

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MOTION GRAPHIC*
PADA PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI DI KELAS X SMK PANCASILA DANDER**

Triana Nugrahini Puspitasari¹

Prodi S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Trianasari16020074138@mhs.unesa.ac.id

Syamsul Sodik²

Prodi S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
syamsulsodik@unesa.ac.id

Abstrak

Media *audio visual* merupakan salah satu media yang memiliki kombinasi *audio* dan *visual* (pandang-dengar). Media *audio visual* yang kita teliti adalah *motion graphic* yang dapat menyajikan bahan ajar kepada siswa secara lengkap dan optimal. *Motion graphic* mengandung ilustrasi materi pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk memahami maksud dan tujuan dari kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti memilih teks negosiasi sebagai materi pembelajaran dengan media *motion graphic*. Teks negosiasi merupakan teks yang sering digunakan di lingkungan sekitar. Sehingga perlu kita sajikan contoh teks negosiasi yang baik dan benar dalam bentuk *motion graphic* agar siswa memiliki tingkat minat belajar yang tinggi, aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan bayangan penerapan teks negosiasi. Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu, 1) mendeskripsikan penggunaan media *motion graphic* pada pembelajaran teks negosiasi kelas X di SMK Pancasila Dander,; 2) mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *motion graphic* pada pembelajaran teks negosiasi,; 3) mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan media *motion graphic* pada pembelajaran teks negosiasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan datanya menggunakan lembar observasi guru dan siswa, pretes dan postes,. Peneliti menggunakan tiga instrumen, yaitu observasi, tes, dan angket.

Kata Kunci: tawar-menawar, negosiasi, *motion graphic*

Abstract

Audio-visual media is one of the media that has a combination of audio and visual (sight-hear). The audio-visual media we examine is motion graphics, which can present students with complete and optimal teaching materials. Motion graphics contain illustrations of learning material that can make it easier for students to understand the intent and purpose of learning activities. The researcher chose negotiating text as learning material using motion graphic. Negotiation text is a text that is often used in the surrounding environment. So we need to provide examples of good and correct negotiating texts, so that students have a high level of interest in learning, are active in learning activities, and imagine the application of negotiating texts. The objectives : 1) to describe the use of motion graphic media in learning negotiating texts in class X SMK Pancasila Dander; 2) to describe student learning outcomes using motion graphic media in negotiating text learning; 3) to describe students responses to the application of motion graphic media in negotiating text learning. The type of research used is descriptive quantitative. The data collection technique used teacher and student observation sheets, a pretest and a posttest. Researchers used three instruments, namely observation, tests, and questionnaires.

Keywords: bargaining, negotiation, motion graphic.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang diberikan guru terhadap siswa guna mencapai tujuan tertentu. Salah satunya yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia yang mempunyai empat keterampilan dasar didalamnya, yaitu menulis, menyimak, berbicara, dan membaca.

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambing-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran. Keterampilan menyimak merupakan salah

satu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, yang berarti bukan sekedar mendengarkan bunyi-bunyi bahasa melainkan sekaligus memahaminya. Melalui menyimak, siswa juga memperoleh kosakata dan gramatika, serta memperoleh pengucapan yang baik. Dengan kosakata dan gramatika tersebut, seseorang dapat mengasah keterampilan berbicara untuk menyampaikan ide, perasaan, maupun gagasan kepada orang lain secara lisan.

Selain keterampilan menyimak dan berbicara, keterampilan menulis dan membaca juga dianggap penting karena berhubungan dengan keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Seorang siswa mempunyai dorongan dan kesempatan untuk mengekspresikan suatu kejadian yang ada disekitarnya, salah satunya yaitu negosiasi yang sering kali terjadi atau sering dilihat oleh siswa.

