

## PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ANIMASI UNTUK PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI PADA SISWA KELAS XI MA<sup>1</sup>

### Media Development Based on Animation for Learning Text Negotiation in Students Grade XI MA

Hani Maulida<sup>a</sup>, Rizki Ananda Lubis<sup>b</sup>, Mutsyuhito Solin<sup>c</sup>

<sup>a,b</sup>Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

<sup>c</sup>Universitas Negeri Medan

Email: [hanimaulina1994@gmail.com](mailto:hanimaulina1994@gmail.com)

**Abstract:** *This study aims to describe the development of animation-based, validation, and effectiveness of developing media for negotiating text learning. The method used is the method of developing Research and Development. The results: First, the development of animation-based media in negotiating text learning is needed and in accordance with the needs of teachers and students in the learning process. Second, the results of the validation carried out by experts/experts on animation-based media in negotiating text learning are very good value and can fulfill the requirements and are worthy of being used as teaching media in the learning process based on the evaluation of experts with an average percentage of 90%. "very good" category, the results of individual trials conducted by three students obtained an average value of 89%, the results of small group trials conducted by ten students obtained an average value of 90%, and the results of limited field trials conducted by thirty obtained an average score of 92%. Third, the development of animation-based media in negotiating text learning can be said to improve student learning outcomes, especially in writing negotiating texts. This can be seen from the average pretest value of 63, while the posttest average value is 83 with an effectiveness level of 83% in the "good" category.*

**Keywords:** *Development, Media, Animation, Text, Negotiation*

**Abstrak :** penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media berbasis animasi, validasi, dan keefektifan pengembangan media untuk pembelajaran teks negosiasi. Metode yang digunakan adalah metode pengembangan *Research and Development*. Hasil yang diperoleh: *Pertama*, pengembangan media berbasis animasi dalam pembelajaran teks negosiasi sangat dibutuhkan dan sesuai dengan kebutuhan guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. *Kedua*, hasil validasi yang dilakukan oleh pakar/ahli terhadap media berbasis animasi dalam pembelajaran teks negosiasi bernilai sangat baik dan dapat memenuhi syarat serta layak digunakan sebagai media ajar dalam proses pembelajaran berdasarkan penilaian pakar/ahli dengan persentase rata-rata sebesar 90% dan berada pada kategori "sangat baik", hasil uji coba perorangan yang dilakukan oleh tiga orang siswa diperoleh nilai rata-rata 89%, hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh sepuluh orang siswa diperoleh nilai rata-rata 90%, dan hasil uji coba lapangan terbatas yang dilakukan oleh tiga puluh diperoleh nilai rata-rata 92%. *Ketiga*, pengembangan media berbasis animasi dalam pembelajaran teks negosiasi dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam menulis teks negosiasi. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 63, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 83 dengan tingkat efektifitas 83% berada pada kategori "baik".

**Kata-kata kunci:** Pengembangan, Media, Animasi, Teks, Negosiasi

---

<sup>1</sup> Artikel ini disampaikan pada Seminar Nasional Bahtera 2018 di Universitas Muhammadiyah Purworejo

## PENDAHULUAN

Pemanfaatan perkembangan teknologi bisa dilihat dari penggunaan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Rusman, 2013: 34).

Menurut Furoidah (2009), media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siapkapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media animasi memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan penggunaan film dokumenter biasa. Media animasi lebih variatif dan digemari oleh khalayak luas.

Mayer dan Moreno (2002:88) mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat.

Kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan penyajian sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa, selain itu dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik (Sudrajat, 2010).

Media berbasis animasi yang dirancang melalui *website online Powtoon* merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk guru dan siswa karena sifatnya yang dapat menarik perhatian siswa.

*Powtoon* merupakan program aplikasi bersifat *online* yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh *powtoon* yakni mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi *powtoon* sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu ([www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)).

Salah satu teks yang diajarkan dalam Kurikulum 2013 kelas XI tingkat SMA/MA/SMK pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah teks negosiasi dengan salah satu Kompetensi Dasar 4.2 Memproduksi teks negosiasi yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan.

