

**Pengembangan Media *Vending Machine* dalam Pembelajaran Teks Negosiasi pada Siswa Kelas X SMA Ta'miriyah Surabaya**

**Linda Desy Wulandari**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: wulandarilinda714@gmail.com

Dosen Pembimbing: Dr. Syamsul Sodik, M.Pd.

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan pembelajaran teks negosiasi di SMA Ta'miriyah Surabaya. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan: 1) proses pengembangan media *vending machine* dalam pembelajaran teks negosiasi pada siswa kelas X SMA, 2) kualitas media *vending machine* dalam pembelajaran teks negosiasi pada siswa kelas X SMA berdasarkan tiga aspek kualitas, yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media *vending machine*.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan yang terdiri dari tiga tahap, yaitu (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*). Penelitian ini menghasilkan media *vending machine* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X SMA, proses pengembangan media dan kualitas media. Media *vending machine* diujicobakan sebanyak dua kali, yaitu pada uji coba terbatas dan uji coba luas.

Hasil penelitian ini meliputi 1) proses pengembangan media menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan, 2) kualitas pengembangan media *vending machine* dalam pembelajaran teks negosiasi pada siswa kelas X di SMA Ta'miriyah Surabaya, berdasarkan tiga aspek, yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Kevalidan media *vending machine* dilihat dari penilaian tiga validator ahli dengan persentase keseluruhan 93,4%, yang tergolong dalam media yang "sangat valid". Keefektifan media *vending machine* dilihat dari hasil belajar siswa, pengamatan aktivitas guru dan pengamatan aktivitas siswa dengan hasil persentase 87%, yang tergolong dalam kualifikasi "sangat efektif". Kepraktisan media *vending machine* dilihat berdasarkan angket respons siswa dengan persentase 81% yang tergolong dalam kualifikasi "sangat praktis". Berdasarkan hasil rekapitulasi, dapat diketahui bahwa jumlah persentase tiga aspek kualitas media mendapat persentase 87% dengan nilai 261,4, sehingga dapat diketahui bahwa media *vending machine* tergolong dalam media yang "sangat berkualitas".

**Kata Kunci:** pengembangan, media *vending machine*, teks negosiasi

**Abstract**

This research was conducted based on the problem of negotiating text learning at Ta'miriyah High School Surabaya. The purpose of this study is to describe: 1) the process of developing vending machine media in negotiating text learning in high school class X students, 2) the quality of vending machine media in negotiating text learning in class X high school students based on three quality aspects, namely validity, effectiveness, and practicality media vending machine.

This development research uses the Thiagarajan 4-D development model which consists of three stages, namely (1) defining (2) designing (*design*), (3) developing (*develop*). This research produced vending machine media in high school class X negotiating text learning, media development processes and media quality. The media vending machine was tested twice, namely in limited trials and extensive trials.

The results of this study include 1) the process of developing the media using the Thiagarajan 4D development model, 2) the quality of developing vending machine media in negotiating text learning in class X students at Ta'miriyah High School Surabaya, based on three aspects, namely validity, effectiveness, and practicality. The validity of vending machine media is seen from the assessment of three expert validators with an overall percentage of 93.4%, which are classified as "very valid" media. The effectiveness of vending machine media is seen from student learning outcomes, observing teacher activities and observing student activities with a percentage of 87%, which is classified as a "very effective" qualification. The practicality of vending machine media is seen based on student response questionnaires with a percentage of 81% classified as "very practical". Based on the results of the recapitulation, it can be seen that the percentage of three aspects of media quality gets a percentage of 87% with a value of 261.4, so that it can be seen that the vending machine media is classified as "highly qualified" media.

**Keywords:** development, media vending machine, negotiating text

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa berperan penting dalam menyampaikan gagasan secara objektif dan logis agar dapat dicerna dengan mudah oleh penerimanya. Dua pendekatan mengekspresikan dua dimensi diri, perasaan dan pemikiran, melalui bahasa perlu dilakukan secara berimbang (Kemendikbud, 2014). Salah satu pembelajaran bahasa Indonesia yang memerlukan penyampaian secara logis yaitu teks negosiasi. Teks negosiasi merupakan bentuk interaksi sosial antara beberapa pihak yang memiliki kepentingan berbeda kemudian mencari penyelesaian tanpa merugikan salah satu pihak. Teks negosiasi mengajarkan siswa berperilaku baik dan terampil dalam kehidupan sosial.

