

PENGEMBANGAN MEDIA AKSI RODA BERPUTAR

(SI Rotar) UNTUK PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI SISWA KELAS X SMA

Zuyyina Lutfah Amalia

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, dan
e-mail: zuyyinalutfah99@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih senang dan tidak merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses Pengembangan Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) Untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA. Selain itu, bertujuan untuk mendeskripsikan kualitas proses Pengembangan Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) Untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA. Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan berawal dari adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan jalan keluar. Dengan menggunakan produk maka masalah akan teratasi. Pengembangan produk dalam penelitian ini berbentuk media pembelajaran dengan menggunakan tahapan-tahapan menurut Sadiman. Sumber data dalam penelitian adalah peneliti, sumber data dalam kevalidan adalah validator, sumber data dalam kepraktisan dan keefektifan adalah guru dan siswa. Data penelitian diperoleh dari informasi proses pengembangan media yang dianalisis sesuai dengan tahap perkembangan, informasi kualitas media dari validator, informasi kepraktisan yang diperoleh dari angket respons siswa, informasi keefektifan yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa dan guru serta nilai tes hasil belajar. Teknik dalam pengumpulan data terdapat empat teknik yakni, angket, validasi, observasi, dan tes. Pada penelitian pengembangan media diperlukan instrumen penelitian yakni, lembar angket, lembar validasi, lembar observasi, dan soal tes. Berdasarkan teknik pengumpulan data dilakukan penganalisisan data yakni, angket untuk mengetahui kebutuhan siswa, validasi untuk mengetahui hasil kualitas media, observasi untuk mengetahui respons guru dan siswa saat menggunakan media pembelajaran, dan tes untuk mengukur kemampuan siswa. Penelitian Pengembangan Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) menunjukkan bahwa penelitian berjalan dengan baik dan sesuai dengan prosedur tahapan pengembangan Sadiman. Sebelum melaksanakan penelitian, perlu bagi peneliti mengetahui kebutuhan siswa dengan menyebarkan angket. Menurut hasil angket kebutuhan siswa dan validasi media menyatakan bahwa pengembangan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) layak untuk digunakan pembelajaran materi teks negosiasi. Media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat digunakan secara berkala karena hasil yang dapat diperoleh dari kualitas media yang terdiri dari kevalidan media, kepraktisan media, dan keefektifan media mencapai hasil yang baik. Kevalidan media dapat diketahui oleh dua validator yakni, validator ahli media, dan validator materi dan bahasa yang telah menilai bahwa media yang diproduksi oleh peneliti merupakan kategori “sangat layak” untuk pembelajaran materi teks negosiasi karena aspek kelayakan media dan isi jika dirata-rata mencapai 88%. Kepraktisan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) dapat diketahui dari angket respons siswa yang dibagikan setelah proses pembelajaran menggunakan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar). Dari perhitungan hasil akhir nilai angket respons siswa dapat dikategorikan “Sangat Kuat” karena hasil akhir perhitungan mencapai 86% yang berarti siswa senang dengan cara belajar sambil bermain dengan menggunakan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar). Keefektifan media dapat diketahui dari Hasil akhir belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar), dapat dikategorikan “Sangat Baik” karena perhitungan mencapai 100% yang berarti seluruh nilai siswa tidak ada yang dibawah KKM.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Si Rotar, Teks Negosiasi

Abstract

Learning media is a tool in the learning process. By using media for teaching, the students will not get bored. That is why, teacher makes a media Aksi Roda (Si Rotar) to make the situation different. This research is to describe the quality and the process of developing the media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) for teaching Students Negotiation Text grade X in high school. The basic of having the research and developing of education is the necessity of going out of the problem. It will solve by using this product. According to Sadiman, developing of this product in this research is learning media form by using the steps. Data source in the research is researcher, data source of validation is validator, data source of practicality and effectiveness are teachers and students. The data source is obtained from information of the process of developing media which is analysed based on development step, information of quality of the media form is from validator, information of practicality which is obtained from students' questionnaire, information of effectiveness which is obtained from observation of the teacher and students' activity and also from result score. There are four techniques. They are questionnaire, validation, observation and test. The research instrument is needed on the research of developing media such as, questionnaire sheets, validation sheets, observation sheets and quizzes. Based on collecting the data, it is conducted by analyzing the data, i.e. Questionnaire for knowing students' need, validation for knowing the quality of media, observation for knowing the responds of the teacher and students while using that media, and quizzes to measure their ability. This research shows that it works nicely and appropriate with the procedure of Sadiman step. Before conducting this research, the researcher needs to know the students' need through spreading the questionnaire. Based on the result of the questionnaire and validation of the media that developing of media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) is proper to be used on negotiation text lesson. This media can increase the result of students' learning and be used periodically. It is because the result that is obtained from the quality of the media which contains of validation, practicality, and effectiveness of the media can reach a good result. The validity of the media can be known by two validators namely, the validator of the media expert, and the material and language validator who have assessed that the media produced by researchers constitutes a "very feasible" category for learning negotiated text material because of the feasibility aspects of the media and the content if averaged reaches 88 %. The practicality of the Spinning Wheel (Si Rotar) media can be seen from the student response questionnaire that was distributed after the learning process using the Spinning Wheel (Si Rotar) media. From the calculation of the final results the student response questionnaire value can be categorized as "Very Strong" because the final result of the calculation reaches 86% which means students are happy with the way they learn while playing using the Rotating Wheel (Si Rotar) media. The effectiveness of the media can be known from the final results of student learning after using the learning media Action Spinning Wheel (The Rotar), can be categorized as "Very Good" because the calculation reaches 100% which means that all student scores are not under KKM.

