

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Andy Silvana Br Sinaga
NPM : 20110011
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Canva* terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Lubuk-Pakam Tahun Ajaran 2023/2024

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 20 April 2024 dan memperoleh nilai A

Dewan Penguji :

1. Juni Agus Simaremare, S.Pd., M.Si. (Pembimbing I) ()

2. Drs. Pontas J. Sitorus, M.Pd. (Pembimbing II) ()

3. Dr. Elza L. L. Saragih, S.S., M.Hum. (Penguji I) ()

4. Besfina Afriani Siagian, S.Pd., M.Si. (Penguji II) ()

Mengesahkan
Dekan FKIP.



Dr. Mula Sigiro, 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

Pendidikan adalah proses pengembangan potensi diri dan karakter, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dalam diri seseorang yang dilakukan secara sadar dan terencana (Pristiwanti et al., 2022). Dalam sistem pendidikan, ada tiga jenis pendidikan: nonformal (di masyarakat atau di luar sekolah), informal (di keluarga), dan formal (di sekolah). Ketiga jalur tersebut dikemukakan oleh bapak pendidikan yakni Ki Hadjar Dewantara yang dikenal dengan Tri pusat pendidikan (Haerullah & Elihami, 2020). Sekolah yang merupakan lembaga pelaksanaan pembelajaran atau pendidikan secara formal terdapat jenjang pendidikan yang dimulai dengan pendidikan dasar, kemudian menengah, hingga pendidikan tinggi.

Sekolah berfungsi sebagai lembaga pendidikan khusus tempat para siswa terlibat dalam proses pembelajaran yang sistematis, teratur, dan terencana dengan tujuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki aspek kognitif atau pengetahuan, skil/keterampilan, dan perilaku yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Hal tersebut didukung oleh pendapat Haerullah & Elihami (2020) yang mengungkapkan bahwa sekolah sebagai jalur formal dalam sistem pendidikan, memainkan peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional.

Sembiring, dkk (2024) mengungkapkan bahwa semua jenjang pendidikan harus mengajarkan pembelajaran bahasa Indonesia. Empat keterampilan berbahasa yang dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Secara umum keterampilan berbahasa merupakan fokus utama mata pelajaran bahasa Indonesia (Simaremare & Thesalonika 2022). Keterampilan menulis merupakan aspek terakhir di dalam keterampilan berbahasa.

Menulis adalah bentuk komunikasi tidak langsung di mana pesan dikomunikasikan melalui penggunaan bahasa tertulis dan sebagai hasilnya, bahasa tulis mengandung pesan. Seperti yang diungkapkan oleh Simaremare et al. (2023) bahwa salah menulis adalah salah satu jenis keterampilan berbahasa dimana seorang penulis menggunakan kata, frasa, kalimat, paragraf, dan bahkan wacana yang memiliki makna untuk menyampaikan ide dan pemikiran mereka. Keterampilan menulis memiliki peran penting bagi siswa untuk mengasah, kemampuan berpikir kritis, kecerdasan dan mengembangkan daya tanggap siswa. Salah satu pembelajaran yang dipelajari di Sekolah Menengah Atas ialah menulis teks negosiasi.

Teks negosiasi ialah teks yang di dalamnya membahas hubungan sosial antara dua orang atau bahkan lebih dengan tujuan mencapai kesepakatan yang memberi keuntungan kepada setiap pihak yang terlibat. Materi teks negosiasi adalah satu dari sekian materi yang sangat penting untuk dikuasai, melalui negosiasi peserta didik memiliki kebebasan untuk menyampaikan keinginannya sekaligus mencari solusi serta kesepakatan dari permasalahannya. Kegiatan bernegosiasi akan memberikan ransangan yang baik bagi para peserta didik untuk

mengembangkan kemampuannya dalam berkomunikasi dengan mitra tuturnya. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi sangatlah penting diajarkan agar siswa mampu belajar menciptakan kerja sama ataupun kesepakatan dengan masyarakat di sekitar dalam kehidupannya sehari-hari.