Tujuan pembelajaran teks negosiasi pada siswa kelas X SMA Ta'miriyah Surabaya belum terealisasi dengan baik. Siswa belum memahami sepenuhnya materi teks negosiasi. Pernyataan tersebut diketahui saat melakukan observasi awal pada siswa. Siswa kurang memahami materi serta kurang tertarik dengan penggunaan. Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SMA Ta'miriyah Surabaya dapat diketahui bahwa ada kompetensi dasar teks negosiasi yang belum tercapai, yaitu ketika melaksanakan praktik bernegosiasi. Siswa menyalahgunakan praktik bernegosiasi di luar sekolah, sehingga tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan harapan. Selain itu, guru lebih memilih menggunakan media *power point teks* karena tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membuatnya, serta tidak membutuhkan biaya yang banyak.

Permasalahan pembelajaran tersebut dapat diperbaiki dengan mengembangkan media pembelajaran dengan tidak menggunakan media yang sudah sering digunakan pada pembelajaran umumnya. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran guna untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dalam mengajar materi teks negosiasi dan membantu siswa untuk memahami materi teks negosiasi dengan mudah. Media yang digunakan diinovasi dengan mengembangkan media pembelajaran baru yaitu media *vending machine* pada teks negosiasi.

Media *vending machine* diterapkan pada materi teks negosiasi karena salah satu jenis dalam negosiasi adalah jual beli, sehingga pada penelitian ini menggunakan media alat penjual barang yang disetiap produk terdapat materi tentang teks negosiasi. Kejujuran adalah salah satu sikap yang harus ada dalam bernegosiasi, pada media ini dibutuhkan kejujuran dalam membayar produk sesuai dengan nominal yang telah ditentukan. Slot koin dibuat beragam sesuai dengan nominal produk, sehingga produk yang dipilih tidak bisa jatuh apabila koin yang dimasukkan tidak sesuai dengan jumlah nominal yang ditentukan.

Dalam bernegosiasi pihak yang bersangkutan memiliki pendapat atau keinginan sendiri, begitupula dengan penerapan media *vending machine* yang membebaskan siswa untuk memilih produk yang diinginkan.

Pengembangan media *vending machine* pada materi teks negosiasi sesuai dengan empat kompetensi dasar (KD) yang telah ditentukan. Media *vending machine* memiliki dua susun, pada setiap susun terdapat dua baris, dan setiap baris terdapat lima produk minuman atau makanan. Produk yang digunakan dimanfaatkan sebagai topik bernegosiasi, sehingga dapat memotivasi siswa untuk berpikir kreatif dengan adanya produk aslinya. SMA Ta'miriyah Surabaya belum pernah menggunakan media *vending machine* khususnya pada materi teks negosiasi. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *vending machine* diharapkan dapat memberikan respons positif, pembelajaran dapat lebih menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses pengembangan media *Vending Machine* dalam pembelajaran teks negosiasi pada siswa kelas X SMA Ta'miriyah Surabaya?
- 2) Bagaimana kualitas media *Vending Machine* dalam pembelajaran teks negosiasi pada siswa kelas X SMA Ta'miriyah Surabaya berdasarkan aspek-aspek kualitas berikut.
  - a) Bagaimana kevalidan media *Vending Machine* dalam pembelajaran teks negosiasi?
  - b) Bagaimana keefektifan media *Vending Machine* dalam pembelajaran teks negosiasi?
  - c) Bagaimana kepraktisan media *Vending Machine* dalam pembelajaran teks negosiasi?

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media *Vending Machine* dalam pembelajaran teks negosiasi pada siswa kelas X SMA Ta'miriyah Surabaya.
- 2) Mendeskripsikan kualitas media *Vending Machine* dalam pembelajaran teks negosiasi pada siswa kelas X SMA Ta'miriyah Surabaya berdasarkan aspek-aspek berikut.
  - a) Mendeskripsikan kevalidan media *Vending Machine* dalam pembelajaran teks negosiasi.
  - b) Mendeskripsikan keefektifan media *Vending Machine* dalam pembelajaran teks negosiasi.
  - c) Mendeskripsikan kepraktisan media *Vending Machine* dalam pembelajaran teks negosiasi.

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk belajar aktif, kreatif dan mudah memahami materi teks negosiasi. Bagi guru dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi teks negosiasi serta meningkatkan motivasi guru saat mengajar. Bagi peneliti lain dapat

menjadi bahan rujukan dan motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan pada pembelajaran teks negosiasi.

