong kami.”

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini dipersembahkan sebagai bukti bakti kepada:

1. Universitas Islam Sultan Agung
2. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



INTISARI

Ni'mah. Dina Zahrotun. 2023. "Pengembangan Media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk Keterampilan Menulis Surat Penawaran Bermuatan Profil Pelajar Pancasila kelas X Kabupaten Pati". *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I Dr. Oktarina Puspita Wardani, M.Pd. Pembimbing II Dr. Aida Azizah, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Beneda, Profil Pelajar Pancasila, Teks Negosiasi, Surat Penawaran

Di Era berkembangnya teknologi dan penerapan kurikulum merdeka di Indonesia yang mengedepankan dimensi profil pelajar pancasila bagi peserta didik, mengakibatkan pentingnya adanya media pembelajaran bagi guru dan peserta didik yang mampu mendukung kegiatan belajar mengajar dengan baik, sehingga tercapai tujuan pembelajaran sesuai capaian pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan di tiga sekolah yaitu MAN 2 Pati, SMA Negeri 1 Tayu, dan SMK Cordova Margoyoso belum ditemukan penggunaan media pembelajaran digital interaktif berupa video animasi ataupun aplikasi yang berbasis android khususnya untuk materi surat penawaran dalam teks negosiasi. Sehingga dilakukan penelitian untuk menjawab permasalahan-permasalahan tentang 1) kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran surat penawaran dalam teks negosiasi kelas X, 2) desain prototipe media pembelajaran, 3) hasil uji validasi ahli dan pengembangan media. Maka, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran bermuatan profil pelajar pancasila kelas X di Kabupaten Pati, mengetahui desain prototipe media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi), dan melihat penilaian media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) dari validator ahli sehingga diperoleh kritik dan saran yang membangun untuk pengembangan media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi).

Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) milik Sugiyono yang terdiri dari seputuh tahap. Namun, disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang menjadi lima tahap penelitian sampai pada revisi produk. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara, dan angket kebutuhan peserta didik dan guru, serta lembar validasi ahli.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat kebutuhan peserta didik dan guru mengenai media pembelajaran yaitu ingin media pembelajaran berupa animasi agar menarik, yang dapat diakses kapan dan dimana saja, serta mudah untuk dipahami. Sehingga desain prototipe dibuat sesuai dengan kebutuhan tersebut berupa media video animasi berisi materi dan penjelasannya yang dikemas menarik. Kemudian media pembelajaran Beneda dinilai oleh validator ahli yaitu guru ahli dan dosen ahli yang memperoleh nilai rata-rata 1) aspek media Beneda memperoleh nilai 85,41 kategori sangat baik, 2) aspek

tampilan media dengan hasil nilai 83,3 kategori sangat baik, 3) aspek materi dan capaian pembelajaran memperoleh nilai 71,875 kategori baik, 4) aspek kebahasaan diperoleh nilai 87,5 kategori sangat baik, dan 5) aspek dimensi profil pelajar pancasila mendapat nilai 87,5 kategori sangat baik. berdasarkan revisi dan masukan dari validator ahli, dilakukan pengembangan media yang semula berupa video animasi dikembangkan menjadi aplikasi yang dapat dibagikan melalui WhatsApp dan contoh materi sudah dilengkapi.

Media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) sesuai dengan isi, tujuan, dan penyajian materi surat penawaran dalam teks negosiasi. Selain itu media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) memiliki keunggulan yaitu 1) dapat diakses dimana saja dan kapan saja, 2) desain media menarik untuk peserta didik, 3) berisi materi pembelajaran yang lengkap, 4) bermuatan dimensi profil pelajar pancasila, 5) audio dan visual yang jelas. Namun juga terdapat keterbatasan pengembangan media pembelajaran Beneda karena sumber data tidak mampu menjangkau keseluruhan sekolah di Kabupaten Pati, karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya dan kekurangan media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) yaitu media hanya dapat diakses melalui gawai dengan Android tipe 10.



ABSTRACT

Ni'mah. Dina Zahrotun. 2023. "Development of Beneda Media (Learning to Negotiate with Animation) for Writing Skills of Offer Letters Charged with Pancasila Student Profile class X Pati Regency". Thesis. Indonesian Language and Literature Education Study Program. Sultan Agung Islamic University. Supervisor I Dr. Oktarina Puspita Wardani, M.Pd. Supervisor II Dr. Aida Azizah, M.Pd.

Keywords: Beneda Learning Media, Pancasila Student Profile, Negotiation Text, Offer Letter

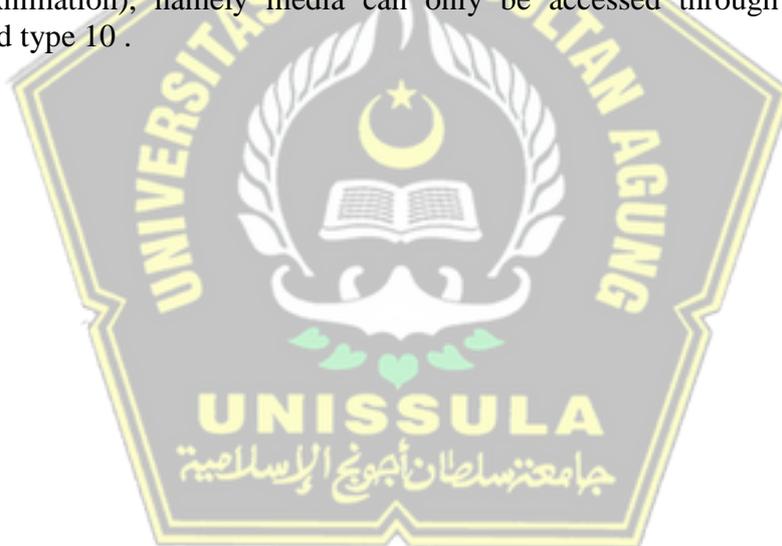
In the era of technology development and the implementation of the independent curriculum in Indonesia which prioritizes the dimensions of the Pancasila student profile for students, it has resulted in the importance of learning media for teachers and students who are able to support teaching and learning activities properly, so that learning objectives are achieved according to learning outcomes. Based on observations made in three schools, namely MAN 2 Pati, Tayu 1 Public High School, and Cordova Margoyoso Vocational School, the use of interactive digital learning media in the form of animated videos or Android-based applications has not been found, especially for offer letter material in negotiating texts. So that research was carried out to answer problems regarding 1) the needs of teachers and students for learning media offering letters in negotiating texts for class X, 2) the design of learning media prototypes, 3) the results of expert validation tests and media development. So, this research was conducted with the aim of knowing the needs of teachers and students for Beneda learning media (Learning to Negotiate with Animation) for the skills of writing offer letters containing profiles of Pancasila class X students in Pati Regency, knowing the prototype design of Beneda learning media (Learning to Negotiate with Animation), and looked at the assessment of Beneda media (Learning to Negotiate with Animation) from expert validators so that constructive criticism and suggestions were obtained for the development of Beneda media (Learning to Negotiate with Animation).

This research was conducted using Sugiyono's Research and Development (R&D) method which consisted of ten stages. However, according to research needs, there are five stages of research up to product revision. The instruments used in this study were interview guides, and questionnaires for the needs of students and teachers, as well as expert validation sheets.

Based on the research that has been done, it can be seen the needs of students and teachers regarding learning media, namely wanting learning media in the form of animations to be interesting, which can be accessed anytime and anywhere, and easy to understand. So that the prototype design is made according to these needs in the form of animated video media containing material and explanations that are packaged attractively. Then Beneda's learning media was assessed by expert validators, namely expert teachers and expert lecturers who obtained an average score of 1) Beneda's media aspects scored 85.41 in the very

good category, 2) in the display aspect of the media with a score of 83.3 in the very good category, 3) the material aspects and learning outcomes scored 71.875 in the good category, 4) the linguistic aspect scored 87.5 in the very good category, and 5) the dimensions of the Pancasila student profile dimension scored 87.5 in the very good category. based on revisions and input from expert validators, media development was carried out which was originally in the form of animated videos developed into applications that can be shared via WhatsApp and sample material has been completed.

Beneda learning media (Learn to Negotiate with Animation) according to the content, purpose, and presentation of the offer letter material in the negotiation text. In addition, Beneda learning media (Learn to Negotiate with Animation) has the advantages of 1) can be accessed anywhere and anytime, 2) attractive media design for students, 3) contains complete learning material, 4) contains dimensions of Pancasila student profiles, 5) clear audio and visuals. However, there are also limitations to the development of Beneda learning media because data sources are not able to reach all schools in Pati Regency, due to limited time, manpower, and costs and a shortage of Beneda learning media (Learn to Negotiate with Animation), namely media can only be accessed through devices with Android type 10 .



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan ke hadirat Allah *Swt.* yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk Keterampilan Menulis Surat Penawaran Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Kelas X Kabupaten Pati” ini dengan lancar sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Penulis menyadari skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. H. Gunarto, M.Hum., selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Turahmat, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Evi Chamalah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Dr. Oktarina Puspita Wardani, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan pengalaman untuk membimbing penyusunan skripsi.
5. Dr. Aida Azizah, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pengalaman untuk membimbing penyusunan skripsi.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang sudah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis dalam menempuh pendidikan di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
7. Kedua orang tua dan keluarga yang paling saya cintai dan selalu mendukung.
8. Sahabat dan teman-teman PBSI angkatan 2019 yang saya sayangi.
9. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Mohon maaf jika dalam penulisan proposal ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Penulis berharap semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.



Semarang, Maret 2023

Peneliti

Dina Zahrotun Ni'mah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
INTISARI.....	v
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang.....	1
1. 2 Identifikasi Masalah.....	7
1. 3 Batasan Masalah	8
1. 4 Rumusan Masalah.....	8
1. 5 Tujuan Penelitian	9
1. 6 Manfaat Penelitian	10
1. 7 Spesifikasi Produk	11
1. 8 Keterbatasan Produk	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR	13
2.1 Kajian Pustaka	13
2.2 Landasan Teoretis	27
2.2.1 Hakikat Menulis	27
2.2.2 Teks Negosiasi	31
2.2.3 Keterampilan Menulis Surat Penawaran.....	34
2.2.4 Profil Pelajar Pancasila	36
2.2.5 Media Pembelajaran.....	38

2.3	Kerangka Berpikir.....	44
2.4	Hipotesis Penelitian	46
BAB III METODE PENELITIAN.....		48
3.1	Metode Penelitian.....	48
3.2	Desain Penelitian	48
3.3	Sumber Data, dan Data	51
3.4	Variabel Penelitian.....	52
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.6	Instrumen Penelitian	54
3.6.1	Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	55
3.6.2	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik Terkait Pengembangan Media Digital Interaktif Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk Keterampilan Menulis Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi kelas X.	56
3.6.3	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru Terkait Pengembangan Media Digital Interaktif Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk Keterampilan Menulis Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi kelas X.	58
3.6.4	Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media dan Materi Pengembangan Media Digital Interaktif Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk Keterampilan Menulis Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi kelas X.	60
3.7	Teknik Analisis Data	61
3.8	Teknik Validasi Ahli.....	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Hasil Penelitian	64
4.1.1	Hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati	64

4.1.2	Hasil pengembangan prototipe media pembelajaran Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati	83
4.1.3	Hasil penilaian ahli mengenai media pembelajaran Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati	95
4.2	Pembahasan	107
4.2.1	Kesesuaian Media Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi).....	107
4.2.2	Keunggulan Media Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi).....	110
4.2.3	Keterbatasan dan Kekurangan Media Pembelajaran Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi).....	111
BAB V PENUTUP.....		113
5.1	Simpulan	113
5.2	Saran	115
DAFTAR PUSTAKA		117
LAMPIRAN.....		125

DAFTAR TABEL

Tabel 3.6. 1 kisi-kisi pedoman wawancara	55
Tabel 3.6. 2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	57
Tabel 3.6. 3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	59
Tabel 3.6. 4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	60
Tabel 4. 1 Aspek pembelajaran Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi.....	65
Tabel 4. 2 Aspek Media Pembelajaran Surat Penawaran dalam teks Negosiasi ..	67
Tabel 4. 3 Aspek Profil Pelajar Pancasila dalam teks Negosiasi	72
Tabel 4. 4 Aspek Pembelajaran Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi	74
Tabel 4. 5 Aspek Media Pembelajaran Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi .	76
Tabel 4. 6 Profil pelajar pancasila dalam teks negosiasi.....	81
Tabel 4. 7 Aspek Media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi)	96
Tabel 4. 8 Aspek Tampilan Media Beneda.....	97
Tabel 4. 9 Aspek Materi dan Capaian Pembelajaran	98
Tabel 4. 10 Aspek Kebahasaan	99
Tabel 4. 11 Aspek Dimensi Profil Pelajar Pancasila.....	99
Tabel 4. 12 Perbaikan Media Beneda	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Tampilan Awal Video	84
Gambar 4. 2 Pengertian Negosiasi	85
Gambar 4. 3 Unsur-Unsur Negosiasi	86
Gambar 4. 4 Tujuan Negosiasi.....	87
Gambar 4. 5 Jenis-Jenis Negosiasi.....	88
Gambar 4. 6 Pengertian Surat Penawaran.....	89
Gambar 4. 7 Struktur Surat Penawaran.....	90
Gambar 4. 8 Contoh dan Pembahasan Surat Penawaran	91
Gambar 4. 9 Kebahasaan Surat Penawaran.....	92
Gambar 4. 10 Menu Kuis-kuis	93
Gambar 4. 11 Profil dan Ucapan Terima Kasih	94
Gambar 4. 12 produk sebelum direvisi berupa video dan PPT.....	102
Gambar 4. 13 produk setelah direvisi bagian contoh negosiasi langsung.....	103
Gambar 4. 14 produk setelah direvisi berupa aplikasi dan dapat dikirim WA ...	104
Gambar 4. 15 produk setelah direvisi menjadi aplikasi berbasis android.....	105
Gambar 4. 16 produk dilengkapi petunjuk penggunaan dan menu utama.....	106

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Beneda	45
Bagan 3. 1 Tahapan Penelitian.....	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	126
Lampiran 2. Lembar Wawancara.....	130
Lampiran 3. Lembar Angket Kebutuhan Guru	143
Lampiran 4. Lembar Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	165
Lampiran 5. Lembar Uji Validasi Ahli	184
Lampiran 6. Dokumentasi.....	194



BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman yang makin pesat, pemanfaatan media elektronik sudah tidak menjadi hal yang asing dalam dunia pendidikan. Berkembangnya teknologi menjadi bukti semakin majunya pendidikan, hal tersebut terlihat dari banyaknya penggunaan digitalisasi dalam pembelajaran. Berkembangnya media komunikasi menjadi sarana penyalur untuk mempermudah guru memberikan materi pada peserta didik. Seperti Suryadi (2015) dalam penelitiannya menyampaikan pendapat Rosenberg (2001) mengemukakan bahwa komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, *e-mail*, dan sebagainya, interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Upaya untuk terus berinovasi mengembangkan media terus dilakukan termasuk dalam bidang pendidikan di era digital.

Berkembangnya digitalisasi sejalan dengan perubahan kurikulum menunjang peningkatan kemampuan peserta didik dan kompetensi guru dalam bidang yang diampu. Hal tersebut terbukti dengan diterapkannya kurikulum baru dalam pendidikan di Indonesia yaitu kurikulum merdeka yang membebaskan guru dan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan dimensi dari elemen profil pelajar pancasila. Capaian Pembelajaran (CP) yang dirancang oleh guru menyesuaikan cakupan materi yang telah di tentukan. Arti kebebasan

yang dimaksud ialah menentukan pemakaian model, strategi, metode, dan media pembelajaran. Sesuai dengan visi dan misi pemerintah yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 Tahun 2020 tentang Profil Pelajar Pancasila yang menyatakan bahwa Pelajar Pancasila merupakan perwujudan peserta didik Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global, kepribadian, dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam dimensi yaitu 1) beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, 2) berkebhinekaan global, 3) bergotong royong, 4) mandiri, 5) bernalar kritis, dan 6) kreatif. Dalam Profil Pelajar Pancasila mengidentifikasi komponen integral dari kurikulum Merdeka Pelajar Pancasila adalah pelajar yang memiliki kompetensi kepribadian berdasarkan nilai-nilai Pancasila secara utuh dan mendalam (Sari dan Sinthiya, 2022). Hal tersebut yang menjadi pertimbangan untuk memberikan muatan tentang dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran termasuk dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat kompetensi keterampilan berbahasa yang harus dicapai dan dikembangkan yaitu mendengarkan, berbicara, menulis, dan menyimak. Keterampilan berbahasa ialah kemampuan dan kecekatan menggunakan bahasa yang mencakup keterampilan mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang bermanfaat dalam melakukan interaksi/komunikasi dalam masyarakat (Cahyani, 2012: 150). Selain kewajiban sebagai warga Negara Indonesia untuk bisa menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa kesatuan, apabila peserta didik mampu menguasai seluruh keterampilan berbahasa maka akan memiliki kemampuan untuk berkomunikasi

dengan baik. Komunikasi penting untuk kehidupan sehari-hari dan bersosialisasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan komunikasi peserta didik dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan manusia Indonesia (Suryaman, 2012: 4).

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah meliputi seluruh aspek keterampilan berbahasa termasuk dalam materi menulis Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi kelas X SMA dengan menggunakan metode pembelajaran langsung untuk menjelaskan materi, Pembelajaran langsung dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran di mana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada peserta didik, pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru (Afandi, Chamalah, dan Wardani, 2013: 16). Pembelajaran menggunakan metode langsung tanpa menggunakan media pembelajaran membuat peserta didik mudah jenuh terlebih di era perkembangan zaman di mana setiap hari siswa tidak bisa terlepas dari penggunaan gawai. Ketika guru menjelaskan materi menulis surat penawaran dalam Teks Negosiasi, tak jarang siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami materi yang diberikan. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang mendukung agar siswa mampu memahami dan menguasai materi.

Salah satu penelitian yang menjadi rujukan dalam melakukan penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh Imroatana, Selirowangi, dan Ulfah (2022) tentang *Pengembangan Media Pembelajaran Materi Teks Negosiasi Berbasis PowerPoint Interaktif* yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran

pada materi teks negosiasi dengan mengukur kualitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Penelitian tersebut dilakukan pada peserta didik kelas X Multimedia di SMK Wachid Hasyim Maduran yang berjumlah 37 anak menggunakan metode pengembangan dari Brog dan Gall tetapi hanya menggunakan 6 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba pemakaian produk. Sehingga didapatkan hasil penelitian melalui tahap validasi ahli media sebanyak 88%, ahli materi sebanyak 80%, mendapatkan 100% untuk tingkat kepraktisan guru, dan 84% keefektifan uji lapangan dengan penilaian akhir kelayakan penggunaan media. Namun dilakukan pembaharuan dari penelitian sebelumnya dengan menggunakan animasi digital yang tentunya akan meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran. Bukan hanya itu, penelitian ini akan dilakukan di tiga sekolah yang berbeda.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru Bahasa Indonesia kelas X di tiga sekolah yaitu MA Negeri 2 Pati, SMA Negeri 1 Tayu, SMK Cordova Margoyoso diketahui terdapat permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menulis Surat Penawaran pada materi Teks Negosiasi. Pertama, dari wawancara yang dilakukan dengan Guru Bahasa Indonesia di MA Negeri 2 Pati, Siti Zummaroh, S.Pd. bertempat di Ruang BK (Bimbingan Konseling) pada hari Kamis, 16 Februari 2023, didapatkan bahwa kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam menulis surat penawaran ialah kebingungan dalam menyusun kalimat surat dan penempatan urutan struktur, selain itu peserta didik juga sulit membedakan antara penawaran dan permintaan. Kendala yang dialami bukan

hanya dari materi namun penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal karena keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran sehingga pada kelas unggulan menggunakan web yang disambungkan pada *Smart TV* atau laptop sehingga harus mengandalkan jaringan internet. Kemudian, hasil wawancara dengan Tulus Budi Sasongko, S.Pd. guru Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 1 Tayu pada hari Kamis, 23 Februari 2023 bertempat di Ruang OSIS SMA Negeri 1 Tayu diperoleh kendala peserta didik dalam menulis surat penawaran adalah kurangnya pemahaman peserta didik tentang EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) seperti penulisan tanda baca, tanda titik, kalimat efektif, dan kata baku. Bukan hanya itu, Kendala yang dialami peserta didik dalam memahami materi karena belum maksimalnya media pembelajaran karena media yang digunakan ialah buku paket, LKS (Lembar Kerja Siswa) dan TV LED sebagai sarana untuk menyampikan materi sehingga belum ada media khusus untuk mempelajari surat penawaran dalam teks negosiasi itu sendiri. Hal tersebut diakibatkan oleh minimnya waktu yang dimiliki oleh guru untuk membuat sebuah media pembelajaran dan keterbatasan yang dimiliki guru dalam dunia Ilmu Teknologi sehingga berdampak tidak maksimalnya media pembelajaran yang digunakan. Lalu wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SMK Cordova Margoyoso yaitu Devi Nur Alfianti, S. Pd. Pada Kamis, 2 Maret 2023 di Ruang Guru SMK tersebut didapatkan bahwa beberapa siswa mengalami kendala dalam menulis surat penawaran pada bagian ketepatan penulisan tanda baca, huruf kapital dan peletakan strukturnya. Belum ada media khusus untuk materi tersebut sehingga media yang digunakan mengambil dari internet dan satu buku ajar yang

diberikan digunakan untuk dua peserta didik karena keterbatasan jumlah buku ajar.

Oleh karena itu peneliti merasa pentingnya dilakukan penelitian terkait pengembangan media ajar terlebih dalam materi surat penawaran dalam teks negosiasi yaitu untuk menambah pengetahuan peserta didik terkait surat penawaran, menambah perbendaharaan kata peserta didik untuk menuliskan surat resmi karena surat resmi bukan hanya penting untuk pembelajaran, tetapi juga dapat diaplikasikan pada kehidupan ketika bekerja yaitu untuk mengajukan penawaran jasa, produk, dll kepada sebuah perusahaan atau instansi.

Selain itu, peneliti memilih melakukan penelitian pada siswa kelas X di tiga sekolah berbeda di Kabupaten Pati, yaitu di MA Negeri 2 Pati, SMA Negeri 1 Tayu, SMK Cordova Margoyoso, dan pemilihan tiga sekolah tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan materi surat penawaran dalam teks negosiasi karena mempertimbangkan keterbatasan waktu ketika hendak membuat media pembelajaran untuk teks negosiasi. Kesulitan lain yang dialami siswa dalam materi teks negosiasi ketika diminta untuk membuat surat penawaran yang diajukan pada sebuah perusahaan, siswa mengalami kebingungan membuat bahasa tulis untuk menyusun surat penawaran sesuai dengan ketentuan serta kaidah yang baik dan benar. Ketiga sekolah tersebut dipilih peneliti sebagai tempat penelitian mewakili sekolah Agama Negeri, Negeri, dan Swasta yang menerapkan kurikulum merdeka untuk kelas X dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, peneliti memilih untuk melakukan pengembangan media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) pada materi surat penawaran dalam teks negosiasi Bahasa Indonesia bermuatan Profil Pelajar Pancasila untuk kelas X bertujuan untuk membantu memudahkan siswa mempelajari materi dan guru tidak perlu menjabarkan secara detail dengan sepenuhnya menggunakan metode pembelajaran secara konvensional. Penulis merasa bahwa dalam pembuatan media ini masih ada kekurangan sehingga dilakukan pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang oleh penulis dan dilakukan identifikasi permasalahan dalam pembelajaran keterampilan menulis surat penawaran pada teks negosiasi peserta didik kelas X di MA Negeri 2 Pati, SMA Negeri 1 Tayu, dan SMK Cordova Margoyoso sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati.
2. Kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital Interkatif berbentuk animasi untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati.
3. Belum adanya media pembelajaran animasi digital interaktif yang dapat diakses melalui gawai yang digunakan pada keterampilan menulis surat

penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar masalah yang penulis teliti tidak meluas, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia materi Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi.
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) yang dapat dilakukan dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas X di MA Negeri 2 Pati, SMA Negeri 1 Tayu, dan SMK Cordova Margoyoso untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi negosiasi.
3. Sampel penelitian ini dibatasi pada siswa kelas X di MA Negeri 2 Pati, SMA Negeri 1 Tayu, dan SMK Cordova Margoyoso untuk mempelajari surat penawaran dalam materi teks negosiasi.