Keywords: *Development, Media Si Rotar, Negotiating Text*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat akan membawa perubahan-perubahan dalam kehidupan manusia. Kemajuan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat juga memiliki dampak pada bidang pendidikan yang berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Tujuan pendidikan nasional dapat tercapai jika dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik karena upaya meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik tidak bisa lepas dari keberhasilan proses pembelajaran. Pada dasarnya, proses pembelajaran harus diarahkan agar siswa lebih aktif dan bisa berpikir lebih kritis dalam menghadapi

tantangan dan rintangan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran harus memiliki daya tarik agar siswa tertarik untuk meningkatkan semangat belajar. Karena media pembelajaran merupakan perantara, wadah atau alat penyambung pesan-pesan pembelajaran.

Jenis-jenis media pembelajaran berupa, media visual media audio, media audio-visual, multimedia, dan lain sebagainya. Jenis media tersebut memiliki peranan masing-masing serta memiliki keunggulan dan kelemahan yang berbeda jika diterapkan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu diteliti lagi dalam pemilihan media sesuai dengan materi yang diajarkan akan menentukan keberhasilan proses pembelajaran sehingga tujuan

pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses Pengembangan Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) Untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA. Selain itu, bertujuan untuk mendeskripsikan kualitas proses Pengembangan Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) Untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA. Hasil observasi melalui wawancara dengan guru dan siswa SMA Negeri 12 Surabaya tersebut dapat digunakan untuk penelitian. Sebab, sebagian besar guru belum menggunakan media selain power point. Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) dipilih sebagai media pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks negosiasi. Oleh sebab itu, media dibuat sesuai dengan materi negosiasi kompetensi dasar 3.11 Menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi dan 4.11 Mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memerhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan. Terdapat batasan istilah yang akan dibahas oleh peneliti yakni, Penelitian ini akan mengembangkan media dan menghasilkan satu produk yakni, media Aksi Roda Berputar. Media akan digunakan sebagai alat bantu belajar siswa agar siswa mudah memahami materi yang akan disampaikan. Kemudian, media Aksi Roda Berputar merupakan alat bantu belajar siswa yang akan dibuat menarik dan efektif. Media ini berbentuk bulat dan memiliki kartu media yang berisi soal materi teks negosiasi dengan ukuran 7cm x 10.5 cm. Dan materi yang digunakan adalah materi teks negosiasi. Teks negosiasi merupakan suatu proses komunikasi antara pihak-pihak yang memiliki tujuan yang berbeda dengan melibatkan pertukaran yang akan mencapai keuntungan dan kesepakatan yang diterima oleh semua pihak. Dalam penelitian ini, siswa diberikan materi teks negosiasi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.11 dan 4.11.

Penelitian ini didukung oleh tiga peneliti terdahulu. Penelitian pertama ialah Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Untuk Kelas X Akuntansi Di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018 oleh Septiani (2017). pembelajaran yang dapat membantu siswa mengatasi kesulitan belajar. Dalam penelitian Septiana memiliki persamaan dengan penelitian ini yakni, menggunakan media pembelajaran roda berputar. Tetapi, dalam penelitian Septiana menggunakan Bahasa Asing, dan penelitian ini menggunakan Bahasa Indonesia untuk menyebut nama media tersebut. Perbedaannya terletak pada materi yang ada dalam media roda berputar adalah penelitian terdahulu menggunakannya dengan menerapkan materi akuntansi pada pembelajaran kompetensi dasar jurnal penyesuaian, sedangkan

penelitian ini menerapkan materi teks negosiasi. Penelitian yang kedua ialah Pengembangan Aplikasi *Lectora Inspire* Dalam Pengembangan teks negoisasi Kelas X SMA Bruderan Purwokerto oleh Rusdyaningtyas (2017). Persamaan penelitian Rusdyaningtyas dengan penelitian ini adalah melakukan penelitian pengembangan media yang diterapkan dalam materi teks negosiasi. Walaupun memiliki perbedaan dalam penerapan materi teks negosiasi menggunakan media. Penelitian yang diteliti oleh Rusdyaningtyas melakukan penelitian pengembangan media menggunakan media Aplikasi *Lectora Inspire* dan peneliti mengembangkan media menggunakan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar). Penelitian yang ketiga ialah Pengembangan Media Pembelajaran dari *Game Accounting* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 oleh Pambudi (2017). Dalam penelitian Pambudi dan penelitian ini memiliki cara bermain yang hampir sama. Cara bermain media Pambudi melempar anak panah menuju papan art yang telah disiapkan yang mana dalam dart game accounting menyediakan materi dan soal-soal latihan yang ada nilainya. Cara bermain media peneliti sama tetapi, penelitian ini tidak melempar anak panah namun memutar roda untuk melihat dijarum mana putaran roda tersebut berhenti. Perbedaannya adalah mata pelajaran pengembangan media yang digunakan.