## KAJIAN PUSTAKA

Terdapat dua penelitian pengembangan yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut sebagai referensi dan data-data pendukung untuk melaksanakan penelitian ini. 1) "Pengembangan Media Papan Flanel Berputar untuk Membantu Guru Memudahkan Materi Dampak Globalisasi pada Siswa SD" oleh Puji Rahayu 2018, 2) "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Cara Membuat Surat Niaga Siswa Kelas X Apk 1 Di SMKN 1 Bangkalan". Penelitian dilakukan oleh Muhammad Irfan Wiyono dan Brilliant Rossy pada tahun 2017.

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kata 'media' berasal dari bahasa latin '*medius*' yang artinya 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Menurut Gerlach & Ely (1971) (dalam Arsyad, 2008: 3) media pembelajaran jika dipahami secara garis besar memiliki arti manusia, materi, maupun kejadian yang membangun kondisi yang mampu membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media dapat berupa buku teks, lingkungan, bahkan guru.

Media *vending machine* diaplikasikan pada pembelajaran teks negosiasi karena salah satu jenis dalam bernegosiasi adalah jual beli, maka dari itu pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan konsep alat penjual barang yang menjual produk tanpa menggunakan pelayan. Media ini dapat membantu siswa untuk memahami materi teks negosiasi dengan mudah karena terdapat kata kunci pada produk *vending machine*, sehingga dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis. Produk yang digunakan pada media *vending machine* dapat dijadikan sebagai topik bernegosiasi sehingga siswa dapat berpikir kreatif karena terdapat barang nyatanya.

Media *vending machine* adalah media dengan bahan dasar kotak yang didalamnya terdapat beberapa produk minuman dan makanan. Kotak *vending machine* dibuat dari kardus yang dilapisi dengan duplek kemudian diberi ilustrasi dengan tema negosiasi agar lebih menarik. Kelebihan media *vending machine* yaitu dapat menumbuhkan kreativitas siswa dengan dihadapkannya produk nyatanya, karena produk yang dipakai dapat dijadikan sebagai topik bernegosiasi. Produk makanan dan minuman yang dipakai bervariasi sehingga dapat menarik

minat siswa untuk belajar lebih aktif dan tidak mudah bosan. Media dapat tahan lama karena kotak *vending machine* terbuat dari dua lapisan yaitu kardus dan karton, selain itu produk makanan dan minuman yang dipakai menggunakan produk aslinya sehingga tidak mudah rusak. Kekurangan media *vending machine* yaitu media kurang praktis karena ukuran kotak besar. Media dibuat dengan tidak menggunakan sistem komputer, sehingga masih terdapat sistem manual agar produk yang diinginkan dapat jatuh yaitu dengan memutar gagang sesuai dengan produk yang dipilih.

Negosiasi adalah proses tawar-menawar dengan jalan berunding guna mencapai kesepakatan bersama antara satu pihak (kelompok atau organisasi) dan pihak (kelompok atau organisasi) lain. Negosiasi juga termasuk bentuk interaksi sosial yang berusaha mencari penyelesaian bersama tanpa merugikan salah satu pihak (Kemendikbud, 2016 :149-151). Negosiasi dilakukan untuk mencapai kesepakatan yang dapat diterima kedua belah pihak dalam melakukan transaksi menyelesaikan sengketa atau perselisihan pendapat. Tujuan dari negosiasi adalah mengatasi atau menyesuaikan perbedaan, untuk memperoleh sesuatu dari pihak lain yang dilakukan tanpa keterpaksaan (Kemendikbud, 2016:151).

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Hal tersebut karena menghasilkan produk media pembelajaran kemudian diuji kualitas media dan materi oleh validator ahli. Bragg&Ball (1983) dalam Setyosari (2015: 376) mengatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *vending machine* dalam pembelajaran teks negosiasi pada siswa kelas X SMA. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, karena tujuan pada penelitian ini yaitu mendeskripsikan proses pengembangan, kualitas media, dan keefektifan media *vending machine* sebagai penunjang pembelajaran teks negosiasi.

Media *vending machine* dikembangkan berdasarkan model pengembangan 4-D Thiagarajan yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develope*), sedangkan pada tahap penyebaran (*desseminate*) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.

Sumber data penelitian ini yaitu siswa kelas X-IPA 3 SMA Ta'miriyah Surabaya, teman sejawat, dosen Bahasa dan Sastra Indonesia, dosen Desain, guru bahasa Indonesia SMA Ta'miriyah Surabaya dan mitra kerja.