Negosiasi merupakan proses komunikasi antara dua orang atau lebih guna mengembangkan solusi terbaik yang paling menguntungkan bagi pihak-pihak yang terlibat. Hal ini didukung oleh pendapat Forsyth (1996:111) yang mengatakan bahwa negosiasi adalah proses mengenali, menata, dan menyepakati syarat-syarat sebuah transaksi. Di dalam kurikulum yang terbaru ini, teks negosiasi merupakan teks yang berisi penawaran-penawaran dan hal-hal yang harus dikompromikan antara dua pihak atau lebih. Kompetensi menulis teks negosiasi sangat bermanfaat bagi siswa karena dengan kompetensi tersebut, siswa dapat berpikir untuk menuliskan solusi yang terbaik yang dapat dilakukan dalam suatu kegiatan tertentu melalui diskusi.

Dari hasil analisis prapenelitian dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XIMAS Al-Ittihadiyah membutuhkan sebuah media pembelajaran untuk membantu mempermudah siswa dalam mempelajari materi teks negosiasi. Pembuatan media pembelajaran teks negosiasi berbasis animasi sebagai salah satu media pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI perlu dirancang agar pembelajaran lebih menyenangkan. Melalui media pembelajaran berbasis animasi ini diharapkan dapat mengatasi kurangnya media pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia di MAS Al-Ittihadiyah. Sehingga motivasi, ketertarikan, dan pemahaman siswa dalam belajar dapat meningkat dalam proses pembelajaran. Maka, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Berbasis Animasi untuk Pembelajaran Teks Negosiasi pada Siswa Kelas XI MAS Al-Ittihadiyah Medan.

Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media berbasis animasi, validasi, dan keefektifan pengembangan media untuk pembelajaran teks negosiasi.

## LANDASAN TEORI

Menurut Borg dan Gall (Setyosari, 2010:194) definisi dari kata pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Sejalan dengan pendapat di atas Seels & Richey (2010:38) menyatakan bahwa hasil dari pengembangan adalah terciptanya suatu produk dalam bentuk fisik. Salah satu penggerak dari kawasan pengembangan adalah adanya manifestasi fisik dari teknologi yang berupa perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan bahan pembelajaran.

Demikian juga Sugiyono (2015:297) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan Bovee (Sanaky, 2013:3). Gagne (Kustandi dan Bambang, 2013:7), mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Briggs (Sanaky 2013:4), mengatakan media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar. Robert Hanick, Dkk (Sanjaya, 2012:57) mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No.20/2003, Bab I Pasal Ayat 20). Sejalan dengan definisi Sisdiknas di atas, Sudjana (2004: 28) berpendapat bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2008:204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Media pembelajaran (Kustandi dan Bambang, 2013:9) adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk- bentuk media, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Gagne (Sanaky, 2013:4) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah pelbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Animasi adalah susunan gambar diam (*static graphics*) yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak. Contoh animasi yang sederhana antara lain, tulisan bergerak atau gambar yang dapat bergerak dari menghadap ke kiri dan ke kanan (Yudhiantoro, 2006: 9). Menurut Suheri (2006: 2) animasi adalah penggambaran suatu objek yang berupa gambar, benda atau teks yang ditampilkan sedemikian rupa sehingga seolah-olah objek tersebut seperti bergerak. Animasi mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi.

Menurut Sutrisno dan Kusmawan (2007: 8) negosiasi adalah proses komunikasi antara penjual dan calon pembeli baik perorangan maupun kelompok yang di dalamnya terjadi diskusi dan perundingan untuk mencapai kesepakatan tujuan yang saling menguntungkan kedua belah pihak. Negosiasi juga merupakan komunikasi dua arah, yaitu penjual sebagai komunikator dan pembeli sebagai komunikan atau saling bergantian. Negosiasi antara penjual dan pembeli sering kita jumpai disekitar kita, contohnya di pasar tradisional.

