



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-HANDOUT* TERHADAP EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN MEMAHAMI TEKS NEGOSIASI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Lestari Waruwu

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias

lestariwaruwu56@gmail.com

Received: August 07, 2023

Revised: August 07, 2023

Accepted: August 08, 2023

Publish online: August 08, 2023

Keywords

Teaching Materials, E-Handouts, Negotiation Texts

Contact

lestariwaruwu56@gmail.com

© 2023 The Author(s)

Abstract

This study aims to develop e-handout learning media on the effectiveness of learning to examine negotiating texts in junior high schools. The learning media in this study used the ADDIE design model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research method used is the Research and Development (R & D) method. Data were obtained through questionnaires (design expert validation, material expert validation, linguist validation, effectiveness questionnaire), documents and tests. Data analysis as a basis for developing interactive media using quantitative analysis. The results of this study are (1) Design expert validation shows that the resulting learning media shows 85.00% categorized as valid, (2) Material expert validation shows 90.00% very valid category, (3) Language expert validation 85% with very valid category and average the average effectiveness of student learning in understanding the negotiating text obtained 89.00% categorized as very effective. Thus, based on the results of the research, it shows that the learning media for the development of e-handout learning media for class X students of SMA Negeri 1 Afulu have met the requirements, are feasible and very effective to use.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *e-handout* terhadap efektifitas pembelajaran menelaah teks negosiasi di Sekolah Menengah Pertama. Media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model desain ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R & D). Data diperoleh melalui angket (validasi ahli desain, validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, angket efektifitas), dokumen dan tes. Analisis data sebagai dasar untuk mengembangkan media interaktif dengan menggunakan analisis kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah (1) Validasi ahli desain menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan menunjukkan 85.00% terkategori valid, (2) Validasi ahli materi menunjukkan 90.00% terkategori sangat valid, (3) Validasi ahli Bahasa 85% dengan kategori sangat valid dan rata-rata efektifitas belajar siswa dalam memahami teks negosiasi diperoleh 89.00% terkategori sangat efektif. Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran pengembangan media pembelajaran *e-handout* kepada siswa kelas X SMA Negeri 1 Afulu telah memenuhi syarat, layak dan sangat efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *E-Handout*, Teks Negosiasi, *ADDIE*

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi mempengaruhi cara berkehidupan manusia dalam kesehariannya (Ramli, 2012). Penggunaan teknologi secara tepat dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses interaktif antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar yang berlangsung secara dinamis (Jamun, 2018). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi bisa menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif (Narayanan & Adithan, 2015). Pemanfaatan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dapat dilakukan dalam semua mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia (Uno & Lamatenggo, 2011).

Menurut Sungkono, salah satu bentuk kompetensi yang dibutuhkan oleh seorang guru dalam melaksanakan tugasnya adalah melakukan pengembangan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar merupakan hal penting yang dapat dilakukan seorang guru agar pelaksanaan dari proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Bahan ajar adalah hal yang mengacu pada semua bahan yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Rahmawati dkk (2021), bahan ajar merupakan semua bentuk bahan yang dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan ajar pada umumnya dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar maka guru mampu untuk memotivasi siswa dan menerangi tema-tema abstrak sehingga bahan ajar memiliki dampak yang besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut (Harefa & Hayati, 2021), bahan ajar terbagi menjadi empat bagian yaitu bahan ajar bentuk Print, Audio, Audiovisual dan Textbook Interaktif. Bahan ajar cetak, merupakan beberapa bahan ajar yang ditulis dalam bentuk tertentu Kertas memiliki fungsi pembelajaran dan transmisi informasi. Contohnya seperti handout, buku ajar, bahan ajar, lembar kegiatan siswa

(student lembar kerja), brosur, foto/gambar.

Bahan ajar dengan menggunakan audio, adalah bahan ajar yang menggunakan audio sistem sinyal audio secara langsung sehingga dapat diputar atau didengar seseorang atau sekelompok orang seperti kaset, radio, piringan hitam dan Kompres disk. Bahan ajar bentuk mendengarkan (audio-visual) adalah bentuk bahan ajar yang memungkinkan sinyal audio digabungkan dengan bentuk gambar bergerak secara berurutan. Contohnya termasuk cakram video (VCD) dan film. Bahan ajar yang mengacu secara interaktif (inetcactive teaching materials). Bahan ajar ini merupakan bentuk dari kombinasi dua atau lebih media audio, grafik, gambar dan animasi video yang penggunaannya telah dimanipulasi atau diproses mengontrol pesan. Contoh CD interaktif.