Data penelitian ini berupa deskripsi setiap tahapan pengembangan media *vending machine*, hasil validasi media, aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa dan respons siswa selama pembelajaran menggunakan media *vending machine* pada materi teks negosiasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat tiga macam, yaitu teknik observasi, teknik tes, dan teknik angket. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tiga instrumen yaitu lembar observasi, lembar angket, dan lembar tes.

Teknik analisis data pada penelitian ini dihitung menggunakan rumus-rumus berikut.

1) Analisis hasil angket validasi

$$P = \frac{\text{Jumlah skor validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(diadaptasi Sudijono, 2014: 43)

Keterangan.

P = Penilaian

2) Analisis hasil angket respons siswa

$$HP = \frac{\text{Jumlah seluruh nilai}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

(diadaptasi Arikunto, 2010, 201)

Keterangan.

HP= Hasil Penilaian

3) Analisis hasil pengamatan guru dan Siswa

$$HP = \frac{\text{Jumlah skor seluruh aspek}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

(Sudijono, 2014: 43)

Keterangan.

HP= Hasil Penilaian

4) Analisis hasil tes

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

(Sudijono, 2014:81)

Keterangan:

$M_x$  = Rata-rata nilai siswa

$\sum X$  = Jumlah seluruh nilai siswa

N = Jumlah siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah akan diperoleh hasil dari penelitian pengembangan media *vending machine*. Hasil penelitian yang akan dibahas terdiri atas dua sub bab, yaitu proses pengembangan media *vending machine* dan kualitas media yang meliputi kevalidan, keefektian, kepraktisan media *vending machine*. Hasil penelitian diuraikan berdasarkan analisis data sebagai berikut.

#### 1. Proses Pengembangan Media Vending Machine dalam Pembelajaran Teks Negosiasi

Proses pengembangan media *vending machine* dalam pembelajaran teks negosiasi dilakukan sesuai dengan tahap 4D Thiagarajan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan) dan *develope* (pengembangan), sedangkan pada tahap *disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya. Berikut adalah proses pengembangan media *vending machine*.

##### 1) Tahap Pendefinisian

###### a) Analisis Ujung Depan

Pada tahap analisis ujung depan bertujuan untuk menemukan masalah pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas X. Hasil permasalahan tersebut diketahui dengan melakukan wawancara langsung dengan guru bahasa Indonesia di ruang guru SMA Ta'miriyah Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara lisan dengan guru bahasa Indonesia kelas X SMA Ta'miriyah Surabaya ditemukan beberapa permasalahan pembelajaran berikut. Menurut guru dalam pelaksanaan pembelajaran tidak semua siswa rajin belajar bahasa Indonesia, melainkan terdapat beberapa siswa yang malas untuk belajar. Selain itu, guru kesulitan dalam menyampaikan materi dikarenakan respons siswa kurang baik saat pembelajaran dan siswa cepat merasa bosan. Kendala tersebut membuat pembelajaran yang disampaikan tidak sesuai dengan tujuan. Guru selalu menggunakan media yang sama yaitu *power point teks* dan lembar kerja siswa pada penjelasan semua materi sehingga siswa cepat merasa bosan dan pembelajaran terkesan monoton. Pembelajaran teks yang diajarkan pada kelas X yang dianggap sulit adalah teks negosiasi. Pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran teks negosiasi dikatakan cukup dan masih ada nilai dibawah KKM apabila dibandingkan dengan hasil pembelajaran teks-teks lainnya.

Kendala pada materi teks negosiasi yaitu siswa menyalahgunakan praktik bernegosiasi di luar sekolah sehingga salah satu kompetensi dasar teks negosiasi tidak mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Maka dari itu pada penelitian ini teks yang digunakan adalah teks negosiasi dan praktik bernegosiasi dilakukan di dalam kelas dengan pengawasan guru. Menurut guru, siswa

kurang aktif selama pembelajaran karena hanya mendengarkan penjelasan guru.

Guru juga menyatakan bahwa salah satu penyebab permasalahan pembelajaran teks negosiasi yaitu penggunaan media yang kurang inovasi dan memotivasi siswa untuk giat belajar, sehingga pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran pada materi teks negosiasi. Guru sangat mendukung dengan adanya pengembangan media pada materi teks negosiasi untuk siswa kelas X.