Walaupun dari ketiga penelitian memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini terdapat perbedaan yang membuat penelitian tidak sama persis. Penelitian terdahulu menjadikan referensi untuk peneliti. Maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar) untuk pembelajaran teks negosiasi kelas X.

Menurut Sadiman (2014:7), media pembelajaran merupakan proses rangsangan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa dalam menerima pembelajaran yang disalurkan oleh guru agar proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan harapan. Dalam hal ini, media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Selain itu, menurut Sanjaya (2013:163), media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan. Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran siswa merasa terbantu juga karena dengan adanya media pembelajaran siswa akan merasa lebih senang dan tidak bosan dengan pembelajaran yang lebih monoton. Selain itu, siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran jika proses

belajar-mengajar guru dapat menarik perhatian siswa, dari situ akan terciptalah pembelajaran yang efektif dan siswa dapat merasa bahwa belajar sambil bermain. Pada penelitian ini media Aksi Roda Berputar merupakan media pembelajaran yang dibuat dari mengadopsi permainan Roulette atau roda berputar. Media pembelajaran roda berputar adalah pengembangan dari media roda keberuntungan karena sama-sama menggunakan roda sebagai media pembelajaran. Dalam papan Aksi Roda Berputar (Si Rotar) ini terdapat jarum yang akan menunjukkan arah dan bagian-bagian yang terbagi dalam beberapa warna yang akan menunjukkan kategori soal dengan mendapatkan nilai dalam menjawab soal tersebut.

Selain itu, didalam papan Aksi Roda Berputar (Si Rotar) juga terdapat bagian-bagian yang dirancang agar suasana bermain tidak monoton tetapi akan tetap menyenangkan karena terdapat tantangan. Media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar) merupakan permainan yang mengandung peluang yang diharapkan mampu menarik dan menyenangkan sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Cara menerapkan media ini adalah guru mengenalkan media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar) yang akan dikaitkan dengan soal materi teks negosiasi yang akan disampaikan. Setelah itu guru menyampaikan cara bermain dan aturan yang ada dalam media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar). Kemudian siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok. Perwakilan kelompok satu persatu akan memutar Aksi Roda Berputar untuk melihat jarum yang berhenti dan mendapatkan kartu warna yang sesuai berhentinya jarum. Kemudian didalam kartu terdapat soal mengenai materi teks negosiasi sesuai kompetensi dasar yang harus dijawab. Setiap kartu soal terdapat nilai yang akan diperoleh setiap kelompok yang akan dijumlah di akhir permainan atau akhir pembelajaran.

METODE

Penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan yang akan menghasilkan satu produk media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut ialah Aksi Roda Berputar. Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan berawal dari adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan jalan keluar untuk memecahkan masalah dengan menggunakan produk. Dengan mengembangkan produk maka siswa akan merasa terbantu dalam proses pembelajaran. Pengembangan produk dalam penelitian ini berbentuk media pembelajaran yang menggunakan tahap-tahap menurut Sadiman karena penelitian yang deteliti sesuai dengan tahap-tahap yang telah dikemukakan oleh Sadiman. Dengan tahap-tahap akan menghasilkan suatu produk

yang sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran. Menurut Sadiman (2014:101) tahap-tahap mengembangkan media pembelajaran akan digambarkan sesuai dengan model pengembangan yang terdiri atas identifikasi kebutuhan siswa, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah media, tes atau uji coba, revisi, dan naskah siap produksi.

Dalam penelitian ini, sumber data dalam penelitian pengembangan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) adalah peneliti. Sumber data tersebut dikumpulkan dalam penelitian yang mengembangkan media pembelajaran. Untuk mengetahui kualitas media terdiri atas kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) membutuhkan sumber data. Sumber data dalam kevalidan media adalah validator yang terdiri atas validator media, validator materi, dan validator bahasa. Sementara itu, sumber data dalam penilaian kepraktisan dan keefektifan yaitu berasal dari guru dan siswa.