Menurut Pruitt (Lewicki, dkk., 2012:3) negosiasi adalah bentuk pengambilan keputusan di mana dua belah pihak atau lebih berbicara satu sama lain dalam upaya untuk menyelesaikan kepentingan perdebatan mereka. Proses negosiasi yang paling baik yaitu kedua pihak bertemu dan merundingkan permasalahan diantara mereka, dengan begitu permasalahan diantara kedua belah pihak dapat terselesaikan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Sugiyono (2015:28) mengemukakan ada beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan. Borg and Gall menggunakan nama *research and development* (R&D). Richey and Kelin menggunakan nama *Design and Development research*. Thiagarajan menggunakan Model 4D (*Define, Design, Development, and Dessemination*). Dick and Carry menggunakan istilah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Penelitian ini dilakukan di kelas XI MAS Al-Ittihadiyah Medan dengan pertimbangan sebagai kelas yang sudah menggunakan Kurikulum 2013.

Prosedur penelitian pengembangan ini diadaptasi dari Borg and Gall meliputi; (1) tahap analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) tahap pengembangan media pembelajaran, (3) melakukan validasi produk, (4) tahap melakukan uji coba produk, (5) tahap melakukan revisi, dan (6) produk akhir.

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh produk yang benar-benar bermutu, efektif, serta tepat guna dan sarannya. Produk yang telah dikembangkan dilakukan uji coba kepada tiga subjek, yakni:(1) ahli materi dan media, (2) guru bahasa Indonesia, dan (3) peserta didik.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai rata-rata dari lembar validasi, penyebaran angket dan dari *posttest*. Data kualitatif berupa wawancara, saran, kritik dan tanggapan dari validator digunakan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Pengumpul data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan (Mulyatiningsih, 2012:57). Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian dan pengembangan ini adalah lembar observasi, lembar angket, dan lembar tes hasil belajar. Analisis data yang dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif.

## **PEMBAHASAN**

Tahap awal dalam penelitian pengembangan ini adalah melakukan analisis kebutuhan sesuai dengan tuntutan pembelajaran. Tujuan dari analisis kebutuhan ini adalah untuk memperoleh data kebutuhan apa yang diperlukan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sesuai dengan teori yang dikutip oleh Dahiya Sunita & Ajeya Jha (dalam *International Journal of Information Technology and Knowledge*, 2011:263), analisis kebutuhan merupakan proses untuk menentukan prioritas kebutuhan pendidikan, mengumpulkan informasi, dan memecahkan masalah.

Berdasarkan teori tersebut, untuk menentukan hasil analisis kebutuhan dalam penelitian pengembangan ini dimulai dengan menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada siswa kelas XI berjumlah 30 orang dan 1 guru bahasa Indonesia MAS Al-Ittihadiyah Medan terhadap media berbasis animasi untuk pembelajaran teks negosiasi berbentuk video animasi yang didesain dari *powtoon*. Hasil dari penelusuran angket ditemukan bahwa 100% guru dan siswa menyatakan membutuhkan media berbasis animasi untuk pembelajaran teks negosiasi agar proses pembelajaran lebih efektif dan dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran bagi siswa secara individual.

Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis animasi sangat dibutuhkan dan sesuai oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia juga menyatakan bahwa siswa kurang memahami teks negosiasi dan belum tersedianya media pembelajaran berbasis animasi. Maka dari itu peneliti dapat

melanjutkan penelitian pengembangan ini dengan mendesain media ajar berbasis animasi sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru di MAS Al-Ittihadiyah Medan.

Media ajar yang dikembangkan adalah berbentuk video animasi yang didesain melalui *website online powtoon* di alamat <https://www.powtoon.com/>. Video animasi didesain sebanyak 3 contoh teks negosiasi dengan masing-masing judul yang berbeda. Contoh teks negosiasi pertama tentang jual beli antara penjual dan pembeli di Pasar Seni Sukawati; kedua tentang negosiasi di lingkungan sekolah yang dilakukan guru dengan siswa; ketiga tentang negosiasi di lingkungan Bank yang dilakukan antara pengusaha dan pihak bank.