1.4 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan guru dan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk

keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati?

2. Bagaimana pengembangan prototipe media pembelajaran Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati?
3. Bagaimana uji validitas ahli mengenai media pembelajaran Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang didapatkan maka tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini untuk:

1. Mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati.
2. Mengetahui pengembangan prototipe media pembelajaran Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati.
3. Mengetahui uji validitas ahli mengenai media pembelajaran Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk keterampilan menulis surat

penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati.

1. 6 Manfaat Penelitian

Dibuatnya sebuah media pembelajaran tentunya dengan harapan media tersebut dapat digunakan dan bermanfaat mempermudah terlaksananya pembelajaran serta sebagai pilihan untuk menjadi media pembelajaran yang membantu guru dan peserta didik dalam menjelaskan dan mempelajari materi negosiasi terutama dalam penulisan surat penawaran resmi. Berikut beberapa manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini:

a. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis ialah manfaat yang didapatkan untuk pengembangan ilmu. Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pembelajaran memahami dan melakukan negosiasi dan menuliskan surat penawaran resmi. Hal tersebut berkaitan dengan peningkatan kualitas pendidikan terkait dengan bernalar kritis, kreatifitas dan kemandirian yang dimiliki oleh siswa dalam memahami dan menyajikan teks negosiasi serta menuliskan surat penawaran resmi. Selain itu dengan disusunnya penelitian ini dapat menjadi bahwa referensi untuk pengembangan karya tulis terkait.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis ialah manfaat untuk memecahkan suatu permasalahan secara praktis. Sehingga manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini ialah:

1. Bagi Penulis

Penulis dapat memperoleh wawasan tentang pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan animasi digital yang dapat diakses melalui gawai dan digunakan oleh peserta didik dalam memahami dan meningkatkan keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati. Sehingga penulis juga memiliki bekal untuk membuat sebuah media pembelajaran saat menjadi seorang pendidik.

2. Bagi Guru

Guru memiliki referensi media pembelajaran yang inovatif untuk mengajar keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X agar media pembelajaran yang digunakan tidak monoton.

3. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat untuk merangsang berpikir kritis, kreatif, dan kemandirian siswa dalam mempelajari materi negosiasi sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

1. 7 Spesifikasi Produk

Rincian pengembangan produk dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dibuat dikembangkan sesuai dengan materi surat penawaran dan teks negosiasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X.

2. Media pembelajaran ini dasarnya dibuat dari media Power Point yang kemudian dikembangkan menjadi media digital interaktif berupa video animasi dan dapat diakses secara fleksibel tanpa megandalkan kekuatan jaringan sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun.
3. Animasi yang digunakan dibuat menggunakan aplikasi *Zepeto* dan digabungkan dengan media yang dibuat dengan *power point* menggunakan aplikadi *InShot*.
4. Media dibuat semenarik mungkin dan dilengkapi dengan media audio visual yang mudah untuk diakses oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dan terdapat kuis yang dapat melatih nalar kritis peserta didik.
5. Sasaran produk ini merupakan peserta didik kelas X.

1. 8 Keterbatasan Produk

Asumsi dan keterbatasan produk pengembangan media pembelajaran digital interkatif Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) adalah sebagai berikut:

1. Produk ini untuk siswa kelas X.
2. Peserta didik tetap membutuhkan buku ajar.
3. Produk ini dikembangkan untuk materi surat penawaran dalam teks negosiasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian mengenai pengembangan media untuk surat penawaran dalam materi teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati menarik untuk dilakukan. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini berasal dari skripsi terdahulu, jurnal nasional dan jurnal internasional yang berkaitan tentang pengembangan media ajar dan pembelajaran negosiasi yang juga meliputi penulisan surat penawaran diantaranya 1) Suryani (2015), 2) Tarigan, dan Siagaan (2015), 3) Alwaliyah dan Hartono (2016), 4) Prasetyo dan Baehaqie (2017), 5) Agustien, Umamah, dan Sumarno (2018), 6) Arsanti (2018), 7) Paluspi dan Khotimah (2018), 8) Wulandari, Nurhayati (2019), 9) Wijayanti (2019), 10) Lestari, Purnomo, Saripudin (2019), 11) Banurisman (2019), 12) Rahayu, Febryana, dan Tussadiyah (2019), 13) Rosidah dan Sugiatnti (2020), 14) Ahnaf, Rochmawati, Hamdala, dan Muzemil (2021), 15) Batubara (2022), 16) Farida, Destiniar, dan Fuadiah (2022), 17) Fayola (2023), 18) Hamidi, Jamaluddin, Koderi, dan Erlina (2023), 19) Mellisa, Nissa, dan Saputri (2023), 20) Zakiyah dan Nurrayyan (2023)

Suryani (2015) meneliti tentang *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT* dengan pemanfaatan media visualisasi untuk pembelajaran. Media visualisasai dipilih agar pembelajaran lebih menarik dengan menyajikan gambar,

video, berbasis ICT dengan teknologi komputer, multimedia, dan telekomunikasi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media belajar, sehingga sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pengembangan dan pemanfaatan media audio visual menggunakan kecanggihan teknologi. Penelitian yang akan dilakukan lebih spesifik karena fokus pada pengembangan media pembelajaran materi keterampilan menulis surat penawaran dalam teks negosiasi.

Tarigan dan Siagaan (2015) melaksanakan penelitian *Pengembangan Media pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi* menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dengan subjek penelitian siswa kelas X di SMA Negeri 12 Medan untuk pembelajaran ekonomi. Hasil uji ahli sangat baik dengan presentase hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif sebesar 84,83% lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa menggunakan media power point sebesar 75,2 %. Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti bermaksud melakukan pengembangan terhadap media digital interaktif menggunakan animasi untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam teks negosiasi.

Alwaliyah dan Hartono (2016) melakukan penelitian tentang *Pengembangan Buku Pengayaan Memproduksi Teks negosiasi Berbasis kesantunan Berbahasa untuk Siswa SMA Kelas X* dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan lima tahap yaitu survey pendahuluan, awalan pengembangan prototipe, desain produk, validasi produk, dan perbaikan desain. Penelitian tersebut dilakukan untuk menganalisis pengembangan buku dan memproduksi teks negosiasi dengan memperhatikan kesantunan berbahasa sesuai

kebutuhan peserta didik dan guru, menghasilkan prototipe buku, melakukan penilaian dan perbaikan prototipe. Sampel pada penelitian tersebut ialah peserta didik dan guru kelas X IPA 3 SMA Negeri 5 Semarang, Kelas X IPS 4 SMA Kesatrian 1 Semarang, dan Kelas X Akuntansi 2 SMK Palebon Semarang. Penelitian tersebut mengenai pengembangan media buku, bedanya dengan penelitian yang akan dilakukan mengenai pengembangan media animasi berbasis audio visual. Metode penelitian yang digunakan hampir sama, tetapi subjek penelitian yang digunakan berbeda penelitian yang akan dilakukan fokus pada tiga sekolah kelas X di Kabupaten Pati.

Prasetyo dan Baehaqie (2017) menyelesaikan penelitiannya tentang Pengembangan Media Video Animasi untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi yang menghasilkan video animasi untuk materi pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi. Subjek penelitiannya guru dan siswa kelas X SMA Negeri 11 Semarang tahun ajaran 2015/2016. Pengembangan media yang dibuat masuk kategori sangat baik dan layak digunakan karena memperoleh nilai rata-rata 83,3 oleh validator yaitu dosen dan ahli sinematografi. Menggunakan metode penelitian R&D melalui tahap potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain tahapan penelitian tersebut sama dengan tahap penelitian yang akan digunakan. Hanya saja fokus materi pembelajaran untuk media yang dikembangkan berbeda karena penelitian yang akan dilakukan fokus pada materi surat penawaran dalam negosiasi. Selain itu subjek penelitiannya juga berbeda.

Penelitian berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Perkauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS* yang dilakukan oleh Agustien, Umamah, dan Sumarno (2018) menghasilkan media pembelajaran video animasi dua dimensi yang menarik dan tervalidasi ahli. Presentasi validasi tersebut meliputi bidang studi 80%, validasi media dan desain pembelajaran 78% tingkat daya Tarik sebesar 84 % oleh kelompok kecil dan 87 % oleh kelompok besar. Subjek penelitiannya ialah peserta didik kelas X IPS 2 SMAN 1 Tapen yang berjumlah 26 peserta didik. Metode penelitian yang digunakan ADDIE yaitu metode pengembangan dengan lima tahapan yaitu menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi. Pengumpulan datanya menggunakan observasi, dokumentasi, angket dan analisis data validasi menggunakan validasi ahli bidang isi studi, media, dan desain pembelajaran. Oleh karena itu penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran video animasi dan metode penelitian yang hampir sama, hanya saja objek penelitiannya berbeda dan fokus materi ajar yang disampaikan juga berbeda.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Arsanti (2018) mengenai *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, Unissula* memperoleh hasil penelitian diperlukannya bahan ajar yang sesuai standar kelayakan buku teks. Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D milik Sugiyono dan sampai pada 6 tahap penelitian yang meliputi potensi dan masalah,

desain prototipe, uji validasi, revisi prototipe, uji coba terbatas, dan hasil pengembangan produk berupa prototipe bahan ajar mata kuliah Penulisan Kreatif berbentuk buku teks yang bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter religius dan objeknya mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, Unissula. Bahan ajar yang dibuat efektif dan diterima dengan hasil skor uji validasi sebanyak 86 termasuk kategori sangat baik. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam penggunaan metode pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan teori milik Sugiyono, tetapi penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pengembangan media pembelajaran dan objek penelitiannya pada peserta didik kelas X SMA di Kabupaten Pati.

Paluspi dan Khotimah (2018) melakukan penelitian tentang *Pengembangan Media Audio Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pokok Negosiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Di SMA IT Shafta Surabaya* dengan sampel sebanyak 30 peserta didik kelas X IPA 2 SMA IT Shafta Surabaya menggunakan metode penelitian yang hampir sama dengan beberapa penelitian serupa lainnya yaitu dengan metode R&D dari Brog and Gall dengan sepuluh langkah pengembangan (1) Penelitian dan pengumpulan data; (2) Perencanaan; (3) Pengembangan draf produk; (4) Uji coba awal; (5) Revisi hasil uji coba; (6) Uji coba lapangan skala kecil; (7) Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan skala kecil; (8) Uji coba pelaksanaan lapangan; (9) Penyempurnaan produk akhir; (10) Desiminasi dan Implementasi. Sebelum diakukannya pengembangan terhadap media dilakuan wawancara kepada guru bahasa Indonesia di SMA tersebut dan menyebarkan angket pada siswa. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai efektif

dalam penggunaan media audio pembelajaran untuk materi negosiasi. Sama-sama melakukan pengembangan media audio visual untuk pembelajaran dalam materi teks negosiasi dengan menggunakan metode penelitian R&D, subjek penelitian yang dipilih tentu berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan, selain itu penelitian yang akan dilakukan juga difokuskan pada surat penawaran dan penggambaran animasi untuk media pembelajaran.

Wulandari (2018) meneliti tentang *Pengembangan media Vending Machine dalam Pembelajaran Teks Negosiasi pada Siswa Kelas X SMA Ta'miriyah Surabaya* dilakukan untuk mengembangkan media vending machine dalam materi pembelajaran teks negosiasi dilihat dari kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan sehingga menunjukkan kualitas medianya. Dengan menggunakan metode penelitian pengembangan deskriptif kualitatif bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan dengan teknik observasi, tes, dan angket. Sumber data yang digunakan berasal dari kelas X IPS 3 SMA Ta'miriyah Surabaya. Vending machine sendiri merupakan media dengan bahan dasar kotak di dalamnya, yang terdapat beberapa produk minuman dan makanan. Media tersebut digunakan untuk topik membuat contoh bernegosiasi karena produk yang keluar dari mesin dapat bervariasi. Dilihat dari penelitian tersebut, pengembangan medianya fokus pada contoh bernegosiasi. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan fokus pada keterampilan menulis surat penawaran dan media yang dikembangkan berupa animasi digital interaktif.

Penelitian berjudul *Pengembangan Media Media Komik Digital pada Pembelajaran PPKn di SMA* yang dilakukan oleh Nurhayati (2019) berisi tentang

pengembangan media komik untuk pembelajaran PPKn di SMA. Hasil uji coba yaitu uji coba kelayakan, informasi dan teknologi, materi, dan uji coba lapangan. Menunjukkan hasil yang baik dari pengembangan media yang dilakukan. Secara umum penelitian tersebut memiliki tahapan hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Namun, bukan media komik yang dikembangkan melainkan media animasi digital interaktif dan dilakukan di tiga sekolah yang berbeda.

Wijayanti (2019) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berbasis Aplikasi Prezi pada Siswa Kelas X SMA* diketahui bahwa penggunaan media yang menarik dan mudah digunakan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dilakukan di satu sekolah dengan sampel empat kelas X IPA dan tiga kelas X IPS dengan menggunakan aplikasi prezi yaitu aplikasi untuk presentasi berbasis internet dalam bentuk linier atau nonlinier untuk pembelajaran menulis teks negosiasi. Metode penelitian yang digunakan ialah pengembangan dengan hasil data kuantitatif dan kualitatif menggunakan angket subjek uji coba. Dengan tahapan pengembangan dari model Borg dan Gall (dalam Tegeh, 2014:7) yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain dan pembuatan produk, uji coba produk, validasi, tahap evaluasi dan deseminasi. Fokus penelitian ini terhadap penulisan teks negosiasi dengan menggunakan media berbasis aplikasi, tetapi materi yang dipaparkan berkaitan dengan pengertian teks negosiasi, isi dan struktur teks negosiasi, langkah-langkah menulis teks negosiasi, dan cara bernegosiasi. Sama-sama mengambil subjek penelitian kelas X, penelitian yang dilakukan mengambil

subjek tiga kelas dari sekolah berbeda di Kabupaten Pati. Selain itu, media yang digunakan juga berbeda tetapi metode penelitiannya hampir sama.

Penelitian berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Sparkol Video Scribe untuk Peserta Didik Kelas X SMK BSI Palembang* yang dilakukan oleh Lestari, Purnomo, Saripudin (2019) tentang Penggunaan media *Sparkol Video scribe* merupakan media animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video. Untuk mengambil data penelitian tersebut dilakukan wawancara pada guru dan melakukan observasi lapangan dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang meliputi *Pre, Planning, Develop, Self, Producti, Evaluati* yang terdiri dari *Expert, One to one, Field Test, dan Final*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMK BSI Palembang yang berasal dari kelas Administrasi Perkantoran 1 berjumlah 31 orang peserta didik dan dipilih sampel berdasarkan tingkat kemampuan rendah, sedang, tinggi. Dalam penelitian tersebut dipaparkan keefektifan dan kelebihan media *sparkol video scribe* yang mampu menunjang pembelajaran tentang materi teks negosiasi. Namun masih terdapat sedikit kekurangan juga dalam penggunaan media tersebut. pada penelitian yang akan dilakukan juga mengembangkan media audio visual untuk pembelajaran materi teks negosiasi dengan metode R&D, perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan media pembelajaran yang digunakan.

Banurisman (2019) melakukan penelitian dalam skripsinya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Multimedia untuk Siswa Kelas X SMA* hingga didapatkan bentuk media pembelajaran untuk teks

negosiasi, kualitas media pembelajaran berbasis multimedia yang akan dilakukan uji validasi dan keterpahaman, respon peserta didik dan guru terhadap media multimedia untuk materi teks negosiasi, dan pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar siswa. oleh karena itu didapatkan hasil yang berdampak positif terhadap tujuan dilakukannya penelitian yaitu dengan menggunakan media multimedia aplikasi *Adobe Flash cs3* yang bisa menampilkan gambar, teks, audio, dan video membantu guru dan siswa dalam pembelajaran. Penelitian tersebut dilakukan dengan metode *Research and Development* untuk mengetahui keefektifan produk tersebut. penelitian ini juga menggunakan media yang berkaitan dengan elektronik untuk pembelajaran negosiasi, dengan metode R&D. tetapi subjek penelitian dan fokus media yang akan digunakan berbeda.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, Febryana, dan Tussadiah (2019) berjudul *Analysis of Powtoon-Based Learning Media Development in Indonesian Language Subjects* yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti *Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia* penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran Powtoon untuk 25 peserta didik kelas VII A di SMP Muhammadiyah 01 Medan penelitian tersebut dilaksanakan ketika pandemi Covid-19. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media Powtoon valid dan layak untuk digunakan di masa Pandemi Covid-19. Penelitiannya dilakukan dengan metode Pengumpulan data melalui teknik dokumentasi, angket, observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik analisis yang digunakan sama dengan penelitian

yang akan dilakukan, dan penelitiannya terkait pengembangan media hanya saja media yang dikembangkan berbeda dan penelitian terdahulu tidak di fokuskan materi ajar yang di analisis.

Rosidah dan Sugiartnti (2020) telah melakukan penelitian tentang *The “Power Director” Application as a Media for Indonesian Language Teaching Using “Ruang Guru” Style at PGRI Wiranegara University* yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia *Aplikasi “Power Director” sebagai Media untuk Pengajaran Bahasa Indonesia Menggunakan “Ruang Guru” Gaya di Universitas PGRI Wiranegara* berisi tentang pengembangan aplikasi Power Director untuk untuk mengajar materi Bahasa Indonesia. Pengembangan aplikasi tersebut dipilih karena dinilai efektif untuk digunakan siswa di sekolah. Hasil dari perkembangan media pengajaran tersebut, kemudian dikembangkan melalui YouTube atau media sosial sehingga dapat digunakan oleh siswa. Penelitian yang akan dilakukan juga berkaitan dengan mengembangkan media namun menggunakan animasi dan fokus pada materi surat penawaran dalam teks negosiasi.

Penelitian *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Materi Fonologi untuk Mahasiswa Menggunakan PowerPoint* yang dilaksanakan Ahnaf, Rochmawati, Hamdala, dan Muzemil (2021) memperoleh hasil media pembelajaran berbasis animasi yang valid dan bisa digunakan untuk materi fonologi mahasiswa semester dua di Universitas Islam Zainul Hasan Genggong dengan uraian 80% dari validator, 79% dari pengguna, 88,5% pakar materi dan 82 % pakar media. Metode pengembangan yang digunakan yaitu 4D terdiri dari pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran, dengan

menggunakan instrument lembar validasi, dan angket. Penelitian yang akan dilakukan juga menggunakan media powerpoint yang kemudian dikembangkan menjadi video animasi. Hanya saja subjek penelitian pada siswa kelas X di Kabupaten Pati dan mengambil materi surat penawaran dalam teks negosiasi.

Penelitian skripsi oleh Batubara yang dilakukan pada tahun 2022 berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker dalam Struktur Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan* dilakukan di satu sekolah dengan sampel dua kelas yang berbeda yaitu kelas X IPA dan X IPS dan berfokus pada materi negosiasi mulai dari pengertian, struktur, ciri, kaidah kebahasaan, jenis negosiasi, dan contoh negosiasi serta didapatkan adanya perubahan dari hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media yang telah dibuat. Karena sebelum menggunakan media animasi, cara guru mengajar masih menggunakan media konvensional hanya dengan buku ajar dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Penelitian tersebut dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu 1) tahap pendefinisian dengan melakukan analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran, 2) tahap perancangan dengan penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. 3) tahap pengembangan yaitu dilakukan validasi ahli dan uji coba. Kemudian, dilakukan analisis terhadap hasil presentase sebelum dan sesudah digunakannya media, selain itu siswa juga diberikan angket respon siswa. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan ialah media yang digunakan, jika penelitian tersebut menggunakan pengembangan media melalui *website* animaker, maka penelitian yang akan dilakukan menggunakan

media animasi digital interaktif, kemudian fokus utama materi pada penelitian yang akan dilakukan ialah pada surat penawaran dalam teks negosiasi dan penelitiannya dilakukan di tiga sekolah yang berbeda. Persamaan yang terdapat dalam penelitian tersebut dengan penelitian terbaru ialah pada beberapa tahapan penelitian dan pengembangan media ajar dalam lingkup materi negosiasi.

Farida, Destiniar, dan Fuadiah (2022) juga mengembangkan sebuah media dalam penelitiannya berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data*. Penelitian tersebut menghasilkan produk media pembelajaran video animasi dengan peneilaian validasi 93% oleh ahli, kepraktisan oleh peserta didik sebanyak 86% dan efektifitas terhadap hasil belajr 81,8%. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan sepuluh tahapan yang terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi masal. Penelitian ini dilakukan pada materi penyajian data kelas VII. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pengembangan video pembelajaran berbasis animasi dan metode penelitian yang digunakan juga hampir sama hanya saja penelitian yang akan dilakukan sampai pada tahap revisi desain. Selain itu objek penelitiannya juga berbeda.

Kemudian pengembangan media oleh Fayola (2023) menyelesaikan penelitian *Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Metode Penelitian Pada Mahasiswa S1-PGSD Universitas Terbuka Pokjar Pekalongan Lampung Timur* untuk mengetahui kondisi dan potensi proses pengembangan media

pembelajaran serta efektivitas, kelayakan, dan kemenarikan media pembelajaran video animasi yang dibuat dari *Microsoft Office Power Point*. Menggunakan metode penelitian Brog and Gall melalui 6 tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk dengan subjek penelitian 50 mahasiswa semester V dan BI 2. Kemudian dilakukan validasi kepada ahli materi dan media diperoleh kriteria cukup efektif untuk media yang dikembangkan dan layak digunakan karena memenuhi kebutuhan pembelajaran. Penelitian yang akan dilakukan juga mengembangkan video animasi yang awalnya dibuat dengan *Power Point* dan sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Tetapi objek penelitiannya berbeda.

Penelitian pengembangan selanjutnya dilakukan oleh Hamidi, Jamaluddin, Koderi, dan Erlina (2023) tentang *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah* bertujuan mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan tahap validasi diperoleh 92,5% kelayakan media, 96,9% kelayakan materi, dan 96,4% kelayakan program sehingga dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan pengembangan model DDD-E yaitu model yang digunakan disesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan. Pada penelitian yang akan dilakukan juga mengembangkan media pembelajaran berbasis Video Animasi, hanya saja menggunakan materi negosiasi dan berfokus pada sub surat penawaran dalam

mata pelajaran Bahasa Indonesia dan objek penelitiannya berbeda. penelitian tersebut dilakukan pada kelas XI Bahasa MAN 1 Bandar Lampung, sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada peserta didik kelas X di beberapa sekolah di Kabupaten Pati.

Mellisa, Nissa, dan Saputri (2023) melakukan penelitian berjudul *Developing A Video-Animated Learning Media Of The Human Skeletal System Using Powtoon* yang berarti *Mengembangkan Media Pembelajaran Video Animasi Manusia Sistem Kerangka Menggunakan Powtoon*. Objek penelitian tersebut ialah 10 peserta didik dari beberapa kelas XI di SMA Pekanbaru dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dan kemudian baru mencapai tahap pengembangan. Hasil dari penelitian dari media yang dikembangkan mendapat validasi dan respon sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Kaitan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan ialah sama dalam mengembangkan media video animasi untuk pembelajaran namun penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode pengembangan dan tidak menggunakan aplikasi powtoon untuk pengembangan medianya. Tentunya objek penelitiannya juga berbeda karena dilakukan di lokasi yang berbeda.

Penelitian selanjutnya tentang *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Koloid di SMA Negeri 1 Darul Imarah* dilaksanakan oleh Zakiyah dan Nurrayan (2023) menghasilkan rata-rata 91,73% presentasi sangat layak oleh validator ahli, dan berdasarkan angket respon siswa 100% sangat menarik. Menggunakan metode penelitian *Research & Development (R&D)*

dengan prosedur tahapan ADDIE (analisis, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) dan instrumen data berupa lembar validasi, lembar angke, wawancara dan observasi. Instrument yang digaanakan sama dengan penelitian yang akan dilakukan serta mengembangkan media Animasi untuk pembelajaran. Tetapi penelitian yang akan dilakukan fokus pada materi surat penawaran dalam teks negosiasi dan dilakukan di tiga sekolah yang berbeda di Kabupaten Pati.