Saat mengumpulkan data, memerlukan teknik dalam pengumpulan data agar berjalan sesuai dengan rencana. Pertama angket, teknik dalam mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan tertulis yang akan digunakan untuk memperoleh informasi atau hasil dari suatu penelitian. Dalam penelitian pengembangan media Aksi Roda Berputar angket diberikan saat mengidentifikasi kebutuhan siswa dan mengetahui kpraktisan media yang dihasilkan. Kedua validasi, teknik pengumpulan data dengan validasi dalam penelitian digunakan untuk mengetahui kevalidan media yang akan dikembangkan oleh peneliti, yaitu Aksi Roda Berputar (Si Rotar). Teknik ini, untuk mengetahui dan mengukur layak atau tidaknya media untuk diterapkan kepada siswa sebagai alat bantu belajar. teknik ini akan diberikan kepada validator untuk mengetahui dan menilai kelayakan media yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Ketiga observasi, teknik pengamatan akan dilakukan oleh pengamat. Pengamatan saat penelitian dilakukan meninjau secara langsung mengenai proses pembelajaran saat berlangsung. Dengan melakukan observasi, akan mengetahui kelayakan dalam penerapan media pembelajaran. Pengamat juga dapat menilai keefektifan proses pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diterapkan oleh guru. Keempat tes, teknik ini diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran berakhir. Siswa akan disuruh menjawab pertanyaan yang terkait dengan materi yang telah dibahas. Tujuannya agar peneliti mengetahui apakah dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran hasil belajar siswa bisa lebih meningkat. Selain itu, dengan adanya tes akan membantu peneliti mengetahui dan mengukur keberhasilan media yang telah diterapkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pengembangan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) dilakukan dengan menggunakan tahapan-tahapan yang sesuai dengan tahapan Sadiman. Tahapan proses pengembangan Sadiman memiliki 8 tahapan. Tahapan pertama adalah identifikasi kebutuhan siswa. Sebelum melaksanakan penelitian, perlu adanya identifikasi kebutuhan. Dengan adanya identifikasi kebutuhan maka dapat mengerti kebutuhan dan karakteristik siswa yang diperlukan dalam pembelajaran agar tidak terjadi kekeliruan dalam menilai siswa. peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa kelas X-IPA7 SMA Negeri 12 Surabaya dengan menyebarkan angket kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil analisis identifikasi kebutuhan siswa dapat diketahui bahwa 88% siswa kelas belum mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam hal ini media pembelajaran sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran siswa agar siswa lebih aktif dalam belajar. Oleh sebab itu, peneliti akan mengembangkan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Tahapan kedua adalah merumuskan tujuan pembelajaran. Pada merumuskan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan adanya tujuan pembelajaran maka rencana dalam pembelajaran yang dilakukan akan lebih terarah dan pembelajaran yang efektif akan tercapai. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan materi teks negosiasi sesuai dengan kompetensi dasar 3.11 dan 4.11. Perumusan tujuan pembelajaran teks negosiasi kompetensi dasar 3.11 yakni, (1) Mengidentifikasi isi teks negosiasi terkait orientasi, pengajuan, penawaran, dan persetujuan secara tepat. (2) Menentukan struktur teks negosiasi yang meliputi orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup secara benar. (3) Menganalisis kebahasaan teks negosiasi meliputi makna kata, istilah, dan ungkapan secara tepat. Sementara itu, perumusan tujuan pembelajaran teks negosiasi kompetensi dasar 4.11 yakni, (1) Membuat teks negosiasi dengan memperhatikan isi, struktur dan ke bahasaan secara tepat. (2) Memainkan peran dialog negosiasi dengan memperhatikan isi, struktur dan kebahasaan secara tepat.

Tahapan ketiga adalah merumuskan butir-butir materi teks negosiasi. Penelitian ini, peneliti menggunakan butir materi yang akan disajikan menggunakan media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar) yakni, (1) menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi. (2) Mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memerhatikan isi, struktur, dan kebahasaan. Teks negosiasi merupakan suatu proses komunikasi antara pihak-pihak yang memiliki tujuan yang berbeda dengan melibatkan pertukaran yang akan mencapai keuntungan dan kesepakatan yang diterima oleh semua pihak. Struktur

yang terdapat dalam teks negosiasi meliputi pembuka, isi, dan penutup. Kemudian struktur negosiasi kerjasama meliputi orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup. Dan struktur negosiasi jual-beli meliputi orientasi, permintaan, pemenuhan, penawaran, persetujuan, pembelian, dan penutup. Terdapat kebahasaan dalam teks negosiasi yang dapat menjadi pembeda dalam teks yang lain. Teks negosiasi dapat tercapai jika didasari kesamaan persepsi dan saling pengertian antar piha-pihak yang bersangkutan karena jika pihak-pihak tersebut saling menguntungkan maka pihak-pihak tersebut akan merasa senang. Ciri-ciri kebahasaan teks negosiasi yakni pihak-pihak bersangkutan menggunakan bahasa yang santun yang tidak terkesan menekan, menggunakan kalimat persuasif agar mencapai tujuan dengan baik, dan memiliki argumen secara logis yang didukung fakta yang tepat.