Media ajar berbentuk video animasi didesain semenarik mungkin agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI MAS Al-Ittihadiyah Medan. Masing-masing dari contoh teks negosiasi tersebut kemudian dimasukkan ke dalam sebuah kaset *Compact Disk (CD)* untuk ditampilkan di dalam kelas saat pembelajaran teks negosiasi berlangsung. Siswa memperhatikan video yang ditampilkan di depan kelas dengan menggunakan bantuan *Over Head Projektor (OHP)*, dimaksudkan agar keseluruhan siswa dapat melihat dan mendengar contoh teks negosiasi yang ditampilkan dalam bentuk video animasi. Video animasi yang didesain oleh peneliti bukan hanya menampilkan tulisan dan suara, tetapi di dalamnya terdapat penggambaran objek atau kartun yang bergerak sebagai pengganti aktivitas manusia yang melakukan kegiatan negosiasi.

Produk yang sudah selesai dibuat selanjutnya dilakukan uji validasi oleh seorang yang ditunjuk sebagai validator. Uji validasi pada produk ini dilakukan menggunakan lembar kuesioner/angket yang di dalamnya memuat aspek-aspek penilaian, yaitu aspek kelayakan isi/materi, kelayakan penyajian, kelayakan penggunaan bahasa, dan kegrafikan/tampilan. Melalui hasil penelitian tersebut, kemudian dianalisis untuk menentukan layak atau tidak layaknya bahan ajar berbentuk modul yakni bahan ajar teks prosedur kompleks berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang akan diujicobakan kepada siswa kelas XI MAS Al-Ittihadiyah Medan. Setelah produk selesai divalidasi oleh validator, maka produk bahan ajar diberikan kepada guru bidang studi untuk mengetahui hasil penelitian dan saran yang diberikan. Tahap akhir, dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok lapangan terbatas yang dinilai berdasarkan aspek dan indikator penilaian.

Hasil validasi ahli materi pada aspek kelayakan isi/materi terhadap produk media ajar berbasis animasi dalam pembelajaran teks negosiasi dapat disimpulkan bahwa validasi oleh dosen ahli memperoleh skor rata-rata 4,5 dan berada pada persentase 90% dengan kategori



“sangat baik”, sedangkan validasi oleh guru bidang studi memperoleh skor 4,7 dan berada pada persentase 94% dengan kategori “sangat baik”.

Hasil validasi ahli materi pada aspek kelayakan penyajian terhadap produk media ajar berbasis animasi dalam pembelajaran teks negosiasi dapat disimpulkan bahwa validasi oleh dosen ahli memperoleh skor rata-rata 4,6 dan berada pada persentase 92% dengan kategori “sangat baik”, sedangkan validasi oleh guru bidang studi memperoleh skor 4,4 dan berada pada persentase 88% dengan kategori “sangat baik”.

Hasil validasi ahli materi pada aspek kelayakan kebahasaan terhadap produk media ajar berbasis animasi dalam pembelajaran teks negosiasi dapat disimpulkan bahwa validasi oleh dosen ahli memperoleh skor rata-rata 4,7 dan berada pada persentase 94% dengan kategori “sangat baik”, sedangkan validasi oleh guru bidang studi memperoleh skor 4,3 dan berada pada persentase 86% dengan kategori “sangat baik”.

Hasil validasi ahli materi pada aspek kelayakan kegrafikan/tampilan terhadap produk media ajar berbasis animasi dalam pembelajaran teks negosiasi dapat disimpulkan bahwa validasi oleh dosen ahli memperoleh skor rata-rata 4,4 dan berada pada persentase 88% dengan kategori “sangat baik”, sedangkan validasi oleh guru bidang studi memperoleh skor 4,3 dan berada pada persentase 86% dengan kategori “sangat baik”.

Validator menilai media ajar berbentuk video animasi teks negosiasi berdasarkan empat aspek kelayakan, yaitu kelayakan isi/materi, penyajian, kebahasaan, dan kelayakan kegrafikan/tampilan. Masing-masing aspek memiliki persentase nilai yang berbeda-beda. Aspek kelayakan isi/materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 92% dan berada pada kategori “sangat baik”. Aspek kelayakan penyajian diperoleh persentase rata-rata sebesar 90% dan berada pada kategori “sangat baik”. Aspek kelayakan penggunaan bahasa diperoleh persentase 90% dan berada pada kategori “sangat baik”. Aspek kelayakan kegrafikan/tampilan diperoleh persentase rata-rata 87% dan berada pada kategori “sangat baik”.