Hal yang menjadi pembeda dan pembaharuan penelitian yang akan dilakukan dari penelitain terdahulu ialah media yang dikembangkan berbeda, pada penelitian ini media yang dikembangkan ialah media digital interaktif berbasis audio visual dan fokusnya pada materi surat penawaran dalam teks negosiasi dan hanya dilakukan di tiga sekolah yang menjadi subjek penelitiannya yaitu peserta didik kelas X di MA Negeri 2 Pati, SMA Negeri 1 Tayu, dan SMK Cordova Margoyoso. Dari kajian literatur yang telah dilakukan, peneliti tidak menemukan penelitian serupa yang sama persis dengan penelitian yang akan dilakukan.

2.2 Landasan Teoretis

2.2.1 Hakikat Menulis

2.2.1.1 Pengertian Menulis

Menulis berasal dari kata tulis yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kelima, menulis berarti membuat huruf (angka dan sebagainya) dengan pena (pensil, kapur, dan sebagainya); melahirkan pikiran pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat); menggambar; melukis; membatik. Menulis termasuk dalam aspek keterampilan berbahasa yang harus di pahami oleh

manusia karena juga bermanfaat sebagai sarana komunikasi. Menurut Pranoto (2004 : 9) menulis berarti menuangkan buah pikiran ke dalam bentuk tulisan atau menceritakan sesuatu kepada orang lain melalui tulisan. Menulis bukanlah sekadar menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat; melainkan menuangkan dan mengembangkan pikiran-pikiran, gagasan-gagasan, ide, dalam suatu struktur tulisan yang teratur, logis, sistematis, sehingga mudah ditangkap oleh pembacanya (Mulyati, 2014). Kemudian Yunus (2014) mengemukakan pengertian menulis merupakan suatu bentuk komunikasi berbahasa (verbal) yang menggunakan simbol-simbol tulis sebagai mediumnya. Menurutnya menulis memiliki empat unsur 1) Penulis sebagai penyampai pesan, 2) pesan atau sesuatu yang disampaikan penulis, 3) saluran atau medium berupa lambang-lambang bahasa tulis seperti rangkaian huruf atau kalimat dan tanda baca, dan 4) penerima pesan yaitu pembaca yang disampaikan oleh penulis.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh beberapa ahli, dapat diperoleh definisi menulis merupakan aspek keterampilan berbahasa yang memerlukan subjek, media, dan bentuk tulisan. Penerapan menulis menggunakan media ialah proses menuangkan pikiran atau perasaan melalui penulisan huruf atau angka yang disusun menjadi sebuah kata dan kalimat yang memiliki beberapa unsur. Unsur menulis terdapat penulis, media, dan tulisan.

2.2.1.2 Tujuan dan Fungsi Menulis

Menulis memiliki tujuan untuk menghibur, memberikan informasi, komunikasi, menyampaikan pesan, dan mendidik. Hal tersebut diperkuat dengan

pendapat yang pernah dikemukakan oleh Lestari (2009) bahwa menulis mempunyai empat tujuan, yaitu untuk mengekspresikan diri, memberikan informasi kepada pembaca, mempersuasi pembaca, dan untuk menghasilkan karya tulis. Bukan hanya memiliki tujuan, menulis juga memiliki fungsi. Menurut Yunus (2014) fungsi menulis, sebagai berikut:

1. Fungsi Personal, yaitu mengekspresikan pikiran, sikap, atau perasaan pelakunya, yang diungkapkan melalui surat atau buku harian,
2. Fungsi instrumental (direktif), yaitu mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain,
3. Fungsi interaksional, yaitu menjalin hubungan sosial,
4. Fungsi informatif, yaitu menyampaikan informasi, termasuk ilmu pengetahuan,
5. Fungsi heuristik, yaitu belajar atau memperoleh informasi,
6. Fungsi estetis, yaitu untuk mengungkapkan atau memenuhi rasa keindahan.

Bersumber dari beberapa pendapat ahli tersebut, diperoleh fungsi dan tujuan menulis bukan hanya sebagai sarana komunikasi tetapi juga sebagai media penyampai pesan, mengekspresikan diri, sarana menjalin hubungan sosial, memberikan dan memperoleh pengetahuan. Seseorang yang gemar menulis akan menambah tingkat kecerdasannya. Sebelum menulis seseorang akan melalui proses keterampilan berbahasa yang lain, misalnya banyak membaca untuk menciptakan sebuah tulisan yang berkualitas.

2.2.1.3 Keterampilan menulis

Menurut Tarigan (2013:3) keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Lalu, Mulyati (2014) mengemukakan bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan yang bersifat aktif produktif, dipandang menduduki hierarki yang paling rumit dan kompleks diantara jenis-jenis keterampilan berbahasa lainnya. Upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menulis menurut Hatmo (2021: 7-8) diantaranya.

1. Harus banyak membaca karena dengan membaca seseorang dapat menuangkan ide-ide yang dimiliki dalam sebuah karya.
2. Melatih kemampuan menulis agar menghasilkan karya yang lebih baik dan benar.
3. Mempelajari kaidah-kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
4. Mempublikasikan hasil tulisan yang dibuat ke media elektronik maupun cetak untuk mengukur kemampuan menulis yang dimiliki.
5. Selalu percaya diri dengan apa yang ditulis.

Oleh sebab itu, keterampilan menulis merupakan tingkatan aspek berbahasa yang paling rumit karena minimal diperlukan pengetahuan mengenai huruf dan angka sebagai bahan tulisan. Keterampilan menulis perlu diasah dan dalam prosesnya perlu didukung keterampilan berbahasa yang lain seperti

mendengar, berbicara, membaca, dan menyimak. Apabila kemampuan menulis terus diasah seseorang akan terbiasa mengembangkan ide dan gagasannya.

2.2.2 Teks Negosiasi

2.2.2.1 Pengertian Teks Negosiasi

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013: 134) tentang Negosiasi ialah bentuk tawar menawar dengan memiliki maksud dan tujuan dari pihak yang berbeda. Proses negosiasi dilakukan lebih dari satu orang karena perlu adanya interaksi yang dilakukan antara penyaji dan penawar untuk memperoleh kesepakatan akhir yang telah disetujui oleh pihak yang melakukan negosiasi. Kemudian, Kosasih (2014: 86) berpendapat bahwa negosiasi ialah bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan berbeda. Berdasarkan uraian tersebut, diperoleh bahwa teks negosiasi merupakan teks yang bertujuan untuk mencapai sebuah kesepakatan antara dua belah pihak yang memiliki kepentingan yang berbeda. dalam materi negosiasi tentu mempelajari tentang pengertian, struktur, ciri, langkah menulis teks negosiasi dan contohnya.

2.2.2.2 Struktur dan Jenis Teks Negosiasi

Struktur merupakan suatu runtutan yang terdapat dalam teks. Penulisan Teks Negosiasi yang perlu diperhatikan yaitu 1) Pembukaan yang berisi informasi tentang pihak yang ingin melakukan perundingan, 2) Isi dari teks negosiasi beragam misalnya berupa pembelian, penawaran, pengajuan, persetujuan, dan lain-lain. Pada bagian tersebut mengungkapkan maksud

negosiasi, 3) penutup berupa permohonan pada pihak yang diajak negosiasi untuk menindaklanjuti isi (Musman, 2016:16). Struktur teks negosiasi meliputi orientasi yaitu awalan percakapan, pengajuan dimana salah satu pihak mengajukan atau menanyakan sesuatu, penawaran terjadinya proses pertimbangan dan timbal balik untuk memperoleh kesepakatan antara dua belah pihak, dan persetujuan atau kesepakatan yaitu hasil yang diperoleh kedua belah pihak. Kemudian, langkah-langkah menulis teks negosiasi ialah dengan menentukan topik, mengumpulkan informasi penting, menyusun kerangka, dan menyusun teks negosiasi.

Jenis Negosiasi dibagi menjadi dua yaitu langsung dan tak langsung (Musman, 2016:16). Negosiasi secara langsung ialah negosiasi yang dilakukan secara lisan yang melibatkan dua orang atau lebih dan bertemu secara tatap muka tanpa menggunakan alat komunikasi. Sedangkan negosiasi tak langsung ialah negosiasi yang dilakukan dengan tulisan dan bisa menggunakan alat komunikasi. Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa ketika melakukan negosiasi tak langsung, struktur teks negosiasi berupa pembukaan, isi, dan penutup negosiasi perlu diperhatikan. Salah satu bentuk negosiasi tak langsung adalah surat penawaran karena dalam penulisan isi surat penawaran terdapat juga proses menawarkan produk atau jasa bertujuan untuk melakukan negosiasi dengan penerima surat.

2.2.2.3 Surat Penawaran

Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X sebagian besar sekolah saat ini sudah mulai menerapkan kurikulum merdeka dan materi mengenai teks

negosiasi juga mencakup tentang penulisan surat penawaran. Dalam aspek keterampilan berbahasa menulis termasuk ke dalam kegiatan yang penting karena menulis merupakan ungkapan yang dapat mengekspresikan tujuan tertentu. Berawal dari tulisan tersebut jika disusun antar kalimat akan membentuk sebuah teks. Menurut Maryanto (2014:79) teks membentuk suatu konstruksi (bangunan) melalui sistem fungsi atau makna dan sistem bentuk linguistik/kebahasaan secara stimulan (bersama-sama). Surat merupakan salah satu bentuk ungkapan melalui media tulisan. Selain untuk berkomunikasi dengan orang lain surat juga berfungsi untuk menyampaikan informasi (Simpson, 2008; 42). Berdasarkan pendapat di atas, didapatkan bahwa surat adalah salah satu hasil bentuk tulisan yang digunakan untuk berkomunikasi atau menyampaikan sesuatu.

Surat dibagi menjadi surat tidak resmi (non formal) dan surat resmi (formal). Dimana surat tidak resmi digunakan untuk berkomunikasi dan bertukar informasi sedangkan surat resmi ialah surat yang diajukan untuk hal-hal yang bersifat terstruktur dan penting, misalnya surat untuk lamaran pekerjaan, surat pengajuan, undangan kantor, dan sebagainya. Ketika menulis surat resmi tentu struktur dan kaidah kebahasaan Indonesia perlu diperhatikan dengan baik dan benar karena surat resmi sering ditujukan untuk pengajuan kepada seseorang atau pimpinan sebuah instansi. Surat penawaran memiliki bagian-bagian surat, menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017:166) unsur-unsur surat meliputi:

1. Kop surat yang terdiri dari Nama Instansi atau lembaga, alamat, kontak telepon dan email, logo instansi/lembaga.
2. Nomor surat
3. Lampiran
4. Hal (inti atau perihal surat tersebut di tujukan)
5. Tanggal surat (terletak sejajar dengan nomor surat ditulis dibagian kanan)
6. Alamat penerima surat
7. Salam pembuka, diakhiri dengan tanda koma
8. Tubuh surat yang terdiri atas pembuka, isi atau maksud surat, dan penutup.
9. Salam penutup, diikuti nama jabatan, tanda tangan penanggung jawab surat.

Bersumber pengertian dan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa surat penawaran yang diajukan pada sebuah instansi atau perusahaan dan bertujuan untuk menawarkan jasa atau produk termasuk dalam surat resmi. Penyusunan surat resmi harus sesuai dengan kaidah penulisan yang tepat mencakup seluruh unsur-unsur surat serta menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Surat penawaran termasuk surat resmi sehingga penulisannya harus memperhatikan unsur-unsur penulisan surat dan kaidah kebahasaan yang baik dan benar.

2.2.3 Keterampilan Menulis Surat Penawaran

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kelima, Keterampilan memiliki arti kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan menulis merupakan dasar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik karena menulis

juga sarana untuk menyampaikan pesan. Menurut Marjo (2000:15), surat adalah alat komunikasi tertulis, atau sarana untuk menyampaikan pernyataan maupun informasi secara tertulis dari pihak satu kepada pihak yang lain. Dalam keterampilan menulis surat ada pendekatan-pendekatan yang bisa dilakukan, misalnya dari penelitian yang dilakukan oleh Noor dan Mulyani (2016) menyebutkan bahwa pendekatan keterampilan proses adalah cara memandang siswa serta kegiatannya sebagai manusia seutuhnya, yang diterjemahkan dalam kegiatan belajar-mengajar yang memperhatikan perkembangan pengetahuan, nilai hidup serta sikap, perasaan, dan keterampilan sebagai kesatuan yang baik sebagai tujuan sekaligus bentuk latihannya yang akhirnya meningkatkan kegaitan belajar dan hasilnya tersebut tampak dalam bentuk kreativitas. Jadi keterampilan juga proses seseorang belajar untuk meningkatkan kreativitas dirinya.

Disimpulkan bahwa keterampilan menulis surat penawaran merupakan kemampuan menulis yang dapat diasah dan dipelajari untuk membuat sebuah surat penawaran. Ketika menulis surat penawaran harus memperhatikan bagian dan kaidah kebahasaan surat, kelengkapan bagian surat yang terdiri dari kop surat, nomro surat, lampiran, hal, tanggal surat, alamat penerima surat, salam pembuka surat, tubuh surat, salam penutup surat. Kaidah kebahasaan mencakup penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan ketepatan ejaan.

2.2.4 Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila berdasarkan Visi dan Misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 mengenai Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 yang berbunyi: “Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif”. Menurut Galuh dan Dewi (2021), implementasi nilai-nilai Pancasila berupa pelaksanaan kewajiban sesuai ajaran agama yang dianut, hidup toleransi, peduli sosial, sopan, dan santun. Kalau kita cermati dari 6 ciri utama Pelajar Pancasila diatas sangat relevan dengan implementasi yang disampaikan berdasarkan hasil penelitian Galuh dan Dewi (2021).

Kurikulum Merdeka memiliki istilah Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) dalam kurikulum 2013 ialah hal yang harus dituju, dalam kurikulum Merdeka istilah tersebut menjadi Capaian Pembelajaran atau CP yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Untuk mencapai setiap kompetensi tersebut ada beberapa fase yaitu Fase A (kelas 1 dan 2 SD), Fase B (kelas 3 dan 4 SD), Fase C (kelas 5 dan 6 SD), Fase D (kelas 7,8, dan 9 SMP), Fase E (kelas 10 SMA), dan Fase F (kelas 11 dan 12 SMA). Fase tersebut digunakan dalam perencanaan pembelajaran, guru dapat mengolaborasi

ketercapaian pembelajaran dalam fase yang sama untuk merencanakan pembelajaran selanjutnya. Lebih lanjut, penjabaran mengenai dimensi Profil Pelajar Pancasila yaitu:

- a. siswa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia merupakan siswa yang berkarakter dan memiliki hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa,
- b. dengan berkebhinekaan global, pelajar diharapkan mampu mengembangkan budaya luhur, lokalitas dan jati diri, berinteraksi dengan budaya lain, saling menghormati budaya yang tidak bertentangan dengan budaya yang kita miliki,
- c. dalam bergotong royong, siswa diharapkan memiliki kemampuan bekerja sama dengan baik,
- d. pelajar Indonesia ialah pelajar yang mandiri karena menjadi pelajar yang bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya,
- e. dengan bernalar kritis, siswa secara objektif mampu memproses informasi kuantitatif dan kualitatif, membangun keterkaitan berbagai informasi, menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi.
- f. pelajar yang kreatif dapat menghasilkan dan memodifikasi sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat dan membawa dampak.

Oleh karena itu, diterapkannya kurikulum merdeka untuk pendidikan di Indonesia saat ini, membuat perlu terciptanya karakter peserta didik berdasarkan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Pengaplikasian dimensi Profil Pelajar Pancasila dapat melalui proses pembelajaran di sekolah. Peserta didik juga diharapkan

dapat memiliki kompetensi sesuai dengan capaian pembelajaran sesuai dengan fasenya.

2.2.5 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran (Newby dalam Kristanto: 2011). Sependapat dengan hal tersebut Arsyad (2011:4) mengungkapkan media merupakan alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Kemudian Menurut Kustandi dan bambang (2013: 9) media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. mengingat banyaknya bentuk-bentuk media maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Dari beberapa pendapat tersebut maka didapatkan bahwa media merupakan sarana yang digunakan dalam penyampaian bahan ajar dalam pembelajaran dan mampu mendukung pembelajaran terlaksana dengan baik sehingga mampu memenuhi tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Selain itu, media juga harus dipilih berdasarkan kebutuhan guru dan peserta didik agar menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman.

Sebelum mengetahui manfaat apa saja yang bisa didapatkan dari penggunaan media dalam pembelajaran, perlu juga diketahui jenis-jenis media pembelajaran. Media dikelompokkan menjadi tiga yaitu kelompok media yang hanya dapat didengar atau media yang mengandalkan kemampuan suara, disebut media auditif. Kelompok media yang hanya mengandalkan indera penglihatan disebut dengan media visual dan kelompok media yang dapat didengar dan

dilihat disebut dengan media audio visual (Sutjipto, 2011:73). Lebih rincinya bahwa media dibagi menjadi:

1. Media visual (pandang) merupakan media yang dapat dilihat atau yang berkaitan dengan penglihatan, media visua dapat berupa grafik, gambar, foto, lukisan, dan sebagainya. Media ini menunjukkan tampaknya suatu benda.
2. Media audio (dengar) merupakan media yang dapat dirasakan indra pendengaran sehingga pesan yang disampaikan berupa verbal atau non verbal, media ini biasanya berupa rekaman suara, radio, dan sebagainya.
3. Media audio-visual (pandang dengar) ialah media yang mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan, sehingga dalam penggunaan media ini berupa video, sanindia atau slide dan rekaman suara, Komputer, VCD, dan lain-lain.
4. Media cetak (non elektronik) yang hasilnya dicetak atau printing. Bentuk dari cetek biasanya merupakan hasil gambar, diagram, tulisan, dan masih banyak lagi, contoh media cetak ialah modul, buku teks, buku bacaan, contoh soal, dan masih banyak lagi.
5. Media computer (elektronik) di masa sekarang sangat dibutuhkan daam pembelaajran karena terbukti lebih mudah diperbaharui degan informasi yang mebih baru, selain itu banyak fitur yang diberikan sehingga mampu membuat peserta didik lebih tertarik menggunakan media computer karena bisa menghasilkan media-media lain kecuali media cetak.

Ada banyak manfaat yang didapatkan dari penggunaan media dalam pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai dalam Azhar Arsyad (2013: 28) diantaranya:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Makna dari bahan pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan untuk siswa dapat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Bervariasinya metode pembelajaran karena bukan hanya komunikasi verbal melalui tuturan oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian guru sehingga bisa lebih banya melakukan kegiatan belajar tetapi juga bisa mengamati, meakukan, mendemosntrasikan, memerankan, dan sebagainya.

Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Arsyad (2015:29-30) yang menyebutkan terdapat beberapa manfaat praktis dari penggunaan media dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, didapatkan dengan adanya media pembelajaran tentu akan membantu mempermudah peserta didik untuk memahami materi ajar. Selain itu, juga memotivasi peserta didik untuk lebih

mandiri dan kreatif dalam belajar sehingga mendorong keaktifan dan membuat peserta didik tidak mudah bosan. Berdasarkan media-media yang telah disebutkan, penggunaan beberapa media bisa digabung menjadi satu dan disesuaikan dengan perkembangan digitalisasi yaitu proses pemberian atau pemakaian sistem digital yang disebut dengan media digital.

2.2.5.1 Media digital

Teknologi digital merupakan teknologi yang dioperasikan menggunakan komputer, gawai atau barang elektronik sejenis lainnya. Menurut Sukmana (2005) digitalisasi adalah proses alih media dari bentuk tercetak, audio, maupun video menjadi bentuk digital. Digitalisasi dilakukan untuk membuat arsip dokumen bentuk digital, untuk fungsi fotokopi, dan untuk membuat koleksi perpustakaan digital. Digitalisasi memerlukan peralatan seperti komputer, scanner, operator media sumber dan software pendukung. Teknologi digital mampu menggabung, menyajikan, atau mengkonversi suatu informasi, memanipulasi, dengan cara cropping informasi asli, baik itu mengurangi atau menambah informasi tersebut (Wuryanta, 2017).

Di era yang semakin maju ini, perkembangan digital sangat diperlukan termasuk dalam dunia pendidikan. Dari beberapa pendapat mengenai digitalisasi, media digital merupakan sarana yang berasal dari penggabungan dan pemanfaatan beberapa media dengan menggunakan komputer atau perangkat sejenis yang dapat memudahkan seseorang untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Media baru era digital memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan atau internet (Syur'aini et al., 2018). Dapat disimpulkan

bahwa dengan adanya pembelajaran yang fleksibel dan dapat di sesuaikan dengan kebutuhan peserta didik membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.

2.2.5.2 Pengembangan Media Digital Interaktif Benera (Belajar Negosiasi dengan Animasi)

Media atau alat bantu pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan guru dalam pembelajaran sehingga mempermudah penyampaian materi, penguasaan materi, pemahaman siswa dan memperoleh keterampilan siswa (Alatas, 2019:4). Lebih lanjut, Menurut Oktavia dan Suhartono (2022: 101) bahwa media pembelajaran adalah sarana serta penyampaian informasi atau pesan pembelajaran kepada murid, dengan adanya media saat proses pengajaran diharapkan dapat membantu guru untuk meningkatkan motivasi belajar murid. Dari pendapat tersebut didapatkan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dan mendukung terciptanya pembelajaran.

Animasi ialah serangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan, salah satu keunggulan animasi dibanding media lain adalah kemampuan untuk menjelaskan keadaan tiap waktu sehingga sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian (Utami, 2011:44). Lebih lanjut Ariyanti dan Misriati (2016:117) mengungkapkan definisi animasi sebagai usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup dan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Kemudian menurutnya, ada empat konsep dasar animasi yaitu movie, objek, teks, dan suara. Video. Media video animasi adalah media penyalur pesan yang memberikan tampilan berupa teks dan gambar bergerak (Zakiah dan Nurrayyan,

2023: 26). Berdasarkan uraian tersebut maka animasi merupakan kombinasi tulisan, audio, dan visual bergerak yang didesain menarik hingga mampu menarik minat peserta didik jika digunakan dalam pembelajaran.

Peneliti memilih media pembelajaran Bendeda yaitu singkatan dari Belajar Negosiasi dengan Animasi ialah sebuah inovasi media pembelajaran dengan dasar aplikasi *power point* yang biasanya hanya disajikan berupa *slide to slide*. Peneliti berupaya untuk mengkreasikannya menjadi sebuah media audio visual yang dapat digunakan melalui komputer atau gawai. Animasi didapatkan dari aplikasi *Zepeto* dimana dengan aplikasi tersebut kita bisa membuat animasi bergerak dan berbicara. Pengabungan video dari hasil *Power Point* digabungkan dengan animasi serta audio menggunakan aplikasi *InShot*. Penggunaan animasi dipilih untuk merangsang sensor indra penglihatan dan pendengaran peserta didik sehingga berdampak pada penerimaan materi ajar terasa menarik. Ketika peserta didik tertarik dengan pembelajaran menggunakan media animasi akan meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, juga mampu untuk merangsang kreativitas siswa dengan memberi contoh proses pembuatan media kreatif.