Tahapan keempat adalah merumuskan alat pengukur keberhasilan. Setelah nerumuskan tujuan dan butir-butir materi dapat melakukan perumusan pengukur alat keberhasilan yang akan disusun sesuai dengan kompetensi dasar 3.11 dan 4.11. Pengukur alat keberhasilan yang akan digunakan dalam pembelajaran teks negosiasi menggunakan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) ialah lembar kerja siswa. Cara mengukur alat keberhasilan dalam suatu penelitian pengembangan dapat dilihat melalui segi produk dalam kualitas produk yang dikembangkan. Dalam mengukur alat keberhasilan dalam proses pengembangan dilakukan dengan meliputi validasi, penilaian aktivitas guru, penilaian aktivitas siswa, keefektifan, dan kemampuan siswa. Untuk mengetahui pengukur alat keberhasilan menguji kemampuan siswa dalam memahami materi teks negosiasi yang akan disajikan di lembar kerja siswa. Dengan adanya lembar kerja siswa akan diketahui hasil kompetensi siswa.

Tahapan kelima adalah pembuatan media. Setelah melakukan identifikasi kebutuhan siswa, merumuskan tujuan, merumuskan butir-butir materi, dan merumuskan alat pengukur keberhasilan, peneliti melakukan proses pembuatan media. Dalam pembuatan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) akan dijelaskan menjadi tiga tahap yakni, praproduksi, produksi, dan pasca produksi yang akan menghasilkan produk. Produk tersebut ialah media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar). Tahap praproduksi pembuatan media adalah menyiapkan konsep media yang akan disusun dan dibuat. Kemudian menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media agar media tidak kacau. Tahap praproduksi dalam penelitian ini adalah membuat desain kartu media Aksi Roda Berputar (Si Rotar). Berikut gambar desainnya:

Gambar 1. Desain Depan Kartu Aksi Roda Berputar (Si Rotar) Sebelum Revisi



Gambar 5. Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) disusun



Gambar 2. Contoh Desain Belakang Kartu Aksi Roda Berputar (Si Rotar) Sebelum Revisi



Gambar 6. Menghias Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar)



Gambar 3. Pembuatan Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar)



Gambar 4. Proses Pewarnaan dan Pengeringan Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar)



Tahap terakhir dalam pembuatan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) ialah tahap pengecekan mengenai kekuatan media, kelengkapan materi, kesesuaian materi yang ada dikartu soal, dan kartu media. Saat pengecekan kekuatan, dapat dilihat seberapa kuat triplek-triplek yang disusun menjadi media dan kekuatan dalam perekatan panah yang terdapat dalam media serta double tip yang untuk merekatkan penulisan dalam media. Untuk pengecekan kelengkapan dan kesesuaian materi dapat dilihat dengan kesesuaian kompetensi dasar yang digunakan peneliti. Dan untuk pengecekan kartu media dilihat dari ketebalan kertas yang digunakan. Setelah semua sudah terpenuhi maka siap untuk diberikan kepada validator untuk divalidasi agar mendapatkan nilai, saran atau masukkan dari validator agar dicek kelayakannya. Setelah media telah terpenuhi maka siap untuk diberikan kepada validator untuk divalidasi agar mendapatkan nilai, saran atau masukkan dari validator agar dicek kelayakannya.

Tahapan keenam adalah validasi. Perlu adanya validasi media, dengan adanya validasi akan mengetahui kualitas dan kelayakan dari media sebelum digunakan dalam pembelajaran teks negosiasi. Validasi media memerlukan dua dosen untuk mendapatkan nilai dan masukkan. Dalam tahap validasi melibatkan dua validator ahli yakni, validator pertama bernama Dr. Agusniar Dian Savitri, S.S., M.Pd. dosen jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya yang akan memberi nilai dan saran mengenai validasi materi dan validasi Universitas Negeri Surabaya Bahasa yang ada

dalam media Aksi Roda Berputar (Si Rotar). Validator kedua bernama Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn. dosen jurusan Desain Universitas Negeri Surabaya yang akan memberi nilai dan saran mengenai validasi media seperti memberikan masukan mengenai kekurangan yang ada dalam media Aksi Roda Berputar (Si Rotar). Dalam hal ini kedua validator berhak untuk memberikan saran terkait. Jika media perlu direvisi maka peneliti akan memperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan kedua validator. Tetapi jika validator tidak menyuruh untuk merevisi maka media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) layak digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi. Pada perhitungan penilaian hasil akhir validasi dari para validator, media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) mendapatkan skor kevalidan 88% yang berarti memiliki kriteria sangat layak. Dengan kesimpulan kriteria nilai yang diberikan validator tersebut dapat dikatakan bahwa media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) sangat layak digunakan untuk membantu siswa dalam pembelajaran.