Penelitian pada artikel ini mengambil materi Teks Negosiasi, karena berdasarkan hasil observasi awal peneliti menemukan adanya kesulitan di SMK Pancasila dalam pemahaman materi tersebut. Masalah ini terjadi karena kurangnya media pembelajaran yang diberikan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung. Sehingga, ide-ide siswa tidak berkembang secara maksimal. Dan dengan pengetahuan yang kurang, siswa cenderung memplagiasi karya seseorang melalui internet. Selain itu, Siswa susah memahami struktur dari teks negosiasi. Sehingga dalam pembuatan teks negosiasi tidak sesuai dengan struktur yang telah ditentukan di dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Peneliti memilih teks negosiasi untuk penelitian kali ini dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses penyampaian atau dalam proses kegiatan belajar mengajar. Negosiasi merupakan suatu bentuk usaha yang memiliki fungsi untuk mencari penyelesaian bersama antara pihak yang mempunyai perbedaan kepentingan untuk menetapkan keputusan secara bersama. Tujuan dari negosiasi yaitu untuk mengurangi perbedaan posisi masing-masing pihak.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sebetulnya, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi *visual* atau verbal.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Selain itu, siswa memiliki cara belajar yang berbeda. Ada yang cenderung audio, visual, maupun kinestetik. Untuk mengimbangi atau menyelaraskan keadaan kelas ketika pembelajaran berlangsung, maka peneliti memilih untuk menggunakan media pembelajaran *Motion Graphic*. Media *motion graphic* ini nantinya akan mampu membantu siswa dalam memahami teks negosiasi. Media pembelajaran tersebut termasuk ke dalam media *audio-visual*, yang mana nantinya *motion graphic* berisi audio penjelasan mengenai teks negosiasi dan ilustrasi mengenai negosiasi.

Motion Graphic merupakan gabungan dari media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Di dalam *motion graphic* terdapat elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, ilustrasi, animasi, tipografi, fotografi, video dan musik. Desain *motion graphic* umumnya sederhana, dengan begitu materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Di dalam *motion graphic* terdapat desain grafis, dengan desain grafis data yang rumit akan mudah dimengerti.

Pada penelitian ini memiliki tiga rumusan masalah yang akan dibahas, 1) Bagaimana penggunaan media *motion graphic* pada pembelajaran teks negosiasi kelas X SMK Pancasila, 2) Bagaimana hasil belajar siswa dalam menulis teks negosiasi setelah menggunakan media *motion graphic*, 3) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media *motion graphic* dalam menulis teks negosiasi. Tiga rumusan masalah tersebut dipecahkan dalam pembahasan.

KAJIAN PUSTAKA

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman,dkk, 2014:6). Menurut Gerlac dan Ely 1971 (dalam Arsyad,2013:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Hamdani, 2011:243).

Pengaruh Penggunaan Media *Motion Graphic* pada Pembelajaran Teks Negosiasi di Kelas X SMK Pancasila Dander

Menurut Hamalik 1986 (dalam Arsyad, 2013:19) manfaat pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media *audio visual* merupakan kombinasi *audio* dan *visual* (pandang-dengar) sebagai media penyampaian bahan ajar kepada siswa agar semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media *audio visual*, diantaranya *program video* atau televisi instruksional, dan program *slide* suara (Hamdani, 2011:249).

Dalam buku siswa Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik Kelas X terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013: 134), didefinisikan bahwa negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencari penyelesaian bersama di antara pihak-pihak yang mempunyai perbedaan kepentingan. Pihak-pihak tersebut berusaha menyelesaikan perbedaan itu dengan cara-cara yang baik tanpa merugikan salah satu pihak.

Beberapa penelitian serupa yang dianggap relevan dengan penelitian ini.

1. “Efektivitas Penggunaan Media *Motion Graphic* sebagai Pendukung Pembelajaran Fisika Kelas X IPA di SMA Negeri 3 Barru” Oleh Dahlan (2021). Hasil penelitian: sejak menggunakan media *motion graphic*, proses belajar mengajar menjadi sangat mudah serta keaktifan siswa meningkat.
2. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo” oleh Said (2020). Hasil penelitian : dilihat dari penilaian ahli materi (88%) dengan kategori sangat valid dan respon dari siswa (75%) kategori praktis.
3. “Peningkatan Keterampilan Memproduksi Teks Negosiasi dengan Teknik Pemodelan dan Media Video pada Peserta Didik Kelas X IIS 4 SMA Negeri 3 Demak” oleh Sari (2018). Hasil penelitian: pemodelan tersebut dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memproduksi teks negosiasi. Untuk mengetahui hasilnya, peneliti melakukan penelitian selama dua siklus, siklus pertama dilakukan dengan pretes dan siklus kedua dilakukan dengan postes. Setelah itu peneliti melakukan evaluasi dengan tes lisan. Sehingga dengan perbedaan hasil nilai pada siklus pertama dan siklus kedua akan diketahui peningkatan keterampilan dalam memproduksi teks negosiasi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif. Kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti.