Pembelajaran nantinya tidak hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dengan ceramah, namun menggunakan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) yang mana pada tahap awal siswa diberi suatu permasalahan atau contoh untuk di analisis, pemberian contoh tersebut, melalui media pembelajaran Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi). Media Bendeda memuat materi-materi tentang surat penawaran dalam lingkup teks negosiasi, hal tersebut dipilih karena peneliti merasa bahwa materi tersebut bukan hanya sekadar

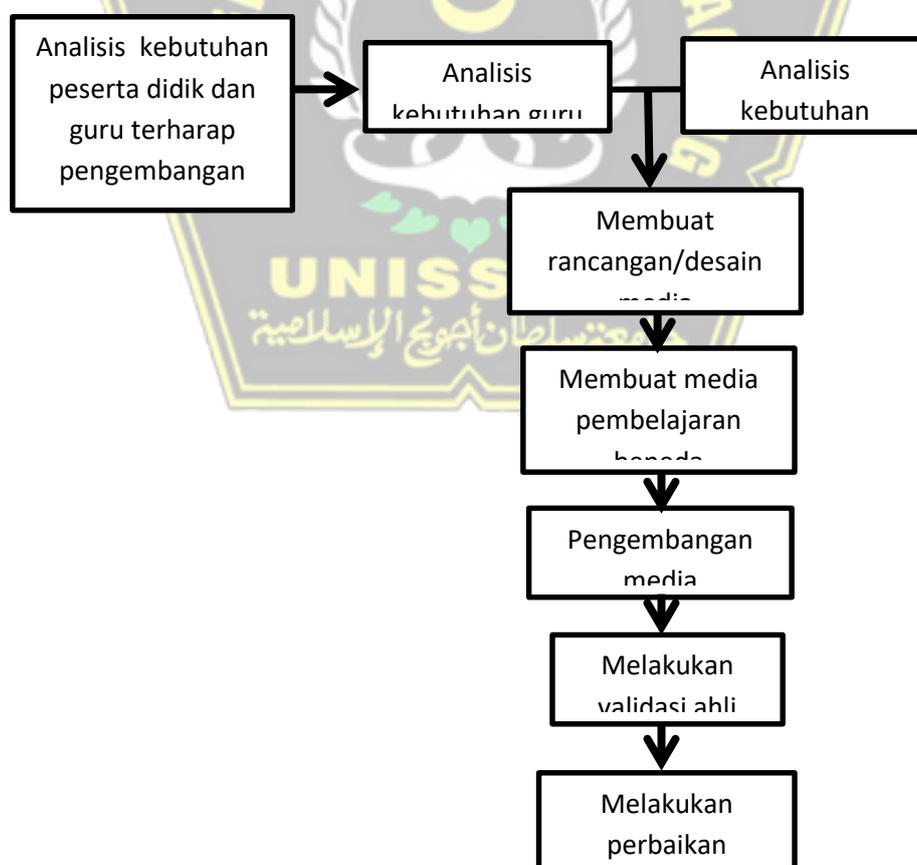
untuk memenuhi capaian belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tetapi materi tersebut juga nantinya berguna bagi keberlanjutan peserta didik setelah lulus sekolah menengah atau sederajat. Oleh sebab itu, peserta didik diharapkan mampu menguasai materi tersebut dengan baik. Penerapan Kurikulum Merdeka mengupayakan pelajar memiliki kompetensi dimensi Profil Pelajar Pancasila sehingga penelitian ini penting untuk dilakukan karena penelenti ingin membuat media ajar berbasis animasi digital interaktif yang memuat materi untuk keterampilan dalam menulis surat penawaran dalam materi negosiasi dan mencakup beberapa dimensi Profil Pelajar Pancasila.

2.3 Kerangka Berpikir

Materi mengenai surat penawaran dalam teks negosiasi untuk kelas X sebelumnya diberikan oleh guru dengan media pembelajaran yang terbatas hanya dengan menjelaskan materi ajar dengan media papan tulis dan buku LKS yang disebut dengan penggunaan media konvensional karena berdasarkan dengan media sederhana dan mudah ditemukan. Sedangkan media pembelajaran modern ialah inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan alat peraga dengan media elektronik.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dari penggunaan media konvensional menjadi media modern dengan memanfaatkan teknologi digital, peneliti berupaya mengembangkan media animasi interaktif yang untuk memberikan materi terkait surat penawaran dalam materi negosiasi yang tentunya bermuatan dimensi dari profil pelajar pancasila sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditentukan. Dengan dikembangkannya media pembelajaran

diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi efektif bagi guru dan peserta didik di tiga sekolah yang dijadikan sampel penelitian yaitu peserta didik dari salah satu kelas X yang berasal dari MA Negeri 2 Pati, SMA Negeri 1 Tayu, dan SMK Cordova Margoyoso ketiga sekolah tersebut terletak di wilayah kabupaten Pati yang mewakili sekolah negeri, swasta, dan sekolah islam negeri, ketiga sekolah tersebut dipastikan sudah menggunakan kurikulum merdeka yang mengharuskan peserta didik memiliki muatan dimensi profil pelajar pancasila. berikut bagan kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Beneda (belajar negosiasi dengan animasi) berbasis animasi digital interaktif untuk surat penawaran dalam teks negosiasi untuk peserta didik kelas X di Kabupaten Pati.



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Beneda

Berdasarkan bagan kerangka berpikir di atas, hal yang dilakukan ialah observasi terhadap keadaan yang terjadi, kemudian mengamati permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran kelas X di Kabupaten Pati. Lalu melakukan analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam teks negosiasi. Membuat rancangan media, membuat media, mengembangkan media tersebut dan melakukan validasi ahli. Setelah validasi ahli didapatkan dilakukan perbaikan media pembelajaran Beneda.

2.4 Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis adalah suatu proses yang dilakukan dalam rangka mengambil keputusan dari dua hipotesis yang berlawanan (Lolang Enos, 2015: 685-686). Lebih lanjut ia menjelaskan tentang logika yang mendasari prosedur uji hipotesis ialah 1) peneliti menyatakan hipotesis tentang karakteristik suatu populasi, 2) peneliti menggunakan hipotesis untuk memprediksi karakteristik sampel sebelum memilih sampel, 3) peneliti memilih sampel dari populasi secara acak, 4) peneliti membandingkan data sampel yang diperoleh dengan perkiraan yang telah ditetapkan pada sampel. Oleh karena itu, didapatkan bahwa hipotesis merupakan hasil dari kemungkinan-kemungkinan relevan yang akan terjadi dari dilakukannya penelitian.

Berdasarkan permasalahan, kajian pustaka, dan kerangka penelitian yang telah dipaparkan peneliti maka dapat ditarik hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Peneliti dapat merancang dan membuat media pembelajaran Beneda yang kemudian dikembangkan dan menjadi media pembelajaran untuk

keterampilan menulis surat penawaran dalam materi teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati.

2. Pengembangan Media pembelajaran Benera disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

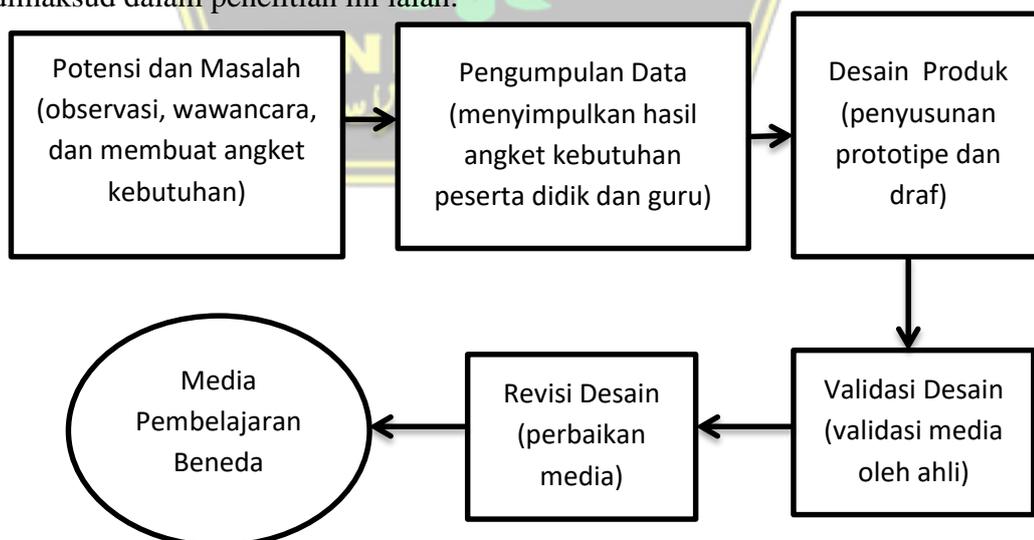
Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Pengembangan atau sering disebut Research & Development (R&D) menurut Sugiyono (2010) diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Lebih lanjut Borg and Gall dalam Sugiyono (2009:11) mengemukakan bahwa metode penelitian dasar (basic research) digunakan untuk penelitian analisis kebutuhan sehingga mampu dihasilkan produk yang bersifat hipotetik, selanjutnya dilakukan eksperimen atau *action research* untuk menguji produk yang masih bersifat hipotetik tersebut. Setelah produk teruji, maka dapat diaplikasikan. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk, termasuk dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan mengembangkan produk beneda untuk pembelajaran surat penawaran dalam materi teks negosiasi kelas X.

3.2 Desain Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 297). Lebih lanjut Sugiyono menjelaskan bahwa agar bisa menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis

kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2016: 298) terdapat 10 tahap dalam mengembangkan penelitian yaitu 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal.

Kebutuhan penelitian disesuaikan dengan kondisi dan tujuan penelitian yang sebenarnya. Penelitian ini dilakukan sampai pada tahap kelima yaitu revisi desain, karena dengan pertimbangan jika penelitian dilanjutkan hingga tahap uji coba produk dan tahap pembuatan produk secara massal, maka waktu yang dibutuhkan akan lebih lama, biaya yang diperlukan melonjak tinggi, dan tenaga yang dibutuhkan juga bertambah banyak. Adapun lima tahap yang dimaksud dalam penelitian ini ialah:



Bagan 3. 1 Tahapan Penelitian

1. Tahap I Potensi dan Masalah, Tahap ini berisi kegiatan menelaah sumber pustaka yang relevan. Selain itu, pada tahap ini juga dibuat angket kebutuhan peserta didik dan guru berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan tentang pengembangan media Beneda untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi teks negosiasi bermuatan profil pelajar Pancasila kelas X di Kabupaten Pati.
2. Tahap II Pengumpulan Data, berdasarkan angket kebutuhan yang telah didapatkan maka dapat diperoleh simpulan dari hasil angket dan wawancara sebagai bahan untuk perencanaan produk, ditambah dengan informasi-informasi dari sumber yang relevan.
3. Tahap III Desain Produk, kemudian disusun rencana pembuatan produk atau penyusunan prototipe yaitu model mula-mula yang menjadi contoh pengembangan media, pembuatan draf, dan produk Beneda untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi teks negosiasi bermuatan profil pelajar Pancasila kelas X di Kabupaten Pati.
4. Tahap IV Validasi Desain, media pembelajaran Beneda yang telah disusun, lalu dinilai kepada ahli untuk mendapatkan koreksi guna pengembangan media beneda yang lebih baik lagi. Penilaian dilakukan berdasarkan format butir penilaian validasi ahli berisi indikator penilaian, skor, kolom saran dan masukan ahli untuk bahan perbaikan.
5. Tahap V Revisi Desain, pada kegiatan ini ialah memperbaiki media pembelajaran beneda yang telah dibuat berdasarkan saran dan masukan dari ahli. Hasil kegiatan pada tahap ini adalah tersusunnya prototipe media

pembelajaran beneda untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi teks negosiasi bermuatan profil pelajar pancasila kelas X di Kabupaten Pati yang telah dikembangkan.

3.3 Sumber Data, dan Data

Sumber Data dalam penelitian ini ialah salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di tiga sekolah yaitu Ibu Siti Zummaroh, S. Pd dari MA Negeri 2 Pati, Bapak Tulus Budi Sasongko, S.Pd dari SMA Negeri 1 Tayu, dan Devi Nur Afianti, S. Pd dari SMK Cordova Margoyoso. Kemudian peserta didik kelas X di salah satu kelas dari tiga sekolah yaitu 39 peserta didik kelas X-2(dua) di MA Negeri 2 Pati, 34 peserta didik kelas X-7(tujuh) SMA Negeri 1 Tayu, dan 24 peserta didik kelas X Farmasi 4(empat) SMK Cordova sehingga seejumlah 97 peserta didik.

Data dalam penelitian ini adalah berupa hasil wawancara, dan juga berupa data primer dan sekunder yang berasal dari guru dan peserta didik.. Untuk mendapatkan data dari subjek penelitian yaitu guru dan peserta didik dilakukan observasi dan wawancara mendalam terhadap informan untuk mengetahui data tentang media pembelajaran untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam teks negosiasi dan muatan profil pelajar pancasia untuk kelas X. kemudian diperlukan juga data tentang analisis kebutuhan produk yaitu kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran beneda. Berfokus pada kebutuhan pesrta didik kelas X di MA Negeri 2 Pati, SMA Negeri 1 Tayu, dan SMK Cordova Margoyoso. Ketiga sekolah tersebut dipilih dengan mewakili masing

masing sekolah Madrasah Aliyah Negeri, Sekolah Negeri, dan sekolah kejuruan swasta yang telah menggunakan kurikulum merdeka sehingga terdapat dimensi penguatan profil pelajar pancasila yang harus di penuhi melalui pembelajaran Bahasa Indonesia termasuk dalam materi teks negosiasi.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sebuah konsep dalam penelitian selain itu variabel juga dianggap sebagai segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam sebuah penelitian. Variabel dibagi menjadi variabel bebas dan terikat. Variabel bebas yang memiliki pengaruh atas berbagai perubahan yang terjadi pada variabel lainnya. Sedangkan variabel terikat yang terjadi atas akibat dari adanya variabel bebas. Maka variabel bebas yang terdapat dalam penelitian ini ialah pengembangan media Beneda (belajar negosiasi dengan animasi) yaitu media pembelajaran digital interaktif yang digunakan untuk mempelajari surat penawaran dalam materi teks negosiasi dan memuat dimensi profil pelajar pancasila. Kemudian Variabel terikat yang berkaitan dengan variabel bebas meliputi keterampilan menulis surat penawaran dalam materi teks negosiasi dan peserta didik kelas X di Kabupaten Pati tepatnya di MA Negeri 2 Pati, SMA Negeri 1 Tayu, dan SMK Cordova Margoyoso.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data dalam penelitian. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan:

1. Observasi merupakan kegiatan pengamatan yang dilihat dilapangan sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan, dan melengkapi data penelitian. Observasi dapat dilakukan untuk melihat media yang digunakan dalam pembelajaran dan keefektifannya.
2. Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan, dimana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik (Kartini kartono, 1986: 171). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari narasumber. Teknik wawancara yang digunakan ialah wawancara berstruktur yang mana penulis menyiapkan daftar pertanyaan yang ingin ditanyakan agar terfokus pada pembahasan dalam penelitian dan responden masih bisa mengemukakan pendapatnya.
3. Angket kebutuhan yang berisi tentang hal-hal yang diperlukan guru dan peserta didik terkait media yang akan dikembangkan untuk materi penawaran dalam teks negosiasi. Angket kebutuhan harus dijawab oleh guru dan peserta didik sesuai waktu yang telah ditentukan untuk kemudian di analisis sebagai dasar pengembangan media. Selain angket

kebutuhan juga diperlukan angket validasi produk oleh ahli untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

4. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa sekaligus sebagai bukti telah dilakukannya penelitian. Dokumentasi dapat berupa tulisan maupun gambar. Dokumen dapat berupa dokumen pribadi seperti catatan maupun dokumen resmi yang berasal dari sekolah yang diteliti. Selain itu dokumen berupa foto dilakukannya penelitian juga menjadi bukti proses penelitian dilakukan.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat-alat yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian. Instrumen utama dalam penelitian ialah peneliti itu sendiri karena peneliti yang akan melakukan observasi, mengambil data, dan melakukan pengkajian terhadap apa yang diperoleh, maka Murni (2017) mengungkapkan bahwa hal tersebut berkaitan dengan keterlibatan peneliti dalam kancah penelitian, apakah terlibat aktif atau pasif. Lebih lanjut mengenai instrumen penelitian yang lain, Gulo (2000) mengatakan Instrumen penelitian adalah pedoman tertulis tentang wawancara, atau pengamatan, atau daftar pertanyaan, yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi. Instrumen itu disebut pedoman pengamatan atau pedoman wawancara angket, pedoman dokumenter, sesuai dengan metode yang dipergunakan.

Instrumen lain yang digunakan dalam penelitian ini ialah pedoman wawancara, lembar angket analisis kebutuhan dan angket kelayakan yang diisi

oleh guru dan peserta didik, lembar validasi dari ahli media dan materi. Rancangan media dan petunjuk penggunaan, dokumentasi bukti pelaksanaan penelitian.

3.6.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

Tabel 3.6. 1 kisi-kisi pedoman wawancara

NO	ASPEK	INDIKATOR	BUTIR SOAL
1.	Pembelajaran surat penawaran materi teks negosiasi	a. Capaian Pembelajaran kelas X b. Proses pembelajaran c. Kendala dalam pembelajaran	1 1 1
2.	Media pembelajaran surat penawaran dalam teks negosiasi	a. Media yang sering digunakan b. Kendala guru dalam pembuatan media pembelajaran c. Kebutuhan media pembelajaran bagi peserta didik d. Belum maksimalnya media pembelajaran yang sering digunakan e. Kriteria media pembelajaran yang dibutuhkan f. Saran fokus bahan ajar yang diinginkan	1 1 1 1 1
3.	Profil Pelajar Pancasila dalam Teks Negosiasi	a. Cakupan Dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam teks negosiasi	3

3.6.2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik Terkait Pengembangan Media Digital Interaktif Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk Keterampilan Menulis Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi kelas X.

A. Identitas

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Asal Sekolah :

B. Petunjuk Pengisian

Bacalah petunjuk berikut untuk memudahkan mengisi angket kebutuhan!

1. Tulislah identitas diri Anda pada tempat yang telah disediakan!
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (X) pada jawaban yang Anda inginkan.
3. Anda boleh memilih beberapa jawaban dari pilihan yang tertera.
4. Jika terdapat pertanyaan yang jawabannya belum disediakan, tuliskan jawaban Anda pada tempat yang disediakan!

Contoh: e. Lainnya... (contoh alasan: saya suka Bahasa Indonesia karena mudah dipahami)

5. Berikan alasan singkat yang mendukung pilihan jawaban Anda!

C. Pertanyaan

Tabel 3.6. 2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik

NO	ASPEK	INDIKATOR	NOMOR SOAL
1.	Pembelajaran Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi	a. Sumber dan materi surat penawaran dalam teks negosiasi yang digunakan.	1, 2
		b. Kesulitan materi surat penawaran dalam teks negosiasi	3
2.	Media Pembelajaran Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi	a. Media yang sering digunakan dalam pembelajaran .	4
		b. Kekurangan dan kelebihan media yang saat ini digunakan.	5, 6
		c. Jenis, isi, dan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran beneda.	7, 8, 9
		d. Bentuk media yang diinginkan peserta didik (gambar, power point, audio, animasi)	10
		e. Gambar, audio dan kelancaran dalam penggunaan media beneda.	11, 12
		f. Ketepatan media pembelajaran beneda yang dapat diakses kapan dan dimana saja.	13
3.	Profil pelajar pancasila dalam teks negosiasi	a. Dimensi profil pelajar pancasila yang sesuai dengan materi teks negosiasi.	14
		b. Penerapan dimensi profil pelajar pancasila dalam penggunaan media beneda untuk materi surat penawaran dalam teks negosiasi.	15
4.	Harapan Peserta didik	a. Harapan peserta didik terhadap media pembelajaran beneda untuk surat penawaran dalam teks negosiasi.	16

3.6.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru Terkait Pengembangan Media Digital Interaktif Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk Keterampilan Menulis Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi kelas X.

A. Identitas

Nama :

NIP :

Asal Sekolah :

B. Petunjuk Pengisian

Bacalah petunjuk berikut untuk memudahkan mengisi angket kebutuhan!

1. Tulislah identitas diri Anda pada tempat yang telah disediakan!
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (X) pada jawaban yang Anda inginkan.
3. Anda boleh memilih beberapa jawaban dari pilihan yang tertera.
4. Jika terdapat pertanyaan yang jawabannya belum disediakan, tuliskan jawaban Anda pada tempat yang disediakan!

Contoh: e. Lainnya... (contoh alasan: saya suka Bahasa Indonesia karena mudah dipahami)

5. Berikan alasan singkat yang mendukung pilihan jawaban Anda!

C. Pertanyaan

Tabel 3.6. 3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik

NO	ASPEK	INDIKATOR	NOMOR SOAL
1.	Pembelajaran Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi	a. Sumber dan materi surat penawaran dalam teks negosiasi yang digunakan.	1, 2
		b. Metode pembelajaran yang digunakan untuk surat penawaran dalam teks negosiasi.	3
		c. Kesulitan materi surat penawaran dalam teks negosiasi.	4
2.	Media Pembelajaran Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi	a. Pemahaman tentang media pembelajaran.	5
		b. Media pembelajaran yang sering digunakan	6
		c. Pentingnya media pembelajaran.	7
		d. Kekurangan dan kelebihan media pembelajaran yang saat ini digunakan.	8, 9
		e. Media pembelajaran khusus untuk materi surat penawaran dalam teks negosiasi.	
		f. Media pembelajaran yang diinginkan.	10, 11
		g. Jenis, isi, dan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran beneda.	11, 12, 13
		h. Bentuk media yang diinginkan guru (gambar, power point, audio, animasi)	14
		i. Gambar, audio dan kelancaran dalam penggunaan media beneda.	15, 16, 17
		j. Ketepatan media pembelajaran beneda yang dapat diakses kapan dan dimana saja.	18
3.	Profil pelajar pancasila dalam teks negosiasi	a. Dimensi profil pelajar pancasila yang sesuai dengan materi teks negosiasi.	19
		b. Penerapan dimensi profil pelajar pancasila dalam penggunaan media beneda untuk materi surat	20

		penawaran dalam teks negosiasi.	
4.	Harapan Peserta didik	a. Harapan guru terhadap media pembelajaran beneda untuk surat penawaran dalam teks negosiasi.	21

3.6.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media dan Materi Pengembangan Media Digital Interaktif Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk Keterampilan Menulis Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi kelas X.

Tabel 3.6. 4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik

NO	ASPEK	INDIKATOR	BUTIR SOAL
1.	Media Beneda (Belajar Negoasiai dengan Animasi)	a. Media beneda memberikan pengaruh dalam pembelajaran surat penawaran dalam teks negosiasi b. Media Beneda tepat untuk digunakan pada materi keterampilan menulis surat penawaran dalam teks negosiasi c. Media yang digunakan mendukung keterampilan menulis peserta didik. d. Media bersifat jangka panjang e. Media mudah untuk digunakan f. Media dapat diterima sesuai keinginan peserta didik dan guru	1 1 1 1 1 1
2.	Tampilan media	a. Tampilan media menarik b. Terdapat audio dan visual dalam media c. Tampilan media sesuai untuk peserta didik	1 1 1
3.	Materi dan Capaian Pembelajaran	a. Kelengkapan dan kejelasan materi pembelajaran b. Kesesuaian media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) dengan tujuan dan capaian pembelajaran	1 1

		c. Kesesuaian media Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) dengan materi pembelajaran	1
		d. Kesesuaian contoh-contoh materi	1
4.	Kebahasaan	a. Kemudahan bahasa untuk dipahami	1
5.	Dimensi Profil Pelajar Pancasila	a. Memuat dimensi profil pelajar Pancasila yang tertuang dalam media	1

Keterangan: bobot

1=kurang

2=cukup

3=baik

4=baik sekali

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian menggunakan metode R&D proses analisis data disesuaikan dengan masalah dan desain penelitian yang digunakan, hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Prasetyo (2012) dalam artikelnya yang berjudul Teknik Analisis Data dalam Research and Development yaitu Melakukan analisis data; analisis data merupakan salah satu tahapan penting dalam penelitian. Karena fase selanjutnya setelah mengumpulkan data adalah melakukan analisis data.

1. Teknik Analisis Data Penelitian

Teknik analisis data sangat tergantung pada masalah dan desain penelitian yang digunakan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan mengumpulkan data yang telah diperoleh. Data yang telah didapat dilakukan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran beneda (belajar negosiasi

dengan animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam teks negosiasi bermuatan profil pelajar Pancasila kelas X di Kabupaten Pati yang didapat dari hasil angket kebutuhan peserta didik dan guru. Selanjutnya, data dari validasi ahli media dan materi sebagai acuan dalam proses perbaikan atau revisi produk.

