

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Sarah Evelyn Samosir
NPM : 20110044
Program Studi : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia
Judul : Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media
Cartoon Story Maker Terhadap Kemampuan Menulis Teks
Negosiasi Kelas X Di SMA Perguruan Teladan

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 20 April 2024 dan memperoleh nilai Δ

Dewan Penguji :

1. Drs. Pontas Jamaluddin Sitorus M.Pd (Pembimbing I)

2. Dr. Elza L. L. Saragih, S.S., M.Hum. (Pembimbing II)

3. Dr. Sarma Panggabean, S.Pd., M.Si. (Penguji I)

4. Drs. Tigor Sitohang, M.Pd. (Penguji II)

Mengesahkan
Dekan FKIP,



(Dr. Mula Sigiro, S.Pd., M.Si., Ph.D)

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia

(Juni Agus Simaremare, S.Pd, M.Si)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kata pendidikan di era zaman sekarang sudah tidak asing didengar oleh manusia karena pendidikan merupakan hal pokok yang akan mendukung kemajuan dan perkembangan potensi diri manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah tempat proses manusia belajar untuk mengetahui dan mengembangkan kemampuan diri melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan. Seperti yang kita ketahui, dijelaskan pada pasal 31 Ayat 1 UUD 1945 dalam (Fitri, 2021) yang menyebutkan bahwa: “setiap warga negara memiliki hak memperoleh pendidikan”. Pendidikan sangat penting didalam kehidupan manusia dikarenakan pendidikan salah satu jembatan untuk meningkatkan, mengubah pengetahuan, memperbaiki tata laku manusia dan meningkatkan mutu tenaga kerja yang berkualitas.

Pendidikan yang diperoleh manusia bisa melalui pembelajaran disekolah dan pembelajaran pengalaman kehidupan manusia. Memperoleh pendidikan melalui proses pembelajaran di sekolah akan membentuk psikomotorik, meningkatkan kognitif dan membentuk afektif. Pembelajaran di sekolah sangat efektif untuk memperoleh pendidikan karena sertifikat pendidikan yang diperoleh sangat membantu dalam kehidupan manusia seperti mendapatkan pekerjaan dan meningkatkan kualitas tenaga kerja agar dapat membantu negara semakin berkembang dan maju.

Pendidikan di sekolah dapat memberikan pengetahuan sesuai dengan tingkat pendidikan dan kemampuan para peserta didik supaya menjadi manusia

yang berpengetahuan yang luas. Pendidikan di sekolah juga membentuk kognitif dan psikomotorik manusia agar menjadi manusia yang berakater dan bersikap yang baik kepada seluruh manusia. Untuk memperoleh afektif, kognitif dan psikomotorik harus melalui proses pembelajaran di sekolah. Setiap kegiatan yang dilakukan di sekolah sudah direncanakan dan disusun sesuai dengan sebuah kurikulum yang digunakan di sekolah. Pendidikan di Indonesia zaman sekarang ini diatur oleh kurikulum.

Kurikulum dalam pendidikan merupakan program pendidikan yang sudah direncanakan secara dan sekaligus sistem atau alat untuk memenuhi tujuan pendidikan yang digunakan pada setiap tingkat pendidikan. Didalam kurikulum tidak hanya terdapat kegiatan tetapi terdapat lima komponen utama kurikulum pendidikan yang diciptakan dan diberikan oleh lembaga penyelenggara kepada para pendidik untuk diajarkan kepada peserta didik. Dalam kamus Webster's tahun 1857, secara dasar kurikulum diartikan sebagai program pembelajaran yang harus dikuasai oleh siswa untuk meningkat ke tingkat pendidikan selanjutnya.

Kurikulum sebagai dasar pencapaian suatu proses pembelajaran di sekolah sehingga setiap mata pelajaran yang disampaikan harus sesuai dengan susunan kurikulum yang ditetapkan oleh sekolah. Jadi kurikulum dan pembelajaran tidak dapat terpisahkan karena dua hal tersebut harus selalu berbarengan dan berkaitan proses pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, suatu kurikulum dipandang sebagai serangkaian rencana dan panduan untuk mencapai suatu perjalanan pendidikan yang ditandai dengan mendapatkan suatu ijazah tertentu.

Kurikulum pembelajaran mengalami perubahan yang disesuaikan dengan teknologi yang semakin meningkat dan zaman semakin berkembang. Perubahan

kurikulum terjadi karena perangkat pembelajaran menyulitkan pendidik dalam pengembangan perangkat pembelajaran karena berbagai faktor internal dan eksternal. Perubahan kurikulum tidak hanya berubah terhadap nama kurikulumnya saja akan tetapi ada beberapa elemen atau komponen yang berubah dan disusun sesuai dengan faktor internal dan eksternal.

Kurikulum merdeka belajar adalah kurikulum terbaru yang mengalami perubahan dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum dari K-13. Kurikulum Merdeka belajar mendorong siswa untuk belajar secara mandiri yang diperoleh melalui proses pembelajaran di kelas yang diberikan pendidik. Menurut BSNP atau Badan Standar Nasional Pendidikan, “kurikulum merdeka belajar adalah suatu kurikulum pembelajaran yang berpusat pada pendekatan bakat dan minat”. Kurikulum terdiri dari rencana pelajaran, materi dan pengalaman belajar yang telah deprogram sebagai acuan bagi semua pendidik dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Kurikulum Merdeka diciptakan karena memiliki tujuan yang baik terhadap anak bangsa di Indonesia yaitu memberikan keluasaan kepada guru untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kepentingan pendidik dan peserta didik. Kebijakan Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memotivasi siswa agar dapat menguasai berbagai disiplin ilmu sesuai dengan bidang alihnya, sehingga para siswa siap bersaing di Tingkat global.

Sesuai dengan kurikulum Merdeka Belajar yang sudah diimplentasikan di sekolah dalam keputusan BSKAP 003/H/KR/2022, yang memuat (1) fase pendidikan, (2) mata pelajaran, (3) elemen mata pelajaran, (4) capaian masing-masing mata pelajaran, ruang lingkup materi pelajaran.

Mata pelajaran bahasa Indonesia meliputi dua kemampuan yaitu 1) kemampuan reseptif, yang terbagi atas (a) menyimak, (b) membaca dan (c) memirsa, dan (2) kemampuan produktif, yang terbagi dari (a) berbicara, (b) mempersentasikan dan (c) menulis. Kemampuan yang terdapat dalam mata pelajaran bahasa Indonesia akan diwujudkan atau digunakan melalui kegiatan belajar mengajar di kelas.

Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan mencapai pemahaman sesuai dengan tujuan belajar yang tercantum dalam rencana kurikulum. Pembelajaran adalah segala usaha dan persiapan yang dilaksanakan oleh pendidik agar berlangsungnya proses belajar kepada diri peserta didik (Junaedi, 2019). Pembelajaran di kelas ada usaha-usaha yang terprogram dan yang menyimpan serangkaian kegiatan guru dan siswa supaya terjadi proses belajar dalam diri siswa. Upaya yang direncanakan oleh pendidik untuk mendukung pembelajaran di kelas meliputi penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kemampuan siswa, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan siswa mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pembelajaran dikelas tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan materi, mencatat materi dan mengerjakan tugas akan tetapi peserta didik belajar bahasa yang tepat sesuai dengan situasi lingkungan untuk berbahasa. Memberikan informasi tentang pembelajaran membutuhkan sarana perantara yaitu dengan bahasa sebagai sarana komunikasi di masa lampau sebagai awal kehidupan manusia. Dalam pembelajaran di kelas, seorang pendidik dan peserta didik menggunakan bahasa yang sopan dan bahasa yang sederhana sehingga mudah

untuk dimengerti atau dipahami. Jadi untuk mencapai sebuah pembelajaran yang efektif harus menggunakan bahasa yang tepat sesuai dengan situasi pembelajaran.

Bahasa adalah alat komunikasi yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia. Bahasa sangat membantu manusia untuk kelangsungan hidup dalam berbagai aktivitas keseharian manusia. Bahasa adalah sebuah instrumen untuk berinteraksi komunikasi. Bahasa juga sebagai alat yang digunakan oleh manusia untuk mengutarakan pendapat, dan argumentasi kepada pihak lainnya (Mailani, 2022). Bahasa juga harus tetap dipergunakan agar tidak mengakibatkan kecacokkan antar sesama manusia. Bahasa yang tepat adalah bahasa yang dipergunakan setara dengan tuntutan, arah dan situasi.

Bahasa dalam kehidupan manusia dikelompokkan menjadi bahasa lisan dan bahasa tulisan. Bahasa lisan ataupun bahasa tulisan secara bersama-sama dan terus-menerus sangat berdampak terhadap semua kehidupan manusia. Bahasa lisan merupakan suara yang diproduksi oleh alat ujar manusia yang menciptakan makna untuk didengar oleh alat pendengaran manusia. Lebih tepatnya, bahwa bahasa lisan dihasilkan melalui alat ujar manusia dan memiliki makna yang ingin disampaikan kepada pendengar. Sedangkan bahasa tulisan merupakan bahasa yang dihasilkan melalui tangan yang menulis untuk menghasilkan suatu makna kepada pembaca. Pada bagian ini, baik lisan maupun tulisan masing-masing memiliki fungsinya untuk menampilkan sebuah bahasa yang bermakna. Bahasa tulisan dapat terwujud dalam bentuk tulisan melalui proses kegiatan menulis.

Menulis merupakan salah satu komponen dari empat komponen kompetensi bahasa yang wajib dipahami peserta didik untuk dapat mengekspresikan ide, perasaan, inspirasi dan pikiran yang dituangkan dalam

bentuk kebahasaan. Kegiatan menulis melibatkan aspek kebahasaan seperti ejaan, bentuk kata, pilihan kata, kalimat, dan paragraf. Kegiatan menulis sesuai dengan aspek kebahasaan dapat dilakukan dalam pembelajaran dikelas dengan seorang guru yang membimbing dan memberikan penjelasan terkait aspek kebahasaan tersebut.

Menulis berdasarkan kurikulum Merdeka Belajar merupakan bagian dari elemen dalam capaian pembelajaran. Elemen menulis dengan tingkat fase E diharapkan murid berhasil menulis dari hasil pemikiran, inspirasi, pandangan, arahan sebagai tujuan secara logis, analitis dan kreatif melalui tulisan. Dalam pembelajaran dikelas, kegiatan menulis menjadi kegiatan yang wajib dilakukan peserta didik karena kegiatan menulis sudah direncanakan seorang guru didalam modul ajar yang didalamnya tercantum tujuan pembelajaran. Kegiatan menulis disesuaikan dengan model pembelajaran yang bisa diaplikasikan oleh pendidik dalam mendidik peserta didik adalah pembelajaran berdiferensiasi.