Peneliti memilih jenis penelitian deskriptif kuantitatif yaitu karena ingin mendeskripsikan atau memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah diperoleh lalu analisis datanya menggunakan statistik.

Lokasi penelitian di SMK Pancasila Dander yang beralamatkan di Jalan Raya Utara Kunci, Desa Kunci, Kec. Dander, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur 62171. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas X. Peneliti memilih sekolah tersebut karena sekolahnya berada di desa dan belum banyak menggunakan media selama pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: observasi, tes, dan angket. Alat pengumpul data yang digunakan adalah: Lembar observasi aktivitas guru dan siswa, soal pretes dan postes kemampuan memahami teks negosiasi, lembar angket respon siswa.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan mengikuti kurikulum 2013 siswa menggunakan buku panduan belajar dari KEMENDIKBUD dengan menggunakan buku “**Bahasa Indonesia edisi revisi 2013**” . pada materi teks negosiasi siswa akan mempelajari negosiasi dengan ketrampilan berpikir kritis dan kreatif serta mampu bertindak efektif dalam penyelesaian masalah dalam kehidupan nyata. Pada pembelajaran teks negosiasi dalam buku tersebut disebutkan bahwa siswa akan belajar :

1. Mengevaluasi teks negosiasi secara lisan maupun tertulis;
2. Menjelaskan teks negosiasi secara lisan atau tertulis;

3. Menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi;
4. Mengontruksi teks negosiasi dengan memperhatikan isi, struktur, dan kebahasaan.

Sehingga nanti pada akhir pembelajaran teks negosiasi siswa diharapkan mampu menjelaskan mengenai pengertian dari teks negosiasi, tujuan teks negosiasi, unsur-unsur teks negosiasi, struktur negosiasi, cara bernegosias yang baik dan benar serta dapat membedakan macam macam negosiasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Media *motion graphic* pada Pembelajaran teks Negosiasi di Kelas X SMK Pancasila Dander
Penelitian ini dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, dengan waktu 2X45 menit pada setiap pertemuan. Jadwal penelitian yaitu dilaksanakan pada tanggal 11-14 Mei 2022, mulai pukul 07.00 WIB – 08.30 WIB. Kelas dilaksanakan tatap muka dengan diikuti 17 siswa.

Pada pertemuan pertama, guru melakukan perkenalan terhadap siswa terlebih dahulu, kemudian berdoa dilanjutkan presensi untuk mengetahui kehadiran siswa di kelas. Setelah itu, guru menjelaskan mengenai materi yang akan dipelajari pada pembelajaran kali ini. Guru menyampaikan poin-poin mengenai Teks Negosiasi. Selanjutnya, guru memberikan selembar soal pretes yang berkaitan dengan teks negosiasi kepada masing- masing siswa.

Gambar 1



Pada gambar 1, bisa dilihat ada beberapa tujuan yang akan dijelaskan pada media tersebut mengenai Negosiasi.

Gambar 2



Pada gambar 2, dijelaskan mengenai pengertian Teks Negosiasi bisa dilihat dalam paparan media motion graphic bahwa cuplikan animasi tersebut menjelaskan bahwa teks negosiasi adalah proses tawar-menawar dengan jalan berunding guna mencapai kesepakatan bersama antara satu pihak (kelompok atau organisasi) dan pihak (kelompok atau organisasi lain).

Gambar 3



Pada gambar 3, dijelaskan mengenai tujuan dari teks negosiasi yaitu untuk mengatasi atau menyesuaikan perbedaan, memperoleh sesuatu dari pihak lain (yang tidak dapat dipaksakan), mencapai kesepakatan yang telah diterima kedua belah pihak untuk melaksanakan transaksi, atau menyelesaikan sengketa atau perselisihan pendapat.

Gambar 4



Pada gambar 4, dijelaskan mengenai unsur-unsur pembangun teks negosiasi yang meliputi partisipan, perbedaan kepentingan dari kedua belah pihak, ada pengajuan dan penawaran, persetujuan atau kesepakatan.

Gambar 5



Pada gambar 5, dijelaskan mengenai struktur yang ada dalam teks negosiasi yang berisi orientasi, pengajuan, penawaran dan persetujuan.