Tahapan ketujuh adalah revisi. Pada tahap revisi media akan kembali diperiksa oleh kedua validator untuk menghasilkan produk media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) yang lebih layak lagi untuk digunakan dalam pembelajaran. Revisi dilakukan ketika melakukan validasi yang pertama saat validator memberikan saran dan masukan untuk media yang akan digunakan. Setelah melakukan revisi sesuai dengan saran dan harapan kedua validator, akan terlihat perbedaan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) dari sebelum direvisi dan sesudah direvisi. Berikut contoh perbedaan gambar media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) yang sebelum direvisi dan yang telah direvisi sesuai dengan saran validator:

Gambar 7. Sebelum Revisi Penempelan menggunakan kertas buffalo



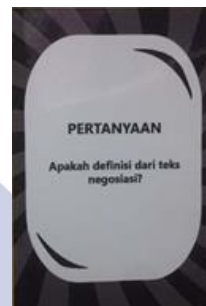
Gambar 8. Setelah Revisi Penempelan menggunakan kertas art paper dan dilaminasi



Gambar 9. Sebelum Revisi Penulisan Tidak Baku



Gambar 10. Sesudah Revisi Penulisan Baku



Gambar 11. Sebelum Revisi Menggunakan Perekat Double Tip dan Tidak Menggunakan Stopwatch



Gambar 12. Setelah Revisi Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) Menggunakan Kertas Sticker dan Menggunakan Stopwatch Sesuai Saran Validator



Tahapan kedelapan adalah naskah siap produksi. Naskah siap produksi adalah tahap yang telah melalui tahap revisi. Maka setelah melakukan validasi kepada validator dan merevisi saran dari validator dalam menilai kualitas media dan isi aspek kelayakan materi yang ada dalam media Aksi Roda Berputar (Si Rotar). Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) siap untuk diproduksi karena telah melewati tahap revisi dan kini media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) telah dapat digunakan untuk pembelajaran teks negosiasi. Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) disajikan dalam bentuk belajar sambil bermain jadi siswa tidak bosan dengan cara pembelajaran yang monoton. Dengan adanya media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) siswa akan lebih semangat dan tertarik dalam melakukan pembelajaran karena media ini dibuat dengan warna-warna dan menyenangkan (media telah direvisi secara final dan siap digunakan secara massal).

Pada media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) terdapat tiga aspek yakni kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Aspek pertama adalah kevalidan. Kevalidan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) dapat dilihat kevalidannya dari hasil data penelitian validator ahli. Dalam penelitian pengembangan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar), peneliti melibatkan dua validator ahli, dua validator ahli tersebut merupakan dosen Universitas Negeri Surabaya. Validator Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn., adalah dosen dari jurusan Desain FBS Universitas Negeri Surabaya yang menjadi validator ahli media. Sedangkan validator Dr. Agusniar Dian Savitri, S.S., M.Pd., adalah dosen dari jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya yang menjadi validator ahli materi dan bahasa. Kedua validator berhak memberikan penilaian dalam lembar validasi yang akan digunakan untuk melihat kevalidan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar).

Aspek kedua adalah kepraktisan. Kepraktisan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) dapat diketahui dari angket respons siswa yang dibagikan setelah proses pembelajaran menggunakan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar). Pengisian angket respons media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar) untuk materi teks negosiasi akan dilakukan oleh 34 siswa kelas X-IPA7 SMA Negeri 12 Surabaya. Dari perhitungan hasil akhir nilai angket respons siswa dapat dikategorikan “Sangat Kuat” karena hasil akhir perhitungan mencapai 86% yang berarti siswa senang dengan cara belajar sambil bermain dengan menggunakan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar). Selain itu, siswa juga tidak merasa bosan karena pembelajaran teks negosiasi dikemas menjadi menarik dengan menggunakan bahasa yang sederhana. Oleh sebab

itu, dapat dikatakan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) merupakan alat bantu yang praktis untuk siswa dalam memahami materi teks negosiasi yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Aspek ketiga adalah keefektifan yang dihasilkan dari hasil lembar belajar siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa. Lembar kerja siswa yang dikerjakan setelah pembelajaran teks negosiasi menggunakan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) digunakan untuk mengetahui keefektifan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar). Dengan mengerjakan hasil lembar kerja yang berisi soal pertanyaan dapat mengukur keberhasilan penelitian pengembangan. Hasil akhir belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar), dapat dikategorikan “Sangat Baik” karena perhitungan mencapai 100% yang berarti seluruh nilai siswa tidak ada yang dibawah KKM. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) merupakan alat bantu yang efektif untuk membantu siswa dalam memahami materi teks negosiasi yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Selain itu, untuk mengetahui keefektifan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) dilakukan observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa. Observasi tersebut melibatkan dua orang untuk mengamati dan mengisi lembar observasi yang sesuai dengan petunjuk. Dua orang tersebut ialah Dina Puji Astuti, S.Pd., guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Surabaya dan teman sejawat yang bernama Erfin mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya. Hasil pengamatan aktivitas guru, diperoleh setelah pengamat mengisi lembar observasi yang terdiri atas 10 indikator. Pengamat akan memberikan tanda cek list (✓) sesuai dengan petunjuk untuk memberikan nilai saat mengamati. Pengamat yang terlibat ada 2 orang yakni Puji Astuti, S.Pd., selaku guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Surabaya dan teman sejawat yang bernama Erfin selaku mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya. Hasil perhitungan pengamatan aktivitas guru menggunakan media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar) dapat dikategorikan “Sangat Baik” karena ketika penilaian dua pengamat dipersentasekan menjadi 92%.