Selain itu, bahan ajar dapat dikatakan sebagai segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan ajar secara tertulis maupun bahan ajar secara tidak tertulis yang tentunya disusun oleh guru sehingga dapat membantu peserta didik dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran di sekolah (Abied, 2009). Dengan kemajuan teknologi saat ini, bahan ajar yang sesuai yang dapat dikembangkan adalah bentuk bahan ajar e-handout. Saat ini dapat dipastikan setiap anak baik dari jenjang SD, SMP, bahkan SMA rata-rata sudah memiliki android, sehingga e-handout sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang tentunya dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkannya kepada peserta didik di dalam proses pembelajaran di dalam kelas. E-handout android adalah bahan ajar yang dikembangkan dengan memadukan bahan ajar handout yang dikemas dalam bentuk elektronik dengan tujuan agar siswa memahami materi pembelajaran dengan mudah dan praktis (Sarita et al., 2021).

Tujuan dari penelitian ini adalah: berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana validitas dan efektifitas media pembelajaran *e-handout* dalam menelaah teks negosiasi pada pembelajaran kepada siswa di SMA Negeri 1 Afulu.

Menurut Mulyadi (2016:147), negosiasi berasal dari kata dalam bahasa Inggris, ‘to negotiate’, ‘to be negotiating’ yang artinya ‘merundingkan, membicarakan kemungkinan tentang suatu kondisi, dan atau menawar.

Sedangkan menurut Robbins (2003), negosiasi adalah suatu proses yang didalamnya ada dua atau lebih pihak yang sedang bertukar barang dan jasa, serta berupaya menyepakati kerjasama tersebut. Menurut Jackman (2005), negosiasi adalah sebuah proses yang terjadi antara dua pihak atau lebih yang pada mulanya memiliki pemikiran berbeda, hingga akhirnya mencapai kesepakatan. Oliver (dalam Purwanto, 2006) menambahkan, negosiasi adalah sebuah transaksi dimana kedua belah pihak mempunyai hak atas hasil akhir. Untuk itu, diperlukan persetujuan dari kedua belah pihak, sehingga terjadi proses yang saling memberi dan menerima sesuatu untuk mencapai kesepakatan bersama.

Berdasarkan beberapa pengertian teks negosiasi di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa teks negosiasi adalah kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, yang memiliki kepentingan berbeda, namun menginginkan tujuan yang sama dengan adanya kesepakatan.

Dalam hal ini, bukan hanya pengetahuan saja melainkan keterampilan yang dimiliki harus dikembangkan. Kompetensi dasar menjadi bagian atau unsur untuk mencapai kompetensi inti yang dikembangkan dengan cara memperhatikan karakteristik peserta didik. Kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti yang dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik. Kemampuan awal peserta didik serta ciri dari suatu mata pelajaran memegang peranan penting dalam pembahasan kompetensi dasar. Kompetensi dasar dalam pembelajaran mengontruksi teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 1 Afulu yaitu Mengonstruksikan teks negosiasi dengan memperhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan.

Metde Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah bentuk penelitian pengembangan. Research and Development merupakan salah satu bentuk metode penelitian yang dapat digunakan untuk perbaikan bentuk pelatihan dan pengalaman proses pendidikan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate) yang berorientasi pada kelas yang identik dengan perkembangan sistem

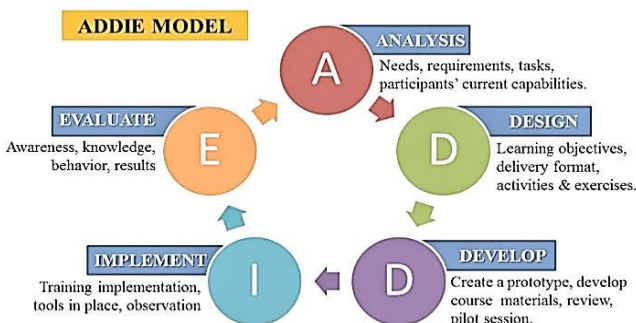
pembelajaran. Dengan menggunakan model ini, proses pengembangan akan terjadi secara berurutan namun interaktif. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah lembar angket motivasi siswa, catatan lapangan saat melaksanakan kegiatan magang dan lembar observasi pada saat magang.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Data secara kualitatif adalah bentuk penguraian atau penjelasan dari angket yang digunakan sedangkan data secara kuantitatif adalah bentuk penguraian atau penjelasan angka dalam angket yang digunakan. Populasi dalam penelitian adalah peserta didik di Siswa SMA Negeri 1 Afulu Kelas X. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu Angket (Kuesioner), observasi lapangan secara langsung dan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia ditempat penelitian.