Gambar 6



Pada gambar 6, diberikan contoh mengenai tata cara bernegosiasi yang benar anatar penjual dan pembeli di pasar dengan memperhatikan struktur dalam teks negosiasi.

Pada pertemuan kedua guru memasuki kelas yang sama, lalu mempresensi kehadiran siswa, selanjutnya guru memberikan materi teks negosiasi melalui media motion graphic pada siswa dengan durasi 3 menit 39 detik. Setelahnya, guru memberikan selembar kertas berisi soal postes kepada siswa.

Pada pertemuan ketiga guru memasuki kelas untuk memberikan selembar kertas angket untuk diisi masing-masing siswa. Angket tersebut berisi beberapa pertanyaan mengenai kebiasaan siswa dalam pembelajaran di kelas guna melihat respon siswa. Setelah itu, guru mengarahkan siswa untuk membuat teks negosiasi yang sesuai dengan strukturnya, kemudian teks negosiasi dibuat berdasarkan ide masing-masing siswa dari pengalaman yang pernah mereka alami sebelumnya atau yang pernah dilihat disekitar lingkungan tempat tinggalnya.

Pada pertemuan ke empat atau hari terakhir guru mengulas kembali materi mengenai teks negosiasi kepada siswa, dimulai dari pengertian teks negosiasi, tujuan teks negosiasi, unsur-unsur pembangun teks negosiasi, struktur teks negosiasi, beserta contoh cara bernegosiasi yang baik dan benar sesuai dengan struktur yang ada. Kemudian siswa berpendapat dan merespon kembali makna dari belajar bernegosiasi.

Untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya media *motion graphic*, maka terdapat dua jenis lembar observasi, yaitu lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Berikut merupakan data yang diperoleh dalam melakukan penelitian.

1. Observasi Aktivitas Guru

Berikut merupakan jumlah skor dan presentase hasil observasi aktivitas guru dalam penggunaan media *motion graphic*.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru

No.	Uraian Kegiatan	Nilai				Jumlah
		4	3	2	1	
1.	Mempersiapkan siswa dalam pembelajaran	√				4
2.	Memberikan salam saat memulai pelajaran	√				4
3.	Menguasai materi pembelajaran	√				4
4.	Menggunakan metode pembelajaran yang tepat	√				4
5.	Menggunakan media pembelajaran yang sesuai	√				4
6.	Menguasai situasi kelas		√			3
7.	Menguasai karakter siswa		√			3
8.	Memunculkan pertanyaan kepada siswa	√				4
9.	Mengulas materi kepada siswa	√				4
10.	Member reward untuk siswa			√		2
Jumlah						36

Pengaruh Penggunaan Media *Motion Graphic* pada Pembelajaran Teks Negosiasi di Kelas X SMK Pancasila Dander

Berdasarkan tabel 1, analisis data observasi aktivitas guru dari 10 aspek diperoleh total nilai sebesar 36. Berikut merupakan jumlah rata-rata yang diperoleh dari hasil observasi guru:

$$P = \frac{36}{40} \times 100 = 90\%$$

Hasil skor rata-rata yang diperoleh 90%. Jadi, skor observasi aktivitas guru termasuk ke dalam kategori Sangat Baik.

2. Observasi Aktivitas Siswa

Berikut merupakan jumlah skor dan presentase hasil observasi aktivitas siswa dalam penggunaan media *motion graphic*.

Tabel 2. Rekapitulasi
Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No.	Uraian Kegiatan	Nilai				Jumlah
		4	3	2	1	
1.	Siswa memberikan salam kepada guru		√			3
2.	Siswa sopan kepada guru		√			3
3.	Siswa memahami materi		√			3
4.	Siswa memperhatikan saat pembelajaran	√				4
5.	Siswa menyimak media pembelajaran yang diberikan guru	√				4
6.	Siswa muncul pertanyaan setelah penjelasan		√			3
7.	Siswa menguasai keseluruhan materi		√			3
8.	Siswa dapat menjelaskan kembali		√			3
9.	Siswa memperhatikan materi pembelajaran apabila menggunakan media tayang	√				4
10.	Siswa kurang aktif apabila hanya menggunakan media ajar		√			3
Jumlah						33

Berdasarkan tabel 2, analisis data observasi aktivitas guru dari 10 aspek diperoleh total nilai sebesar 33. Berikut merupakan jumlah rata-rata yang diperoleh dari hasil observasi siswa:

$$P = \frac{33}{40} \times 100 = 82,5\%$$

Hasil skor rata-rata yang diperoleh 82,5%. Jadi, skor observasi aktivitas guru termasuk ke dalam kategori Sangat Baik.