#### b) Tahap analisis siswa

Tahap ini dilakukan dengan memberikan angket kebutuhan siswa untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan menyebarkan angket kebutuhan siswa di dua lokasi, lokasi pertama di Unesa dengan subjek penelitian 10 sejawat untuk uji coba terbatas dan lokasi kedua di SMA Ta'miriyah Surabaya dengan subjek penelitian 36 siswa kelas X IPA 3 untuk uji coba luas.

Berdasarkan uraian hasil rekapitulasi kebutuhan dan karakteristik siswa pada uji coba luas dan terbatas, dapat diketahui bahwa pembelajaran teks negosiasi cukup sulit bagi siswa. Siswa merasa bosan dengan penggunaan media yang sangat sering digunakan, yaitu *power point teks*, sehingga siswa termotivasi jika guru menggunakan media pembelajaran baru. Siswa lebih suka belajar berkelompok di dalam kelas apabila dibandingkan belajar di luar kelas dan luar sekolah. Ketika mengerjakan tugas, siswa kesulitan untuk mendapat atau menggali ide, maka dari itu siswa menginginkan kata kunci pada media agar memotivasi dan memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas.

#### c) Analisis Tugas

Pada tahap analisis tugas bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran teks negosiasi yang diberikan melalui pemberian tugas-tugas sesuai dengan KI dan KD. Tugas diberikan kepada siswa berupa tugas kelompok yang diberikan pada setiap pertemuan untuk empat kompetensi dasar. Tugas individu diberikan ketika pemberian tes hasil belajar kepada siswa.

#### d) Analisis Konsep

Tahap analisis konsep pada penelitian ini menghasilkan konsep materi teks negosiasi dalam media *vending machine*. Media yang dikembangkan memiliki empat sub bab. Setiap sub bab terdapat dalam sepuluh produk minuman dan makanan yang ada pada kotak *vending machine*. Peletakan produk dan konsep materi yaitu dengan menggolongkan bab ranah pengetahuan di susun pertama, sedangkan bab ranah keterampilan terdapat di susun kedua. Pada bab pertama 3.10 berisi tentang penjelasan materi, tiga soal tugas dan dua kata kunci. Pada bab kedua 4.10

terdapat dua soal tugas dan dua kata kunci, selanjutnya pada bab ketiga 3.11 terdapat penjelasan materi, tiga soal dan dua kata kunci, dan pada bab 4.11 terdapat satu soal tugas, lima kata kunci dan satu topik negosiasi.

#### e) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Kegiatan perumusan tujuan pembelajaran ini menghasilkan tujuan pembelajaran materi teks negosiasi pada media *vending machine*. Rumusan tujuan pembelajaran disusun berdasarkan empat kompetensi dasar sebagai tolok ukur apakah siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan apakah media yang digunakan efektif untuk digunakan pada materi teks negosiasi.

## 2) Tahap Perancangan

#### a) Pemilihan Format

Pemilihan format pada materi, tugas, teks dan kata kunci teks negosiasi dicetak menggunakan kertas berbentuk F4 dengan ukuran panjang 19 cm dan lebar minimal 4 cm, maksimal 11 cm. Huruf yang digunakan untuk materi teks negosiasi yaitu *Times New Roman* dengan ukuran 12 dan judul materi *Algerian* dengan ukuran 14. Pada tugas, teks dan kata kunci teks negosiasi huruf yang digunakan yaitu *Times New Roman* dengan ukuran 11. Warna kertas yang digunakan terdapat lima warna yaitu kertas warna putih berisi tentang materi, kertas warna kuning berisi tentang teks, kertas warna merah muda berisi tentang tugas 1, kertas warna biru berisi tentang tugas 2, kertas warna hijau berisi tentang tugas 3.

#### b) Desain Awal

Pada tahap desain awal media *vending machine* pada materi teks negosiasi menghasilkan desain awal sebagai berikut. Kotak *vending machine*, produk *vending machine*, ilustrasi negosiasi pada desain luar kotak *vending machine*, materi dan tugas teks negosiasi dan kata kunci.

## 3) Tahap Pengembangan

#### a) Validasi

Tahap validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian kevalidan media *vending machine* pada materi teks negosiasi untuk diajarkan di dalam kelas. Validasi dilakukan oleh tiga validator yaitu dua validasi dari dosen Unesa dan satu validasi dari guru SMA Ta'miriyah Surabaya.