Pada kenyataannya, masih banyak siswa yang kesulitan dalam menulis teks negosiasi. Sarana atau alat penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah turut menjadi alasan rendahnya kemampuan siswa dalam menulis sebuah teks negosiasi. Penggunaan media yang kurang sesuai membuat minat belajar siswa berkurang sehingga mempengaruhi pemahaman siswa pada materi teks negosiasi.

Media pembelajaran merupakan suatu pilihan yang dapat dijadikan oleh seorang guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi di kelas. (Firmadani, 2020) mengungkapkan bahwa dengan adanya media pembelajaran, diharapkan para guru dapat menyederhanakan pelajaran bagi para siswa dan para siswa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran. Selain itu, minat siswa dalam belajar dapat ditingkatkan dengan media ini. Guru harus melek teknologi dalam artian mampu menggunakan teknologi modern dan canggih agar dapat memasukkannya ke dalam pelajaran di kelas. Hal ini sejajar dengan pendapat Panggabean dkk. (2021) Selama proses belajar mengajar dalam jaringan, diharapkan para pendidik memiliki kemampuan dan pengetahuan untuk lebih inventif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi modern.

SMA Negeri 2 Lubuk Pakam khususnya kelas X merupakan sekolah yang akan peneliti jadikan sebagai tempat penelitian. Berdasarkan observasi yang

peneliti lakukan di awal, peneliti menemukan masalah terkait kemampuan menulis teks negosiasi siswa yang ternyata masih rendah. Hal ini diketahui setelah peneliti mewawancarai guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Lubuk Pakam. Dari 36 siswa di dalam satu kelas, hanya 14 siswa atau sekitar 40% yang mencapai nilai KKM dan 22 siswa atau sekitar 60% nilainya masih berada di bawah KKM. Sumber belajar yang digunakan di sekolah masih seadanya, yaitu buku paket (buku cetak) dan papan tulis serta spidol. Hal tersebut membuat perhatian siswa terhadap pembelajaran kurang sehingga mempengaruhi minat dan prestasi akademik mereka. Bahkan siswa berpikir bahwa belajar bahasa Indonesia itu membosankan. Penggunaan media yang kurang menarik dalam kegiatan pembelajaran membuat siswa kurang memperhatikan ataupun menanggapi pembelajaran yang disajikan oleh guru sehingga berpengaruh terhadap pengetahuan dan keterampilan siswa (Hanifa & Astuti, 2022). Oleh karena itu, di zaman dengan teknologi yang berkembang pesat ini, para pendidik haruslah mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan para siswanya.

Dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi, guru harus mengembangkan berbagai macam media pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi komputer dan gawai. Hal ini berarti bahwa untuk mendukung proses pembelajaran, diperlukan sebuah alat atau media pembelajaran, dalam hal ini yang dimaksud adalah media pembelajaran digital. Pada penelitian ini, media yang digunakan sebagai penunjang kemampuan menulis siswa khususnya pada materi teks negosiasi yaitu media berupa aplikasi canva.

Alasan peneliti memilih aplikasi canva sebagai media pembelajaran adalah, karena pada jenjang SMA siswa dianggap sudah mengenal teknologi dan mampu menggunakannya bersama dengan guru. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan melalui gawai atau laptop dalam proses pembelajaran. Canva merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan banyak template dan fitur yang mampu membantu pendidik dan pelajar dalam upaya akademis mereka sekaligus dapat menarik minat pelajar dalam proses pembelajaran (Pelangi, 2020). Aplikasi ini dapat digunakan dalam pembuatan suatu media dari materi yang ingin disampaikan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti ingin menyelidiki bagaimana penggunaan aplikasi Canva, sebuah alat pembelajaran digital, mempengaruhi kemampuan siswa kelas X di SMA Negeri 2 Lubuk Pakam dalam menulis teks negosiasi. Dengan demikian, penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari fenomena penggunaan media canva dalam pembelajaran materi menulis teks negosiasi ditemukan beberapa masalah dan inilah yang menjadi dasar identifikasi masalah dalam penelitian ini. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Masih rendahnya kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi;
- b. Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa;
- c. Pembelajaran Bahasa Indonesia dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan;