Secara empirik uji validitas konstruk dalam penelitian ini menggunakan analisis faktor (*factor analysis*) berbentuk EFA (*Exploratory Factor Anlysis*) dengan bantuan SPSS 17.0 *For Windows*. Analisis faktor ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut, Analisis pertama dilakukan untuk mengetahui jika nilai KMO MSA (*Kaiser Mayer Olkin Measure Of Sampling Adequacy*) dan probabilitasnya dibawah 0.5 (< 0.5) maka instrumen tersebut bisa dilanjutkan untuk dianalisis, (Waruwu & Supriyoko, 2018).

Model ADDIE adalah jembatan antara peserta didik, materi, dan semua bentuk media, berbasis teknologi. Model addie didasarkan pada lima proses belajar bahwa:

1. *Analysis* (analisa)
2. *Design* (disain / perancangan)
3. *Development* (pengembangan)
4. *Implementation* (implementasi/eksekusi)
5. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik)



Gambar 1. Model Desain ADDIE

Dalam penelitian ini, kriteria yang digunakan dalam menguji kevalidan bahan ajar E-Handout adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Kriteria Validitas

| No | Nilai % | Kategori Validitas |
|----|----------|--------------------|
| 1 | 81 – 100 | Sangat Valid |
| 2 | 61 – 80 | Valid |
| 3 | 41 – 60 | Cukup Valid |
| 4 | 21 – 40 | Kurang Valid |
| 5 | 0 – 20 | Sangat Tidak Valid |

Waruwu, dkk. (2023)

Tabel 2
Kriteria Efektifitas

| No | Nilai % | Kategori Validitas |
|----|---------|--------------------|
| 1 | 00-20 | Sangat kurang |
| 2 | 21-40 | Kurang |
| 3 | 41-60 | Cukup |
| 4 | 61-80 | Layak |
| 5 | 81-100 | Sangat praktis |

Sumber: (Laoli et al., 2023)

Hasil dan Pembahasan

Metode yang digunakan dalam penelitian bentuk penelitian pengembangan. (Research and Development) merupakan salah satu metode penelitian yang dapat digunakan untuk dapat meningkatkan pengalaman praktik dalam proses pendidikan. Penelitian pengembangan ini merupakan rangkaian proses dan langkah-langkah yang digunakan untuk menciptakan dan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya dengan menggunakan variasi yang mampu meningkatkan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar siswa.

Validitas Bahan Ajar E-Handout

Tabel 3
Hasil dari analisis ahli Materi

| No | Aspek | Skor Pemerolehan | Skor Maksimum |
|--------------------|--------------------|------------------|---------------|
| 1 | Materi | 90 | Sangat Valid |
| 2 | Komponen Penyajian | 90 | Sangat Valid |
| Nilai Total | | | |
| Persentase (%) | | 90.00 % | |
| Kategori Validitas | | Sangat Valid | |

Berdasarkan uji produk dari ahli bahasa bahan bahwa ajar *E-Handout*, mendapatkan kriteria Sangat Valid dengan persentase 90,00%, ini disebabkan karena keseluruhan materi yang disajikan jelas dan sesuai dengan kriteria, serta keinginan belajar siswa melalui bahan yang sudah dikembangkan sangat tepat sehingga motivasi siswa dalam belajar khususnya memahami teks negosiasi meningkat.