Berikut saran dan komentar validator ahli yang perlu diperbaiki, yaitu 1) penggunaan kalimat perintah pada tugas KD 3.10, 2) mengintegrasikan kemasan produk dengan materi teks negosiasi, 3) memperbaiki kolom jawaban setiap tugas, 4) konsep daftar harga produk, 5) penambahan gagang pada kotak *vending machine*, 6) mengganti konsep kata kunci, 7) mengganti pita pada kemasan soal dengan slang atau sedotan.

#### b) Uji Coba

Uji coba dilakukan sebanyak dua kali. Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 3 Maret 2019 dilaksanakan di Universitas Negeri Surabaya dengan 10 sejawat. Pada tahap uji coba terbatas ini didapatkan hasil bahwa keseluruhan sejawat mampu mengerjakan tugas secara baik dan respons sejawat terhadap media *vending machine* juga baik. Selain itu, pada tahap ini diperoleh masukan dari hasil observasi aktivitas siswa yang digunakan sebagai bahan masukan untuk melakukan revisi sebelum melakukan tahap selanjutnya yaitu uji coba luas.

Uji coba luas dilaksanakan pada tanggal 11, 12 dan 13 Maret 2019 di SMA Ta'miriyah Surabaya pada siswa kelas X dengan jumlah 36 siswa. Berdasarkan hasil uji coba luas, diketahui bahwa keseluruhan siswa mampu mengerjakan tugas dengan baik dan respons siswa terhadap pembelajaran juga baik. Pada tahap ini dihasilkan data berupa hasil belajar siswa dan angket respons siswa. Selain itu pada tahap ini dihasilkan angket observasi aktivitas guru dan angket observasi aktivitas siswa selama proses belajar mengajar.

#### c) Revisi

Tahap revisi merupakan tahap perbaikan media setelah media berbentuk draf 1. Setelah melakukan validasi oleh tiga validator dilakukan revisi menjadi draf 2. Setelah mendapatkan saran dan komentar dari tiga validator dan hasil observasi siswa, dilakukan perbaikan atau revisi pada media *vending machine*. Berikut hasil revisi draf awal hingga draf final. 1) mengganti tanda baca dan penggunaan kalimat perintah menjadi kamimat tanya, 2) memperbaiki penulisan kata hubung pada teks negosiasi yang berjudul "Negosiasi Warga dengan Investor", 3) Kolom jawaban yang awalnya kecil dengan ukuran panjang 15 cm diubah menjadi lebih luas dengan menambah ukuran panjang kolom 19 cm, 4) konsep daftar harga produk diperbaiki dengan menyesuaikan susunan produk yang terdapat pada kotak *vending machine*.

5) menambahkan gagang di sisi samping kanan dan samping kiri kotak sehingga memudahkan dan lebih efektif saat dibawa, 6) pita pada soal diganti dengan menggunakan slang/sedotan agar lebih praktis dan mudah saat membuka, 7) kertas kata kunci dikemas dengan cara menempelkan langsung pada produk agar lebih praktis dan kertas tidak mudah rusak, 8) ditambahkan label pada kemasan produk yang disesuaikan dengan aktivitas materi atau hal-hal penting pada teks negosiasi.

## 2. Kualitas Media *Vending Machine*

Kualitas media *vending machine* ditentukan berdasarkan tiga aspek, yaitu 1) kevalidan yang didapat melalui analisis hasil validasi oleh validator ahli, 2) keefektifan yang didapat melalui aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa, 3) kepraktisan yang dilihat

melalui angket respons siswa. Berikut tabel hasil kualitas media *vending machine*.

**Tabel 1 Kualitas Media *Vending Machine* dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kelas X.**

| Kevalidan | Keefektifan | Kepraktisan | Kriteria Kualitas     |
|-----------|-------------|-------------|-----------------------|
| 93,4%     | 87%         | 81%         | $261,4 \div 3 = 87\%$ |

Berdasarkan hasil rekapitulasi tabel tersebut, dapat diketahui bahwa jumlah persentase tiga aspek kualitas media mendapat nilai 261,4 dengan persentase 87%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *vending machine* tergolong dalam media yang "sangat berkualitas".