Pembelajaran berdiferensiasi adalah kegiatan belajar dengan menyesuaikan minat, latar belakang peserta didik dan kesiapan peserta didik untuk mencapai komponen utama kurikulum. Pembelajaran berdiferensiasi mengacu pada pendekatan dalam proses belajar mengajar yang memperhitungkan kekuatan dan kebutuhan individu siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran yang fleksibel. Menurut Marlina, dalam konteks pembelajaran berdiferensiasi, guru diharapkan untuk meningkatkan komitmennya dalam memahami setiap siswa setiap personal, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka, serta terus-menerus mengamati, mengevaluasi Tingkat kesiapan, minat dan preferensi belajar siswa (Herwina, 2021).

Pembelajaran diferensiasi menyerahkan guru kemampuan untuk menentukan media dan metode yang tepat bagi siswa dengan minat dan kebutuhan peserta didiknya. Guru tidak hanya mendidik siswa tentang dunia di sekelilingnya, tetapi juga membentuk karakternya dan berteman dengan siswa guna berdiskusi mengenai pendapatnya mengenai kebutuhan belajar siswanya dan lingkungan belajar yang sesuai. Guru juga tidak mendorong siswa untuk memenuhi kebutuhannya. individu lain.

Pembelajaran yang dibedakan didasarkan pada kebutuhan individu, guru mengubah komponen proses pembelajaran yaitu isi, proses dan produk. Pada kelas yang pembelajarannya berdiferensiasi, guru tidak akan leluasa dalam memanfaatkan media yang berhubungan dengan pembelajaran, salah satu aspek terpentingnya adalah menyelesaikan proses pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang dimanfaatkan oleh seorang pendidik dalam mengajar di kelas untuk menyajikan materi kepada murid dengan efisien dan tepat. Media pembelajaran sebagai faktor ketentuan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran berlangsung di kelas. Media pembelajaran dalam pendidikan berperan penting dan sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran, perkembangan siswa di sekolah dapat ditingkatkan karena ilmu dan materi yang disampaikan oleh guru dapat diresap dengan baik. Media dan metode pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa serta memfasilitasi terjadinya proses pembelajaran yang efektif (Indriyani, 2019).

Perkembangan teknologi digital dalam konteks pendidikan juga memiliki dampak penting pada media pembelajaran karena sudah banyak guru menggunakan digital dalam proses belajar mengajar. Sebagai bukti nyata bahwa digital mempengaruhi media pembelajaran adalah banyaknya media pembelajaran yang berbentuk digital, salah satunya media aplikasi *Cartoon Story Maker* yang digunakan di SMA Negeri Cilimus Kuningan dalam pelatihan menulis teks narasi.

Media *Cartoon Story Maker* merupakan media berbasis aplikasi digital berupa editan kartun dua dimensi yang berisi gambar beberapa kejadian, tulisan percakapan dan anotasi tokoh-tokoh dalam sebuah cerita. *Cartoon Story Maker* merupakan software yang diproduksi oleh Department of Education and Training State Government of Victoria, Australia (<http://www.education.vic.gov.au>).

Cartoon Story Maker berguna bagi guru dan siswa di kelas. Dengan adanya media ini, pengajaran materi pelajaran yang berkaitan dengan cerita seperti cerita kartun akan lebih mudah bagi guru. Media *cartoon story maker* bisa siswa merangsang dan menarik perhatian mereka untuk melatih keterampilan menulis dan bahasa mereka. Media ini mudah digunakan dengan kontrol sederhana sehingga guru dan siswa menggunakan waktu dengan lebih efisien untuk memanipulasi alat dan lebih banyak waktu untuk mempelajari bahasa.

Media *Cartoon Story Maker* sangat direkomendasikan dan memberikan dukungan kepada guru dalam mengajar materi tentang teks percakapan (dialog), karena *Cartoon Story Maker*, siswa dapat mengetik teks atau menambahkan rekaman suara mereka sendiri. Dengan menggunakan media digital ini, siswa dapat kreatif membuat cerita berbentuk dialog dengan teks atau rekaman suara mereka sendiri untuk mendemonstrasikan kemahiran, membuat foto digital dari

diri mereka sendiri yang memerankan suatu situasi dan menambahkan teks atau rekaman suara ke foto, menelusuri web untuk gambar asli budaya, dan mengimpor mereka ke dalam media cartoon story maker sebagai latar belakang sebuah cerita, dan siswa dapat menempatkan foto diri mereka di depan gambar yang otentik secara budaya: mereka dapat membayangkan bahwa mereka benar-benar ada di sana.

Tentu saja penggunaan media berbasis teknologi sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. satu salah satunya adalah penggunaan cartoon story maker sebagai media pengajaran menulis (Trisnadewi, 2021). Media cartoon story maker bisa digunakan sebagai media pengajaran menulis teks sesuai dengan fitur yang ada di dalam aplikasi cartoon story maker seperti teks negosiasi.

Teks negosiasi merupakan materi berbentuk percakapan antara dua orang sehingga teks tersebut bisa tersampaikan dengan tepat kepada siswa dengan media *Cartoon Story Maker*. Teks negosiasi memiliki struktur teks yang adanya penawaran dan persetujuan antara kedua belah pihak. Dalam pelajaran tentang teks negosiasi, siswa diajarkan penggunaan bahasa Indonesia yang tepat sesuai dengan situasi, konteks dan kebutuhan dalam proses negosiasi. Ini berarti bahwa siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia yang informal saat menulis teks negosiasi yang terjadi antara pedagang dan pembeli di pasar. Bahasa Indonesia formal digunakan ketika siswa-siswi ditugaskan menulis teks yang menggambarkan negosiasi antara pihak bank dan pengusaha. Seperti yang sudah menjadi rahasia umum, penggunaan bahasa Indonesia yang tepat dan efektif sangat sesuai dengan situasi, kondisi dan kebutuhan.

Berdasarkan kurikulum merdeka di tingkat fase E mata pelajaran negosiasi dipelajari pada semester II kelas X. Penelitian ini akan mengeksplorasi kemampuan mendasar 4.10, yaitu menyajikan ide, usulan, kesepakatan dan akhir dari perbincangan dalam negosiasi tertulis atau lisan. Teks negosiasi merupakan materi lama yang telah dipelajari dalam kurikulum sebelumnya dan kurikulum Merdeka memuat komponen pembelajaran khusus tentang konten teks yang berkaitan dengan negosiasi. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, kurikulum merdeka memanfaatkan model pendidikan baru yang mengandalkan media digital, hal ini disebut pembelajaran diferensiasi berbantuan aplikasi pembuat cerita kartun untuk keperluan penulisan teks negosiasi.

Menulis teks negosiasi seharusnya membantu siswa belajar, tetapi hal ini tidak terjadi. Siswa masih belum memahami format dan langkah-langkah menulis teks negosiasi dengan baik dan tepat. Siswa akan dapat menulis teks negosiasi dengan proses belajar teks negosiasi yang dapat digunakan dalam situasi dunia nyata, menghasilkan penciptaan pengetahuan dan pengalaman baru bagi siswa untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Berkaitan dengan hal keahlian dalam penulisan teks Negosiasi siswa Fase E di SMA Swasta Perguruan Teladan Medan masing kurang maksimal. Selain itu, berdasarkan hasil observasi di sekolah diperoleh informasi bahwa siswa masih mengalami kesulitan untuk menulis teks negosiasi. Berdasarkan kesulitan tersebut bahwa banyak murid yang kurang bahagia terutama ketika disuruh untuk menulis teks negosiasi. Hal ini disebabkan oleh sejumlah faktor yang beragam. Pertama, murid kurang tertarik menulis karena mereka beranggapan bahwa pembelajaran menulis akan membuat siswa terlihat bodoh, mengalami kejenuhan

dan kebosanan karena model pembelajaran tidak sesuai dan tidak menarik perhatian siswa-siswi dan tidak bervariasi, kedua murid belum menguasai kemampuan menulis teks negosiasi sesuai dengan panduan yang diberikan dan dijelaskan guru pada saat menulis teks negosiasi, ketiga murid tidak mengetahui bahasa yang digunakan dalam bernegosiasi yang baik dilakukan di pasar, di kelas, tempat umum dan kegiatan resmi. Keempat terdapat kendala dalam memahami format teks negosiasi, Kelima murid kurang memahami perbedaan penggunaan bahasa formal dan tidak formal dalam membuat teks negosiasi sehingga menghasilkan teks negosiasi yang tidak tepat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dalam penulisan, peneliti ini tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kesulitan atau hambatan siswa-siswa kelas X dalam pembelajaran di kelas pada teks negosiasi, sehingga judul penelitian ini adalah **“Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media Cartoon Story Maker Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Kelas X Di Sma Perguruan Teladan Medan”**. Untuk perbaikan kesulitan ataupun hambatan siswa-siswi ini yang bermaksud untuk meningkatkan minat siswa dalam menulis sesuai dengan kebutuhan dan menambah pengetahuan siswa tentang materi teks negosiasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, persoalan utama yang muncul yang memungkinkan untuk diteliti atau diselidiki adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi sesuai dengan langkah-langkah menulis teks negosiasi.

2. Pembelajaran yang cenderung membosankan sehingga memberi dampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa.
3. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi atau antusiasme belajar siswa yang masih kurang.
4. Siswa-siswi kurang memahami penggunaan bahasa formal dan tidak formal dalam membuat teks negosiasi sehingga menghasilkan teks negosiasi yang tidak tepat.
5. Siswa memerlukan motivasi dari guru untuk mengembangkan kreativitas menulis teks negosiasi.
6. Guru masih ragu-ragu menerapkan pembelajaran berdiferensiasi karena pembelajaran tersebut masih baru diciptakan sehingga masih kurang mampu untuk menerapkannya di kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari lima masalah yang telah diidentifikasi, hal-hal tersebut merupakan fokus penting untuk diteliti karena seringkali menjadi tantangan bagi para penulis. Meskipun begitu, permasalahan yang teridentifikasi tidak bisa diuraikan secara terpisah karena penulis mempertimbangkan faktor-faktor seperti kemampuan dan waktu, serta menghasilkan permasalahan yang lebih kompleks yang terungkap dari penelitian penggunaan pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan cartoon story maker. Menyadari hal ini, maka peneliti memfokuskan penelitian yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diimplikasikan dalam menuliskan teks Negosiasi adalah model pembelajaran berdiferensiasi.

2. Media yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks Negosiasi yaitu media cartoon story maker yang berbentuk media visual dan audiovisual.
3. Faktor model dan pembelajaran yang menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran menulis teks Negosiasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kemampuan siswa menulis teks negosiasi kelas X di SMA Perguruan Teladan Medan tanpa menggunakan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media *Cartoon Story Maker* dalam kegiatan pembelajaran?
2. Bagaimanakah kemampuan siswa menulis teks negosiasi kelas X di sekolah SMA Perguruan Teladan Medan dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media aplikasi *Cartoon Story Maker* dalam kegiatan pembelajaran ?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media aplikasi *Cartoon Story Maker* terhadap kemampuan siswa menulis teks negosiasi kelas X di sekolah SMA Perguruan Teladan Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, mendeteksi, serta mendeskripsikan pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media cartoon story maker terhadap siswa-siswi fase E yang meliputi:

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa menulis teks negosiasi kelas X di SMA Perguruan Teladan Medan tanpa menggunakan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media *Cartoon Story Maker* dalam pembelajaran.

2. Untuk kemampuan siswa menulis teks negosiasi kelas X di sekolah SMA Perguruan Teladan Medan dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media aplikasi Cartoon Story Maker dalam pembelajaran.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media aplikasi Cartoon Story Maker terhadap kemampuan siswa menulis teks negosiasi kelas X di sekolah SMA Perguruan Teladan Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang berguna baik bagi teoretis, maupun penerapan praktis pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di dalam kelas.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan memperkaya ilmu pengetahuan atau wawasan tentang model pembelajaran berdiferensiasi. Di samping itu, dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan dalam penggunaan model pembelajaran berdiferensiasi dengan berbantuan media cartoon story maker pada pembelajaran di kelas. Selain itu, untuk menstimulasi dilakukannya penelitian yang lebih berkembang dan mendalam bagi penelitian selanjutnya. Dengan demikian, pembelajaran teks negosiasi dapat dipahami siswa dengan menggunakan model pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media aplikasi cartoon story maker.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi yang baik berbagai kalangan khususnya pelajar maupun mahasiswa yang menjadi tambahan bahan penelitian, pertimbangan, saran terhadap implikasi model

pembelajaran berdiferensiasi bermedia cartoon story maker terhadap kemampuan menulis menulis teks negosiasi pada peserta didik.

- a. Bagi guru, diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai potensi pengaruh model pembelajaran berdiferensiasi bermedia Cartoon Story Maker terhadap kemampuan menulis tentang negosiasi dan juga memudahkan penyampaian materi.
- b. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa-siswi bahwa implikasi model pembelajaran berdiferensiasi bermedia cartoon story maker terhadap kemampuan menulis teks negosiasi mereka.
- c. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian permasalahan dalam pendidikan.
- d. Bagi masyarakat umum, penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu sumber referensi bagi mereka yang ingin mengetahui dan memahami dampak dari penerapan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan menulis teks negosiasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Kerangka teori selalu diterapkan dalam penelitian. Tanpa teori, penelitian tidak ada gunanya. Berbagai teori yang berkaitan dengan masalah penelitian termasuk dalam kerangka teori. Menurut Sugiyono menyatakan teori adalah suatu kerangka umum berpikir. Konseptualisasi atau sistem diartikan bahwa hal itu dicapai melalui jalur yang terencana. Suatu teori harus bisa uji kebenarannya; jika tidak, maka bukanlah suatu teori. Dalam konteks penyelesaian permasalahan penelitian, diperlukan faktor-faktor pendukung yang merupakan dasar teoritis yang kuat terkait dengan variabel model pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media cartoon story maker (X) dan variabel kemampuan menulis teks negosiasi (Y). Teori tersebut akan memberi penguatan atas hubungan kedua variabel tersebut.

2.1.1 Kemampuan Menulis Teks Negosiasi

Kemampuan menulis teks negosiasi menjadi variable dependen dalam penelitian ini. Hal ini bertujuan agar lebih jelas dan menyeluruh. Kapasitas untuk menulis teks negosiasi adalah kekhususan dari variabel-variabel ini. Kemampuan menulis tidak hanya berhubungan erat dengan ketangkasan atau kepintaran siswa dalam menulis sebuah teks, melainkan juga mengungkapkan pikiran, pendapat, sikap dan perasaan dengan tegas melalui antusiasme dan kesedian untuk belajar.

2.1.1.1 Pengertian menulis

Kegiatan menulis adalah sebuah aktivitas kelas yang dapat menggali kemampuan berpikir dan perasaan mengenai suatu objek, memilah hal-hal yang perlu ditulis, dan menuliskannya sehingga memudahkan pembaca memahaminya dengan jelas (Budhyani, 2021). Menulis dapat diartikan sebagai kegiatan mengungkapkan pikiran atau gagasan melalui penggunaan bahasa tulis sebagai saran komunikasi (Waruwu, 2020). Menulis adalah sebuah proses menuangkan pikiran sehingga membentuk wacana tulisan yang utuh dan bermakna (Puji Hastuti, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas bisa disimpulkan bahwa menulis artinya menghasilkan ungkapan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan yang kohoren dan efektif kepada orang lain menggunakan bahasa tertulis.

2.1.1.2 Pengertian Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis merupakan kecermatan dalam mengungkapkan pesan dalam bentuk tulisan (Alawia, 2019). Kemampuan siswa dalam mengkomunikasikan pesan tertulis yang bermakna disebut dengan kemampuan menulis. kemampuan menulis adalah kemampuan untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, ide, pendapat persetujuan, keinginan, menyampaikan suatu peristiwa dan lain-lain (Suparman, 2021).

Kemampuan menulis adalah kemampuan dan kapasitas seseorang dalam menggunakan bahasa tertulis sebagai alat untuk menyampaikan isi hati, pengalaman, dan pemahaman seseorang secara sistematis (Mirnawati, 2019).

Berdasarkan pernyataan berikut dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis adalah kemampuan seseorang dalam memanfaatkan bahasa tulis untuk menyampaikan gagasan, rasa syukur dan peristiwa itu sendiri, dan sebagainya.

2.1.1.3 Tujuan Menulis

Pada umumnya, tujuan menulis adalah sebagai wadah penyampaian informasi penting dalam bentuk tulisan. Setiap variasi tulisan pastinya memiliki tujuan yang beraneka ragam sesuai dengan hal yang ditulis. Menurut Tarigan dalam (Pratiwi, 2018) “membagi tujuan menulis menjadi tujuh bagian, sebagai berikut”:

1. Tujuan penugasan

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak memiliki manfaat tetapi tujuan ini tercipta karena penulis menulis sesuatu karena diperintahkan, bukan dari kemauan diri sendiri

2. Tujuan altruistik

Tujuan altruistik adalah suatu tulis yang dapat dibaca secara jelas dan tepat. Penulis menghasilkan tulisan dengan tujuan para pembaca menikmati dan senang membaca tulisan, menghindari posisi para pembaca, mendorong para pembaca memahami, menghargai perasaan, dan penalarannya. Dengan adanya tujuan ini, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karya seseorang.

3. Tujuan persuasif

Tulisan persuasif ini memberikan tujuan untuk memastikan para pembaca akan keaslian ide pikiran yang diekspresikan oleh seorang penulis.

4. Tujuan informasional

Tulisan informasional ini menghasilkan tujuan untuk berbagi informasi atau keterangan kepada para pembaca.

5. Tujuan pernyataan diri

Tulisan pernyataan diri ini menghasilkan tujuan untuk menginformasikan diri seseorang pengarang kepada pembaca.

6. Tujuan kreatif

Tujuan kreatif ini mewujudkan hubungan erat dengan tujuan pernyataan diri, tetapi keinginan kreatif di sini melampaui pernyataan diri dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik atau seni yang ideal.

7. Tujuan pemecahan masalah

Tujuan pemecahan masalah dalam menulis adalah agar penulis menyikapi permasalahan secara langsung, menjelaskan, memperjelas, mengeksplorasi dan menganalisis pemikiran dan ide-idenya sendiri bisa dimengerti dan diterima oleh pembaca.

2.1.1.4 Manfaat Menulis

Seperti keterampilan lainnya, bahwa menulis juga memiliki manfaat yang banyak baik untuk penulis dan pembaca. Terdapat delapan manfaat menulis, yaitu: (1) dengan menulis seorang dapat menggali kemampuan mereka yang berkaitan dengan topik bahasa tertentu; (2) dengan menulis maka melatih kemampuan seseorang menulis secara kreatif; (3) menulis merupakan aktivitas untuk melatih seseorang dalam menelusuri pengetahuan dan memperluas wawasan, karena membutuhkan informasi data yang akan ditulis lebih akurat; (4) menulis menyebabkan seseorang akan ahli melakukan sesuatu dengan sistematis;

(5) seorang penulis dapat menilai hasil tulisannya dengan objektif dan dibaca beberapa kali, sehingga penulis mengetahui apakah tulisannya sudah layak atau belum untuk dibaca pihak lain; (6) dengan menulis, seorang penulis akan lebih paham menganalisa sebuah masalah secara tertulis dan memiliki bukti fisik tulisan daripada dalam bentuk lisan; (7) melalui tulisan seseorang akan terbiasa aktif dalam berfikir akan menjaga kekuatan dalam ingatan, bahkan seseorang penulis bisa menjadi penemu objektif karena kedasyatan pemikirannya; (8) (Alawia, 2019)

2.1.2 Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi

Pembelajaran adalah proses pembelajaran difasilitasi oleh guru dan melibatkan interaksi yang menghasilkan perolehan pengetahuan, pembentukan sikap dan peningkatan kemampuan dan kepribadian siswa. Dalam kegiatan pendidikan, siswa dituntut untuk berpartisipasi agar mudah menguasai ilmunya.

Hakikat teks negosiasi adalah teks yang mengacu pada proses interaktif antara pihak-pihak yang memiliki kepentingan yang saling bertentangan, dengan tujuan untuk mencapai kesepakatan atau solusi yang dapat diterima oleh semua pihak. Hakikat teks negosiasi harus jelas, transparan, dan saling memahami agar semua pihak dapat bekerja sama menuju kesepakatan yang saling menguntungkan.

2.1.2.1 Pengertian Teks Negosiasi

Teks negosiasi adalah teks yang berisi tentang komunikasi antara dua manusia atau lebih untuk mencari kepastian bersama (Dhanial, 2019). Teks negosiasi merupakan bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencari

penyelesaian bersama di antara pihak-pihak yang mempunyai perbedaan kepentingan (Indriani, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi merupakan teks tentang percakapan dua orang atau lebih dengan adanya interaksi perdebatan antara pihak untuk mencari penyelesaian dan kesepakatan bersama.

2.1.2.2 Ciri-Ciri Teks Negosiasi

Menurut Maelani (Suparyanto dan Rosad (2015, 2020) menjelaskan bahwa “Ciri teks negosiasi adalah memberikan suatu persetujuan dari pandangan kedua pihak untuk menyelesaikan permasalahan dengan cara sejahtera tetapi saling menguntungkan satu sama lain”.

Adapun ciri-ciri untuk menghasilkan teks negosiasi adalah sebagai berikut (Crystallography, 2016):

- 1) Menghasilkan kesepakatan dari pendapat kedua pihak yang saling menguntungkan.
- 2) Menuju pada tujuan yang efektif dan efisien.
- 3) Mementingkan keuntungan bersama.
- 4) Merupakan sarana untuk menemukan penyelesaian.
- 5) Melibatkan suatu rencana yang belum terjadi.
- 6) Kegiatan komunikasi langsung.
- 7) Berwujud dialog atau diubah menjadi monolog.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri teks negosiasi adalah berbentuk dialog dan menyelesaikan permasalahan dengan adanya kesepakatan.

2.1.2.3 Struktur Teks Negosiasi

Struktur adalah tahapan atau konstruksi dalam melakukan sesuatu hal. Dalam teks negosiasi yang memiliki struktur untuk membangun teks negosiasi. Adapun struktur dalam penulisan teks negosiasi yaitu:

1. Orientasi

Orientasi merupakan tahap pertama yang menjadi pembuka dari percakapan dalam teks negosiasi. Dalam teks negosiasi terdapat negosiator 1 maupun negosiator 2 menyampaikan orientasi atau pengenalan awal untuk mengawali perbincangan pada proses negosiasi.

2. Permintaan:

Permintaan merupakan tahap kedua dalam teks negosiasi yang menjadi tahap permintaan. Pada tahap ini Negosiator 1 berperan dalam menyampaikan isi hati dan pikiran dalam bentuk kalimat permintaan kepada negosiator 2 agar terjadinya bernegosiasi.

3. Pemenuhan

Pemenuhan merupakan tahap ketiga dalam teks negosiasi bahwa negosiator 2 berperan dalam memenuhi permintaan negosiator.

4. Penawaran

Penawaran merupakan tahap keempat dalam teks negosiasi bahwa terjadinya penawaran. Penawaran adalah permasalahan yang dibahas dari teks negosiasi karena terjadi tawar menawar antara negosiator 1 dan negosiator 2. Negosiator 1 maupun negosiator 2 dapat mengemukakan argumentasi ataupun fakta untuk memperkuat maksudnya.

5. Persetujuan

Persetujuan merupakan tahap sebelum tahap akhir dalam teks negosiasi bahwa terjadi persetujuan dari permasalahan antara negosiator 1 dengan negosiator 2.

6. Penutup

Penutup merupakan tahap terakhir dalam teks negosiasi yang berbentuk kalimat kalimat terimakasih atau kalimat akhir penutup interaksi antara kedua negosiator. Penutup adalah kebalikan dari orientasi, baik negosiator 1 maupun negosiator 2 mengakhiri sebuah teks dialog negosiasi. Pemahaman mendalam mengenai teks negosiasi dapat diperhatikan dialog berikut.

Silvi : Bu, minta uang jajan!
 Bu lia : Nih, 5.000 cukup kan?
 Silvi : Tidak cukup, bu. Tambahani lagi la bu.
 Bu Lia : Yodah, nih ibu kasih 7.000
 Silvi : Astaga bu, cuman tambah 2.000. Masih kurang bu. Belum lagi uang ongkos silvi.
 Bu Lia : Jadi, kamu maunya berapa, silvi!
 Silvi : 15.000 sudah cukup bu.
 Ibu Lia : Banyak banget tu silvi, yodah 12.000 aja
 Silvi : Tambah 1.000 lagi bu.
 Ibu Lia : Tidak. Kalau kamu tidak mau 12.000, yasudah ibu kasih 7.000 aja.
 Silvi : Yodah, bu. Uang jajan silvi 12.000 aja.
 Ibu Lia : Nah, uang jajan kamu.
 Silvi : Terimakasih bu, silvi pergi ke sekolah dulu ya.

Dalam contoh teks negosiasi tersebut pernah kita alami dalam kehidupan kita. Pada teks negosiasi diatas terdapat 2 negosiator, yaitu negosiator 1 berperan sebagai Silvi dan negosiator 2 berperan sebagai ibu Lia. Sebagai negosiator 1, Silvi yang pertama kali menyamapaikan tujuan dalam bernegosiasi tersebut, yakin ingin mendapatkan uang jajan dari ibunya. Ibu Lia tidak langsung menerima pengajuan jumlah uang jajan Silvi dengan alasan terlalu banyak untuk anak sekolah. Silvi pun mengemukakan argumentasinya bahwa ia perlu uang untuk

ongkosnya ke sekolah. Dengan beberapa argument antara ibu lia dan Silvi akhirnya, Silvi menyetujui tawaran ibu Lia karena bu Lia menguatkan argumentasinya lagi bahwa silvi hanya boleh mendapat uang jajan sebanyak 12.000.

2.1.2.4 Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi

Kaidah kebahasaan dalam teks negosiasi penting untuk mencapai tujuan komunikasi yang efektif dan menghindari kesalah pahaman antara pihak-pihak yang terlibat. Jika dilihat dari segi kebahasaanya, teks negoisasi ditandai oleh beberapa hal berikut.

- a. Eksistensi kalimat permintaan, tanya, dan perintah hampir setara banyak dipergunakan dalam negosiasi dikarenakan negosiasi yang terwujud dalam percakapan sehari-hari, sehingga tiga variasai kalimat tersebut mungkin terlihat saling bergantian.
- b. Dalam negosiasi yang dilakukan secara tertulis, banyak kalimat yang digunakan yang menggambarkan hasil atau keinginan yang diinginkan. Hal ini terkait dengan fungsi negosiasi yaitu menjelaskan kepentingan salah satu pihak dan mendiskusikannya dengan pihak lain. Oleh karena itu, banyak kalimat yang mengandung keinginan tersebut ditandai dengan penggunaan kata-kata seperti meminta, berharap, dan berharap.
- c. Banyak orang menggunakan kondisional, yaitu kalimat yang mencakup penggunaan kata jika, kapan, jika, dan kapan. Hal ini terkait dengan berbagai ketentuan yang diajukan para pihak pada saat proses “tawar-menawar”: kepentingan.
- d. Banyak menggunakan konjungsi kasual (sebab akibat). Ini berkaitan dengan beberapa pendapat yang dikemukakan setiap pihak yang membantu dalam

memperjelas penyebabnya. Untuk mengkomunikasikan berbagai alasan, harus disertai dengan pernyataan sebab akibat, karena, jadi, dan sebagai akibat.

Menurut E. Kosasih, kaidah kebahasaan yang harus diamati dalam menulis teks negosiasi, sebagai berikut: 1) mengaplikasikan kalimat berita, tanya dan perintah hampir berimbang; 2) banyak mengaplikasikan kalimat yang menyatakan keinginan; 3) banyak mengaplikasikan kalimat bersyarat; 4) banyak menerapkan konjungsi penyebab (Mascita et al., 2020).

Menurut Constanta (2013:88) menjelaskan bahwa kaidah kebahasaan sebagai unsur-unsur yang membangun teks negosiasi meliputi:

(1) bahasa persuasif adalah bahasa yang digunakan untuk memikat perhatian, (2) kalimat deklaratif adalah kalimat yang diujarkan dalam wujud isi pernyataan, yang berfungsi menyatakan informasi maupun berita hal sesuatu (3) konjungsi adalah kata hubung yang menghubungkan kalimat iduk dan anak kalimat, (4) berisi pasangan turun yaitu kalimat yang diujarkan seseorang mengujarkan maksud tertentu, (5) kalimat langsung yaitu kalimat yang berupa ujaran yang diujarkan seseorang, dan (6) kesantunan bahasa yaitu bahasa yang santun antara kedua belah pihak.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kaidah pembangun teks negosiasi yang penting diperhatikan yaitu:

- 1) Bahasa persuasif adalah bahasa yang digunakan untuk memikat perhatian
- 2) Kalimat deklaratif adalah kalimat yang diujarkan dalam wujud isi pernyataan, yang berfungsi menyatakan informasi.
- 3) Konjungsi adalah kata hubung yang menghubungkan kalimat iduk dan anak kalimat
- 4) Kalimat langsung yaitu kalimat yang berupa ujaran yang diujarkan seseorang
- 5) Kesantunan bahasa yaitu bahasa yang santun antara kedua belah pihak.
- 6) Banyak mengaplikasikan kalimat yang menyatakan keinginan

2.1.2.5 Langkah-Langkah Menulis Teks Negosiasi

Penulisan teks negosiasi, selain memperhatikan struktur juga harus memperhatikan langkah-langkah penulisan. Langkah-langkah menulis teks negosiasi menurut Debby dan Mellisa (Waskito et al., 2022) adalah: “(1) mengidentifikasi tujuan teks negosiasi; (2) mengidentifikasi pihak-pihak yang terlibat dalam negosiasi; (3) mengidentifikasi sumber konflik; (4) mengidentifikasi solusi dalam penawaran; dan (5) mengidentifikasi model kesepakatan”. Dengan demikian, langkah-langkah menulis teks negosiasi dilaksanakan sebagai berikut, langkah pertama yang dilakukan yaitu menentukan topik pembahasan dan arah tujuan kesepakatan dari pembahasan agar memiliki kesamaan pendapat serta saling pengertian dalam menyelesaikan masalah. Kemudian, menentukan minimal 2 pihak yang terlibat dan informasi pendukung argumentasi, pihak yang terlibat dalam negosiasi harus mencapai kesepakatan yang saling menguntungkan satu sama lain. Langkah terakhir, merangkai kerangka teks negosiasi sesuai dengan strukturnya dan mengidentifikasi konflik yang akan diselesaikan melalui berbagai cara dalam proses negosiasi antara kedua pihak atau lebih.

2.1.3 Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi

Dalam proses belajar mengajar, guru berhadapan dengan siswa yang berlatar belakang bermacam-macam kebutuhan. Siswa memiliki karakter kesiapan yang berbeda-beda sehingga kebutuhan siswa dalam proses belajar mengajar juga berbeda-beda. Seorang guru harus memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda-beda tersebut untuk memenuhi keleluasaan siswa untuk meningkatkan potensi

diri siswa. Guru melaksanakan pembelajaran harus memenuhi kebutuhan siswa sesuai dengan kesiapan belajar, minat dan profil belajar siswa.

Berkaitan dengan kondisi kebutuhan siswa yang berbeda-beda tersebut dan kurikulum Merdeka, guru harus memilih pendekatan pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda-beda tersebut. Implementasi kurikulum Merdeka lebih ditekankan penggunaan pendekatan diferensiasi. Dengan demikian, satu pendekatan pembelajaran yang tepat dipilih oleh guru dalam pemenuhan kebutuhan siswa yang berbeda-beda tersebut. Yaitu pendekatan pembelajaran diferensiasi atau sering juga disebut pendekatan pembelajaran berdiferensiasi. menjadi pedoman kurang terencana dalam melakukan pembelajaran di kelas. Istilah berdiferensiasi seterusnya akan digunakan dalam tulisan ini. Lebih jelasnya pemahaman mengenai pendekatan berdiferensiasi tersebut akan diuraikan berturut-turut (a) pengertian pembelajaran berdiferensiasi, (a) pengertian pembelajaran berdiferensiasi, (b) ciri-ciri pembelajaran berdiferensiasi, (c) manfaat pembelajaran berdiferensiasi, (d) menerapkan pembelajaran berdiferensiasi.

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran Berdiferensiasi

Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi menitikberatkan pada penyesuaian instruksi dan bahan pembelajaran agar sesuai dengan tingkat pemahaman, gaya belajar, kecepatan belajar, minat, dan kebutuhan belajar siswa. (Andajani, 2022)

Pendekatan berdiferensiasi menjadi pedoman guru yang terencana dalam melakukan pembelajaran di kelas. Pendekatan berdiferensiasi digunakan oleh

guru dalam pembelajaran di kelas harus yang disesuaikan dengan kondisi siswa dan lingkungan kelas agar proses belajar dapat memenuhi kebutuhan siswa.

Diferensiasi adalah proses pembelajaran yang mengutamakan siswa kemampuan siswa memahami materi pelajaran berdasarkan kemampuannya, minat yang mereka sukai, dan kebutuhan individu mereka sehingga mereka tidak bosan, tidak frustrasi dan merasa gagal selama proses pembelajaran (Wahyuningsari, 2022).

Menurut Marlina dalam (Wulandari, 2022), Pembelajaran berdiferensiasi merupakan proses siklus mencari tahu tentang siswa dan merespons belajarnya berdasarkan perbedaan”.

Menurut Tomlinson dalam (Alhafiz, 2022),

pembelajaran berdiferensiasi (*differentiated instruction*) adalah proses atau filosofi pengajaran efektif yang menyediakan berbagai cara untuk memahami informasi baru untuk semua siswa dalam lingkup ruang kelas bervariasi. Cara-cara tersebut meliputi cara: mendapatkan konten; mengolah, membangun, atau menalar gagasan; dan mengembangkan produk pembelajaran dan ukuran penilaian sehingga semua siswa bisa belajar efektif sesuai dengan latar belakang siswa.

Menurut Carol Ann Tomlinson (dalam Purwowododo,2022:20), Pembelajaran Berdiferensiasi (atau bisa juga disebut *Differentiated Instruction* (selanjutnya *DI*), adalah usaha untuk menyesuaikan proses pembelajaran sesuai dengan kondisi kelas, untuk memenuhi kebutuhan belajar individu setiap siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berdiferensiasi adalah proses belajar mengajar yang mengutamakan kebutuhan siswa sesuai dengan latar belakang kemampuan siswa untuk mengembangkan materi pembelajaran dan ukuran penilaian.

2.1.3.2 Ciri-Ciri pembelajaran Berdiferensiasi

Menurut Siagian dalam (Bendriyanti, 2022) adapun ciri-ciri atau karakteristik pembelajaran berdiferensiasi antara lain; lingkungan belajar mengundang murid untuk belajar, kurikulum memiliki tujuan pembelajaran yang didefinisikan secara jelas, terdapat penilaian berkelanjutan, guru menanggapi atau merespon kebutuhan belajar murid, dan manajemen kelas efektif.

Menurut (Wahyuningtyas Putri Desy et al., 2023) Pembelajaran berdiferensiasi memiliki ciri-ciri yang signifikan, yaitu:

(1) Bersifat Proaktif

Proaktif dalam pembelajaran mencakup kepedulian atau kesadaran pendidik ketika merespon kemampuan peserta didik. Pendidik proaktif adalah pendidik yang memiliki karakter atau sikap peduli dan tanggung jawab terhadap situasi yang terjadi dalam pembelajaran di kelas. Proaktif seorang pendidik dapat ditemukan atau dilihat pada saat seorang pendidik mempersiapkan materi pembelajaran yang mengakomodasikan variasi karakter dan kemampuan dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran.

(2). Menekankan Kualitas Daripada Kuantitas

Dalam pembelajaran berdiferensiasi, penting bagi guru untuk menyelaraskan kualitas tugas yang diberikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Artinya, pendidik memberikan tugas kepada peserta didik sesuai kemampuan masing-masing.

(3). Berorientasi Pada Peserta Didik

Pembelajaran berdiferensiasi terhadap peserta didik sehingga guru senantiasa memperhatikan kebutuhan peserta didik, mengatur waktu, kegiatan yang akan dilakukan peserta didik dan mendesain lingkungan belajar yang mendorong partisipasi aktif peserta didik.

(4). Kolaborasi Antara Pembelajaran Individual dan Klasikal

Dalam situasi pembelajaran klasikal, peserta didik diberikan kesempatan untuk belajar bersama-sama dalam kelompok yang dipandu oleh guru. Dalam situasi individual, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara individu untuk fokus pada pemahaman pribadi dan mengembangkan keterampilan belajar mandiri.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran berdiferensiasi adalah bersifat proaktif, berfokus pada kemampuan dan kebutuhan peserta didik, dan mengutamakan kualitas daripada kuantitas peserta didik.

2.1.3.3 Manfaat Pembelajaran Berdiferensiasi

Menurut Marlina (2019) manfaat pembelajaran berdiferensiasi yang menyatakan bahwa:

1. Untuk mendorong atau mendukung semua peserta didik dalam belajar
2. Untuk menumbuhkan semangat atau motivasi dan prestasi belajar peserta didik sesuai dengan tingkat kesulitan materi yang disampaikan oleh guru. Lebih baik lagi, jika siswa dibelajarkan sesuai dengan kemampuannya maka motivasi untuk belajar meningkat dari sebelumnya.
3. Untuk menciptakan hubungan yang saling menghargai guru dan siswa. Pembelajaran berdiferensiasi meningkatkan relasi yang kuat antara guru dan siswa sehingga siswa semangat untuk belajar.
4. Untuk mendidik siswa menjadi pelajar yang mandiri dan aktif. Jika siswa diajarkan secara mandiri, maka siswa terbiasa untuk aktif dan menghargai keberagaman potensinya, dan
5. Untuk meningkatkan kemahiran guru. Jika guru menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, maka guru merasa tertantang untuk mengembangkan kemampuan mengajarnya sehingga guru menjadi kreatif.

Manfaat umum dari pengembangan pembelajaran bediferensiasi dalam konteks kurikulum fleksibel adalah terciptanya generasi emas yang memiliki dampak positif terhadap kemajuan dan perkembangan bangsa Indonesia dan meningkatkan reputasi negara.

Selain manfaat umum tersebut, ada pula manfaat lain dari pengembangan pembelajaran berdiferensiasi pada kurikulum fleksibel. *Pertama*, pembelajaran berdiferensiasi memungkinkan adanya inklusi yang lebih baik. Dengan mengakomodasi perbedaan individu, peserta didik dengan kebutuhan khusus atau kondisi belajar yang berbeda dapat diajak berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran. *Kedua*, pembelajaran berdiferensiasi akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan memperhatikan minat dan gaya belajar peserta didik, guru dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan. Upaya ini dapat menumbuhkan rasa penasaran mereka, rasa percaya diri,

mengembangkan motivasi intrinsik untuk terus belajar dan mencapai prestasi yang lebih baik. Ketiga, pembelajaran berdiferensiasi membangun hubungan positif antara guru dan peserta didik. Keempat, Pembelajaran berdiferensiasi membantu mengoptimalkan dan mengembangkan profesionalisme guru dalam mengajar dan mendidik peserta didik.

2.1.3.4 Cara Menerapkan Pembelajaran Berdiferensiasi

Dalam pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi harus didampingi cara menerapkan pembelajaran berdiferensiasi yang harus dilakukan oleh guru. Menurut Widi Veni Astuti, (2021:16) Pembelajaran berdiferensiasi tidak berarti memberikan perlakuan berbeda kepada setiap siswa atau membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan yang memiliki kemampuan rendah. Dalam pembelajaran berdiferensiasi ini, guru sebagai pengajar yang lebih kreatif dan berkompeten dalam memiliki kreativitas dan juga persiapan yang baik untuk dapat mengelompokkan semua tipe belajar siswa sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan, seperti siswa yang memiliki tipe belajar visual cenderung dengan membaca buku atau bacaan teks sudah paham terhadap yang dibaca, tipe belajar audio cenderung dengan mendengarkan saja siswa sudah paham terhadap yang didengar dan tipe terakhir audiovisual dalam bentuk video cenderung dengan melihat dan mendengarkan baru paham. Penerapan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dalam ruangan kelas, guru harus memperhatikan hal-hal dan yang dapat dilakukan di kelas, antara lain:

- 1) Menyusun pemetaan siswa sesuai dengan kebutuhan belajar yang didasarkan pada tiga faktor, yaitu: kesiapan belajar, minat belajar, dan profil belajar murid.

- 2) Pemetaan kebutuhan belajar siswa bisa dilakukan melalui bertanya langsung kepada siswa, observasi atau survey menggunakan angket, dan lain-lain
- 3) Merencanakan aktivitas guru dan siswa sesuai dengan pembelajaran berdiferensiasi berdasarkan hasil pemetaan .
- 4) Melakukan evaluasi dan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan

Kebutuhan belajar siswa menjadi faktor utama yang menentukan langkah selanjutnya dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi. Jika, hasil pengelompokkan tidak sesuai maka rencana pembelajaran dan kegiatan yang telah disusun akan kurang tepat.

2.1.3.5 Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi

Menurut Tomlinson (Jatmiko & Putra, 2022), dalam pelaksanaan proses pembelajaran berdiferensiasi, ada tiga strategi dalam memenuhi karakteristik belajar siswa sebagai berikut:

1. Diferensiasi konten yakni Hal ini dilakukan dengan memvariasikan isi materi yang diajarkan kepada siswa tergantung pada motivasi belajar, minat, profil belajar (visual, auditori, kinestetik), atau kombinasi ketiganya. Konten merupakan input dari proses belajar mengajar.
2. Diferensiasi proses yakni dengan menyelaraskan pembelajaran dengan minat belajar siswa melalui proses mengkomunikasikan pemahaman dengan menyesuaikan kompleksitas tugas dengan kemampuan siswa dan mendorong siswa untuk memahami ide-ide menurut cara yang mereka sukai, dengan mengekspresikan melalui visual, kinestetik, atau verbal.
3. Diferensiasi produk yakni dengan membuat adaptasi penugasan produk siswayang ditinjau dari kesiapan, minat, dan profil belajar siswa. Artinya penugasan berupa produk antara siswa satudenganlainnya berbeda untuk lebih memaksimalkan ketercapaian kompetensisiswa.

2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran

Apabila guru sudah menetapkan pendekatan pembelajaran, selanjutnya guru harus memilih dan menetapkan model pembelajaran. Model pembelajaran dapat menunjukkan dan menentukan prosedur pembelajaran. Prosedur

pembelajaran merupakan langkah-langkah pembelajaran yang harus dikerjakan dan dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, seorang guru harus memahami maksud model pembelajaran.

Model pembelajaran adalah elemen yang direncanakan dengan baik sesuai dengan desai pembelajaran yang diterapkan sebagai panduan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Asmedy, 2021). Model pembelajaran adalah suatu pola yang berproses menjadi pedoman dalam merancang aktivitas pembelajaran (Nainggolan, 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rancangan belajar sebagai untuk pedoman perubahan atau peningkatan pada diri siswa.

Penelitian eksperimen pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media cartoon story maker dapat dilaksanakan apabila merancang pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran. Dari model pembelajaran akan ditemukan suatu rancangan aktivitas pembelajaran, pola pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Penelitian eksperimen pembelajaran berdiferensiasi berbantuan cartoon story maker ini dapat dilaksanakan dengan penggunaan model project based learning. Dari model project based learning tersebut ditemukan serangkaian langkah pembelajaran yang kemudian digunakan dalam penelitian eksperimen ini.

Adapun langkah-langkah pembelajaran berbasis model project base learning tersebut, menurut Hosnan (Natty et al., 2019) meliputi langkah-langkah sebagai berikut; a) penetapan; b) proyek; penetapan proyek bisa berupa tugas langsung atau dari permasalahan yang harus diselesaikan; c) perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek; d) Penyusunan

langkah-langkah kegiatan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas atau proyek; e) penyusunan jadwal pelaksanaan proyek; f) meliputi penyusunan jadwal sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan sebelumnya untuk menyelesaikan tugas atau proyek; g) menyelesaikan proyek dengan bantuan dan pemantauan dari guru.

2.1.4 Media Pembelajaran Cartoon Story Maker

Media dalam proses pembelajaran menjadi penunjang tercapainya indikator, kompetensi inti, isi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dirancang guru sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Media adalah alat yang digunakan guru untuk secara efektif dan efisien mendukung, mendorong, dan menstimulasi kognitif, emosional, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan oleh manusia untuk mengungkapkan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat (Manullang et al., 2023). Media pembelajaran adalah sarana atau instrumen yang digunakan untuk mengkomunikasikan materi pelajaran kepada murid dan dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi belajar mereka, sehingga merangsang terjadinya proses belajar (Dwi Putri et al., 2023). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran (Ridha et al., 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara manusia untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.4.2 Pengertian Media Cartoon Story Maker

Komik atau kartun (catoon) adalah cerita bergambar yang tersusun dalam potongan-potongan percakapan antar tokoh sehingga menghasilkan cerita berisi informasi secara efektif sekaligus menambah minat baca siswa (Andani et al., 2020). Cartoon Story Maker merupakan kartun sederhana yang berisi gambar seri dua dimensi yang menggambarkan sejumlah percakapan antar tokoh yang terdapat dalam cerita. Aplikasi cartoon story maker yang merupakan aplikasi yang untuk membuat komik dengan cepat (Mansyur, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa cartoon story maker merupakan salah satu media berbentuk aplikasi bergambar kartun dua dimensi yang menggambarkan sejumlah percakapan sehingga dapat membuat sebuah komik.

2.1.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Aplikasi Cartoon Story Maker

Keunggulan media komik digital dalam proses pembelajaran di kelas antara lain: (1) Komik memberi dampak terhadap ketertarikan dan semangat belajar siswa serta dapat mengajarkan siswa teknik menyusun narasi dengan gambar agar memperpanjang masa ingatan. (2) Materi yang terkandung dalam komik dapat menjelaskan keseluruhan cerita melalui gambar yang jelas, sehingga memudahkan untuk memahami format spesifik dan tujuan materi. (3) Dapat merangsang minat siswa dalam membaca dan bidang studi lainnya. (Narestuti et al., 2021).

Menurut Dewi dalam (Wandriyati & Amini, 2021), memaparkan keunggulan dari media Cartoon Story Maker bahwa:

“Keunggulan dari Cartoon Story Maker yaitu alur ceritanya mudah dipahami karena disediakan tokoh dan latar belakang serta terdapat beragam ekspresi dan warna yang menyertai representasi tokoh tersebut”.

Kelemahan dari media pembelajaran komik digital yang pernah digunakan adalah pada proses pembuatannya memerlukan beberapa tahapan yaitu pembuatan skenario, visualisasi skenario dengan gambar, editing, layout, dan digitalisasi komik. (Kanti et al., 2018)

2.2 Kerangka Konseptual

Kerangka berpikir menurut Sugiyono (2019:95) memaparkan bahwa

“Model konseptual, bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai masalah, sangatlah penting. Kerangka konseptual penelitian ini harus mencari pengaruh antara variabel bebas (dampak pembelajaran berdiferensiasi yang didukung media pembuatan cerita komik) dan variabel terikat (kemampuan menulis dokumen negosiasi)”.

Penelitian ini bertujuan melihat pengaruh penggunaan pembelajaran berdiferensiasi bermedia cartoon story maker terhadap kemampuan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X. Untuk mencapai kondisi yang baru yaitu siswa-siswi yang dapat menulis teks negosiasi melalui model pembelajaran berbantuan media aplikasi.

Dalam menulis teks negosiasi setiap siswa harus memiliki kemampuan menulis teks negosiasi dengan kaidah kebahasaan, ketepatan penggunaan kata dan tanda baca yang disesuaikan dengan kondisi, topik yang dinegosiasikan dan persyaratan dalam menulis teks negosiasi. Faktor yang menyebabkan redahnya kemampuan menulis teks negosiasi di kelas X adalah kurangnya

antusias dan aktifitas siswa, kurang pemahaman akan struktur penulisan teks negosiasi, minat yang rendah dalam menulis teks negosiasi dan kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran berdiferensiasi dalam menulis teks negosiasi.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam pembelajaran menulis negosiasi adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa tentang menulis negosiasi. Dalam proses pembelajaran berdiferensiasi didampingi oleh media pembelajaran yang dapat membantu tujuan pembelajaran berdiferensiasi tercapai. Media yang dimaksud yaitu media aplikasi cartoon story maker yang dapat hanya dilihat, didengar dan dilihat serta didengar.

Media cartoon story maker (komik digital) memberikan ketertarikan serta membangkitkan keinginan siswa-siswi untuk mengetahui kegiatan bernegosiasi secara lebih baik. Akan tetapi peran guru yang secara tepat dan terampil juga sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Guru adalah faktor utama dalam proses pembelajaran. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu menulis teks negosiasi dengan menggunakan model pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media aplikasi cartoon story maker. Pembelajaran ini diharapkan mendorong dan mengekspresikan kemampuan siswa-siswi belajar menulis teks negosiasi.

Untuk memperjelas, akan dijabarkan secara detail kerangka berpikir yang menjadi pedoman dalam penelitian ini.

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis Penelitian

Solusi sementara masalah penelitian adalah hipotesis. Hipotesis adalah beberapa komponen penting yakni dugaan sementara, hubungan antar variabel dan uji kebenaran. Peneliti mengajukan hipotesis penelitian asosiatif sesuai dengan tujuan, permasalahan dan kajian teoritis. Solusi sementara untuk masalah ini disediakan hipotesis statistika yaitu sebagai berikut.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media aplikasi cartoon story maker terhadap siswa-siswi kelas X SMA Perguruan Teladan Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media aplikasi cartoon story maker terhadap siswa-siswi kelas X SMA Perguruan Teladan Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data dari sekelompok orang sebagai sampel atau populasi, dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan prosedur eksperimen untuk mencapai tujuan penelitian yang tepat dan benar. Dikarenakan penelitian ini menggunakan prosedur eksperimen, maka data yang dihasilkan berbentuk angka. Menurut Sugiyono, (2020:110) berpendapat “Metode penelitian eksperimental adalah metode penelitian yang dilakukan secara eksperimen berupa metode kuantitatif untuk mengetahui pengaruh suatu variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi terkendali.”.

Hal ini menyiratkan peneliti eksperimen memiliki tujuan untuk: Membangun hubungan sebab akibat untuk mendefinisikan variabel yang terpengaruh (terikat) dengan memanipulasi variabel yang terpengaruh (bebas) dalam situasi terkendali

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Perguruan Teladan Medan kelas X tahun ajaran 2023/2024, yang berlokasi di Jl. Pendidikan No.62. Kec. Medan Helvetia, Sumatera Utara. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan dan alasan sebagai berikut:

1. Lokasi SMA Perguruan Teladan Medan tidak ada penelitian sebelumnya yang menangani permasalahan yang serupa dari segi variabel bebas dan variabel terikat.
2. Kondisi sekolah dan jumlah siswa kelas X di SMA Perguruan Teladan Cinta Damai mendukung pelaksanaan penelitian.
3. Lokasi SMA Perguruan Teladan Cinta Damai terletak di lingkungan kondusif, meskipun berlokasi dekat dengan kota.

jumlah populasi dan judul penelitian. Terkait dengan populasi adalah kelas-kelas yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media cartoon story maker.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *two group posstest-only design*.