Tabel 4
Hasil analisis Ahli Bahasa

| No | Aspek | Skor Pemerolehan % | Skor Maksimum |
|--------------------|---------------------------------|--------------------|---------------|
| 1 | Lugas | 85 % | Sangat Valid |
| 2 | Komunikatif | 85 % | Sangat Valid |
| 3 | Kesesuaian dengan kaidah bahasa | 85 % | Sangat Valid |
| Nilai Total | | 255 | |
| Persentase (%) | | 85,00 % | |
| Kategori Validitas | | Sangat Valid | |

Berdasarkan analisis uji coba produk oleh Ahli Desain, bahwa bahan ajar *E-Handout* mendapatkan kriteria sangat valid dengan persentase rata-rata 85,00 % dengan kriteria Sangat Valid, sehingga layak untuk digunakan

Tabel 5
Hasil analisis Ahli Desain

| No | Aspek | Skor Pemerolehan | Skor Maksimum |
|--------------------|------------------------------------|------------------|---------------|
| 1 | Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar | 85 | Sangat Valid |
| 2 | Pewarnaan | 85 | Sangat Valid |
| 3 | Desain | 85 | Sangat Valid |
| 4 | Grafis | 85 | Sangat Valid |
| 5 | Pemakaian Kata/Bahasa | 85 | Sangat Valid |
| Nilai Total | | 425 | Sangat Valid |
| Persentase (%) | | 85,00 % | |
| Kategori Validitas | | Sangat Valid | |

Berdasarkan hasil uji dari validator ahli desain memperoleh nilai dengan persentase rata-

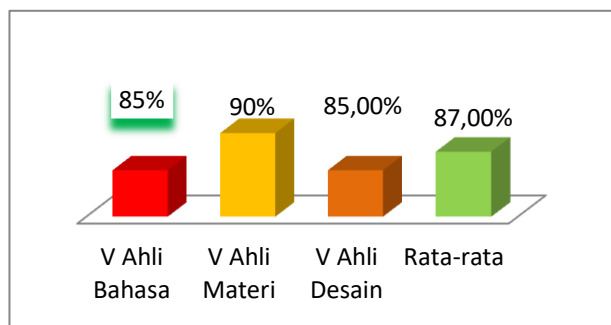
rata 85,00%, dengan demikian desain *E-Handout* dalam penelitian pengembangan bahan ajar *E-Handout* ini terkategori Sangat Valid sehingga layak untuk digunakan ke tahap penelitian selanjutnya.

Tabel 6

Hasil Analisis Uji Produk Bahan Ajar *E-Handout* dari Validator

| No | Uji Coba Produk | Persentase % | Kriteria |
|------------------|----------------------|--------------|---------------------|
| 1 | Validasi Ahli Bahasa | 85% | Sangat Valid |
| 2 | Validasi Ahli Materi | 90 % | Sangat Valid |
| 3 | Validasi Ahli Desain | 85% | Sangat Valid |
| Rata-rata | | 87% | Sangat Valid |

Grafik 1 Hasil uji coba produk dari validator ahli bahasa, ahli materi, ahli desain



Berdasarkan uji kelayakan dari validator ahli bahasa, diperoleh skor dengan persentase 85% dengan demikian ini termasuk dalam kategori sangat Valid untuk dipergunakan. Kemudian berhadarkan uji kelayakan dari validator ahli materi, diperoleh skor dengan persentase 90% sehingga termasuk kategori sangat Valid untuk dipergunakan. Berdasarkan uji kelayakan dari validator ahli desain diperoleh persentase 85%, dan rata-rata persentase secara keseluruhan 87,00% dengan kriteria sangat Valid sehingga media *E-Handout* valid dan layak untuk dipergunakan.

Uji Kepraktisan bahan ajar *E-handout*

Dalam penelitian ini, untuk menentukan apakah media pembelajaran *E-Handout* efektif atau tidaknya sebuah produk yang dikembangkan, maka berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, memperoleh nilai

keefektifan dengan persentase sebagai berikut:

Hasil Uji Kepraktisan bahan ajar *E-handout*

Tabel 7

Hasil Uji Efektifitas bahan ajar *E-Handout*

| No | Aspek Penilaian | Persentase (%) | Kategori Kepraktisan |
|-------------------------|--|----------------|-----------------------|
| 1 | Kualitas isi materi (<i>Content Quality</i>) | 89 % | Sangat Efektif |
| 2 | Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>) | 88 % | Sangat Efektif |
| 3 | Adanya umpan balik dan adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>) | 89% | Sangat Efektif |
| 4 | Motivasi (<i>Motivation</i>) | 89 % | Sangat Efektif |
| Jumlah rata-rata | | 89 % | Sangat Efektif |

Berdasarkan tabel 7 di atas, maka diperoleh pada aspek Kualitas isi materi (*Content Quality*) diperoleh nilai 89 %, kemudian pada aspek Tujuan Pembelajaran (*Learning Goal Alignment*) diperoleh nilai 88 % dan pada aspek Adanya umpan balik dan adaptasi (*Feedback and Adaptation*) diperoleh nilai 89 % dan pada aspek motivasi diperoleh 89 % oleh karena itu rata-rata keseluruhan adalah 89 % dan termasuk pada kategori sangat efektif, sehingga peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa Pengembangan pembelajaran *E-Handout* dalam memahami tek negosiasi dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran sehingga motivasi siswa dalam belajar juga dapat meningkat.

Uji validitas dan reliabilitas angket siswa

Berdasarkan hasil uji keaktifan media pembelajaran *E-Handout* untuk memahami teks negosiasi kepada siswa sebanyak 35 siswa dengan persentase 89% dengan kriteria Sangat Efektif, dan berdasarkan hasil uji dengan menggunakan aplikasi *SPSS 17.0 For Windows*, seluruh item pernyataan valid dengan yang artinya r hitung $>$ r - tabel dengan probabilitas Uji *Bartlents sig* 0.000 (0,000 $<$ 0,05) dan uji Reliabilitas angket keefektifak bahan ajar *E-Handout* dengan *SPSS 17.0 For Windows* pada kolom *Reliability Statistics* dengan nilai *Cronbach's Alpha* 0.825 (0.825 $>$ 0.6), dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Pengembangan media pembelajaran *E-Handout*

untuk memahami teks negosiasi adalah reliabel, sehingga layak untuk digunakan.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, penulis menarik kesimpulan

bahwa : (1) melalui uji validasi para ahli yang telah dibuktikan menunjukkan pengembangan bahan ajar *E-Handout* Bahasa Indonesia sangat efektif untuk meningkatkan belajar siswa di sekolah yang didukung oleh hasil uji coba oleh validator bahasa, validator materi, dan validator desain; (2) bahan ajar *E-Handout* bahasa Indonesia memberikan manfaat dan juga kepraktisan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Saran yang disampaikan dalam penelitian ini yaitu bahan ajar *E-Handout* ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan teori-teori lainnya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Guru juga dapat menggunakan bahan ajar ini menjadi media visual yang memiliki kepraktisan dalam penggunaan bahan ajar di dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Sebagai saran berdasarkan penelitian ini adalah:

1. Bagi guru di SMA Negeri 1 Afulu hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran khususnya pada materi memahami teks negosiasi
2. Untuk siswa SMA Negeri 1 Afulu, hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dalam belajar
3. Model Pengembangan ADDIE ini sangat praktis digunakan dalam penelitian
4. Untuk peneliti sangat penting untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam hal kegiatan belajar mengajar khususnya menyampaikan materi teks negosiasi.
5. Media *E-Handout* ini sangat praktis dan efektif untuk dikembangkan.

Daftar Pustaka

- Anggara, B. A., Warpala, I. W. S., & Julyasih, K. S. M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Handout Untuk Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Tegaldlimo Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 9(2), 140–149. <https://doi.org/10.23887/jjpb.v9i2.46467>
- Amal, N., Harefa, J., & Zai, D. (2023). *TA'EHAO*

Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Peningkatan Kemampuan Menentukan Unsur Intrinsik Cerita Pendek Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share. 0000.

- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. <http://eprints.unpam.ac.id/id/eprint/8800>
- Laoli, M. S., Zebua, J. N., Hulu, N. P., & Waruwu, L. (2023). Pengembangan Bahan Ajar *E-Handout* Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. 06(01), 4411–4417.
- Waruwu, L., & Supriyoko. (2018). Pengembangan Instrumen Pengukuran Kedisiplinan Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Kalasan Sleman Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, V(4), 90–96.
- Waruwu, L., & Zega, I. (2022). Peningkatan Kemampuan Siswa Menulis Paragraf Ekspositoris dengan Menggunakan Strategi Active Knowledge Sharing di Kelas XI SMK Negeri 1 Afulu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1–8.