2. Hasil Belajar Siswa dalam Menulis Teks Negosiasi

a. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *motion graphic*

Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *motion graphic*, siswa kelas X – TKJ kurang mendapatkan ide dan kurang memahami materi. Hal tersebut terlihat dari hasil pretes yang diberikan sebelum menggunakan media *motion graphic*.

Tabel 3. Hasil Pretes

Nama Siswa	Nilai
Adit	70
Dewi	70
Elsya	80
Lalu	70
Lupita	80
Luky	75
M sugiono	75
Moh . wildan	80
Mutia	75
Pila	70
Rahayu	80
Rosalinda	80
Siti khoirul	70
Syahrul	75
Tasya	80
Triana	75
Uswatia	80
Jumlah	1285
Rata-Rata	75,60

Berdasarkan tabel 3, nilai siswa dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Tabel 4. Klafikasi hasil nilai pretes

No	Tingkat	Frekuensi	Presentase (P)
1.	70	5	29,0
2.	75	5	29,0
3.	80	7	41,0
TOTAL		17=N	100,0= $\sum p$

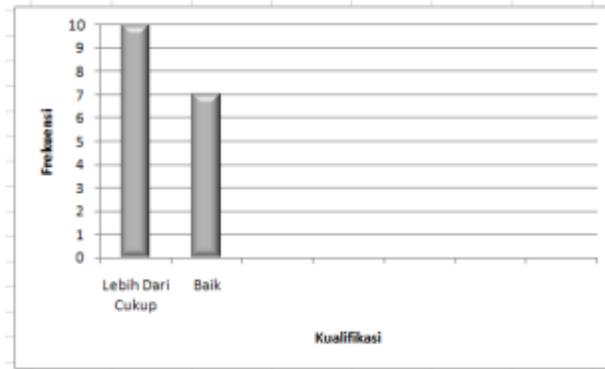
Keterangan:

Kualifikasi nilai hasil belajar

- 95—100 = Sempurna
- 86—95 = Baik Sekali
- 76—85 = Baik
- 66—75 = Lebih dari cukup
- 56—65 = Cukup
- 46—55 = Hampir Cukup
- 36—45 = Kurang
- 26—35 = Kurang Sekali
- 16—25 = Buruk
- 0—15 = Buruk Sekali

Berdasarkan tabel 3., nilai tertinggi hasil pretes siswa kelas X-TKJ diperoleh 80 yang berada pada kualifikasi Baik (B), sedangkan nilai terendah mendapatkan 70 pada kualifikasi Lebih dari Cukup (LdC). Berdasarkan hasil klasifikasi terdapat 2 kelompok. Pertama, siswa yang memperoleh nilai Baik (B) ada 7 siswa. Kedua, yang memperoleh nilai Lebih dari Cukup (LdC) ada 10 siswa.

Nilai rata-rata hasil pretes yaitu 75,60. Dari perolehan nilai rata-rata, hasil tersebut masih di bawah KKM yang ditetapkan di SMK Pancasila Dander, yaitu 78. Siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata berjumlah 7 siswa (41,18%), sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata ada 10 siswa (58,82). Selanjutnya, berikut merupakan gambaran hasil diagram batang nilai pretes.



b. Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media *Motion Graphic*

Perbedaan suasana kelas terlihat berbeda dari sebelum menggunakan media sampai menggunakan media. Siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut terlihat dari hasil postes siswa kelas X—TKJ. Berikut merupakan hasil postes sesudah menggunakan media *motion graphic*.