Keempat nilai tersebut diperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 90% dan berada pada kategori “sangat baik”. Ini berarti secara keseluruhan media ajar berbentuk video animasi teks negosiasi bernilai sangat baik dan sekaligus dapat memenuhi tuntutan kebutuhan pembelajaran.



Hasil uji coba produk terhadap tiga orang siswa pada aspek kelayakan isi/materi memperoleh tingkat 89%, kelayakan penyajian 87%, aspek kebahasaan 90%, aspek tampilan/kegrafikan 90% dan dinyatakan berada pada kategori “sangat baik”.

Hasil uji coba produk untuk kelompok kecil dilakukan terhadap sepuluh orang siswa, aspek kelayakan isi/materi 91%, aspek kelayakan penyajian 88%, aspek kebahasaan 90%, aspek tampilan/kegrafikan 92% semuanya berada pada kategori “sangat baik”.

Hasil uji coba lapangan terbatas dilakukan terhadap 30 siswa, aspek kelayakan isi/materi memperoleh tingkat 91%, aspek kelayakan penyajian 90%, aspek kebahasaan 94%, aspek tampilan/kegrafikan 92%, semuanya dinyatakan berada pada kategori “sangat baik”.

Sebelum melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis animasi, maka terlebih dahulu dilakukan tes kemampuan awal siswa (*pretest*) dalam menulis teks negosiasi. Hasil belajar *pretest* dari sampel 30 siswa mendapatkan nilai rata-rata 63 dengan rentang nilai antara 50 sampai 75.

Berdasarkan hasil belajar pada materi teks negosiasi yang tidak menggunakan media berbasis animasi, ditemukan bahwa nilai hasil belajar dari 30 siswa tersebut berada pada rentang 50 sampai dengan 75. Siswa yang mendapat nilai 50 ada 3 orang dengan persentase 10%, nilai 55 sebanyak 5 siswa dengan persentase 17%, nilai 60 sebanyak 7 siswa dengan persentase 23%, nilai 65 sebanyak 4 siswa dengan persentase 13%, nilai 70 sebanyak 8 orang dengan persentase 27%, nilai 75 sebanyak 3 dengan persentase 10%.

Selanjutnya dilakukannya *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media dalam bentuk video berbasis animasi. Hasil belajar *posttest* dari sampel 30 siswa mendapatkan nilai rata-rata 83 dengan rentang nilai antara 65 sampai 95. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai terendah adalah 65 dan nilai tertinggi adalah 95.

Berdasarkan hasil belajar pada materi teks negosiasi pada siswa yang menggunakan media berbasis animasi, ditemukan bahwa nilai hasil belajar dari 30 siswa tersebut berada pada rentang 65 sampai dengan 95. Siswa yang mendapat nilai 65 ada 2 orang dengan persentase 7%, nilai 70 sebanyak 1 siswa dengan persentase 3%, nilai 75 sebanyak 6 siswa dengan persentase 20%, nilai 80 sebanyak 6 siswa dengan persentase 20%, nilai 85 sebanyak 4 orang dengan persentase 13%, nilai 90 sebanyak 4 orang dengan persentase 13%, nilai 95 sebanyak 7 orang dengan persentase 24%.

Pengembangan media berbasis animasi untuk pembelajaran teks negosiasi. Guru (100%) menyatakan memerlukan media ajar berbasis animasi dalam proses pembelajaran, dan siswa (100%) juga menyatakan memerlukan media ajar yang dikembangkan berbasis animasi. Guru menyatakan bahwa media ajar berbasis animasi akan tepat bila digunakan pada pembelajaran teks negosiasi dan mereka tertarik untuk menggunakannya.