Sementara itu, untuk hasil pengamatan aktivitas siswa Pengamat akan memberikan tanda cek list (✓) sesuai dengan petunjuk untuk memberikan nilai saat mengamati. Ada dua pengamat yang mengisi penilaian aktivitas siswa. Hasil perhitungan aktivitas siswa menggunakan media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar) dapat dikategorikan “Sangat Baik” karena ketika penilaian dua pengamat dipersentasekan menjadi 93%. Siswa sudah mampu memahami materi yang diberikan dan sudah berani untuk mengutarakan pendapatnya dan dapat

berpikir lebih kritis dari sebelumnya. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan membantu siswa untuk lebih memiliki daya tarik dalam proses belajar.

Pembahasan dalam penelitian ini akan menjelaskan mengenai rumusan masalah. Rumusan masalah tersebut ialah proses pengembangan media aksi roda berputar (si rotar) dan kualitas media tersebut. Sebelum melaksanakan penelitian, perlu bagi peneliti untuk menyebarkan angket kebutuhan siswa agar mudah mengetahui kebutuhan dan karakteristik siswa yang diperlukan dalam pembelajaran. Dengan hasil angket kebutuhan siswa peneliti akan mengerti bahwa sebagian besar siswa membutuhkan belajar dengan cara baru yakni dengan menggunakan media pembelajaran. Peneliti memproduksi media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) untuk menunjang pembelajaran siswa. Media tersebut dikembangkan dengan menggunakan tahapan-tahapan yang dikemukakan oleh Sadiman yakni, (1) mengidentifikasi kebutuhan siswa, (2) merumuskan tujuan secara instruksional, (3) merumuskan butir-butir materi, (4) merumuskan alat pengukur keberhasilan, (5) penulisan naskah media, (6) mengadakan tes atau uji coba, (7) melakukan revisi untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan, (8) naskah siap produksi.

Ketika memproduksi media ini, peneliti cukup mengalami kesulitan dalam mencari cat yang sesuai dengan jenis triplek yang digunakan dan mencari perekat untuk merekatkan tanda panah dalam media aksi roda berputar (si rotar). Saat media siap dinilai oleh validasi, peneliti mendapatkan masukan dan saran dari validator. Peneliti mengira media yang diproduksi sudah cukup kuat ternyata validator ahli media memberi masukan bahwa kertas yang ditempel di media tersebut sebaiknya menggunakan kertas sticker agar lebih kuat dan tahan air. Selain itu, kartu media aksi roda berputar (si rotar) juga diberi masukan oleh validator media bahwa lebih baik menggunakan art paper dan dilaminasi agar tidak mudah sobek dan anti air dan diberi stopwatch. Sementara itu, validator ahli materi dan bahasa hanya memberikan masukan bahwa kata-kata yang tidak baku diubah menjadi kata baku. Peneliti memulai semuanya kembali dengan memperbaiki media yang sesuai dengan harapan validator. Setelah memperbaiki media yang sesuai dengan harapan validator, dan diberi nilai sangat layak peneliti akan menerapkan media tersebut kepada siswa.

Kepraktisan yang terdapat dalam media ini dapat diketahui dari hasil angket respons siswa. Menurut hasil respons siswa, sebagian besar siswa merasa terbantu dengan adanya media aksi roda berputar (si rotar), siswa merasa senang dan tidak merasa bosan dengan penerapan pembelajaran materi teks negosiasi yang inovatif.

Meskipun, ada sebagian kecil siswa yang tidak merasa terbantu dengan media pembelajaran yang dibuat peneliti karena saat penerapan pembelajaran menggunakan media tersebut siswa sedang kurang fokus dalam pembelajaran. kendala-kendala yang terjadi saat berlangsung penelitian pengembangan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar).

Media ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami teks negosiasi dengan rasa senang dan semangat. Dengan adanya media ini siswa akan lebih aktif dan bisa berdiskusi atau tukar pikiran dengan temannya. Hal tersebut dapat dibuktikan ketika siswa mengerjakan latihan soal materi teks negosiasi (hasil belajar). Nilai yang dicapai oleh seluruh siswa diatas 85 yang berarti tidak ada yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan, nilai KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Surabaya adalah 71. Selain melihat keberhasilan hasil belajar siswa, keefektifan media ini dilakukan pengamatan aktivitas guru (peneliti) dan aktivitas siswa. Pengamatan tersebut dilakukan oleh salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Surabaya yang bernama Dina Puji Astuti, S.Pd.. Beliau memberikan masukan bahwa sebaiknya saya lebih banyak memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih fokus dan serius dalam belajar. Hasil perhitungan aktivitas guru (peneliti) dan aktivitas siswa menggunakan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) dapat dikategorikan "Sangat Baik".