Tabel 5. Hasil Postes

Nama Siswa	Nilai
Adit	75
Dewi	80
Elsya	90
Lalu	75
Lupita	90
Luky	80
M sugiono	90
Moh . wildan	85
Mutia	80
Pila	75
Rahayu	90
Rosalinda	90
Siti khoirul	80
Syahrul	85
Tasya	95
Triana	95
Uswatia	90
Jumlah	1445
Rata-Rata	85

Berdasarkan tabel 5, nilai siswa dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Tabel 6. Klasifikasi Hasil Postes

No.	Tingkat	Frekuensi	Presentase (P)
1.	75	3	18,0
2.	80	3	18,0
3.	85	3	18,0
4.	90	6	35,0
5.	95	2	11,0
TOTAL		17=N	100,0= $\sum p$

Keterangan:

Kualifikasi nilai

95—100 = Sempurna

86—95 = Baik Sekali

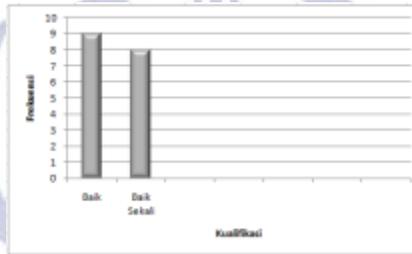
76—85 = Baik

- 66—75 = Lebih dari cukup
- 56—65 = Cukup
- 46—55 = Hampir Cukup
- 36—45 = Kurang
- 26—35 = Kurang Sekali
- 16—25 = Buruk
- 0—15 = Buruk Sekali

Berdasarkan tabel 6., nilai tertinggi hasil postes yaitu 95 yang berada pada kualifikasi Baik Sekali (BS). Sedangkan nilai terendahnya 75 yang berada pada kualifikasi Lebih dari Cukup (LdC).

Nilai rata-rata sesudah menggunakan media *motion graphic* yaitu 85. Dari perolehan hasil nilai rata-rata tersebut sudah mencapai KKM yang ditentukan oleh SMK Pancasila Dander, yaitu 78. Siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata ada 11 siswa (64,70%), sedangkan siswa yang memperoleh nilai dibawah rata-rata berjumlah 6 siswa (35,30%).

Hasil postes digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut:



Setelah itu, untuk mengetahui perbedaan signifikan atau tidak, hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *motion graphic*, maka akan dilakukan perhitungan statistic untuk mengetahui nilai “t”. Tes “t” yaitu sebuah perhitungan dalam statistika untuk mengetahui kebenaran/ kepalsuan yang menyatakan tidak adanya perbedaan pretes dan postes di kelas X—TKJ, antara sebelum dan sesudah menggunakan media *motion graphic*.

Tabel 7. Perbedaan Pretes dan Postes

Nama Siswa	Nilasi Hasil Belajar Siswa		D =	D ² =
	Pretes	Postes	(X-Y)	(X-Y) ²
Adit	70	75	-5	25
Dewi	70	80	-10	100
Elsya	80	90	-10	100
Lalu	70	75	-5	25
Lupita	80	90	-5	25
Luky	75	80	-10	100
M sugiono	75	90	-15	225
Moh . wildan	80	85	-5	25
Mutia	75	80	-5	25
Pila	70	75	-5	25
Rahayu	80	90	-10	100
Rosalinda	80	90	-10	100
Siti khoirul	70	80	-10	100
Syahrul	75	85	-10	100
Tasya	80	95	-15	225
Triana	75	95	-20	400
Uswatia	80	90	-10	100
17 = N	-	-	-160 = ² $\sum D$	1.800 = $\sum D^2$

Pengaruh Penggunaan Media *Motion Graphic* pada Pembelajaran Teks Negosiasi di Kelas X SMK Pancasila Dander

Pada tabel 7 sudah diketahui : $\sum D = -160$ dan $\sum D^2 = 1.800$. Maka dapat diketahui besar Deviasi Standar Perbedaan Nilai antara variable X dan Y :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2} = \sqrt{\frac{1.800}{17} - \left(\frac{-160}{17}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{105,882 - (-9,41)^2} = \sqrt{105,882 - 88,548}$$

$$= \sqrt{-78,258} = 17,334$$

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} = \frac{17,334}{\sqrt{17-1}} = \frac{17,334}{\sqrt{16}}$$

$$= \frac{17,334}{4} = 4,333$$

Untuk mengetahui harga t_0 , menggunakan rumus:

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

Diketahui :

$M_D : 9,41$

$SE_{MD} : 4,333$

Jadi,

$$t_0 : \frac{9,41}{4,333} = 2,171$$

Selanjutnya menghitung df atau db : $N-1 = 17 - 1 = 16$

Df sebesar 16 tersebut diperoleh dari harga kritik t atau tabel pada t_{tabel} signifikansi 5% sebesar 2,12 sedangkan taraf signifikansi 1% t_{tabel} diperoleh sebesar 2,92.