- d. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif yang belum dimanfaatkan oleh guru;
- e. Masih dibutuhkan media pembelajaran inovatif yang mampu menarik minat belajar siswa;

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan berfokus secara eksklusif pada fenomena yang terkait dengan kurangnya kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi, dengan mempertimbangkan latar belakang kontekstual dan identifikasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya. Penelitian ini hanya dibatasi pada bagaimana siswa kelas X di SMA Negeri 2 Lubuk Pakam dapat menulis teks negosiasi yang lebih baik dengan menggunakan media canva sebagai alat bantu pengajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan di atas, berikut ini adalah rumusan masalah dalam penelitian ini:

- a. Bagaimanakah kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Pakam tanpa menggunakan media canva?
- b. Bagaimanakah kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Pakam dengan menggunakan media canva?
- c. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media canva terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini ialah:

- a. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Pakam tanpa menggunakan media canva
- b. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Pakam dengan menggunakan media canva.
- c. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media canva terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi banyak pihak, terutama:

- a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti mendapatkan informasi atau pengetahuan baru tentang kegiatan belajar mengajar terbaru serta lebih banyak lagi tentang penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti Canva.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru mengatasi masalah pengajaran, khususnya materi teks negosiasi yang dipelajari di kelas X SMA serta memberikan ide baru dalam menggunakan media pembelajaran.

- c. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, keinginan dan kemampuan menulis siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia akan meningkat, terutama pada materi teks negosiasi.

- d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi dan gambaran bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian tentang pendidikan di Indonesia khususnya terkait media pembelajaran dan teks negosiasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Salah satu elemen pendukung dalam melakukan sebuah penelitian adalah landasan teori. Landasan teori merupakan pernyataan yang berisi teori-teori yang digunakan di dalam penelitian. Landasan teori berisi defenisi dan konsep dari variabel-variabel dalam sebuah penelitian dan disusun secara sistematis. Untuk memperoleh validitas dan fakta, segala bentuk penjelasan dan pembahasan materi harus didasarkan pada teori yang kuat. Dalam sebuah penelitian, teori berfungsi sebagai landasan penelitian. Teori-teori yang mendukung penelitian ini dibahas dalam bagian ini.

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Febrita (2023), media pembelajaran adalah suatu alat, strategi, ataupun cara yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat menarik perhatian, minat, fokus, dan emosi siswa dalam mempertegas materi pelajaran. Guru juga dapat lebih mudah berkomunikasi dan menginstruksikan siswa dengan menggunakan media pembelajaran.. (Sembiring, 2023) mengungkapkan bahwa siswa akan merasa lebih termotivasi untuk belajar dan memiliki cara baru untuk memahami informasi melalui media pembelajaran. Widiyanto et al. (2021) menambahkan media pembelajaran yang efektif adalah media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat, teknik dan metode yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk

menyampaikan pesan atau materi pelajaran sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik.

2.1.2 Media Canva

2.1.2.1 Pengertian Media Canva

Canva ialah sebuah aplikasi desain online yang di dalamnya menawarkan atau menyediakan bermacam peralatan, seperti spanduk, selebaran, presentasi, resume, grafik, brosur, dan masih banyak lagi (Resmini, 2021). (Monoarfa & Haling, 2021) juga mengungkapkan hal yang serupa bahwa *canva* adalah program desain *online* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografi, dan lebih banyak lagi. (Adriani, 2021) mengungkapkan bahwa *Canva* adalah aplikasi desain grafis untuk pemula yang membantu mereka membuat, merancang, atau mengedit desain secara *online*.