PENUTUP

Simpulan

Proses pengembangan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) menggunakan tahapan-tahapan yang dikemukakan oleh Sadiman. Tahap pertama mengidentifikasi kebutuhan siswa kelas X-IPA 7 SMA Negeri 12 Surabaya. Dari hasil identifikasi kebutuhan siswa, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa menginginkan media baru dalam mempelajari materi teks negosiasi. Tahap kedua, Merumuskan tujuan pembelajaran ini harus sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator karena dengan adanya tujuan pembelajaran maka rencana pembelajaran akan berjalan sesuai rencana. Tahap ketiga, merumuskan butir-butir materi yang berguna untuk membantu siswa mencapai pembelajaran yang telah direncanakan. Peneliti menggunakan butir-butir materi yang disajikan menggunakan media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar) yakni, (1) menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi, (2) mengkonstruksi teks negosiasi dengan memerhatikan isi, struktur, dan kebahasaan. Tahap keempat, merumuskan pengukur alat keberhasilan yang menghasilkan lembar kerja siswa, lembar validasi, lembar observasi pengamatan aktivitas guru, dan lembar observasi pengamatan aktivitas siswa.

Tahap kelima, pembuatan media meliputi praproduksi, produksi, dan pasca produksi yang akan menghasilkan satu produk berupa media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) untuk pembelajaran teks negosiasi kelas X SMA.

Tahap keenam, validasi dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan saran dari dua validator. Dua validator terdiri atas validator ahli media, dan validator ahli materi dan bahasa. Tahap ketujuh, melakukan revisi sesuai dengan saran dan harapan dua validator. Tahap kedelapan, naskah siap produksi dengan melakukan pembuatan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar).

Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) memiliki kualitas yang terdiri atas kevalidan media, kepraktisan media, dan keefektifan media. Kevalidan media dapat diketahui oleh dua validator yakni, validator ahli media, dan validator materi dan bahasa yang telah menilai bahwa media yang diproduksi oleh peneliti merupakan kategori "sangat layak" untuk pembelajaran materi teks negosiasi karena aspek kelayakan media dan isi jika dirata-rata mencapai 88%. Kepraktisan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) dapat diketahui dari angket respons siswa yang dibagikan setelah proses pembelajaran menggunakan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar). Dari perhitungan hasil akhir nilai angket respons siswa dapat dikategorikan "Sangat Kuat" karena hasil akhir perhitungan mencapai 86% yang berarti siswa senang dengan cara belajar sambil bermain dengan menggunakan media Aksi Roda Berputar (Si Rotar). Penilaian keefektifan Pengembangan Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) Untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari data hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media. Pada hasil pengamatan, peneliti mendapatkan kategori nilai "sangat baik" dan memiliki tambahan catatan bahwa peneliti harus lebih banyak memberikan motivasi kepada siswa agar siswa fokus dan serius dalam pembelajaran. Selain itu, dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang tidak terdapat siswa yang memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) layak digunakan untuk menunjang siswa dalam pembelajaran materi teks negosiasi.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa Pengembangan Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) Untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA, maka disarankan:

1) Guru

Guru saat proses pembelajaran berlangsung dapat menggunakan alat bantu belajar siswa berupa media Aksi Roda Berputar (Si Rotar). Dengan adanya media pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

2) Siswa

Saat proses pembelajaran berlangsung sebaiknya siswa lebih aktif dan fokus memperhatikan guru agar siswa mudah memahami materi yang diterapkan oleh guru.

3) Sekolah

Sebaiknya sekolah dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran dengan memfasilitasi belajar siswa dengan menerapkan alat bantu media pembelajaran di kelas.

4) Peneliti lain

Peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai acuan dalam mengembangkan media yang kreatif dan inovatif. Selain itu juga, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan agar penulisan berikutnya lebih baik karena banyak sumber yang dapat dibuat sesuai rujukan. Saran disusun berdasarkan temuan penelitian yang telah dibahas. Saran dapat mengacu pada tindakan praktis, pengembangan teori baru, dan/atau penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Aulia. 2016. *Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Tanjung Kabupaten Ogan Ilir*. Skripsi. UIN Raden Fatah Palembang.
- Gudang Pelajaran. 2017. *17+ Contoh Teks Negosiasi Lengkap Beserta Strukturnya: Pengertian, Fungsi dan Tujuan, Ciri-Ciri dan Kaidah Kebahasaan*.(online),<https://gudangpelajaran.com/contoh-teks-negosiasi/>, diakses 2 Desember 2019.
- Pambudi, Agung Setya Sri. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran dari Game Accounting Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusdyaningtyas, Eva Tri. 2017. *Pengembangan Aplikasi Lectora Inspire dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kelas X Sma Bruderan Purwokerto*. Skripsi. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategis Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Septiani, Vincentia Nur. 2018. *Pengembangan Roll Spin Accounting sebagai Media pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Kelas X Akuntansi Di SMK Koperasi tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