## B. Pembahasan

### 1. Peran Media *Vending Machine* untuk Membangun Imajinasi Siswa

Imajinasi siswa dapat terbangun dengan hadirnya dua aspek pada media, yaitu adanya kata kunci pada setiap tugas dan pemanfaatan produk-produk media *vending machine* sebagai topik praktik bernegosiasi. Aspek pertama, Adanya kata kunci pada setiap tugas empat kompetensi dasar. Kata kunci tersebut dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa. Siswa merasa kesulitan memperoleh atau menggali ide ketika mengerjakan tugas, sehingga pada pengembangan media *vending machine* ini dihadirkan kata kunci untuk membantu siswa menggali dan mengembangkan idenya untuk mengerjakan tugas teks negosiasi. Kata kunci merupakan bentuk inovasi pada media pembelajaran, karena pada media pembelajaran sebelumnya belum pernah ada pengimplementasian kata kunci untuk mengerjakan tugas. Dengan adanya kata kunci, siswa dapat berpikir kritis dan berdiskusi dengan teman kelompoknya mengenai jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. Pada tugas KD 3.10 terdapat dua kata kunci, yaitu soal nomor satu dan dua, tugas KD 4.10 terdapat satu kata kunci pada soal nomor satu, tugas KD 3.11 terdapat dua kata kunci, yaitu pada soal nomor satu dan tiga, tugas KD 4.11 terdapat lima kata kunci sebagai tema bernegosiasi.

Aspek kedua, yaitu pemanfaatan produk-produk media *vending machine* sebagai topik praktik bernegosiasi. Berdasarkan hasil analisis ujung depan, guru menyatakan terdapat kendala dalam pembelajaran teks negosiasi, yaitu siswa menyalahgunakan praktik bernegosiasi di luar sekolah. Penyalahgunaan praktik tersebut mengakibatkan pembelajaran teks negosiasi tidak berjalan sesuai tujuan. Maka dari itu, pada pengembangan

media ini, produk-produk media *vending machine* dimanfaatkan sebagai praktik bernegosiasi di dalam kelas.

Langkah pengimplementasiannya yaitu, siswa memilih produk yang diinginkan kemudian siswa membuat teks negosiasi dengan topik sesuai produk yang dipilih. Dengan hadirnya produk aslinya, siswa tidak hanya bisa membayangkan melainkan dapat membangun imajinasi agar dapat meluangkan ide-idenya untuk membuat teks negosiasi. Setelah membuat teks negosiasi dengan topik produk yang dipilih, siswa mempraktikkan negosiasi dengan teman kelompoknya. Siswa sangat berantusias dan semangat ketika praktik bernegosiasi berlangsung. Dengan adanya produk asli siswa dapat bebas mengekspresikan apa yang ingin diungkapkan.

## 2. Integrasi Kemasan Produk dengan Materi Teks Negosiasi

Konsep kemasan produk minuman dan makanan yang digunakan diintegrasikan dengan materi teks negosiasi. Hal tersebut dilakukan agar media yang digunakan terkesan menarik dan bermanfaat, maka bentuk atau wujud media dapat dikaitkan dengan materi. Tindakan yang dilakukan yaitu dengan menambahkan pemberian aktivitas atau hal penting yang terdapat pada materi teks negosiasi di bagian kemasan produk tanpa mengubah bentuk kemasan aslinya. Penggabungan nama merk produk dan aktivitas atau hal penting pada materi teks negosiasi disesuaikan dengan pembahasan setiap kompetensi dasar. Contohnya, pada KD 3.10 membahas mengenai ciri-ciri, pengajuan-penawaran dan syarat tercapainya negosiasi, maka integrasi nama produk yang digunakan disesuaikan dengan materi atau pembahasan pada KD tersebut. Contohnya, pada produk pertama dan produk kedua diberi label kopi negosiasi dan kopi interaksi sosial, karena label tersebut tergolong dalam penjelasan tentang pengertian negosiasi.

Pada produk ketiga, keempat, kelima, keenam dan ketujuh diberi label susu partisipan, oreo persetujuan, kopi perbedaan, susu kesepakatan dan biskuit dua pihak, pemberian label tersebut berdasarkan ciri-ciri teks negosiasi. Pada produk kedelapan diberi label jeruk rayuan, karena rayuan atau alasan termasuk dalam cara menyampaikan pengajuan dan penawaran. Pada produk kesembilan dan kesepuluh diberi label kopi kesantunan dan biskuit menguntungkan, pemberian label tersebut berdasarkan syarat tercapainya negosiasi.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan di bab IV, dapat disimpulkan bahwa media *vending machine* dalam pembelajaran teks negosiasi pada siswa kelas X SMA Ta'miriyah Surabaya

telah selesai dikembangkan. Media *vending machine* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X.

Media *vending machine* dikembangkan berdasarkan model pengembangan 4-D Thiagarajan yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develope*), sedangkan pada tahap penyebaran (*desseminate*) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.