2. Teknik Analisis Data Kebutuhan

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data kebutuhan pengembangan media pembelajaran beneda (belajar negosiasi dengan animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam teks negosiasi bermuatan profil pelajar Pancasila kelas X di Kabupaten Pati yaitu analisis interaktif yaitu dengan reduksi data, sajian data, penarikan simpulan dan verifikasi. Analisis difokuskan pada tujuan untuk pengembangan media beneda dari hasil analisis angket kebutuhan peserta didik dan guru pada pembelajaran keterampilan menulis surat penawaran dalam teks negosiasi bermuatan profil pelajar Pancasila kelas X di Kabupaten Pati.

3. Teknik Analisis Data Uji Validasi

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data uji validasi ahli menggunakan kuantitatif dengan menjumlahkan nilai yang didapatkan dari lembar validasi ahli media dan materi. Dari jumlah penilaian yang diperoleh maka peneliti dapat menemukan kategori penilaian berdasarkan rentang skor penilaian uji validasi ahli. Setelah itu dilakukan penarikan simpulan dari uji validasi ahli berupa paparan data hasil temuan dan pengembangan serta koreksi ahli untuk memenuhi kebutuhan penelitian.

3.8 Teknik Validasi Ahli

Validitas bisa dilakukan oleh validator yang berkompeten dibidangnya. Pertimbangan dipilihnya validator berdasarkan pengetahuan mengenai isi, ranah, dan tujuan dari kajian penelitian (Novikasari, 2016). Teknik Validasi Ahli dalam penelitian ini dilakukan dengan mengonsultasikan media yang telah dibuat sehingga kemudian dikembangkan. Pertama kepada guru Bahasa Indonesia kelas X Farmadi-4(empat) di SMK Cordova Margoyoso, Devi Nur Alfianti, S. Pd sekaligus sebagai perwakilan guru kelas X dari sekolah yang dijadikan objek penelitian. Kedua, pada ahli media dan materi yaitu Meilan Arsanti, M.Pd.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil penelitian yang mencakup 1) hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru dalam pengembangan media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati, 2) pengembangan prototipe media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati, 4) penilaian uji validitas ahli mengenai media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati.

4.1.1 Hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati

Hasil kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran berupa media video animasi digital interaktif Beneda pada pembelajaran keterampilan menulis surat penawaran dalam teks negosiasi bermaksud untuk memberikan informasi tentang hal-hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran. Besar harapan media yang

dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Pengambilan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan guru dan peserta didik. Proses analisis data menggunakan analisis interaktif yaitu dengan reduksi data, sajian data, penarikan simpulan dan verifikasi. Pemaparannya berdasarkan pilihan jawaban yang paling banyak akan dijadikan sebagai bahan acuan dasar penyusunan media pembelajaran Beneda sehingga penjabaran hasil berdasarkan pilihan terbanyak hingga terkecil.

4.1.1.1 Hasil analisis kebutuhan guru dalam pengembangan media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi)

Hasil angket kebutuhan guru pada penelitian ini didapatkan dari tiga guru bahasa Indonesia kelas X di sekolah yang berbeda, yaitu di MA Negeri 2 Pati, SMA Negeri 1 Tayu, dan SMK Cordova Margoyoso. Dengan pertimbangan untuk mewakili sekolah Agama Negeri, Negeri, dan Swasta. Bersumber dari aspek-aspek yang ditentukan 1) pembelajaran surat penawaran dalam teks negosiasi, 2) media pembelajaran surat penawaran dalam teks negosiasi, 3) profil pelajar pancasila dalam teks negosiasi, 4) harapan guru.

Tabel 4. 1 Aspek pembelajaran Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi

NO.	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensif jawaban	Presentase
1.	Apa saja sumber materi surat penawaran dalam teks negosiasi yang digunakan?	a. Buku Paket b. LKS (Lembar Kerja Siswa) c. Modul d. Lainnya, (Internet, TV LED, Web)	3 1 2 2	100% 33,33% 66,66% 66,66%
2.	Apa saja materi surat penawaran dalam teks	a. Pengertian b. Ciri-Ciri	3 3	100% 100%

	negosiasi yang dipelajari?	c. Unsur- Unsur/Struktur d. Kebahasaan e. Contoh surat penawaran f. Lainnya,.....	3 3 3 -	100% 100% 100% 0%
3.	Apa metode pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan materi surat penawaran dalam teks negosiasi?	a. Metode ceramah b. Metode diskusi c. Metode eksperime d. Metode kelompok e. Metode tanya jawab f. Lainnya,.....	3 3 - 3 3 -	100% 100% 0 100% 100% 0%
4.	Apa saja kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari materi surat penawaran dalam teks negosiasi?	a. Media pembelajaran kurang menarik sehingga bosan mempelajari materi b. Materi sulit dipahami c. Sulit membuat contoh d. Lainnya, (Sulit membedakan surat penawaran dan permintaan)	3 1 2 1	100% 33,33% 66,66% 33,33%

Berdasarkan tabel 4.1 didapatkan bahwa presentase tertinggi dari hasil angket kebutuhan guru 100% guru menggunakan materi dari Buku Paket untuk pembelajaran surat penawaran dalam teks negosiasi, selebihnya 66% menggunakan modul, internet, TV LED, dan Web, dan hanya 3% yang menggunakan LKS. Materi yang dijelaskan 100% terdiri dari pengertian, ciri-ciri, unsur-unsur atau struktur, kebahasaan, dan contoh surat penawaran. Pada pembelajaran beberapa metode digunakan dengan pesentasi 100% yaitu metode ceramah, diskusi, kelompok, dan tanya jawab. Dalam mempelajari materi surat

penawaran, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut 100% kesulitan tersebut diakibatkan media pembelajaran kurang menarik sehingga peserta didik merasa bosan mempelajari materi dan 66,66% peserta didik sulit membuat contoh dan 33,33% karena materi sulit dipahami dan sulit membedakan surat penawaran dan permintaan.

**Tabel 4. 2 Aspek Media Pembelajaran Surat Penawaran dalam teks
Negosiasi**

NO.	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensif jawaban	Presentase
5.	Apa saja media pembelajaran yang Anda ketahui?	a. Media langsung (Buku, Papan Tulis, dll)	3	100%
		b. Media tak langsung (aplikasi yang diakses melalui gawai)	3	100%
		c. Media langsung dan tak langsung	-	0%
		d. Lainnya,.....	-	0%
6.	Apa media yang biasanya digunakan untuk menjelaskan materi surat penawaran dalam teks negosiasi?	a. Buku	3	100%
		b. Papan Tulis	3	100%
		c. Media Gambar/Tulis	2	66,66%
		d. Media Rekaman Suara	-	0%
		e. Power Point dan Proyektor	3	100%
		f. Video	2	66,66%
		g. Lainnya,	-	0%
7.	Bagaimana pentingnya media untuk pembelajaran?	a. Tidak penting	-	0%
		b. Cukup penting	-	0%
		c. Penting	-	0%
		d. Sangat penting	3	100%
		e. Lainnya,.....	-	0%
		(NB: pilihlah 1 jawaban)		

8.	Apa kekurangan media yang biasanya digunakan?	a. Sulit diakses b. Sulit digunakan c. Sulit dipahami d. Tidak bisa digunakan dimana saja dan kapan saja e. Kurang menarik a. Lainnya,.....	1 - - 3 2 -	33,33% 0% 0% 100% 66,66% 0%
9.	Apa kelebihan media yang biasanya digunakan?	a. Mudah diakses b. Mudah digunakan c. Mudah dipahami d. Bisa digunakan kapan dan dimana saja e. Menarik f. Lainnya,....	2 3 3 - - -	66,66% 100% 100% 0% 0% 0%
10.	Bagaimana media yang diinginkan untuk pembelajaran?	a. Menarik minat peserta didik untuk belajar b. Memuat materi pembelajaran c. Memberikan contoh terkait materi d. Menggunakan tulisan yang jelas dan mudah dipahami e. Lainnya,.....	3 3 3 3 -	100% 100% 100% 100% 0%
11.	Bagaimana jenis media yang Anda inginkan dalam pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi ?	a. Media digital animasi b. Media audio (suara) c. Media visual (gambar) d. Audio visual (video) e. Lainnya,.....	3 2 2 3 -	100% 66,66% 66,66% 1000% 0%
12.	Bagaimana isi media Benera (Belajar Negosiasi dengan Animasi) yang Anda	a. Media pembelajaran yang berisi materi negosiasi	2	66,66%

	inginkan dalam pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi ?	dan surat penawaran b. Media pembelajaran yang berisi materi teks negosiasi, surat penawaran, dilengkapi contoh dan kuis-kuis c. Lainnya,	3 - -	100% 0%
13.	Bagaimana bahasa yang Anda inginkan dalam media Benera (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi ?	a. Menggunakan pilihan kata yang tepat b. Menggunakan tanda baca yang sesuai dengan kaidah penulisan yang baik c. Mudah dipahami d. Lainnya,.....	3 3 - -	100% 100% 100% 0%
14.	Bagaimana bentuk media yang Anda inginkan dalam media Benera (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi ?	a. Berbentuk tulisan dan gambar berjalan b. Video animasi dilengkapi dengan audio dan visual yang menjelaskan materi c. Animasi bergerak, gambar dan tulisan tanpa suara d. Lainnya,.....	2 3 2 -	66,66% 100% 66,66% 0%
15.	Bagaimana ilustrasi/gambar yang Anda inginkan dalam media Benera (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk pembelajaran menulis	a. Animasi/kartun a. Gambar hitam putih b. Gambar dengan warna cerah c. Karikatur d. Foto	3 - 2 1 1	100% 0% 66,66% 33,33% 33,33%

	surat penawaran dalam teks negosiasi ?	e. Lainnya,.....	-	0%
16.	Bagaimana audio yang Anda inginkan dalam media Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi ?	a. Suara yang menjelaskan materi diiringi instrumen yang sesuai b. Suara yang menjelaskan materi c. Berupa instrumen saja d. Lainnya,.....	2 2 - -	66,66% 66,66% 0% 0%
17.	Bagaimana kelancaran penggunaan media Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) yang Anda inginkan?	a. Bisa diakses kapan saja dan dimana saja b. Diakses jika menggunakan internet c. Lainnya,.....	3 - -	100% 0% 0%
18.	Apakah Anda ingin media pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja ?	a. Tidak ingin b. Cukup ingin c. Ingin d. Sangat ingin e. Lainnya,..... (NB: pilihlah 1 jawaban)	- - 1 2 -	0% 0% 33,33% 66,66% 0%

Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru dan dijabarkan berdasarkan peringkat tertinggi pilihan, mengenai aspek media pada surat penawaran teks negosiasi dapat dipahami bahwa media pembelajaran yang diketahui guru 100% meliputi media langsung dan tak langsung yang terdiri dari buku, papan tulis, aplikasi yang diakses melalui gawai, dan lain-lain. Kemudian media yang biasanya digunakan untuk menjelaskan materi surat penawaran dalam teks negosiasi 100 % terdiri dari buku, papan tulis, proyektor dan *Power poin*, 66,66% media lain yang digunakan ialah video dan gambar atau tulis.

Guru merasa bahwa media 100% sangat penting untuk digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media yang digunakan dirasa belum maksimal sehingga masih terdapat kekurangan diantaranya 100% media tidak bisa digunakan dimana saja dan kapan saja. 66% media kurang menarik dan 33,33% media sulit untuk diakses. Dibalik kekurangan media yang selama ini digunakan memiliki beberapa kelebihan diantaranya 100% mudah digunakan dan bisa dipahami, 66,66% mudah diakses. Harapan terkait media pembelajaran yang akan dibuat 100% media dapat menarik minat peserta didik untuk belajar, memuat materi pembelajaran, memberikan conroh terkait materi, dan menggunakan tulisan yang jelas dan mudah dipahami.

Jenis media yang diinginkan dalam pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi berupa video dan digital animasi 100%, selebihnya 66,66% berupa media audio (suara) dan visual (gambar). Isi media Bendeda (belajar negosiasi dengan animasi) yang diinginkan untuk pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi 100% mengenai materi teks negosiasi, surat penawaran, dilengkapi conroh dan kuis-kuis. Hanya 66,66% guru yang memilih media pembelajaran yang berisi materi negosiasi dan surat penawaran.

Penggunaan bahasa yang diinginkan dalam media pembelajaran Bendeda (Belajar negosiasi dengan animasi) untuk pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi 100% mencakup penggunaan pilihan kata yang tepat, menggunakan tanda baca yang sesuai dengan kaidah penulisan yang baik serta mudah dipahami. Bentuk media yang diinginkan dalam media Bendeda 100% berupa video animasi dilengkapi dengan audio dan visual yang menjelaskan

materi, 66,66% berbentuk tulisan dan gambar berjalan serta animasi Berberak tanpa suara.

Keinginan terkait ilustrasi/gambar yang diinginkan dalam media pembelajaran Beneda 100% berupa animasi/kartun, 66,66% gambar dengan warna cerah, dan 33,33% karikatur dan foto. Pemilihan audio yang di gunakan dalam media berupa suara yang menjelaskan materi dan diiringi instrumen yang sesuai sebanyak 66,66%. Kemudahan akses media tentunya sangat dibutuhkan oleh karena itu, guru memilih kelancaran penggunaan media 100% bisa diakses kapan saja dan dimana saja. 66,66% guru sangat ingin media pembelajaran tersebut dapat diakses kapan saja dan dimana saja dan 33,33% menjawab ingin.

Tabel 4.3 Aspek Profil Pelajar Pancasila dalam teks Negosiasi

NO.	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensif jawaban	Presentase
19.	Menurut Anda apa saja dimensi Profil Pelajar Pancasila yang sesuai dengan materi surat penawaran dalam teks negosiasi?	a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia	1	0%
			3	100%
			3	100%
		b. Mandiri		
		c. Bergotong-royong	3	100%
		d. Berkebinekaan global	2	66,66%
		e. Bernalar kritis		
20.	Apa saja dimensi Profi Pelajar Pancasila yang perlu dikaitkan dengan media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) ?	a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia	2	66,66%
			2	66,66%
			2	66,66%
		b. Mandiri	1	33,33%
		c. Bergotong-		

		royong	3	100%
		d. Berkebinekaan global	2	66,66%
		e. Bernalar kritis	-	0%
		f. Kreatif		
		g. Lainnya,.....		

Berdasarkan tabel 4.3 mengenai aspek Profil Pelajar Pancasila dalam teks negosiasi diperoleh hasil analisis meliputi dimensi profil pelajar Pancasila yang sesuai materi dan dimensi profil pelajar pancasila yang perlu dikaitkan dengan media pembelajaran. Dimensi profil pelajar Pancasila yang sesuai dengan materi surat penawaran dalam teks negosiasi meliputi 100% mandiri, bergotong royong, dan bernalar kritis, 66,66% kreatif, dan 33,33% beriman bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, dan tidak ada yang memilih berkebinekaan global. Kemudian dimensi profil pelajar Pancasila yang perlu dikaitkan dengan media pembelajaran Beneda ialah 100% bernalar kritis, 66,66% beriman bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esadan berakhlak mulia, mandiri, bergotong royong, kreatif, dan 33,33% bernalar kritis.

Hasil analisis angket kebutuhan guru juga disertai harapan guru terhadap media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk surat penawaran dalam teks negosiasi. Harapan tersebut yaitu dengan adanya media Beneda peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan komunikatif, aktif, dan kreatif. Selain itu media diharapkan dapat menarik minat peserta didik dan mencakup semua aspek meliputi media digital, media audio, media visual dan media audio visual.

4.1.1.2 Hasil analisis kebutuhan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi)

Berdasarkan analisis kebutuhan terhadap 97 peserta didik di tiga sekolah yang berbeda di Kabupaten Pati dan bersumber dari aspek-aspek yang ditentukan dalam angket kebutuhan tersebut meliputi 1) pembelajaran surat penawaran dalam teks negosiasi, 2) media pembelajaran surat penawaran dalam teks negosiasi, 3) profil pelajar pancasila dalam teks negosiasi, 4) harapan peserta didik diperoleh hasil analisis sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Aspek Pembelajaran Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi

NO	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensif Jawaban	Presentase
1.	Apa saja sumber materi surat penawaran dalam teks negosiasi yang digunakan?	a. Buku Paket b. LKS (Lembar Kerja Siswa) c. Modul d. Lainnya, (internet dan web)	96 46 12 64	98,96% 47,42% 12,37% 65,97%
2.	Apa saja materi surat penawaran dalam teks negosiasi yang dipelajari?	a. Pengertian b. Ciri-Ciri c. Unsur- Unsur/Struktur d. Kebahasaan e. Contoh surat penawaran f. Lainnya (Jenis dan Tujuan)	90 86 88 82 72 9	92,78% 88,65% 90,72% 84,53% 74,22% 9,227%
3.	Apa saja kesulitan yang dialami dalam mempelajari materi surat penawaran dalam teks negosiasi?	a. Media pembelajaran kurang menarik sehingga bosan mempelajari materi b. Materi sulit	39 12 47	40,20% 12,37% 48,45%

		dipahami c. Sulit membuat contoh d. Lainnya, (tanpa keterangan)	8	8,24%
--	--	---	---	-------

Berdasarkan tabel 4.4 pembelajaran surat penawaran dalam negosiasi meliputi sumber materi, materi, dan kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami materi sehingga diperoleh hasil penelitian dari 97 peserta didik yang dijelaskan menurut peringkat pilihan tertinggi sebagai berikut. Sumber materi surat penawaran dalam teks negosiasi berasal dari 98,96% buku paket, 65,97% internet dan web, 47,42% LKS (Kembar Kerja Siswa), dan 12,37% Modul.

Materi surat penawaran dalam teks negosiasi yang dipelajari meliputi 92,78 % Pengertian, 90,72% unsur-unsur/struktur, 88,65% ciri-ciri, 84,53% kebahasaan, 74,22% contoh surat penawaran dan hanya 9% yang mengisi lainnya meliputi jenis dan tujuan. Dalam mempelajari materi surat penawaran dalam teks negosiasi, kesulitan yang dialami peserta didik diakibatkan karena sulitnya membuat contoh mencapai 48,45%, kendala dalam media dimana media pembelajaran yang digunakan kurang menarik sehingga bosan mempelajari materi mencapai 40,20%, lalu 12,37% untuk materi sulit dipahami dan 8,24% yang menjawab pilihan lainnya.

**Tabel 4. 5 Aspek Media Pembelajaran Surat Penawaran dalam Teks
Negosiasi**

NO	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensif Jawaban	Presentase
4.	Apa media yang biasanya digunakan untuk menjelaskan materi surat penawaran dalam teks negosiasi?	a. Buku b. Papan Tulis c. Media Gambar/Tulis d. Media Rekaman Suara e. Power Point dan Proyektor f. Video g. Lainnya, (internet, TV LED, Smart TV)	94 51 27 3 29 40 29	96,90% 52,57% 27,83% 3,09% 29,89% 41,23% 29, 89%
5.	Apa kekurangan media yang biasanya digunakan?	a. Sulit diakses b. Sulit digunakan c. Sulit dipahami d. Tidak bisa digunakan dimana saja dan kapan saja e. Kurang menarik f. Lainnya, (Sulit terhubung jaringan internet dan adanya keterbatasan buku ajar di salah satu sekolah	38 2 19 13 30 17	39,17% 2,06% 19,58% 13,40% 30,92% 17,52%
6.	Apa kelebihan media yang biasanya digunakan?	a. Mudah diakses b. Mudah digunakan c. Mudah dipahami d. Bisa digunakan kapan dan	37 62 48 43	38,14% 63,91% 49,48%\ 44,32%

		dimana saja	51	52,57%
		e. Menarik	-	0%
		f. Lainnya,.....		
7.	Apa media yang Anda inginkan dalam pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi ?	a. Media digital animasi	70	71,16%
		b. Media audio (suara)	12	12,37%
		c. Media visual (gambar)	41	42,26%
		d. Audio visual (video)	57	58,76%
		e. Lainnya, (PPT, Smart TV, media langsung, media tulis (buku paket))	8	8,24%
8.	Bagaimana isi media Benda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) yang Anda inginkan dalam pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi ?	a. Media pembelajaran yang berisi materi teks negosiasi, surat penawaran, dilengkapi contoh dan kuis-kuis	86	88,65%
		b. Media pembelajaran yang berisi materi negosiasi dan surat penawaran	33	34,02%
		c. Lainnya, (pilihan a tetapi tanpa kuis-kuis)	2	2,06%
9.	Bagaimana bahasa yang Anda inginkan dalam media Benda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi ?	a. Menggunakan pilihan kata yang tepat	29	29,89%
		b. Menggunakan tanda baca yang sesuai dengan kaidah penulisan yang	41	42,26%

		<p>baik</p> <p>c. Mudah dipahami</p> <p>d. Lainnya, (menggunakan bahasa kekinian agar tidak membosankan)</p>	79	81,44%
			1	1,03%
10.	Bagaimana bentuk media yang Anda inginkan dalam media Benera (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi ?	<p>a. Video animasi dilengkapi dengan audio dan visual yang menjelaskan materi</p> <p>b. Berbentuk tulisan dan gambar berjalan</p> <p>c. Animasi bergerak, gambar dan tulisan tanpa suara</p> <p>d. Lainnya,.....</p>	80	82,47%
			26	26,80%
			15	15,46%
			4	4,12%
11.	Bagaimana ilustrasi/gambar yang Anda inginkan dalam media Benera (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi ?	<p>a. Animasi/kartun</p> <p>b. Gambar hitam putih</p> <p>c. Gambar dengan warna cerah</p> <p>d. Karikatur</p> <p>e. Foto</p> <p>f. Lainnya,.....</p>	77	79,38%
			6	6,18%
			33	34,02%
			6	6,18%
			22	22,68%
			3	3,09%
12.	Bagaimana audio yang Anda inginkan dalam media Benera (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi ?	<p>a. Suara yang menjelaskan materi diiringi instrumen yang sesuai</p> <p>b. Suara yang menjelaskan materi</p> <p>c. Berupa</p>	75	77,31%
			44	45,36%
			-	

		d. instrumen saja d. Lainnya, (dijelaskan rinci materinya, suara penjelasan mudah dipahami)	3	3,09%
13.	Bagaimana kelancaran penggunaan media Benera (Belajar Negosiasi dengan Animasi) yang Anda inginkan?	a. Bisa diakses kapan saja dan dimana saja b. Diakses jika menggunakan internet c. Lainnya, (diakses tanpa internet)	73 20 2	75,25% 20,61% 2,06%

Berdasarkan tabel 4.5 tentang aspek media pembelajaran surat penawaran dalam teks negosiasi diperoleh penjabaran bahwa media yang biasanya digunakan untuk menjelaskan materi surat penawaran dalam teks negosiasi 96,90% berasal menggunakan buku, 52,57% menggunakan Papan tulis, 41,23% video, 29,89% power point dan proyektor selain itu juga lainnya yang mencakup internet, TV LED, Smart TV, dan 3,09% media rekaman suara.

Ketika penggunaan media kekurangannya dalam proses pembelajaran ialah 39,17 % sulit untuk diakses, 30,92% media kurang menarik, 19,58% sulit dipahami, 17,52 lainnya karena sulit terhubung jaringan internet dan di salah satu sekolah buku paket yang digunakan 1 buku untuk 2 peserta didik. 13,40% tidak bisa digunakan dimana saja dan kapan saja. 2,06% sulit digunakan. Namun dibalik kekurangan terdapat beberapa kelebihan dan dari media yang digunakan

yaitu 63,91% mudah digunakan, 52,57% menarik, 49,48% mudah dipahami, 44,32% bisa digunakan kapan saja dan dimana saja, 38,14% mudah diakses.

Media yang diinginkan pada pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi 72,16% berupa media digital animasi, 58,76% berbentuk audio visual video, 42,26% media visual, 12,37% media audio, dan 8,24% lainnya berupa PPT, *Smart TV*, media langsung dan media tulis.