Peneliti dapat melanjutkan penelitian pengembangan media berbasis animasi dalam pembelajaran teks negosiasi untuk menunjang proses pembelajaran dalam kelas karena selama ini mereka sangat sulit mendapatkan media ajar yang efektif digunakan dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Media ajar yang dikembangkan adalah berbentuk video animasi yang didesain melalui *website online powtoon*. Video animasi didesain sebanyak 3 contoh teks negosiasi dengan masing-masing judul yang berbeda. Masing-masing dari contoh teks negosiasi tersebut kemudian dimasukkan ke dalam sebuah kaset *Compact Disk (CD)* untuk ditampilkan di dalam kelas saat pembelajaran teks negosiasi berlangsung.

Media berbasis animasi dalam pembelajaran teks negosiasi yang telah dikembangkan dapat dinyatakan lebih efektif dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada saat *posttest* telah mengalami peningkatan yang signifikan dari hasil *pretest*.

Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer dan Moreno (2002:88) yang mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek.

## **PENUTUP**

Pengembangan media berbasis animasi dalam pembelajaran teks negosiasi diawali dengan melakukan wawancara dan observasi untuk menganalisis kebutuhan siswa dan guru di kelas XI MAS Al-Ittihadiyah Medan. Melalui analisis kebutuhan tersebut dinyatakan bahwa belum pernah ada atau belum tersedianya pengembangan media berbasis animasi. Dengan adanya media berbasis animasi, diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami teks negosiasi karena media dalam bentuk video animasi didesain menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil validasi yang dilakukan oleh pakar/ahli terhadap media berbasis animasi dalam pembelajaran teks negosiasi bernilai sangat baik dan dapat memenuhi syarat serta layak

digunakan sebagai media ajar dalam proses pembelajaran berdasarkan penilaian pakar/ahli. Nilai persentase rata-rata validasi ahli/pakar diperoleh sebesar 90% dan berada pada kategori “sangat baik”. Pada uji coba perorangan yang dilakukan oleh 3 siswa diperoleh nilai rata-rata 89% dan berada pada kategori “sangat baik”. Uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 10 siswa diperoleh nilai rata-rata 90% dan berada pada kategori “sangat baik”. Terakhir, uji coba lapangan terbatas yang dilakukan oleh 30 siswa diperoleh nilai rata-rata 92% dengan kategori “sangat baik”. Hal ini menyatakan bahwa secara keseluruhan media berbasis animasi dalam pembelajaran teks negosiasi bernilai sangat baik dan layak digunakan di lapangan.

Tingkat keefektifan media berbasis animasi dalam pembelajaran teks negosiasi adalah sebesar 83%. Berdasarkan kriteria penilaian menurut teori Sukardjo (2006:47) bahwa persentase 83% berada pada rentang 68%-84% dengan kategori “baik”. Dapat dinyatakan bahwa hasil belajar setelah menggunakan media berbasis animasi dalam pembelajaran teks negosiasi mengalami peningkatan yang signifikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Forsyth, Patrick. (1996). *Negosiasi Menang/Kalah dengan Komunikasi Persuasif*. Jakarta: PT Gramedia Utama.
- Furoidah, F. (2009). “*Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII*”. 5 Maret 2019. <http://www.karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/TEP/article/view/4793>.
- <https://www.powtoon.com>(Diakses pada Selasa, 9 April 2019)
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lewicki, Roy J dkk. (2012). *Negosiasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mayer, Richard dan Roxana Moreno. (2002). “*Animation as an Aid to Multimedia Learning*”. *Educational Psychology Review*. Vol.14 No.1, hal 87.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, A. H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Seel dan Richey. (2010). *Instructional Technology*. AECT. Washington, DC.

- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- Sudrajat. (2010). *Media Animasi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suheri, Agus. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran* Jakarta: Elec media Komputindo.
- Sukardjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi*. Yogyakarta: UNY
- Sutrisno dan Kusmawan Ruswandi. (2007). *Modul Melakukan Negosiasi Bisnis dan Manajemen*. Sukabumi: Yudhistira.
- Yudhiantoro. (2006). *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: CV. Andi.