Dari beberapa sudut pandang yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa *canva* ialah suatu media atau alat desain grafis secara online yang di dalamnya tersedia berbagai fitur desain template, seperti poster, resume, presentasi, grafik, pamflet, spanduk, dan masih banyak lagi fitur-fitur lain yang tentunya dapat membantu menyederhanakan proses desain digital.

2.1.2.2 Manfaat Media Canva

Canva sebagai media pembelajaran memberikan manfaat untuk guru juga peserta didik. *Canva* memberi guru kesempatan untuk menggunakan media pembelajaran, termasuk aplikasi *Canva*, yang menawarkan berbagai template menarik untuk menarik perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran. Ada banyak contoh yang dapat diterapkan guru dalam menyajikan materi kepada siswa mereka, salah satunya adalah berbagai template *PowerPoint* yang menarik, hal

tersebut diungkapkan oleh Pelangi (2020). Sejalan dengan pendapat tersebut Zebua (2023) mengungkapkan bahwa *canva* telah banyak digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keunggulan aplikasi yang sederhana dan sangat praktis. Hanya pengguna yang perlu mengubah template yang sudah ada. Selain itu, *canva* menawarkan berbagai fitur seperti grafis, foto, video, animasi, teks, dan lainnya.

2.1.2.3 Langkah Penggunaan Media Canva

Menurut (Resmini, 2021), adapun langkah-langkah dalam menggunakan *canva* dalah sebagai berikut:

- a. Masuk ke *canva* dengan login di <https://www.canva.com>. Anda dapat mendaftar dengan berbagai cara, seperti menggunakan *Facebook*, *Google*, atau membuat akun dengan data pribadi Anda.
- b. Tentukan apa yang Anda butuhkan. *Canva* menyediakan berbagai pilihan, termasuk postingan Instagram, video, presentasi, dan lainnya. Pengguna diinstruksikan untuk memilih presentasi untuk keperluan bahan ajar.
- c. Pilih template kosong. Di sini, area desain adalah lembar kerja kosong. Pengguna dapat mendesain template di lembar ini sesuai keinginan mereka. Berbagai macam template yang sudah tersedia, yang memudahkan pengguna dalam menentukan template sesuai dengan yang diinginkan, merupakan opsi tambahan yang tersedia.
- d. Gunakan fitur *canva*. *Canva* memiliki banyak fitur yang membuat desain dan pembuatan bahan ajar lebih mudah.
- e. Menyimpan hasil. *Canva* juga menyertakan fitur penyimpanan otomatis, supaya pengguna tidak perlu cemas apabila mereka lupa menyimpan desain

mereka. Selain daripada itu, Anda juga dapat mengunduh, berbagi, dan menampilkan opsi.

Panduan penggunaan *canva* menggunakan laptop:

- a. Luncurkan peramban web: Pada laptop Anda, pertama-tama jalankan peramban web seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, atau peramban web lainnya.
- b. Buka situs web *canva* dengan mengetik "www.canva.com" di browser dan tekan Enter. Ini akan membawa Anda ke beranda *canva*.
- c. Daftar atau masuk: Untuk membuat akun baru jika Anda belum memilikinya, klik tombol daftar. Di sisi lain, klik tombol masuk dan berikan informasi *login* Anda jika sudah memiliki akun.
- d. Pilih template: Setelah mengakses beranda *canva*, pengguna dapat memilih template untuk proyek desain yang ingin mereka kerjakan.
- e. Edit desain: Setelah pengguna memilih templat, *canva* akan mengarahkan mereka ke editor desain. Kita bisa menambahkan elemen desain, mengubah teks, mengubah gambar, mengubah warna, dan membuat perubahan lain yang diperlukan
- f. Simpan dan unduh desain: Setelah melakukan perubahan pada desain, buka sudut kanan atas editor *canva* dan pilih tombol "Simpan".