Terkait isi media *Beneda* (belajar negosiasi dengan animasi) yang diinginkan dalam pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi 88,65% berisi teks negosiasi, surat penawaran, dilengkapi conroh dan kuis-kuis, 34,02% berisi materi negosiasi dan surta penawaran, 2,06% memilih lainnya ddengan isi media materi teks negosiasi, surat penawaran dilengkapi contoh.

Bahasa yang diinkan dalam media *Beneda* (belajar negosiasi dengan animasi) peserta didik memilih mudah dipahami sebanyak 81,44%, menggunakan tanda baca yang sesuai dengan kaidah penulisan yang baik mencapai 42,26%, menggunakan pilihan kata yang tepat sebanyak 29,89% dan lainnya menggunakan bahasa kekinian agar tidak membosankan mencapai 1,03%. Bentuk media *Beneda* yang dinginkan 82, 47% berupa video animasi dilengkapi dengan audio dan visual yang menjelaskan materi, 26,80% berbentuk tulisan dan gambar berjalan, 15,46% animasi bergerak dilengkapi gamabr dan tulisan tanpa suara, 4,12 memilih lainnya untuk media berupa tulis semua.

Ilustrasi atau gambar yang diinginkan dalam media *Beneda* (belajar negosiasi dengan animasi) untuk pembelajaran menulis surat penawaran dalam teks negosiasi 79, 38% berbentuk animasi atau kartun, 34,02% gamabar dengan

warna cerah, 22,68% dengan foto, 6,18% gambar hitam putih dan karikatur, 3,09% memilih lainnya untuk PPT yang tidak membosankan.

Penggunaan audio dalam media yang diinginkan berupa suara yang menjelaskan materi diiringi instrumen yang sesuai 77,31%, suara yang menjelaskan materi 45,36%, dan lainnya berupa penjelasan rinci dan suara penjelasan mudah dipahami 3,09%. Kelancaran penggunaan media diharapkan 75,25% bisa diakses kapan dan dimana saja. 20,61% dapat diakses jika menggunakan internet, dan 2,06% lainnya, diakses tanpa internet.

Tabel 4. 6 Profil pelajar pancasila dalam teks negosiasi

NO	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensif Jawaban	Presentase
14.	Menurut Anda apa saja dimensi Profil Pelajar Pancasila yang sesuai dengan materi surat penawaran dalam teks negosiasi?	a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia	57	58,76%
		b. Mandiri	44	45,36%
		c. Bergotong-royong	46	47,42%
		d. Berkebinekaan global	29	29, 89%
		e. Bernalar kritis	52	53, 60%
		f. Kreatif	79	81, 44%
		g. Lainnya,.....	-	0%
15.	Apa saja dimensi Profi Pelajar Pancasila yang perlu dikaitkan dengan media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) ?	a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia	53	54,63%
		b. Mandiri	40	41,23%
		c. Bergotong-royong	39	40,20%
			34	25,05%

		d. Berkebinekaan global	61	62,88%
		e. Bernalar kritis	65	67,01%
		f. Kreatif	-	0
		g. Lainnya,.....		

Berdasarkan tabel 4.6 mengenai dimensi profil pelajar Pancasila yang terdapat dalam teks negosiasi yaitu dimensi profil pelajar Pancasila yang sesuai dengan materi surat penawaran dalam teks negosiasi pilihan peserta didik tertinggi pada dimensi kreatif mencapai 81,44%, lalu 58,76% beriman bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia. 53,60% bernalar kritis, 47,42% bergotong royong, 45,36% mandiri dan 29,89% berkebinekaan global. Kemudian pilihan peserta didik terkait dimensi profil pelajar Pancasila yang perlu dikaitkan dengan media pembelajaran Benda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) 67,01% kreatif, 62,88% bernalar kritis, 54,63% beriman bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak mulia, 41,23% mandiri, 40,20% bergotong royong, 35,05% berkebinekaan global

Harapan peserta didik terhadap media pembelajaran Benda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk surat penawaran dalam teks negosiasi ialah dengan video animasi dilengkapi dengan audio visual yang menjelaskan materi serta mudah dipahami sehingga menarik. Selain itu media dapat membantu peserta didik memudahkan akses belajar surat penawaran dalam teks negosiasi menggunakan animasi yang menarik namun tetap jelas dan sesuai. Peserta didik berharap media Benda dapat memenuhi kebutuhan belajar tentang materi surat penawaran dalam teks negosiasi.

4.1.2 Hasil pengembangan prototipe media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati

Pengembangan prototipe media Beneda meliputi 1) Tampilan Awal pengenalan animasi dan doa sebagai bentuk cakupan dimensi profil Pancasila, 2) isi media tentang pengertian, unsur, tujuan, dan jenis negosiasi, selanjutnya berisi teks penawaran, struktur, contoh, kaidah kebahasaan, dan kuis-kuis, 3) terdapat tampilan ucapan terima kasih dan profil.

4.1.2.1 Tampilan Awal

Tampilan awal video berupa pengenalan animasi yang akan menarik minat peserta didik. Animasi ini yang nantinya akan menemani peserta didik untuk belajar memahami materi surat penawaran dalam teks negosiasi. Tampilan awal dirancang dengan komposisi warna dan penyusunan gambar agar terlihat menarik. Berdasarkan pilihan terbanyak pada komposisi tampilan, peserta didik banyak yang memilih penggunaan warna cerah. Selain itu sebagai bentuk cakupan dimensi profil pelajar Pancasila tentang Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, diberikan tampilan yang berisi ajakan untuk berdoa sebelum memulai materi dan kata-kata motivasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4. 1 Tampilan Awal Video

Pada gambar tersebut terdapat animasi yang mengajak peserta didik untuk bersama belajar teks negosiasi dan surat penawaran.dilanjutkan dengan tampilan ajakan untuk berdoa sebelum mulai belajar. terdapat kalimat motivasi agak peserta

didik mau berdoa seperti yang terdapat pada gambar 4.1. Latar belakang video menggunakan gambar papan tulis dipilih menyesuaikan kebutuhan peserta didik dan animasi dibuat semenarik mungkin. Ukuran dan bentuk tulisan yang digunakan dalam media dipilih yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas oleh peserta didik.

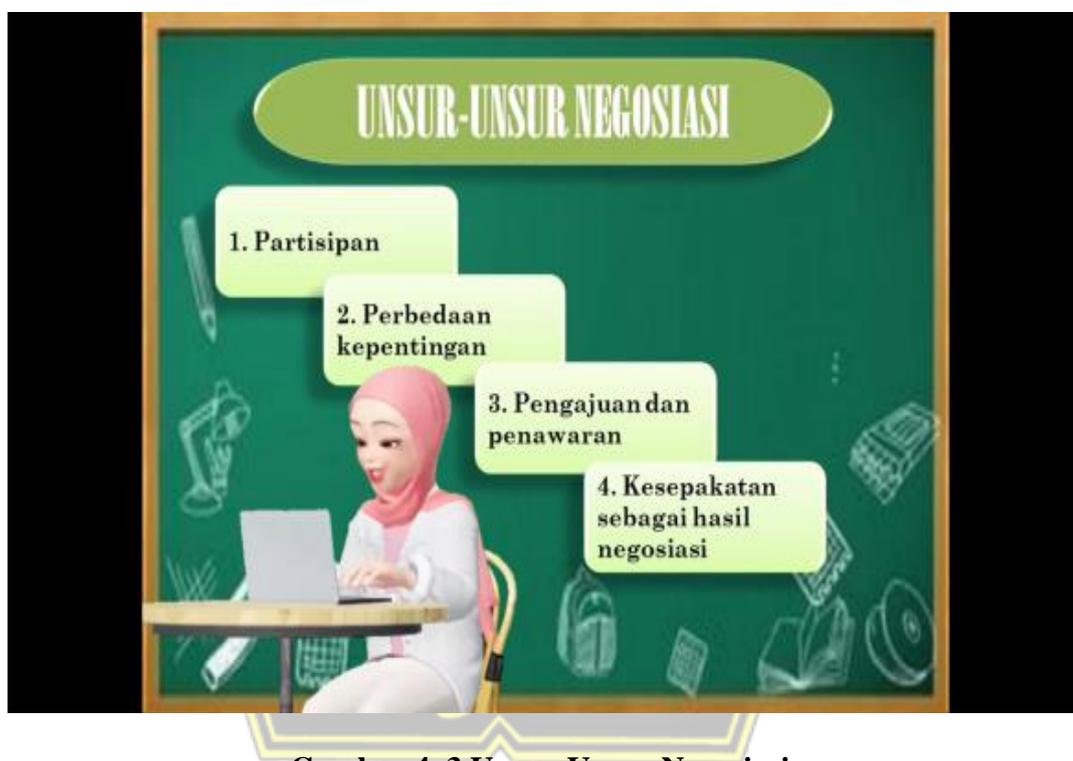
4.1.2.2 Menu Materi

Pada menu materi terdapat tampilan materi-materi yang disajikan bertahap mulai dari 1) pengertian negosiasi, 2) unsur-unsur negosiasi, 3) tujuan negosiasi 4) jenis-jenis negosiasi, 5) pengertian surat penawaran, 6) struktur surat penawaran, 7) contoh dan pembahasan surat penawaran, 8) kebahasaan surat penawaran. Tampilan-tampilan menu materi juga disisipi dengan animasi agar lebih menarik perhatian peserta didik. Selengkapnya dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.



Gambar 4. 2 Pengertian Negosiasi

Gambar 4.2 menunjukkan pengertian negosiasi yang di dapat dari simpulan pendapat-pendapat ahli, serta bersumber dari buku paket dan LKS. Pengertian negoasiasi yang disajikan dalam media disampaikan secara ringkas sehingga bahasanya ringan dan mudah diterima peserta didik. Dilengkapi dengan penjelasan berupa audio yang disampaikan oleh animasinya mengenai pengertian negoasiasi.



Gambar 4. 3 Unsur-Unsur Negosiasi

Pada gambar 4.3 menunjukan salah satu elemen penting dalam negosiasi yaitu unsur-unsur negoasiasi yang dijelaskan oleh animasi dan dilengkapi tulisan tentang unsur-unsur negoasiasi yang meliputi 1) partisipan, 2) adanya perbedaan kepentingan, 3) adanya pengajuan dan penawaran, 4) diperolehnya kesepakatan sebagai hasil negosiasi. Animasi dibuat duduk dan memainkan laptop agar tidak

disajikan dengan tampilan yang monoton. Tulisan yang ditampilkan ringkas tetapi terdapat penjelasan yang disampaikan melalui audio pada media.



Gambar 4. 4 Tujuan Negosiasi

Selanjutnya tujuan negosiasi dapat dilihat pada gambar 4.4 berdasarkan beberapa sumber yang dijadikan rujukan untuk materi dalam media, didapatkan empat tujuan negoasiasi yaitu 1) memperoleh kesepakatan, 2) menyatakan pendapat, 3) menyelesaikan dan menemukan jalan keliuar, 4) mencapai kondisi saling menguntungkan atau *win-win solution*. Penjabaran engenai tujuan-tujuan tersebut sudah terdapat dalam media yang dibuat. Pemilihan tulisan berwarna putih dengan latar berwarna-warni dibuat sesuai dengan keinginan peserta didik yang menginginkan tampilan media dengan warna cerah agar tidak membosankan.



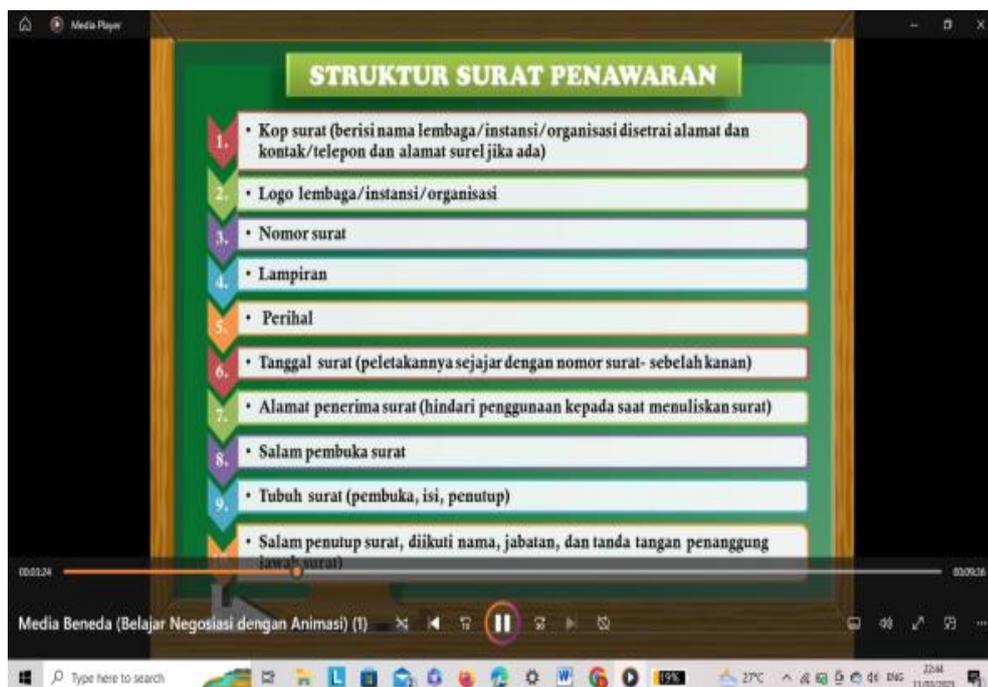
Gambar 4. 5 Jenis-Jenis Negosiasi

Gambar 4.5 berisi jenis-jenis negosiasi dan penjelasannya. jenis-jenis negosiasi dibagi menjadi dua yaitu negosiasi lisan dan negosiasi tulis yang masing-masing dijelaskan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan diberi contoh. Karena jenis negosiasi tulis menurut peserta didik sulit untuk dipahami maka dalam media Beneda yang dibuat juga terdapat penjabaran lebih lanjut tentang contoh negosiasi tulis.



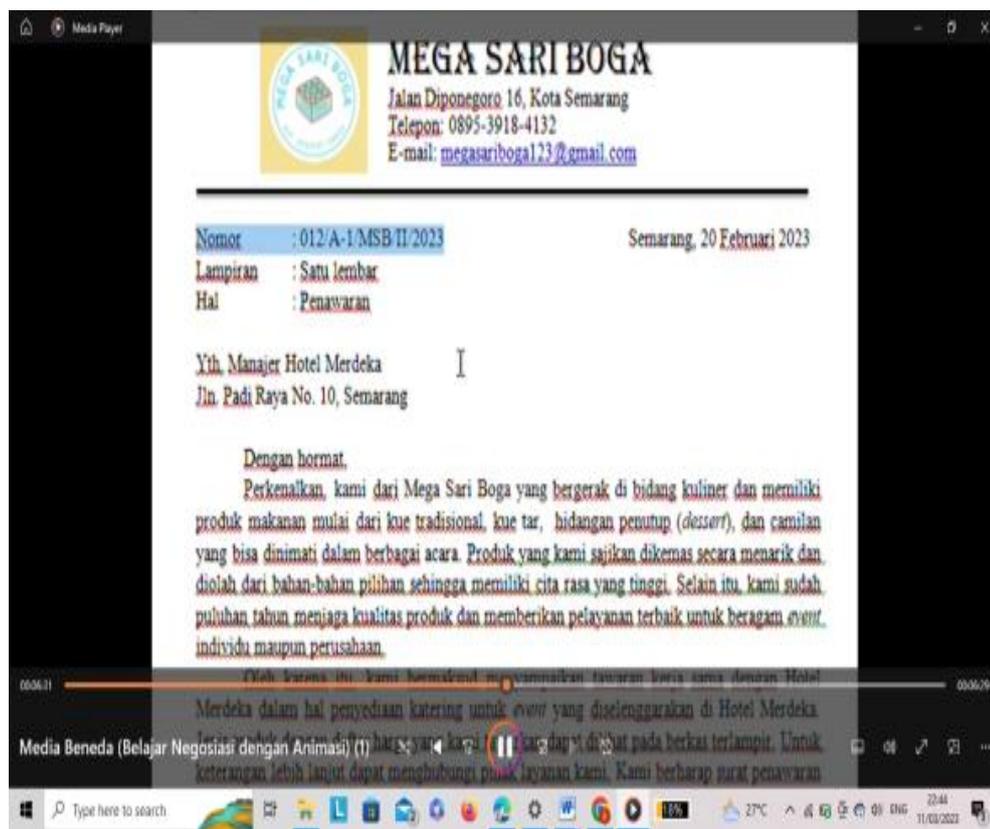
Gambar 4. 6 Pengertian Surat Penawaran

Pada gambar 4.6 tentang pengertian surat penawaran yang juga disimpulkan dari beberapa sumber, diperoleh bahwa surat penawaran merupakan contoh negosiasi tertulis dan pengertiannya adalah surat yang dibuat untuk menawarkan barang atau jasa pada penerima surat guna menjalin kerja sama atau menjual suatu produk. Latar belakang gambar yang digunakan juga disamakan dengan tampilan media yang membahas mengenai pengertian negosiasi karena sama-sama membahas mengenai pengertian sesuatu. Tentunya juga terdapat audio yang menjelaskan pengertian surat penawaran.



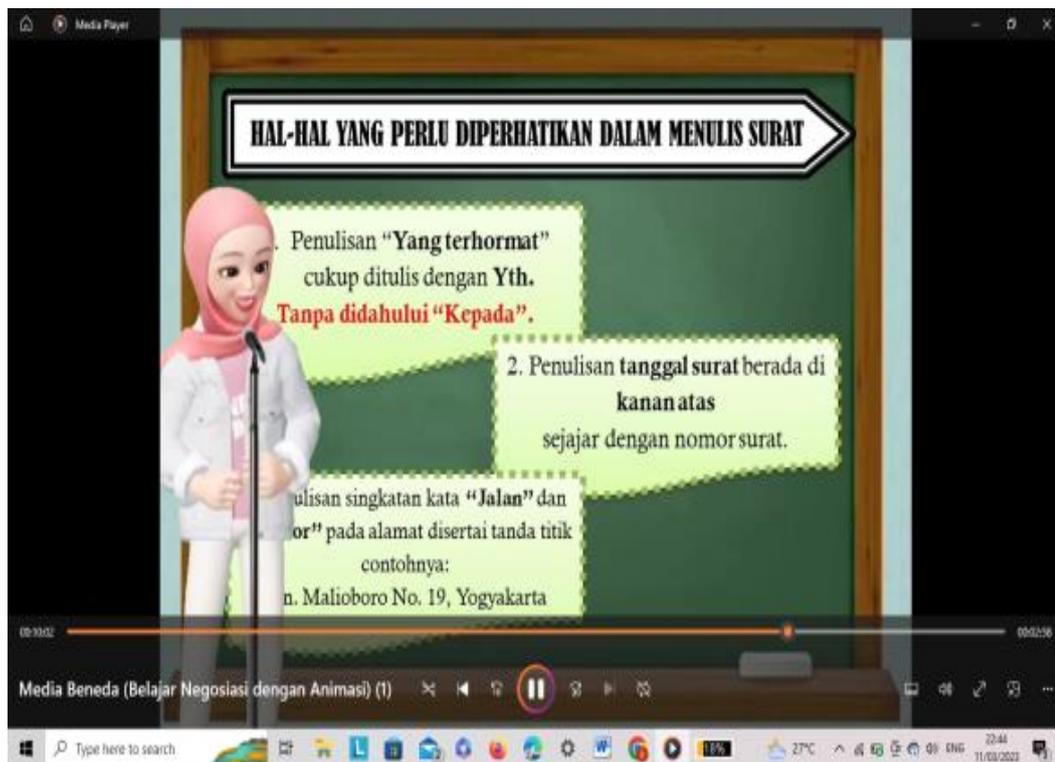
Gambar 4. 7 Struktur Surat Penawaran

Surat penawaran disusun sesuai dengan struktur-struktur yang ada didalamnya. Pada gambar 4.7 tidak dilengkapi dengan animasi bergerak tetapi masih terdapat audio yang menjelaskan materi, animasi tidak di tampilkan pada menu tersebut karena melihat komposisi tampilan sudah maksimal. Struktur surat penawaran yang dijabarkan meliputi 1) kop surat, 2) logo instansi, 3) nomor surat, 4) lampiran, 5) perihal, 6) tanggal surat, 7) alamat penerima surat, 8) salam pembuka surat, 9) tubuh surat (pembuka, isi, penutup), 10) salam penutup surat, diikuti, jabatan, nama, dan tanda tangan pengirim surat.



Gambar 4. 8 Contoh dan Pembahasan Surat Penawaran

Gambar 4.8 membahas mengenai contoh surat penawaran dan pembahasannya. Contoh ini dibuat sendiri dengan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik namun tetap sesuai dengan ketentuan penulisan surat penawaran yang baik. pada bagian penjelasan setiap struktur surat dijelaskan melalui audio secara detail. Bukan hanya itu, setiap struktur dan bahasanya ditunjukkan dengan tulisan yang di beri warna kotak biru pada setiap nama struktur yang disebutkan.



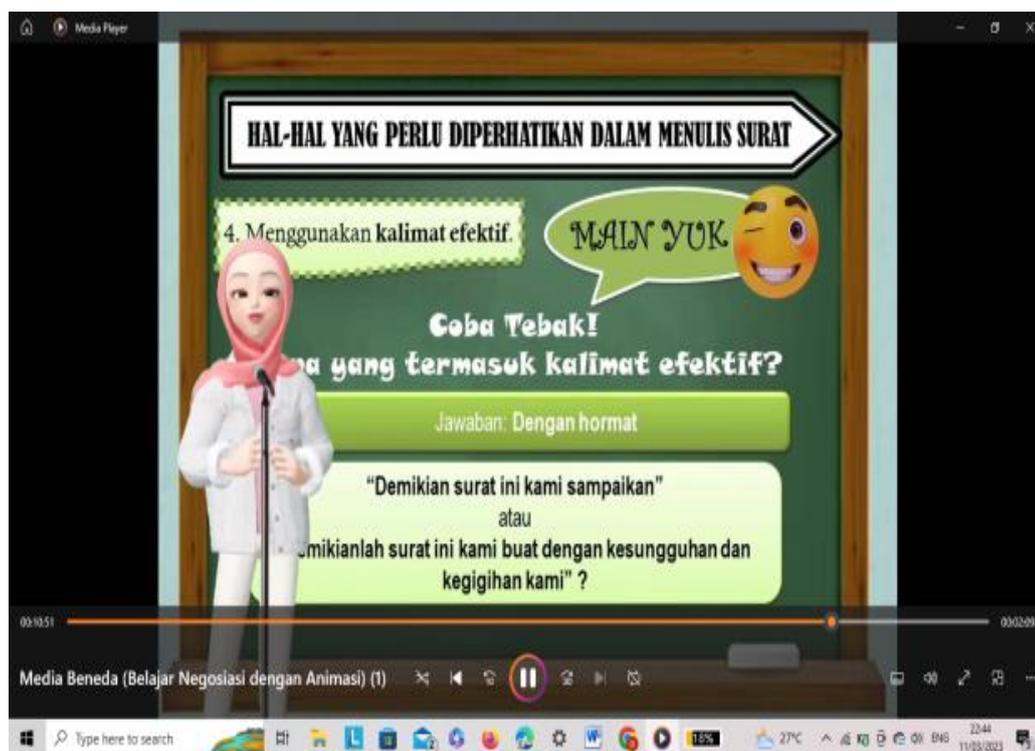
Gambar 4. 9 Kebahasaan Surat Penawaran

Pada gambar 4.9 tentang kebahasaan surat penawaran tentunya terdapat animasi yang menjelaskan materi. Kebahasaan dalam surat penawaran yang dijelaskan dalam media tersebut meliputi 1) Penulisan Sapaan dalam surat untuk penerima surat misalnya penulisan yang terhormat, 2) peletakan tanggal surat, 3) penulisan singkatan kata misalnya pada alamat, 4) menggunakan kalimat efektif, 5) menggunakan bahasa yang santun. Terdapat beberapa contoh dari penulisan kebahasaan surat penawaran.

4.1.2.3 Menu Kuis-Kuis

Pada menu kuis-kuis terdapat beberapa latihan soal untuk menguji pemahaman peserta didik terkait materi yang dipaparkan dalam media. Kuis-kuis

tersebut juga terdapat kunci jawaban dimana peserta didik diberi waktu sekitar 5 detik untuk menjawab pertanyaan kemudian jawaban yang sebenarnya akan muncul. Berikut salah satu tampilan kuis yang terdapat dalam media.



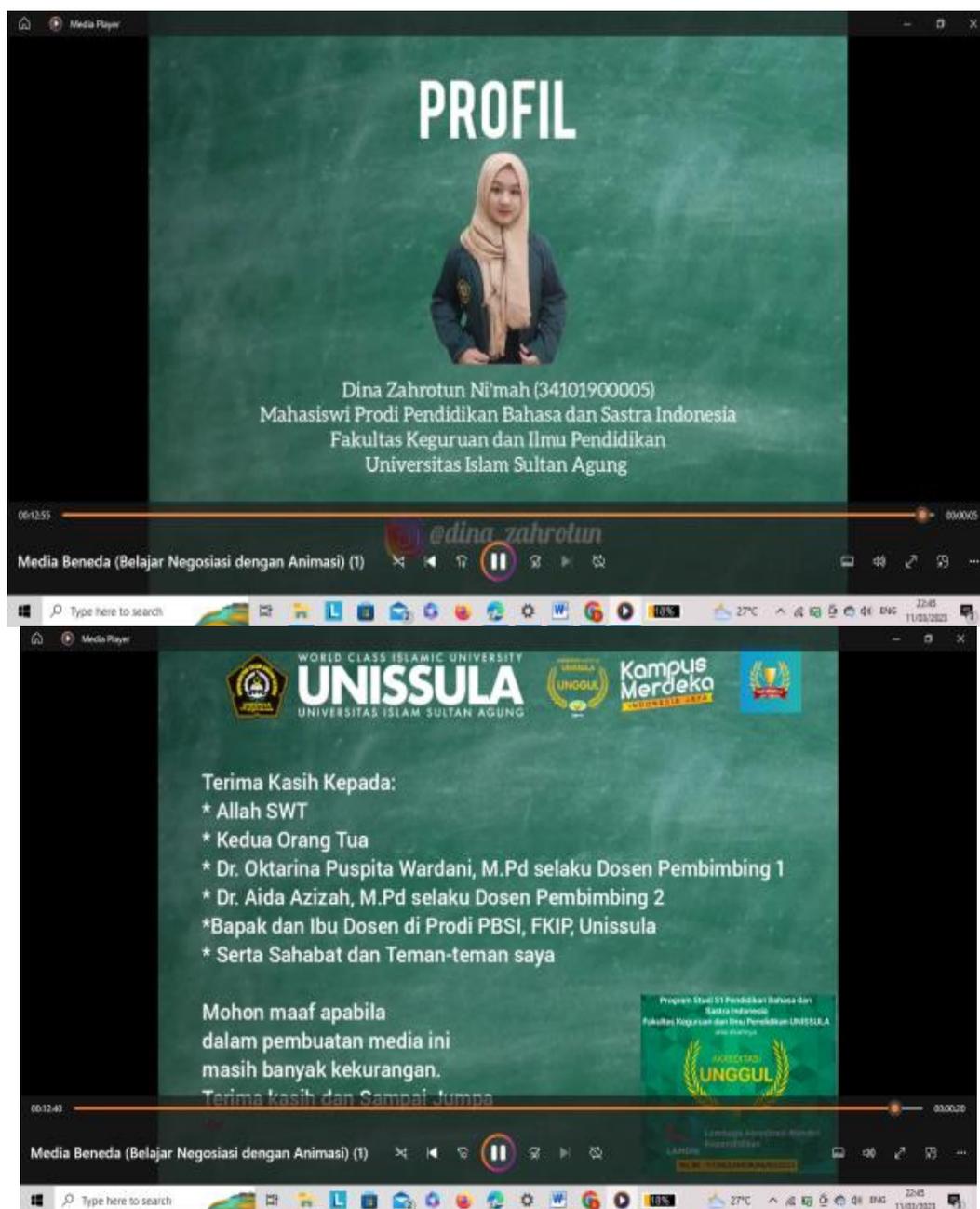
Gambar 4. 10 Menu Kuis-kuis

Berdasarkan gambar 4.3 tentang kuis-kuis ada tiga latihan soal tentang kebahasaan surat penawaran yang disajikan. Soal pertama dan kedua tentang penulisan kalimat efektif. Kemudian soal yang ketiga tentang kesantunan kalimat. Soal-soal tersebut dapat digunakan sebagai evaluasi dan mengecek fokus dan pemahaman peserta didik.

4.1.2.4 Penutup/Tampilan Akhir

Bagian penutup atau tampilan akhir media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) terdapat profil dari penulis sekaligus pembuat media

Beneda dan terdapat ucapan terima kasih untuk pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu dalam pembuatan media. Berikut tampilan profil dan ucapan terima kasih penulis.



Gambar 4. 11 Profil dan Ucapan Terima Kasih

Pada gambar 4.11 terdapat profil dari peneliti dan yang membuat aplikasi Beneda. Profil yang terdiri dari tampilan foto peneliti, nama, nim, prodi, fakultas, dan asal instansi peneliti. Kemudian pada tampilan ucapan terima kasih dan permohonan maaf. Pada menu penutup ini tidak ada audio yang membacakan tulisan tetapi terdapat instrumen musik.

4.1.3 Hasil penilaian ahli mengenai media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X di Kabupaten Pati

Penilaian terhadap prototipe media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk keterampilan menulis surat penawaran dalam materi pembelajaran teks negosiasi kelas X bermuatan dimensi profil pelajar pancasila di Kabupaten Pati, dilakukan oleh dua ahli yaitu dosen ahli dan guru ahli. Dua ahli tersebut dipilih berdasarkan bidangnya yaitu Devi Nur Alfianti, S.Pd. dan Meilan Arsanti, M.Pd. berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan menentukan kriteria media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut adalah hasil penilaian ahli, terdiri dari empat aspek meliputi 1) aspek media Beneda, 2) aspek tampilan media, 3) Materi dan Capaian Pembelajaran, 4) kebahasaan, dan 5) dimensi profil pelajar pancasila.

1. Aspek Media Beneda

Penilaian media pembelajaran pada aspek media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) terdiri dari beberapa indikator 1) pengaruh media terhadap materi, 2) ketepatan media digunakan pada materi, 3) media mendukung

keterampilan menulis peserta didik, 4) jangka panjang media, 5) kemudahan media untuk digunakan, dan 6) media diterima sesuai keinginan peserta didik dan guru.

Tabel 4. 7 Aspek Media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi)

NO	ASPEK	PERTANYAAN	Penilaian	
			Guru Ahli	Dosen Ahli
1.	Media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi)	a. Media Beneda memberikan pengaruh terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia surat penawaran dalam teks negosiasi	100	75
		b. Media Beneda tepat untuk digunakan pada materi keterampilan menulis surat penawaran dalam teks negosiasi	100	75
		c. Media yang digunakan mendukung keterampilan menulis peserta didik.	75	75
		d. Media dapat bersifat jangka panjang	75	100
		e. Media mudah untuk digunakan	75	100
		f. Media dapat diterima sesuai keinginan peserta didik dan guru	75	100
Rata-rata			83,33	87,5
Jumlah rata-rata			85,41	

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat diketahui bahwa penilaian pada aspek media Beneda dari guru ahli diperoleh rata-rata 83,33 dan dari dosen ahli diperoleh rata-rata 87,5. Sehingga diperoleh hasil penjumlahan rata-rata tersebut diperoleh 85,41. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian ahli terhadap media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) yang meliputi pengaruh dan ketepatan pada materi, mendukung keterampilan menulis peserta didik, bersifat jangka panjang,

mudah digunakan, dan dapat diterima sesuai keinginan peserta didik mendapatkan jumlah rata-rata dengan kategori sangat baik.

2. Aspek Tampilan Media

Pada aspek tampilan media ada tiga indikator penilaian ahli yang meliputi

1) kemenarikan tampilan media, 2) kemenarikan audio dan visual dalam media, 3) kesesuaian tampilan untuk peserta didik.

Tabel 4. 8 Aspek Tampilan Media Beneda

NO	ASPEK	PERTANYAAN	Penilaian	
			Guru Ahli	Dosen Ahli
1.	Tampilan media	a. Tampilan media menarik	100	75
		b. Terdapat audio dan visual dalam media sehingga menarik minat peserta didik	100	75
		c. Tampilan media sesuai untuk peserta didik	75	75
Rata-rata			91,6	75
Jumlah rata-rata			83,3	

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa penilaian pada aspek tampilan media oleh guru ahli media memperoleh rata-rata 91,6. Sedangkan dari dosen ahli rata-rata yang diperoleh adalah 75. Hasil penjumlahan rata-rata dari kedua ahli tersebut didapatkan 83,3 dengan kategori sangat baik pada aspek tampilan media yang meliputi kemenarikan media, kemenarikan audio dan visual pada media, serta kesesuaian tampilan media untuk peserta didik.

3. Aspek Materi dan Capaian Pembelajaran

Pada aspek materi dan capaian pembelajaran yang digunakan dalam media Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) terdapat empat indikator pertanyaan ahli yaitu 1) kelengkapan dan kejelasan materi, 2) kesesuaian media dengan tujuan dan capaian pembelajaran, 3) kesesuaian media dengan materi pembelajaran, dan 4) kesesuaian contoh dengan materi.

Tabel 4. 9 Aspek Materi dan Capaian Pembelajaran

NO	ASPEK	PERTANYAAN	Penilaian	
			Guru Ahli	Dosen Ahli
1.	Materi dan Capaian Pembelajaran	a. Kelengkapan dan kejelasan materi pembelajaran	50	75
		b. Kesesuaian media Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) dengan tujuan dan capaian pembelajaran	75	75
		c. Kesesuaian media Bendeda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) dengan materi pembelajaran	75	75
		d. Kesesuaian contoh-contoh dengan materi	75	75
Rata-rata			68,75	75
Jumlah rata-rata			71,875	

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui bahwa penilaian terhadap aspek materi dan capaian pembelajaran dari guru ahli memperoleh rata-rata 68,75 sedangkan dari dosen ahli memperoleh rata-rata 75. Sehingga diperoleh jumlah rata-rata 71,875 yang menunjukkan bahwa penilaian tersebut masuk dalam kategori baik.

4. Aspek Kebahasaan

Pada aspek kebahasaan media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) bermuatan dimensi profil pelajar pancasila terdapat satu indikator yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru yaitu kemudahan bahasa untuk dipahami.

Tabel 4. 10 Aspek Kebahasaan

NO	ASPEK	PERTANYAAN	Penilaian	
			Guru Ahli	Dosen Ahli
1.	Kebahasaan	a. Kemudahan bahasa untuk dipahami	75	100
		Rata-rata	75	100
		Jumlah rata-rata	87,5	

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa penilaian pada aspek kebahasaan mengenai kemudahan bahasa untuk dipahami, dari guru ahli memperoleh penilaian 75 dan dari dosen ahli mendapatkan nilai 100. Oleh karena itu didapatkan jumlah rata-rata penilaian 87,5 dengan kategori baik sekali.

5. Aspek Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Pada aspek dimensi profil pelajar pancasila ada satu indikator penilaian yaitu dimensi profil pelajar pancasila yang tertuang dalam media.

Tabel 4. 11 Aspek Dimensi Profil Pelajar Pancasila

NO	ASPEK	PERTANYAAN	Penilaian	
			Guru Ahli	Dosen Ahli
1.	Dimensi Profil Pelajar Pancasila	a. Memuat dimensi profil Pelajar Pancasila yang tertuang dalam media Keterangan dimensi Profil Pelajar Pancasila pada media:	75	100

	1. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia. (mengajak berdoa) 2. Mandiri (melalui kuis-kuis) 3. Bergotong-royong (pada tujuan melakukan penawaran- kerja sama) 4. Berkebinekaan global (menggunakan beberapa bahasa asing) 5. Bernalar kritis (mengajak memahami materi surat penawaran dalam teks negosiasi) 6. Kreatif (media menggunakan animasi)		
	Rata-rata	75	100
	Jumlah rata-rata	87,5	

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diketahui bahwa penilaian terhadap aspek dimensi profil pelajar pancasila dari guru ahli diperoleh rata-rata 75 dan dari dosen ahli diperoleh rata-rata 100 sehingga jumlah rata-rata dari kedua penilaian tersebut 87,5. Dari hasil penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

6. Perbaikan Terhadap Media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk Keterampilan Menulis Surat Penawaran Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Kelas X Kabupaten Pati

Setelah media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) melewati validasi oleh guru dan dosen ahli sesuai dengan bidang. Maka selanjutnya terdapat perbaikan produk yang direvisi oleh peneliti sesuai dengan penilaian dan arahan oleh validator ahli. Berikut tabel kritik dan saran oleh ahli.

Tabel 4. 12 Perbaikan Media Beneda

No.	Validator	Revisi	Perbaikan
1.	Guru Ahli	Untuk kritik dan saran media ini perlu di kembangkan menjadi aplikasi belajar karena jika dibuat video saja siswa kurang jelas jika hanya ditonton sebentar karena materinya banyak. Jadi harus dibuat aplikasi belajar saja agar siswa bisa mengakses dan mempelajari berkali-kali tanpa harus mengulang menonton dari awal. Agar lebih memudahkan siswa.	Sudah dilakukan pengembangan terhadap media berupa aplikasi dan dapat dikirim melalui <i>WhataApp</i> .
2.	Dosen Ahli	Sebelum penyajian materi sebaiknya sajikan dulu contoh video tentang “negosiasi”	menambahkan contoh video tentang negosiasi

Berdasarkan tabel 4.12 berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli untuk perbaikan produk. Maka, dilakukan pengembangan yang sesuai untuk memaksimalkan media Beneda yang dibuat. Perbaikan yang dilakukan ialah sebagai berikut.





Gambar 4. 12 produk sebelum direvisi berupa video dan PPT

Semula media Beneda yang dibuat masih berupa PPT (Power Point) yang diubah dalam bentuk video, sehingga peserta didik tidak bisa melihat materi sesuai dengan menu yang diinginkan, apabila peserta didik ingin berpindah menu, tidak ada menu tampilan yang menyediakan perpindahan materi sesuai keinginan peserta didik. Selain itu, jika disajikan dalam bentuk PPT peserta didik merasa kurang tertarik. Oleh karena itu media Beneda mendapat revisi dari validator untuk dibuat aplikasi yang mudah untuk dikirim peserta didik melalui WhatsApp dan contoh dari materinya dilengkapi. Berikut perbaikan dan pengembangan media Beneda yang telah dilakukan oleh peneliti



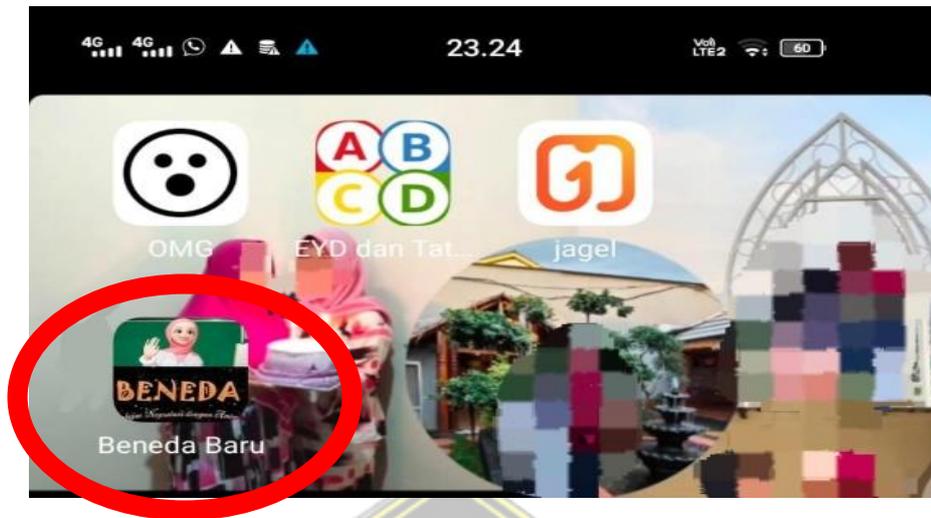
Gambar 4. 13 produk setelah direvisi bagian contoh negosiasi langsung

Pada gambar 4.13 contoh yang negosiasi secara langsung telah ditambahkan berupa video negosiasi jual beli. Video contoh tersebut disajikan tidak berupa animasi agar tidak monoton dengan penggunaan animasi yang sama dan membuat peserta didik tertarik melihat contoh negosiasi. Selain itu, agar peserta didik lebih mudah memahami contoh negosiasi langsung disajikan berupa video orang yang sedang melakukan tawar menawar. Pada contoh tersebut sudah mencakup unsur-unsur dan tujuan dari negosiasi.



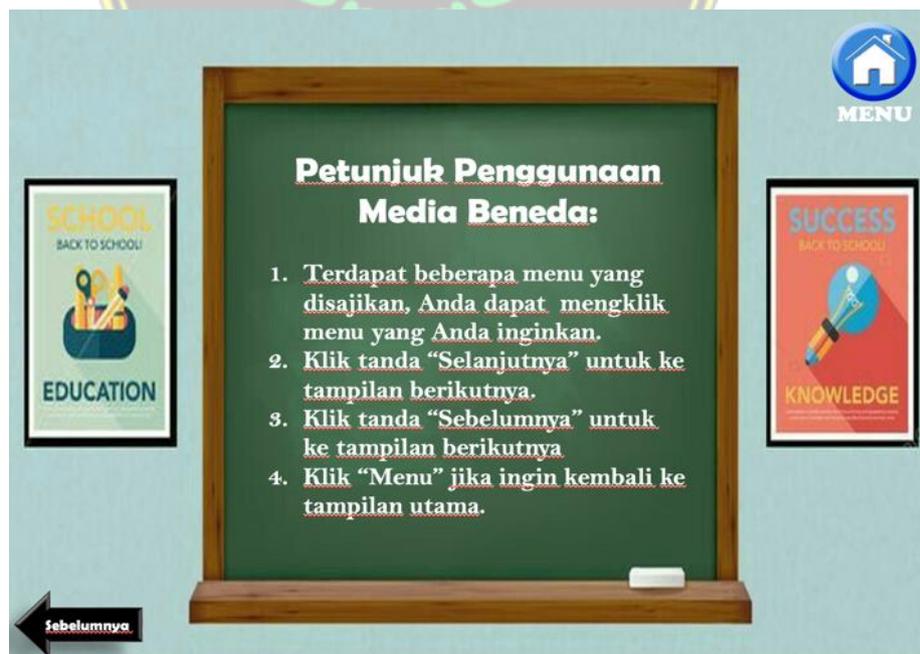
Gambar 4. 14 produk setelah direvisi berupa aplikasi dan dapat dikirim WA

Media Beneda yang telah diperbaiki dan dikembangkan menjadi sebuah aplikasi berbasis android melalui *ispring suite* dan *Web2APK Builder* dapat dikirim melalui *WhatsApp* (WA) seperti yang tertera pada gambar 4.14. untuk mengunduh aplikasinya juga mudah tinggal mengeklik file aplikasinya kemudian terdapat menu unduh, lalu klik *install* maka aplikasi akan terunduh dan terinstall. Setelah aplikasi berhasil terinstall, dapat dibuka melalui menu utama gawai yang juga terdapat aplikasi-aplikasi yang lain.



Gambar 4. 15 produk setelah direvisi menjadi aplikasi berbasis android

Pada gambar 4.15 dapat dilihat bahwa aplikasi media Beneda yang sudah *terinstall* bisa dibuka dan diakses pada menu utama tampilan aplikasi pada gawai. Oleh karena itu, mudah bagi peserta didik yang sudah memiliki aplikasi media Beneda untuk mengaksesnya kapan dan dimana saja. Penggunaan aplikasi yang sudah *terinstall* juga tidak bergantung pada jaringan.





Gambar 4. 16 produk dilengkapi petunjuk penggunaan dan menu utama

Media Beneda yang sebelumnya berupa video dan disajikan runtut, ketika dikembangkan menjadi aplikasi tentunya perlu dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media agar peserta didik maupun guru tidak mengalami kesulitan menggunakan aplikasi media Beneda. Karena media berupa aplikasi maka perlu diberikan menu-menu utama agar peserta didik dapat memilih sub materi yang ingin dipelajari dan Kembali ke menu utama untuk memilih sub materi lain dengan mudah. Gambar 4.16 merupakan salah satu contoh menu materi yang disajikan dalam media. Lebih lanjut menu materi yang ditambahkan antara lain 1) menu utama yang berisi pilihan petunjuk media, materi, kuis-kuis, dan profil, 2) menu materi berisi pilihan pengertian negosiasi, tujuan negosiasi, unsur-unsur negosiasi, Jenis negosiasi yang meliputi negosiasi langsung dan negosiasi tak langsung, 3) menu negosiasi tak langsung menguraikan pada surat penawaran yang

menunya terdiri dari pilihan pengertian surat penawaran, kebahasaan, struktur, dan contoh surat penawaran.

4.2 Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini akan dijabarkan mengenai tiga hal yaitu.

1) kesesuaian media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) untuk pembelajaran Surat Penawaran dalam Teks Negosiasi bermuatan profil pelajar pancasil kelas X di Kabupaten Pati, 2) keunggulan media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animais), 3) kekurangan dan keterbatasan media pembeajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi).

4.2.1 Kesesuaian Media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi)

Pembahasan mengenai kesesuaian media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) bertujuan untuk membuktikan bahwa media tersebut bukan hanya dibuat untuk memenuhi penelitian dilapagan tetapi juga dapat dipertanggungjawabkan dari segi keilmuan. Konsep teori yang digunakan dalam pengembangan tersebut adalah berdasarkan prinsip pemilihan media menurut Hidayari dan Susanti (2013) bahwa media berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.

Media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) disajikan sesuai dengan peraturan Badan Standar Nasional Pendidikan tahun 2006 tentang kriteria kelayakan media yang baik ditinjau dari 1) kelayakan isi, 2) kelayakan kebahasaan, 3) kelayakan penyajian. Oleh karena itu media pembelajaran Beneda

(Belajar Negosiasi dengan Animasi) dibuat berdasarkan kebutuhan peserta didik dan guru untuk membantu pembelajaran materi teks negosiasi dan surat penawaran yang terdapat dalam capaian pembelajaran untuk kelas X yaitu fase E elemen menulis yang berbunyi “Peserta didik mampu menulis teks eksposisi hasil penelitian dan teks fungsional dunia kerja. Peserta didik mampu mengalihwacanakan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak atau digital.”

Berdasarkan pedoman capaian pembelajaran dan kriteria media yang diperlukan untuk media pembelajaran yang pertama mengenai kelayakan isi media pembelajaran *Beneda* (Belajar Negosiasi dengan Animasi) isinya mencakup materi pengertian negosiasi, tujuan negosiasi, unsur-unsur negosiasi, jenis negosiasi yang meliputi negosiasi langsung dan tak langsung, contoh negosiasi tak langsung berupa surat penawaran isi media mengenai pembahasan surat penawaran meliputi pengertian surat penawaran, kebahasaan surat penawaran, struktur surat penawaran, dan contoh surat penawaran dan pembahasannya. Isi media *Beneda* (Belajar Negosiasi dengan Animasi) dilengkapi kuis-kuis sebagai evaluasi belajar peserta didik. Karena berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut kurang contoh mengenai negosiasi langsung, sehingga peneliti telah melakukan pengembangan produk dengan menambahkan video contoh negosiasi langsung tentang jual beli produk. Hal tersebut membuat isi media sudah lengkap dan mencakup materi yang layak karena bersumber dari buku ajar, LKS (Lembar Kerja Siswa), modul serta materi dari Internet yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Kedua, mengenai kelayakan Bahasa, media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) dibuat menggunakan bahasa yang mudah dipahami karena disesuaikan dengan peringkat kebutuhan peserta didik yang mencapai 81,44% terhadap pemilihan bahasa yang digunakan dalam media. Selain itu juga disesuaikan dengan presentase keinginan guru yang menginginkan bahasa yang mudah dipahami, menggunakan pilihan kata yang tepat, dan menggunakan tanda baca yang sesuai dengan kaidah penulisan yang baik. Sehingga tidak ada revisi mengenai kebahasaan yang digunakan dalam media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) sehingga dari segi kebahasaan media sudah layak.