Dengan membandingkan besarnya “t” yang diperoleh dalam hitungan ($t_0 = 2,171$) dan besarnya “t” yang ada pada tabel nilai t ($t_{t.s.5\%} = 2,12$ dan $t_{t.s.1\%} = 2,92$), maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar dari t_1 :

$$2,12 < 2,171 > 2,92$$

Dari hasil tersebut menandakan bahwa terdapat perbedaan nilai peretes dengan postes dalam pembelajaran antara sebelum dan sesudah menggunakan media *motion graphic* merupakan perbedaan yang signifikan atau meyakinkan.

Jadi, dikatakan secara meyakinkan bahwasannya penggunaan media *motion graphic* menunjukkan keefektifan yang nyata, atau dalam hal ini penggunaan media dapat dijadikan sebagai salah satu trobosan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar pada materi teks negosiasi kelas X—TKJ di SMK Pancasila Dander.

3. Respon Siswa terhadap Penggunaan Media *Motion Graphic* dalam Menulis Teks Negosiasi

Jumlah butir pertanyaan dalam lembar angket terdapat 9 butir, dengan bobot penilaian skor yang diberikan 1,2,3,4. Berdasarkan hal tersebut, skor penilaian terendah yaitu 9 dan skor tertinggi 36.

Tabel 8. Rekapitulasi Respon Siswa

No.	Pertanyaan	Respon	Hasil
1.	Saya memperhatikan dengan baik saat guru menerangkan pembelajaran	a. SL : 2 b. SR : 8 c. KK : 6 d. TP : 1	a. 12% b. 47% c. 35% d. 6%
2.	Saya memahami materi yang guru ajarkan	a. SL : 2 b. SR : 3 c. KK : 12 d. TP : 0	a. 12% b. 17% c. 71% d. 0%
3.	Saya menyimak saat pembelajaran berlangsung	a. SL : 3 b. SR : 11 c. KK : 4 d. TP : 1	a. 17% b. 12% c. 71% d. 6%

4.	Saya memahami pembelajaran meskipun tidak menggunakan media pembelajaran	a. SL : 2 b. SR : 3 c. KK : 11 d. TP : 1	a. 12% b. 17% c. 65% d. 6%
5.	Saya lebih memahami pembelajaran apabila guru menjelaskan menggunakan media	a. SL : 2 b. SR : 8 c. KK : 7 d. TP : 0	a. 12 % b. 47% c. 41% d. 0%
6.	Saya mudah mengikuti suasana pembelajaran dengan media yang menarik	a. SL : 3 b. SR : 8 c. KK : 5 d. TP : 1	a.17% b. 47% c. 29% d. 6%
7.	Saya kurang memahami materi apabila aguru menggunakan metode jelas catat	a. SL : 8 b. SR : 9 c. KK : 0 d. TP : 0	a.0% b. 47% c. 53% d. 0%
8.	Saya sangat paham pembelajaran yang diajarkan menggunakan metode ceramah dengan media buku pembelajaran saja	a. SL : 2 b. SR : 6 c. KK : 9 d. TP : 0	a.12% b. 35% c. 53% d. 0%
9.	Saya memahami penjelasan guru dengan materi berupa tayangan pembelajaan media	a. SL : 0 b. SR : 8 c. KK : 7 d. TP : 2	a.0% b. 47% c. 41% d. 12%

Keterangan:

SL : Selalu

SR : Sering

KK : Kadang-Kadang

TP : Tidak Pernah

Untuk mengetahui respon siswa yang positif selama pembelajaran, maka dapat dianalisis rata-rata hasil skornya pada masing-masing jawaban :

SL :

$$M_x: \frac{\sum x}{N}$$

$$M_x: \frac{94\%}{9} = 10,4\%$$

SR :

$$M_x: \frac{\sum x}{N}$$

$$M_x: \frac{316\%}{9} = 35,1\%$$

KK :

$$M_x: \frac{\sum x}{N}$$

$$M_x: \frac{271\%}{9} = 30,1\%$$

TP :

$$M_x: \frac{\sum x}{N}$$

$$M_x: \frac{36\%}{9} = 4\%$$

Berdasarkan hasil analisis skor pada masing-masing jawaban, dapat disimpulkan bahwa respon positif yang diberikan siswa yaitu selalu 10,4% dan sering 35,1%, sedangkan respon negatif yang diberikan siswa yaitu kadang-kadang 30,1% dan tidak pernah 4%. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa respon positif lebih banyak daripada respon negatif.

Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MOTION GRAPHIC* PADA PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI DI KELAS X SMK PANCASILA DANDER” memperoleh respon baik atau positif dalam pembelajaran tatap muka untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis teks negosiasi.

PENUTUP

Simpulan

Setelah menganalisis dan membahas hasil data yang yang diperoleh dari observasi, tes, angket dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan media motion graphic terlaksana dengan baik dan lancar sesuai dengan rencana sebelumnya. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi aktivitas siswa 82,5% dengan kategori sangat baik dan aktivitas guru 90% dengan kategori sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media motion graphic ini sangat efektif sekali digunakan pada pembelajaran teks negosiasi di kelas X TKJ SMK Pancasila Dander.
2. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran teks negosiasi sebelum menggunakan media motion graphic mendapat nilai rata-rata 75,60. Dari perolehan nilai rata-rata, hasil tersebut masih di bawah KKM yang ditetapkan di SMK Pancasila Dander, yaitu 78. Siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata berjumlah 7 siswa (41,18%) dengan nilai 80, sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata ada 10 siswa (58,82). Selanjutnya, hasil pembelajaran teks negosiasi yang sudah menggunakan media motion graphic mendapatkan nilai rata-rata yaitu 85 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 75. Apabila dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media, nilai tertinggi semakin meningkat dan nilai terendah juga berubah. Hal lain yang dapat membuktikan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan media dalam pembelajaran teks negosiasi adalah dengan uji “t” yang diperoleh dalam hitungan ($t_0 = 2,171$) dan besarnya “t” yang ada pada tabel nilai t ($t_{t,5\%} = 2,12$ dan $t_{t,1\%} = 2,92$), maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar dari t_t : $2,12 < 2,171 > 2,92$
3. Respon siswa dari angket dengan beberapa pertanyaan yang telah disebarkan dan dijawab oleh siswa, kemudian dianalisis mendapatkan hasil rata-rata jawaban selalu 10,4% dan sering 35,1%, sedangkan respon negatif yang diberikan siswa yaitu kadang-kadang 30,1% dan tidak pernah 4%. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa respon positif lebih banyak daripada respon negatif. Dengan demikian, pembelajaran teks negosiasi dengan menggunakan media motion graphic mendapatkan respon positif dari siswa X TKJ SMK Pancasila dalam pembelajaran tatap muka untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis teks negosiasi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa pendapat, yang dapat digunakan sebagai saran untuk guru, sekolah, siswa maupun penelitian selanjutnya.

1. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan media yang lain, untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dalam menulis teks negosiasi
2. Guru hendaknya mencoba mengimplemen-tasikan pembelajaran teks negosiasi dengan menggunakan media motion graphic karena ternyata hasil belajar siswa dengan menggunakan media motion graphic lebih baik daripada pembelajaran sebelumnya yang tidak menggunakan media. Hal tersebut membuktikan bahwa media motion graphic memiliki pengaruh pada siswa.
3. Sbaiknya, guru selalu mempertimbangkan pembelajaran untuk menggunakan media yang bervariasi, untuk mengubah kebiasaan siswa agar tidak mudah bosan dalam proses belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Guru Keterampilan online, (Keterampilan Menyimak, 5 November 2016)
<http://guruketerampilan.blogspot.co.id/2013/05/pengertian-keterampilan.html>
- Harsiati, Titik dkk. 2017. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Iskandarwassid dan Dandang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Jalinus, Nizwardi, dkk. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Khizim, Al Noer. 2019. *Belajar dan Pembelajaran yang Menggembirakan*. Suryamedia Publishing
- Priyatni, Tri Endah dan Titik Harsiati. 2013. *Bahasa dan Sastra Indonesia SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sari, Eriza Kemala. 2018. *Peningkatan Keterampilan Memproduksi Teks Negosiasi Dengan Teknik Pemodelan Dan Media Video Pada Peserta Didik Kelas X Iis 4 Sma Negeri 3 Demak*. Fakultas Bahasa dan Seni. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Said, Afrisal. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Grpahic untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Sulawesi : Institut Agama Islam Negeri Palopo
- Sudijono, Anas. 2018. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Jakarta: Alfabeta
- Sumiharsono, Rudi, dkk. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya