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan	Posttest
R	X	O ₂
R		O ₄

Keterangan:

R : Kelas tanpa menggunakan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media cartoon story maker.

X : Kelas yang mendapatkan perlakuan strategi pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media cartoon story maker.

O₂ : Posttest kelas yang menggunakan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media cartoon story maker.

O₄ : Posttest kelas tanpa menggunakan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media cartoon story maker.

3.7 Instrumen Penelitian

Sugiyono, (2020:293) menjelaskan, "Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan sebagai pengumpulan data sehingga memudahkan pekerjaan dan memberikan produk yang lebih maksimal lagi dalam arti lebih cepat, lengkap, dan sistematis. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa data tersebut dapat dijadikan bahan alat yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teks tugas yang meminta siswa-siswi membuat teks negosiasi dengan menggunakan model media pembelajaran, dan teks tugas yang meminta siswa-siswi membuat teks negosiasi yang tidak menggunakan model pembelajaran bermedia dan tanpa menggunakan model pembelajaran bermedia. Berikut

beberapa kriteria aspek penilaian yang digunakan untuk menilai kemampuan menulis teks negosiasi.

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Menulis Teks Negosiasi

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi	1. Siswa sangat mampu membuat teks negosiasi dengan 6 kaidah kebahasaan negosiasi. 2. Siswa mampu membuat teks negosiasi dengan 5 kaidah kebahasaan negosiasi. 3. Siswa cukup mampu membuat teks negosiasi dengan 4 kaidah kebahasaan teks negosiasi. 4. Siswa kurang mampu membuat teks negosiasi dengan 3-2 kaidah kebahasaan teks negosiasi. 5. Siswa tidak mampu membuat teks negosiasi dengan 1-0 kaidah kebahasaan teks deskripsi.	5 4 3 2 1
2.	Ciri-ciri Teks Negosiasi	1. Siswa sangat mampu membuat teks negosiasi dengan memperhatikan 7 ciri-ciri teks negosiasi 2. Siswa mampu membuat teks negosiasi dengan memperhatikan 6 ciri-ciri teks negosiasi. 3. Siswa cukup mampu membuat teks negosiasi dengan memperhatikan 5-4 ciri-ciri teks negosiasi. 4. Siswa kurang mampu membuat teks negosiasi dengan memperhatikan 3-2 ciri-ciri teks negosiasi. 5. Siswa tidak mampu membuat teks negosiasi dengan memperhatikan 1-0 ciri-ciri teks negosiasi.	5 4 3 2 1
3.	Struktur Teks Negosiasi	1. Siswa sangat mampu membuat teks negosiasi dengan 7 memenuhi struktur teks negosiasi. 2. Siswa mampu membuat teks negosiasi dengan 6 memenuhi struktur teks negosiasi. 3. Siswa cukup mampu membuat teks negosiasi dengan 4 memenuhi struktur teks negosiasi. 4. Siswa kurang mampu membuat teks negosiasi dengan 3 memenuhi struktur	5 4 3 2 1

		teks negosiasi. 5. Siswa tidak mampu membuat teks negosiasi dengan 2-1 memenuhi struktur teks negosiasi.	
4.	Penggunaan Kalimat. dan bahasa	1. Siswa sangat mampu membuat teks negosiasi dengan memenuhi 5 aspek kesesuaian bahasa yang digunakan. 2. Siswa mampu membuat teks negosiasi dengan menggunakan 4 aspek kesesuaian bahasa yang digunakan. 3. Siswa cukup mampu membuat teks negosiasi hanya menggunakan 3 aspek kesesuaian bahasa yang digunakan. 4. Siswa kurang mampu membuat teks negosiasi karena hanya menggunakan 2 aspek kesesuaian bahasa yang digunakan. 5. Siswa tidak mampu membuat teks negosiasi hanya menggunakan 1-0 aspek kesesuaian bahasa yang digunakan. https://www.gramedia.com/literasi/syarat-kalimat-efektif/	5 4 3 2 1
	Skor Minimal		20

Menurut Sugiyono, (2019:93) memaparkan bahwa

“*Skala liker* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok masyarakat terhadap fenomena sosial. Dalam penelitian fenomena sosial ini ditetapkan secara khusus oleh peneliti dan selanjutnya disebut variabel penelitian”.

Dengan Skala *Liker*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Liker* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata dan diberi skor, misalnya:

- a. Sangat mampu/sangat setuju dapat diberikan skor 5
- b. Mampu/setuju dapat diberikan skor 4
- c. Cukup/ragu-ragu dapat diberikan skor 3
- d. Kurang/tidak setuju dapat diberikan skor 2
- e. Sangat kurang /sangat tidak setuju dapat diberikan skor 1

Menurut sugiyono, (2019:94) “Untuk menghitung skor dari hasil yang dianalisis dapat menggunakan rumus dan penilaian sebagai beriku”:

- a. Rumus untuk mencari skor yang diperoleh dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor total} = \frac{\text{jumlah skor yang di peroleh siswa}}{\text{jumlah soal seluruh bobot penilaian}} \times 100$$

- b. Untuk penilaian dapat digunakan tabel berikut.

Tabel 3.4 Penilaian Keterampilan Menulis Teks Negosiasi

Rentang Nilai	Huruf	Keterangan
85-100	A	Baik Sekali
75-84	B	Baik
65-74	C	Cukup
55-65	D	Kurang Baik
0-55	E	Tidak Baik

3.8 Jalannya Eskperimen

Eksperimen dilakukan di dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Di kelas kontrol, pembelajaran dilaksanakan tanpa penggunaan suatu pembelajaran yang khusus melainkan pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran konvensional. Dan di kelas eksperimen dilaksanakan dengan suatu perlakuan pembelaran yang memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda-beda, yaitu pembelajaran berdiferensiasi.

Pada hari pertama di kelas kontrol, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tanpa penggunaan perlakuan pembelajaran yang khusus. Pada hari kedua, kegiatan yang dilakukan, yaitu asesmen sumatif untuk mengetahui capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran, yaitu kemampuan menulis teks negosiasi. Teknik penilaian yang dilakukan untuk menilai kemampuan menulis teks negosiasi, yaitu tes penugasan. Pada hari ketiga, kegiatan yang dilakukan adalah pembelajaran dengan adanya perlakuan dari strategi pembelajaran yang berbantuan media cartoon story maker. Pada hari keempat, kegiatan yang dilakukan yaitu tes akhir untuk mengetahui capaian pembelajaran. Lebih jelasnya, pelaksanaan jalannya eksperimen dalam penelitian ini dapat dilihat seperti tabel berikut:

Pada hari hari ketiga di kelas eksperimen, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan penggunaan pembelajaran berdiferensiasi. Pada hari keempat di kelas eksperimen, kegiatan yang dilakukan, yaitu penilaian kemampuan menulis teks negosiasi. Teknik penilaian dilakukan sama dengan teknik penilaian di kelas control, yaitu tes penugasan. Lebih jelasnya, jalannya kegiatan eksperimen dapat digambarkan dalam tabel berikut.

Tabel 3.5 Jalannya Eksperimen di Kelas Kontrol Tanpa Menerapkan Pembelajaran Diferensiasi

Pertemuan Pertama (60 menit)			
Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersiapkan kelas dengan mengucapkan salam. 2. Guru memperkenalkan diri kepada siswa. 3. Guru mengabsen siswa dan memberikan motivasi kepada siswa 4. Guru menerapkan apersepsi agar siswa semangat dalam belajar. Seperti menyanyikan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merespon salam dari guru. 2. Siswa memperkenalkan diri siswa. 3. 3. Siswa menjawab hadir ketika namanya dipanggil guru. 4. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya dengan semangat. 	10 menit

	lagu Indonesia raya.		
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi tentang menulis teks negosiasi dengan metode ceramah. 2. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang diajarkan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimak penjelasan dari guru. 2. Guru menjawab pertanyaan yang diajukan guru. 	40 menit
Kegiatan akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberi salam. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merespon salam guru. 	10 menit

Tabel 3.6 Jalannya Eksperimen Di Kelas Kontrol Tanpa Menerapkan Pembelajaran Diferensiasi

Pertemuan Kedua (55 menit)			
Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam kepada siswa dan memilih siswa untuk memimpin doa. 2. Guru mengabsen dan menertibkan siswa saat pembelajaran berlangsung. 3. Guru mengajak siswa melakukan apersepsi dalam bentuk game yang memberikan semangat kepada 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam dari guru dan siswa yang dipilih maju untuk memimpin doa. 2. siswa menjawab hadir ketika namanya dipanggil guru. 3. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru. 	10 menit

	siswa.		
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan soal dan menginstruksikan untuk mengerjakan assemen awal kepada siswa. 2. Guru menarik kesimpulan materi serta menyuruh siswa untuk mengumpulkan hasil assemen sumatuf. 	<ol style="list-style-type: none"> 1, Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. 2. Siswa memahami kesimpulan dari guru. 	40 menit
Kegiatan akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberi salam. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merespon salam guru. 	5 menit

Pa
da hari
hari ketiga
di kelas
eksperime
n, kegiatan
pembelaja
ran

dilakukan dengan penggunaan pembelajaran berdiferensiasi. Pada hari keempat di kelas eksperimen, kegiatan yang dilakukan, yaitu penilaian kemampuan menulis teks negosiasi. Teknik penilaian dilakukan sama dengan teknik penilaian di kelas control, yaitu tes penugasan. Lebih jelasnya, jalannya kegiatan eksperimen dapat digambarkan dalam tabel berikut.

Tabel 3.7 Jalannya Eksperimen Di Kelas Eksperimen Dengan Menerapkan Pembelajaran Diferensiasi.