Panduan penggunaan *canva* melalui Handphone:

- a. Untuk menginstal aplikasi *canva* di perangkat Anda, pertama-tama unduh dari toko aplikasi dengan mengetikkan kata "canva" pada bilah pencarian di perangkat Anda. Anda kemudian dapat memilih "unduh/instal" untuk memulai proses instalasi aplikasi.

- b. Luncurkan aplikasi *canva*: Setelah pengunduhan dan pemasangan selesai, cari ikon *canva* di layar perangkat Anda dan ketuk ikon tersebut untuk meluncurkan aplikasi.
- c. Buat akun atau masuk: Pengguna harus mengisi formulir pendaftaran terlebih dahulu untuk membuat akun baru jika belum memilikinya. Pengguna akan diarahkan ke halaman beranda *canva* setelah masuk.
- d. Edit desain: Setelah Anda memilih templat di *canva*, Anda akan diarahkan ke editor desain. Anda dapat melakukan banyak perubahan lain di sana, serta mengedit teks, gambar, menambahkan elemen desain, dan mengubah warna.
- e. Simpan dan bagikan: Setelah pengeditan selesai, pengguna dapat menyimpan desain dengan mengeklik tombol simpan di aplikasi *canva*.

2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Canva

Tidak diragukan lagi, setiap media mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing, termasuk juga aplikasi *canva*. Meskipun *canva* memiliki banyak sekali fitur yang membantu penggunanya, *canva* juga memiliki kekurangan dalam pemakaiannya. Dikutip dari (Tanjung & Faiza, 2019), adapun kelebihan media *canva* yakni:

Kelebihan aplikasi *canva*

- a) Menawarkan beberapa tata letak, animasi, templat, dan nomor halaman yang menarik.
- b) Guru memiliki kebebasan berkreasi yang lebih besar saat mengembangkan materi pembelajaran karena banyaknya fitur yang tersedia.
- c) Selain mampu membuat materi pembelajaran yang bermanfaat, juga dapat menghemat waktu.

- d) Siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari atau mengulas kembali materi pelajaran dengan melihat materi pembelajaran pada media *canva* yang telah disediakan oleh guru.
- e) Media slide *canva* dapat dicetak dengan pengaturan ukuran cetak otomatis dan memiliki resolusi gambar yang baik.
- f) Praktis, karena media pembelajaran bisa dibuat kapan saja dengan laptop ataupun ponsel.
- g) Pengguna dapat membuat tim desain *canva* untuk saling berbagi materi edukasi dan bekerja sama dalam proyek desain media dengan pengajar lainnya.

Kekurangan aplikasi *canva*

- a) Dalam menjalankan aplikasi *canva* membutuhkan jaringan internet yang kuat dan stabil. Jika ponsel atau laptop Anda tidak memiliki internet atau kuota, aplikasi tidak dapat digunakan atau memberikan dukungan selama proses desain.
- b) Aplikasi *canva* kebanyakan menyediakan template, ilustrasi, stiker, font, dan fitur lainnya yang berbayar. Oleh karena itu, ada beberapa yang dibayar dan ada yang tidak.
- c) Tidak jarang desain yang dipilih serupa dengan desain milik orang lain. Namun, ini kembali ke pengguna untuk memilih konsep yang berbeda atau menciptakan kreativitas sendiri.