Tahap pendefinisian (*define*) terdapat lima analisis yang dilakukan. Analisis pertama adalah analisis ujung depan yang menghasilkan deskripsi permasalahan siswa dan permasalahan materi pembelajaran bahasa Indonesia. Analisis kedua, analisis siswa yang menghasilkan deskripsi kebutuhan dan karakteristik siswa. Analisis ketiga, analisis tugas yang menghasilkan rancangan materi teks negosiasi dan tugas dalam media *vending machine*. Analisis kelima, analisis konsep yang menghasilkan rancangan konsep media *vending machine* dan analisis keenam yaitu analisis tujuan pembelajaran yang menghasilkan tujuan pembelajaran berdasarkan empat kompetensi dasar materi teks negosiasi.

Tahap perancangan (*design*) terdapat dua hal yang harus dilakukan, yaitu pemilihan format dan rancangan awal. Pemilihan format menghasilkan format tugas, materi dan kata kunci teks negosiasi. Tahap rancangan awal menghasilkan rancangan media *vending machine* yang meliputi kotak *vending machine*, produk *vending machine*, ilustrasi negosiasi pada desain luar kotak *vending machine*, materi teks negosiasi dan kata kunci. Tahap ketiga, tahap pengembangan (*develope*). Pada tahap ini terdapat tiga hal yang dilakukan, yaitu validasi, uji coba dan revisi. Validasi media *vending machine* dilakukan oleh tiga validator, yaitu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dosen Seni Rupa dan Desain dan guru bahasa Indonesia SMA Ta'miriyah Surabaya.

Kualitas pengembangan media *vending machine* dalam pembelajaran teks negosiasi pada siswa kelas X SMA Ta'miriyah Surabaya dilihat berdasarkan tiga aspek, yaitu hasil penilaian validasi, keefektifan dan kepraktisan media *vending machine* dalam pembelajaran teks negosiasi. Kevalidan media *vending machine* berdasarkan penilaian tiga validator mendapatkan hasil persentase 93,4% dengan kategori "sangat valid".

Keefektifan media *vending machine* dalam pembelajaran teks negosiasi dilihat berdasarkan tiga aspek, yaitu hasil belajar siswa, hasil observasi aktivitas guru dan hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran dengan hasil persentase 87% yang tergolong dalam kualifikasi "sangat efektif".

Kepraktisan media *vending machine* dilihat berdasarkan angket respons siswa uji coba terbatas dan uji coba luas dengan hasil persentase 81% yang tergolong

dalam kualifikasi “sangat praktis”. Berdasarkan hasil rekapitulasi, dapat diketahui bahwa jumlah persentase tiga aspek kualitas media mendapat persentase 87% dengan nilai 261,4, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *vending machine* tergolong dalam media yang “sangat berkualitas”.

#### Saran

Bagi guru, sebaiknya selalu mengembangkan media yang dapat mengatasi permasalahan belajar siswa di kelas. Penelitian ini dapat memotivasi guru bahasa Indonesia untuk menginovasi media pembelajaran yang sudah ada atau membuat media pembelajaran yang belum pernah diterapkan.

Bagi peneliti lain, apabila mengembangkan media *vending machine* agar kemasan media dapat dibuat lebih praktis lagi, contohnya membuat kotak *vending machine* dengan cara bongkar pasang sehingga media lebih praktis dan lebih mudah dibawa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendelatan Praktiki*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Kosasih Engkos. 2013. *Cerdas Berbahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas X Kelompok Wajib*. Jakarta: Erlangga.
- Rahayu Puji. 2018. *Pengembangan Media Papan Flanel Berputar untuk Membantu Guru Memahamkan Materi Dampak Globalisasi Terhadap Siswa SD*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief, dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyaningsih & Santhi. 2016. *Bahasa Indonesia Mata Pelajaran Wajib*. Klaten: PT. Intan Pariwara.
- Setyosari Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sodiq, Syamsul. 2010. *Pengembangan Materi Pendidikan Kecakapan Hidup pada Buku Pelajaran*

*Bahasa Indonesia dengan Model Pembelajaran Literasi*. Disertasi tidak diterbitkan. Surabaya: Program Studi Pendidikan dan Sastra Pascasarjana Unesa.

- Sudijono. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana & Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Trianto, 2017. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wiyono dan Rossy. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Cara Membuat Surat Niaga Siswa Kelas X Apk 1 Di Smkn 1 Bangkalan*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.