Ketiga, kelayakan penyajian media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) yang berupa video animasi bergerak yang dilengkapi dengan audio dan visual yang menjelaskan materi sesuai pilihan tertinggi mengenai kebutuhan peserta didik dan guru. Penyajian video tersebut diiringi dengan suara yang menjelaskan materi dengan instrumen yang sesuai, selain itu peserta didik juga membutuhkan media yang menggunakan animasi dengan warna cerah sehingga media yang dibuat telah disesuaikan. Pada aspek penyajian media Beneda terdapat masukan dari validator ahli untuk membuat media menjadi aplikasi agar lebih menarik minat peserta didik, sehingga peneliti berhasil melakukan pengembangan media dengan menyajikannya dalam bentuk aplikasi berbasis android yang dapat dengan mudah dibagikan melalui *WhatsApp*. Penggunaan media juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media terdapat dalam aplikasi Beneda yang telah dibuat oleh peneliti sehingga peserta didik dan guru tidak perlu kebingungan

untuk menggunakan media Beneda. Oleh karena itu, media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) sudah layak untuk disajikan.

Berdasarkan capaian pembelajaran yang ada dimensi profil pelajar pancasila tidak seluruhnya menjadi capaian dalam materi teks negoasiai dan surat penawaran. Tetapi berdasarkan kebutuhan dan masukan dari guru lebih baik jika keenam dimensi profil pelajar pancasila masuk dalam media pembelajaran Beneda. Namun, beberpa dimensi seperti kreatif dan bernalar kritis lebih diperbanyak muatannya karena sesuai dengan kebutuhan terbanyak peserta didik dan terdapat dalam capaian pembelajaran.

Hasil pembahasan yang diperoleh dari media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) bermuatan dimendi profil pelajar pancasila kelas X di Kabupaten Pati ialah berkaitan dengan teori kelayakan media untuk pembelajaran yang dapat dipertanggungjawabkan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik dari bidang keilmuan. Sehingga dapat dikatakan bahwa layak digunakan dan bermanfaat untuk pembelajaran terutama materi surat penawaran dalam negosiasi yang berpengaruh terhadap keterampilan menulis peserta didik.

4.2.2 Keunggulan Media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi)

Media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) tersebut memiliki beberapa keunggulan yang menjadi karakteristik media pembelaajran Beneda (Belajar Negosiasi denganAnimasi). Adapun keunggulan media pembelajaran Beneda Belajar Negosiasi dengan Animasi) ialah 1) dapat diakses

dimana saja dan kapan saja, 2) desain media menarik untuk peserta didik, 3) berisi materi pembelajaran yang lengkap, 4) bermuatan dimensi profil pelajar pancasila, 5) audio dan visual yang jelas. Penjabaran mengenai keunggulan media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) sebagai berikut ini.

Media dapat diakses kapan saja dan dimana saja setelah media diinstall melalui gawai, peserta didik dapat menggunakan media kapanpun dan dimanapun untuk belajar. Karena media Beneda di desain menggunakan animasi dan terdapat video-video contoh, serta dihadirkan dengan warna cerah yang menarik bagi peserta didik. Materi pembelajarannya lengkap disertai conroh dan kuis-kuis untuk bahan evaluasi peserta didik dalam memahami materi. Contoh muatan dimensi profil pelajar pancasila yang terdapat dalam media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi misalnya kreatif yaitu dengan contoh media yang dibuat berupa animasi dan dibuat aplikasi dapat menjadi contoh yang mampu merangsang kreativitas peserta didik, contoh lain pada dimensi bernalar kritis melalui kuis-kuisi yang disajikan dan materi yang menambah wawasan dan penalaran peserta didik. Audio dan visual media ditampilkan secara jelas dengan tulisan dan suara yang menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik terutama kelas X.

4.2.3 Keterbatasan dan Kekurangan Media Pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi)

Pengembangan media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) ini terdapat keterbatasan. Adapun keterbatasan yang terdapat dalam pengembangan

media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) berkaitan dengan sumber data, waktu, biaya dan tenaga. Berikut ini merupakan uraian keterbatasan pengembangan Media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi).

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diambil satu kelas X dari tiga sekolah yang berbeda yaitu MAN 2 Pati, SMA negeri 1 Tayu, dan SMK Cordova Margoyoso. Dilakukan pengambilan angket kebutuhan peserta didik dan guru serta dilakukan wawancara pada guru untuk dijadikan sampel penelitian yang dapat mewakili sekolah agama negeri, sekolah negeri, dan sekolah swasta di Kabupaten Pati. Namun, apabila penelitian ini dilakukan di keseluruhan sekolah yang terdapat di Kabupaten Pati, mengalami keterbatasan pada waktu, biaya, dan tenaga. Media Beneda ini tidak diproduksi secara massal karena akan memakan banyak biaya jika pengembangan media ini tidak dibatasi sampai pada pengembangan berdasarkan validasi ahli. Ketika produksi massal dilakukan maka biaya yang diperlukan untuk distribusi akan semakin banyak dan waktu yang diperlukan juga lama.

Bukan hanya keterbatasan dari segi pengembangan produk. Tetapi, produk media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) juga memiliki kekurangan yaitu hanya bisa diunduh dengan Android tipe 10 dan tidak bisa diunduh untuk pengguna *Iphone*. Karena fitur untuk mengubah media menjadi aplikasi hanya disediakan untuk pengguna android. Keterbatasan dan kekurangan ini dapat menjadi peluang untuk peneliti ataupun peneliti lain untuk melanjutkan penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan didapatkan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) bermuatan profil pelajar pancasila untuk kelas X di Kabupaten Pati yang meliputi beberapa hal sebagai berikut.

1. Hasil kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) mencakup aspek 1) pembelajaran surat penawaran dalam teks negosiasi yang menghasilkan sumber terbanyak materi dari buku paket, mencakup materi yang lengkap, menggunakan metode ceramah, diskusi, kelompok, dan tanya jawab, dan kesulitan yang dialami peserta didik dalam mempelajari materi surat penawaran dalam teks negosiasi diakibatkan karena media pembelajaran kurang menarik dan kesulitan membuat contoh. 2) Media pembelajaran surat penawaran dalam teks negosiasi mencakup media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media langsung tak langsung, sangat pentingnya media untuk pembelajaran, kekurangan dan kelebihan yang digunakan, bentuk media yang digunakan, jenis media yang diinginkan yaitu media digital animasi, dan isi media berupa materi teks negosiasi, surat penawaran dilengkapi dengan contoh dan kuis-kuis, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, berbentuk animasi bergerak dilengkapi audio visual, ketepatan media untuk diakses kapan saja dan dimana saja. 3) Profil pelajar pancasila

dalam teks negosiasi. Mecakup pilihan dimensi profil pelajar dengan pilihan terbanyak ialah kreatif dan bernalar kritis.

2. Desain prototipe media pembelajaran dibuat berdasarkan hasil wawancara dan hasil angket kebutuhan guru dan peserta didik di tiga sekolah yaitu MAN 2 Pati, SMA Negeri 1 Tayu, dan SMK Cordova Margoyoso.
3. Berdasarkan hasil penilaian prototipe oleh validator ahli yaitu guru ahli dan dosen ahli memberikan penilaian dengan jumlah rata-rata 1) aspek media Beneda memperoleh nilai 85,41 kategori sangat baik, 2) aspek tampilan media dengan hasil nilai 83,3 kategori sangat baik, 3) aspek materi dan capaian pembelajaran memperoleh nilai 71,875 kategori baik, 4) aspek kebahasaan diperoleh nilai 87,5 kategori sangat baik, dan 5) aspek dimensi profil pelajar pancasila mendapat nilai 87,5 kategori sangat baik. Kesesuaian media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) meliputi kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan penyajian. Media sesuai dengan isi materi, kebahasaan mudah dipahami, dan penyajiannya sesuai untuk peserta didik SMA kelas X. Keunggulan media pembelajaran Beneda yang dikembangkan yaitu 1) dapat diakses dimana saja dan kapan saja, 2) desain media menarik untuk peserta didik, 3) berisi materi pembelajaran yang lengkap, 4) bermuatan dimensi profil pelajar pancasila, 5) audio dan visual yang jelas. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran Beneda karena sumber data tidak mampu menjangkau keseluruhan sekolah di Kabupaten Pati, karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Kekurangan media pembelajaran

Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) yaitu media hanya dapat diakses melalui gawai dengan Android tipe 10.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) bermuatan profil pelajar pancasila untuk kelas X di Kabupaten Pati, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik MAN 2 Pati, SMA Negeri 1 Tayu, dan SMK Cordova Margoyoso secara umum sudah menunjukkan keseriusan untuk mengisi angket kebutuhan peserta didik, tetapi beberapa peserta didik tidak mau membaca petunjuk pengisian sehingga kebingungan ketika mengisi angket dan ragu untuk menjawab. Oleh sebab itu peserta didik sebaiknya membaca petunjuk pengisian terlebih dahulu dan memberanikan diri bertanya tentang hal yang kurang dimengerti.

2. Bagi Pendidik

Pendidik hendaknya membaca petunjuk penggunaan media sebelum menggunakan media pembelajaran Beneda agar bisa lebih menguasai penggunaan media Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi). Agar dapat mendampingi peserta didik lebih baik untuk meningkatkan keterampilan menulis surat penawaran.

3. Peneliti Lain

Berdasarkan produk yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti menyarankan agar dapat melakukan penelitian lanjutan guna menguji keefektifan media pembelajaran Beneda (Belajar Negosiasi dengan Animasi) bermuatan profil pelajar pancasila untuk kelas X agar dapat digunakan dengan maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). *Model dan metode pembelajaran*. Semarang: Unissula. http://cyber.unissula.ac.id/journal/dosen/publikasi/211313015/9230susun_ISI_DAN_DAFTAR_PUSTAKA_BUKU_MODEL_edit_.pdf (diunduh pada 4 Desember 2022)
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS. *Jurnal edukasi*, 5(1), 19-23. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/8010/5647> (diunduh pada 12 Februari 2023)
- Ahnaf, F. H., Rochmawati, F., Hamdala, S., dan Muzemil, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Materi Fonologi untuk Mahasiswa menggunakan PowerPoint. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 59-65. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/26/26> (diunduh pada 12 Februari 2023)
- Aiza, A. P. R., Puspitoningrum, E., & Agan, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Ilustrasi terhadap Keterampilan Menulis Teks Negoisasi untuk Siswa Kelas X SMKN 2 Kediri Tahun Ajaran 2021/2022.
- Alwaliyah, H. A. (2016). Pengembangan Buku Pengayaan Memproduksi Teks Negoisasi Berbasis Kesantunan Berbahasa Untuk Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi> (diunduh pada 19 Desember 2022)
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 116-121. <file:///C:/Users/lenovo/Downloads/369-941-1-SM.pdf> (diunduh pada 12 Februari 2023)
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan bahan ajar mata kuliah penulisan kreatif bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter religius bagi mahasiswa prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(2), 69-88. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/2107> (diunduh pada 8 Februari 2023)
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 116-121.

file:///C:/Users/lenovo/Downloads/369-941-1-SM.pdf (diunduh pada 12 Februari 2023)

- Asaniyah, N. (2017). Pelestarian Informasi Koleksi Langka: Digitalisasi, Restorasi, Fumigasi. *Buletin Perpustakaan*, 85-94. (57), 0853-1544 <https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/9105> (diunduh pada 5 Desember 2022)
- Banurisman, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas X SMA. Skripsi. Universitas Jember. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/92398> (diunduh pada 21 Desember 2022)
- Batubara, Meidiana, Nila Safina, and Ratna Soraya. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker dalam Struktur Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Swasta Nurul Islam Indonesia Medan. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia* 2.2: 86-92. (diunduh pada 21 Desember 2022)
- Diana, E., & Puspasari, D. (2013). Pengembangan Modul Kurikulum 2013 pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Cara Membuat Surat Niaga Kelas X. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*. <https://core.ac.uk/download/pdf/230758618.pdf> (diunduh pada 20 Desember 2022)
- Farida, C., Destiniar, D., dan Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53-66.
- Fayola, A. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Metode Penelitian Pada Mahasiswa S1-PGSD Universitas Terbuka Pokjar Pekalongan Lampung Timur. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 213-224. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jtp/article/view/5818> (diunduh pada 8 Februari 2023)
- Hamidi, K., Jamaluddin, W., Koderi, K., & Erlina, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Journal on Education*, 5(2), 5289-5296. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/1098> (diunduh pada 8 Februari 2023)
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *SAINTIFIKA ISLAMICA: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15. FKIP-UTM.

https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Haryati%2C+Sri.+%22Research+and+Development+%28R%26D%29+sebagai+salah+satu+model+penelitian+dalam+bidang+pendidikan.%22+Majalah+Ilmiah+Dinamika+37.1+%282012%29%3A+15.&btnG= (diunduh pada 18 Januari 2023)

Hasanah, Uswatun. (2022). Mengenal Kurikulum Merdeka. 6 Juni. <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/mengenal-kurikulum-merdeka/#:~:text=Fase%20terbagi%20menjadi%20enam%20etape,kelas%2011%20dan%2012%20SMA>). (diunduh pada Sabtu, 04 November 2022)

Hatmo, K. T. (2021). *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*. Penerbit Lakeisha. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=C_BDEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Hatmo,+Kenang+Tri.+KETERAMPILAN+MENULIS+BAHASA+INDONESIA.+Penerbit+Lakeisha,+2021&ots=o2sncvOiy_&sig=zX-twRmw0p3Sx4k3fJPwQ3FCsaM&redir_esc=y#v=onepage&q=Hatmo%2C%20Kenang%20Tri.%20KETERAMPILAN%20MENULIS%20BAHASA%20INDONESIA.%20Penerbit%20Lakeisha%2C%202021&f=false (diunduh pada 5 Januari 2022)

Hidayati, N., Susanti. (2013). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*. <file:///C:/Users/lenovo/Downloads/3683-Article%20Text-6039-1-10-20130813>. (diunduh pada 16 Maret 2023)

Hidayatullah, S., Kurniawan, P. Y., & Ghufroni, G. (2022). Pengaruh Media Wayang Kartun terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 1 Kersana. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(19), 28-42. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP> (diunduh pada 21 Desember 2022)

Ibrahim, I., Yusuf, Y., & Azwardi, A. (2017). Kemampuan Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Banda Aceh dalam Bernegosiasi Melalui Surat?. *JIM Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(3), 338-346. E-ISSN: 2614-2007. <https://jim.unsyiah.ac.id/pbsi/article/viewFile/6995/3116> (diunduh pada 25 Desember 2022)

Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(1), 25-36. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS> (diakses pada 21 Desember 2022)

- Lestari, S., Purnomo, M. E., & Saripudin, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Sparkol Video Scribe untuk Peserta Didik Kelas X SMK BSI Palembang". *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*. 2(1). <http://conference.unsri.ac.id/index.php/SNBI/article/view/1286> (diunduh pada 20 Desember 2022)
- Lolang, Enos. (2014). Hipotesis Nol dan Hipotesis Alternatif. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 685-695. <https://journals.ukitoraja.ac.id/index.php/jkip/article/view/99> (diunduh pada 5 Desember 2022)
- Mellisa, M., Nissa, C., & Saputri, D. (2023). Developing a video-animated learning media of the human skeletal system using Powtoon. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 3(1), 1-15. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/raden/article/view/23315> (diunduh pada 8 Februari 2023)
- Mirayani, Ni Nengah.(2022). Efektivitas Mentimeter Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Teks Negosiasi di Kelas X IBB 1 SMAN 1 Kintamani. Disertasi. Universitas Pendidikan Ganesha. <https://repo.undiksha.ac.id/12331/> (diunduh pada 20 Desember 2022)
- Mulyati, Yeti. 2014. *Hakikat keterampilan berbahasa*. Jakarta: PDF Ut. ac. id hal, 1. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Mulyati%2C+Yeti.+%22Hakikat+keterampilan+berbahasa.%22+Jakarta%3A+PDF+Ut.+ac.+id+hal+1+%282014%29.+&btnG= (diunduh pada 8 Januari 2023)
- Nafi'ah, Siti. (2022). Pembelajaran Teks Negosiasi Menggunakan Peta Konsep dan Gambar Kontekstual pada Kelas X IPA SMA Islam Diponegoro Wagir Malang. Skripsi. Universitas Islam Malang. http://repository.unisma.ac.id/bitstream/handle/123456789/5843/S1_FKI_P_PENDIDIKAN%20BAHASA%20DAN%20SASTRA%20INDONESIA_21801071157_SITI%20NAFI'AH.pdf?sequence=1 (diunduh pada 21 Desember 2022)
- Nazir, Moh. (1988). Metode Penelitian. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia. Jakarta: Ghalia Indonesia. http://a-research.upi.edu/operator/upload/s_pkn_032713_chapter3.pdf (diunduh pada 20 Desember 2022)
- Noor, S. H., & Mulyani, M. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Surat Resmi Melalui Pendekatan Keterampilan Proses. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 35-41. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/14705> (diunduh pada 26 Desember 2022)

- Novikasari, Ifada. (2016). *Uji Validitas Instrumen* (hal 2). Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/50437950/Uji_Validitas_Instrumen-libre.pdf?1479662288=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DUji_Validitas_Instrumen.pdf&Expires=1675905465&Signature=Ci13wJ0UdCaiDHn8b1M~d9QOJ09B37RwnBnkkj6sC8K22crbY8v4prkadtnR-XC5aDENr7Ypgh0AeeL3A~lb6886d2tkJrxAkTMbyO9PWft34-uXNHZHWXWQQXcJOQHIN9CrCV6MzM5O1NHgAlcFDdGRYtx~5L74ZAFiGWBFP2iiU3CXT9NFJre~k8IRq5KOlUvV7fzj-PbBMD92cjGXZc28MshkVGScblyZzflpHjAcvP100060xz32JNp~EPk1CaRnaJ6AOVmaxVYrquKLxhbxBw6~WcdobjFXjlaSqhdJFOEouVbu0j1~G-3NNauk6SWOhq1TLGEm18vaWzqQg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA (diunduh pada 08 Februari 2023)
- Nurhayati, I., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan Media Media Komik Digital pada Pembelajaran PPKN di SMA. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 6(1). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/7413> (diunduh pada 26 Desember 2022)
- Palupi, E. R., & Khotimah, K.(2018). Pengembangan Media Audio pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pokok Negosiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA IT Shafta Surabaya”. 9(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/issue/view/1434> (diunduh pada 20 Desember 2022)
- Prasetyo, B., dan Baehaqie, I. (2017). Pengembangan media video animasi untuk pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 41-47. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/12727/9634> (diunduh pada 12 Februari 2023)
- Prasetyo, Iis.(2012). Teknik Analisis Data dalam Research and Development. *Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta*. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Prasetyo%2C+Iis.+%22Teknik+analisis+data+dalam+research+and+development.%22+Jurusan+PLS+FIP+Universitas+Negeri+Yogyakarta+%282012%29.&btnG= (diunduh pada 9 Januari 2023)
- Purwati, Ledi. Merlin. (2021). Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152-158. <https://autentik.stkipggrisumenep.ac.id/index.php/autentik/article/view/133> (diunduh pada 25 Desember 2022)

- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., ... & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46-55. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/dedikasi/article/view/5340> (diunduh pada 21 Desember 2022)
- Putri, Mey Riska. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbantuan Video Powtoon untuk Siswa Kelas X SMA. Disertasi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara. <http://repository.uisu.ac.id/handle/123456789/1237> (diunduh pada 21 Desember 2022)
- Rahayu, E., Febriyana, M., & Tussadiah, H. (2019). Analysis of Powtoon-Based Learning Media Development in Indonesian Language Subjects.
- Rohana, R., & Angraini, N. (2021). Kemampuan Menulis Teks Negosiasi pada siswa Kelas X SMA Persada Bandar Lampung. *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 2(1), 11-19". <https://www.unitrudinanti.ac.id/ejournal/index.php/didactiquebahasa/article/view/736> (diunduh pada 28 Desember 2022)
- Rohimajaya, N. A., Hartono, R., Yuliasri, I., & Fitriati, S. W. (2022). Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SMA di Era Digital. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*. 5(1). <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/1570> (diunduh pada 30 Desember 2022)
- Rosidah, Imliyatur. (2021). The "Power Director" Application as a Media for Indonesian Language Teaching Using "Ruang Guru" Style at PGRI Wiranegara University. In *5th International Conference on Arts Language and Culture (ICALC 2020)* (pp. 94-99). Atlantis Press. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icalc-20/125953356> (diunduh pada 21 Desember 2022)
- Saputra, Edi. (2014). Pembelajaran Menulis Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Irsyad*, 21. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Saputra%2C+Edi.+%22Pembelajaran+Menulis+Bahasa+Indonesia.%22+Jurnal+Al-Irsyad+21+%282014%29.&btnG= (diunduh pada 5 Januari 2023)
- Sari, N. Y., & Sinthiya, I. A. P. A. (2022). Strategi penguatan profil pelajar Pancasila di SMA Negeri 2 Gadingrejo. *JMPA (Jurnal Manajemen Pendidikan Al-Multazam)*, 4(2), 50-59. <https://ojs.stitmultazam.ac.id/index.php/JMPA/article/view/141> (diunduh pada 26 Desember 2022)

- Selirowangi, N. B., & Ulfah, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Teks Negosiasi Berbasis Powerpoint Interaktif. *PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 41-50. <http://www.e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/pentas/article/view/3303> (diunduh pada 21 Desember 2022)
- Setyosari, Punaji. (2010). Metode penelitian dan pengembangan. *Jakarta: kencana*. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/8219/6/BAB%20III.pdf> (diunduh pada 28 Desember 2022)
- Shinta, Y. D., Chamalah, E., & Arsanti, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah dan Media Video Animasi Peristiwa Sosial Bermuatan Pendidikan Multikultural untuk Meningkatkan Keterampilan Menyusun Teks Eksplanasi. *BASINDO: jurnal kajian bahasa, sastra Indonesia, dan pembelajarannya*, 1(2), 59-71. <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo/article/view/2299> (diunduh pada 21 Desember 2022)
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susilawati, E., Sarifudin, S., & Muslim, S. (2021). Internalisasi Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila Berbantuan Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal Teknodik*, 155-167. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/897> (diunduh pada 4 Januari 2023)
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2). E- ISSN: 24077488. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Tarigan%2C+Darmawaty%2C+and+Sahat+Siagian.+%22Pengembangan+media+pembelajaran+interaktif+pada+pembelajaran+ekonomi.%22+Jurnal+Teknologi+Informasi+%26+Komunikasi+Dalam+Pendidikan+2.2+%282015%29.&btnG= (diunduh pada 20 Desember 2022)
- Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1). <https://www.neliti.com/publications/220205/animasi-dalam-pembelajaran> (diunduh 12 Februari 2023)
- Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berbasis Aplikasi Prezi Pada Siswa Kelas X SMA. *Loa: Jurnal Ketatabahasaan Dan Kesusastraan*, 14(1), 77-84. <https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/loa/article/view/1685> (diunduh pada 25 Desember 2022)

- Wulandari, Linda Desy. (2012). Pengembangan Media Vending Machine dalam Pembelajaran Teks Negosiasi pada Siswa Kelas X SMA Ta'miriyah Surabaya. <https://core.ac.uk/download/pdf/230650957.pdf> (diunduh pada 21 Desember 2022)
- Yunus, M. (2014). *Hakikat Menulis Keterampilan Menulis (hal. 1–45)*. Jakarta: Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/4099/2/PDGK4305-M1.pdf> (diunduh pada 10 Januari 2023)
- Zakiyah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Koloid di SMA Negeri 1 Darul Ijarah. *Educator Development Journal*, 1(1), 25-41. <file:///C:/Users/lenovo/Downloads/2145-Article%20Text-4825-4-10-20230123.pdf> (diunduh pada 08 Februari 2023)