2.1.3 Menulis

2.1.3.1 Pengertian Menulis

Aktivitas menulis adalah keterampilan berbahasa paling terakhir yang dipelajari oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca. Menurut Sukirman (2020) menulis ialah suatu kegiatan di mana ide, gagasan, pikiran, atau perasaan dikomunikasikan melalui alat bahasa. Kegiatan menulis melibatkan pengorganisasian kalimat, penggunaan tanda baca dan ejaan yang tepat, pengembangan paragraf, pengorganisasian ide, pembuatan model esai, dan pengembangan diksi dan kosakata. Diikuti oleh pendapat Handayani et al. (2023) yang mengungkapkan bahwa kemampuan menulis adalah kemampuan untuk mengkomunikasikan ide, pikiran, atau perasaan kepada orang lain melalui bahasa. Menulis adalah tindakan menggunakan bahasa untuk menyampaikan konsep, perasaan, atau pikiran. Menurut (Supriadi et al., 2020) keterampilan menulis lebih menantang daripada keterampilan bahasa lainnya seperti berbicara, mendengarkan, dan membaca. Agar pembaca dapat memahami pesan yang dimaksudkan penulis, penulis harus memperhatikan struktur tulisan saat membuat suatu tulisan.

Dari pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu aktivitas mengkomunikasikan gagasan atau ide kepada orang lain melalui komunikasi tertulis. Dari ketiga keterampilan berbahasa, menulis merupakan keterampilan yang paling menantang.

2.1.3.2 Tujuan Menulis

Pada umumnya, setiap kegiatan tentunya memiliki tujuan tertentu, demikian pula dengan kegiatan menulis. Penulis ingin menyampaikan gagasan atau idenya

kepada orang lain, baik itu hanya untuk menyampaikan informasi, meyakinkan seseorang, menghibur, ataupun hanya sebagai bahan mengekspresikan perasaan si penulis. Hal ini diperkuat oleh Yono et al. (2019) yang menyatakan tujuan dari menulis yakni menginformasikan, meyakinkan, mengajak, menghibur, dan mengekspresikan perasaan serta emosi. Menilai kreativitas seseorang penulis, khususnya menulis suatu puisi dapat dilihat dari pemilihan diksi.

2.1.3.3 Manfaat Menulis

Menulis adalah aktivitas yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengekspresikan ide, dan memecahkan masalah. Menulis akan memaksa si penulis untuk berpikir sekaligus menjadi alat untuk pembaca berpikir (Handayani et al., 2023).

Febriyanto et al. (2023) menyatakan menulis dapat meningkatkan kecerdasan, menumbuhkan kreativitas dan inisiatif, mendorong kemauan, dan meningkatkan kemampuan mengumpulkan data.

2.1.4 Teks Negosiasi

2.1.4.1 Pengertian Teks Negosiasi

Teks negosiasi merupakan Teks yang ditulis untuk mencapai kesepakatan bersama antara dua orang atau lebih (Dhania & Anam, 2019). Selanjutnya Hadana et al. (2023) mengungkapkan definisi Teks negosiasi yakni berisi interaksi sosial yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan antara berbagai pihak yang memiliki tujuan yang berbeda. (Pariyati et al., 2022) mengungkapkan bahwa teks negosiasi ialah teks yang terdiri dari kalimat-kalimat dengan tujuan

mencapai kesepakatan mengenai masalah yang harus diselesaikan secara bersamaan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi adalah teks dimana berbagai pihak berinteraksi untuk mencapai kesepakatan yang menguntungkan semua pihak yang terlibat..

2.1.4.2 Ciri-ciri Teks Negosiasi

Adapun ciri- ciri teks negosiasi menurut (Satata, 2018) adalah sebagai berikut.

- a. Bertujuan untuk mencari solusi dan metode penyelesaian masalah secara kooperatif;
- b. Membuat rancangan perjanjian atau kesepakatan;
- c. Menciptakan penyelesaian yang menguntungkan semua pihak;
- d. Memberikan prioritas atau penekanan pada kepentingan bersama;
- e. Memiliki tujuan praktis, yaitu untuk menghasilkan kesepakatan yang dapat disetujui oleh semua pihak.