Pertemuan ke Tiga (2JP atau 2 x45 Menit=90)			
Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Kegiatan Awal	1. Guru memerikan salam	1. Siswa menjawab salam guru	5 menit
	2. Guru mempersiapkan kelas dan memberikan motivasi.	2. Siswa memahami motivasi yang disampaikan	
	3. Guru memberikan apersepsi kepada siswa.	3. Siswa memahami motivasi yang disampaikan	
	4. Guru menjelaskan capaian dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran	4. Siswa memahami apresiasi	
Kegiatan	1. Guru melakukan	1. Siswa	

Inti	asesmen diagnostik untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.	memperhatikan perencanaan guru melakukan asesmen diagnostic.	80 menit
	2. Guru mengajukan asesmen diagnostik dalam bentuk menjawab 5 soal pilihan berganda tentang nateri teks negosiasi.	2. Siswa menanggapi pertanyaan dari guru dengan mengangkat tangan sesuai dengan kesukaan belajar mereka.	
	3. Siswa dapat dikelompokkan berdasarkan hasil skor yang diperoleh dari tugas menulis teks negosiasi. a. Siswa yang mampu menjawab soal pilihan berganda 1-2 soal dimasukkan dalam kelompok satu (kategori rendah). b. Siswa yang mampu menjawab soal pilihan berganda 3-4 soal dimasukkan dalam kelompok dua. c. Siswa yang mampu menjawab soal pilihan berganda 5 soal dimasukkan dalam kelompok tiga.	3. Siswa mengikuti arahan guru.	
	4. Berdasarkan kebutuhan tersebut dapat ditetapkan pembelajaran berdiferensiasi.	4. Siswa memperhatikan guru	
	5. Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan media.	5. Siswa memperhatikan	
	6. Guru menjelaskan menulis teks negosiasi kepada Kelompok belajar siswa yang suka belajar dengan visual, berupa media Cartoon	6. Kelompok belajar Siswa visual belajar dengan penggunaan penggunaan media Cartoon Story Maker, tanpa suara,	

	Story Maker, tanpa suara, dengan memperhatikan pertanyaan-pertanyaan.	dengan memperhatikan pertanyaan-pertanyaan.	
	7. Guru menjelaskan menulis teks negosiasi kepada Kelompok belajar siswa yang suka belajar dengan audio-visual, berupa media Cartoon Story Maker dengan bersuara, dengan memperhatikan pertanyaan-pertanyaan.	7. Kelompok belajar Siswa audio-visual belajar dengan penggunaan penggunaan media Cartoon Story Maker, dengan suara, dengan memperhatikan pertanyaan-pertanyaan.	
	8. Guru menyuruh siswa untuk memperhatikan dan memahami teks negosiasi yang telah ditampilkan dengan media cartoon story maker, sesuai dengan rencana proyek.	1. Siswa memperhatikan dan memahami penjelasan yang di sampaikan guru, sesuai dengan rencana proyek.	
	9. Guru menyuruh siswa mendiskusikan media cartoon story maker dalam penulisan teks negosiasi dan pertanyaan yang telah disediakan disetiap kelompok.	2. Siswa mendiskusikan media dalam penulisan teks negosiasi.	
	10. Guru menyuruh setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi terkait dengan kalimat penawaran, kalimat persetujuan, masalah yang dinegosiasikan dan guru menguji dan menilai hasil proyek.	3. Siswa mempresentasikan tugas mereka untuk diuji dan dinilai oleh guru.	
	11. Guru menyimpulkan pembelajaran	4. Bersma guru, siswa menyimpulkan kesimpulan pembelajaran.	
	12. Guru memberikan tugas	5. Siswa mengerjakan	

	menciptakan teks negosiasi yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari.	tugas yang diberikan oleh guru.	
Kegiatan Akhir	1. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan memberikan salam kepada siswa.	1. Siswa dan guru berdoa bersama-sama dan siswa menanggapi salam dari guru.	5 menit

Tabel 3.8
Jalannya
Eksperimen
Di Kelas
Eksperimen
Dengan
Menerapkan

n Pembelajaran Diferensiasi.

Pertemuan ke Tiga (2JP atau 2 x45 Menit=90)			
Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Kegiatan Awal	1. Guru memerikan salam	5. Siswa menjawab salam guru	5 menit
	2. Guru mempersiapkan kelas dan memberikan motivasi.	5. Siswa memahami motivasi yang disampaikan	
	3. Guru memberikan apersepsi kepada siswa.	6. Siswa memahami motivasi yang disampaikan	
	4. Guru menjelaskan capaian dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran	7. Siswa memahami apresiasi	
Kegiatan Inti	1. Guru melakukan asesmen formatif untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi.	1. Siswa memperhatikan perencanaan guru melakukan asesmen diagnostic.	70 menit
Penutup	1. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi kepada siswa.	1. Siswa mendengarkan motivasi dari guru.	15 menit
	2. Guru dan siswa berdoa bersama dan guru memberikan salam kepada siswa.	2. Siswa berdoa dan memberikan salam balik kepada guru.	

3.9 Teknik Analisis Data
Teknik analisis data digunakan peneliti sebagai cara untuk mengolah data dalam penelitian kuantitatif, yaitu metode.

Peneliti menggunakan metode penelitian ini di kelas kontrol dan eksperimen. Dalam pengumpulan data, ada beberapa tahapan dalam proses penelitian, yaitu:

1. Mengecek atau memeriksa lembar jawaban siswa
2. Menuliskan nilai dari hasil jawaban siswa sesuai dengan kriteria dan aspek-aspek penilaian yang telah ditetapkan;
3. Menghitung total atau hasil rata-rata nilai setiap kelas secara keseluruhan, termasuk kelas control maupun eksperimen.
4. Mentabulasi skor posttest (X);
5. Mentabulasi skor prettest (Y);
6. Menghitung standard eror variabel X dan Y;
7. Kesimpulan dari data yang diperoleh;

Teknik analisis data dilakukan setelah memperoleh dengan melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut (Arikunto, 2013, hlm. 349): (1) Menghitung Rata-Rata Skor Dan Standar Deviasi, (2) Menyajikan Tabel Distribusi Frekuensi Kelas, (3) Uji Persyaratan Analisis, (4) Uji Normalitas, (5) Uji Homogenitas, (6) Uji Hipotesis. Langkah-langkah tersebut dapat diurkan lebih secara lebih jelas.

3.9.1 Menghitung Rata-Rata Skor Dan Standar Deviasi

Untuk menghitung rata-rata (mean) skor dari variabel test dan standar deviasi kelas digunakan rumus berikut:

- a. Menghitung nilai rata-rata (Mean) skor dari variabel hasil test dengan menggunakan rumus (Ananda & Fadhli, 2018):

$$M = \frac{\sum fX}{N}$$

Keterangan :

M : mean (Mean)

$\sum fX$: jumlah semua skor

N : Jumlah sampel

- b. Menghitung Standar Deviasi dan variabel test dengan menggunakan rumus (Ananda & Fadhli, 2018):

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}}$$

Keterangan :

SD : Standar Deviasi

$\sum fx^2$: Jumlah kuadrat dengan frekuensi x

N : Jumlah Sampel

- c. Menghitung standart error variabel hasil test dengan menggunakan rumus (Ananda & Fadhli, 2018):

$$SE_{MX1} = \frac{SDX}{\sqrt{N-1}}$$

Keterangan :

SDx : standar deviasi

SE_{MX}^1 : standar error

N : jumlah sampel

- d. Standard Error Kelompok, Sampel Langkah terakhir dan standard error setelah ditentukan hasilnya adalah mencari selisih hasil standard error kedua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) dengan menggunakan rumus Anas Sudjono (Ananda & Fadhli, 2018):

$$SE_{M_1-M_2} = \sqrt{SEM_1^2 + SEM_2^2}$$

3.9.2 Menyajikan Tabel Distribusi Frekuensi Kelas

Untuk menyajikan data distribusi frekuensi kelas digunakan beberapa langkah berikut:

- a. Penentuan rentang (j) diambil nilai tertinggi kemudian dikurangkan dengan nilai terendah.

$$j = x_{max} - x_{min} \quad (\text{Sudjana, 2005:46})$$

b. Menentukan banyak kelas interval (k) digunakan aturan Sturges, yaitu $k = 1 + 3,3 \log$ (Sudjana, 2005:47)

c. Menentukan panjang kelas interval (i) dengan rumus sebagai berikut.

$$i = \frac{j}{K} \text{ (Sudjana, 2005:47)}$$

d. Membuat daftar distribusi frekuensi sesuai dengan rentang dan kelas masing-masing.

3.9.3 Uji Persyaratan Analisis

Untuk melihat data yang memiliki varian yang homogen, berdistribusi normal antara variabel x dan y . untuk itu, sebelum melakukan pengujian hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas.

3.9.4 Uji Normalitas

Uji kenormalan dilakukan secara perametik dengan menggunakan penaksir rata-rata pada simpangan baku. Misalnya kita mempunyai sampel acak dengan hasil pengamatan X_1, X_2, \dots, x_n .

Berdasarkan sampel akan diuji hipotesis normalitas bahwa sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal melawan hipotesis bahwa hipotesis tidak normal. Pengujian hipotesis nol tersebut dapat ditempuh dengan prosedur sebagai berikut:

- Pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_N
- Untuk setiap bilangan baku, menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian hitung peluang $F(Z_i)$
- Menghitung preposisi Z_1, Z_2, \dots, Z_N yang lebih kecil atau sama dengan Z_i dinyatakan dengan $S(Z_i)$
- Menghitung selisih $F(Z_i)$ dan $S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.

- e. Mengambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dengan harga tersebut adalah L_0 dan nilai kritis L yang diambil dari daftar uji liliefoers dengan taraf nyata 0,05 (5%)

Kriteria penguji:

1. Jika $L_0 < L_{tabel}$, maka data distribusi normal
2. Jika $L_0 > L_{tabel}$, maka data tidak berdistribusi normal

3.9.5 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menghitung apakah data mempunyai varians yang homogeny atau tidak. Rumus yang digunakan adalah:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} \text{ (Sudjana, 2016:250)}$$

Keterangan:

$$S_1^2 = \text{Varians Terbesar}$$

$$S_2^2 = \text{Varians terkecil}$$

Penguji homogenitas dilakukan dengan kriteria, terutama H_0 jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ yang menyatakan sampel berasal dari populasi yang homogen.

3.9.6 Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan uji-t. Taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk) = n-1. Rumus uji-t yang akan digunakan seperti yang dikemukakan oleh Anas Sudjono (Arikunto, 2010)yaitu:

$$t = \frac{M_1 - M_2}{SE_{m_1 - m_2}}$$

$$\text{dengan } SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

X_1 dan X_2 adalah rata-rata hasil belajar siswa meresensi buku masing masing kelas eksperimen dan kelas control. Selanjutnya adalah mencari harga pada tabel tingkat kepercayaan (α) 5%. Berdasarkan H_0 diterima apabila $t_{tabel}(t_1)$ dan H_a diterima apabila harga $t_{hitung}(t_h) > t_{tabel}$ yang sekaligus menolak H_0 .