Ciri-ciri lain dari teks negosiasi diungkapkan oleh (Melisa, 2020), yakni:

- a. Negosiasi menghasilkan kesepakatan, di mana kedua belah pihak setuju untuk mencapai kesepakatan atau tidak setuju.;
- b. Setiap pihak bernegosiasi untuk kepentingannya sendiri;
- c. Negosiasi merupakan media untuk menghasilkan penyelesaian;
- d. Tujuan negosiasi adalah untuk mencapai penyelesaian yang dapat disetujui dan diterima oleh kedua belah pihak.

2.1.4.3 Struktur Teks Negosiasi

Menurut (Dhania & Anam, 2019) teks negosiasi terstruktur menjadi tiga bagian: pembukaan atau orientasi, isi (pengajuan, pemenuhan, penawaran, kesepakatan, pembelian), dan penutup. Mascita (2020) menyatakan bahwa ada beberapa struktur yang membentuk struktur teks negosiasi. 1) Orientasi: Ini adalah percakapan awal antara kedua belah pihak yang akan bernegosiasi. 2) Pengajuan: Ini adalah permintaan dari salah satu pihak. 3) Penawaran: Ini adalah akhir dari teks negosiasi setelah kedua belah pihak melakukan tawar-menawar. 4) Persetujuan: Tahap di mana kedua belah pihak mencapai kesepakatan. Pada titik ini, kedua belah pihak diharapkan untuk menyamakan persepsi dan mencapai kondisi yang saling menguntungkan.

Namun, Rahman (2018) menemukan bahwa pengorganisasian teks negosiasi sangat bervariasi tergantung pada pokok bahasan yang dinegosiasikan, misalnya, pengorganisasian teks negosiasi antara pembeli dan penjual sebagai berikut:

- 1) Orientasi : terdiri dari pengenalan atau permulaan diskusi negosiasi. Biasanya berupa ucapan salam.
- 2) Permintaan : mencakup orang yang ingin tahu meminta sesuatu.
- 3) Pemenuhan : mencakup pihak terkait yang memberikan informasi tentang produk atau objek.
- 4) Penawaran : mengacu pada proses di mana dua pihak menegosiasikan kesepakatan yang saling menguntungkan.
- 5) Persetujuan : hasil atau persetujuan terhadap suatu penawaran.
- 6) Pembelian : ini mengacu pada perjanjian jual beli kedua belah pihak.

- 7) Penutup : kesimpulan dari diskusi untuk menyelesaikan proses negosiasi interaksi.

Sedangkan struktur teks negosiasi yang bukan proses jual beli, yaitu terdiri dari:

- 1) Pembukaan;
- 2) Isi (pengajuan, penawaran, persetujuan); dan
- 3) Penutup;

Dari beberapa pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa struktur teks negosiasi bervariasi tergantung pada jenis interaksi yang terjadi. Namun, yang jelas, teks negosiasi harus menghindari tindakan yang dapat merugikan kedua belah pihak.

2.1.4.4 Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi

(Melisa, 2020) menyatakan kaidah kebahasaan yang biasanya digunakan dalam teks negosiasi, yakni :

- 1) Bahasa yang santun
- 2) Bahasa bersifat interpretatif
- 3) Berisi pasangan tuturan
- 4) Kesepakatan akhir tidak boleh merugikan salah satu pihak
- 5) Bersifat memerintah dan memenuhi perintah
- 6) Jangan menyela argumen

Unsur kebahasaan teks negosiasi dibagi menjadi beberapa bagian antara lain:

- 1) Bahasa persuasif
- 2) Kalimat yang menyatakan fakta

- 3) Bahasa santun
- 4) Menggunakan kata penghubung
- 5) Menggunakan kalimat efektif
- 6) Mencakup dialog antara dua belah pihak
- 7) Bersifat memerintah dan memenuhi perintah
- 8) Menggunakan kata ganti
- 9) Menggunakan kalimat langsung
- 10) Menyatakan persetujuan atau penolakan
- 11) Menggunakan kalimat perbandingan/ kontras (HERDI, 2022).

2.2 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan sekumpulan teori yang diperoleh dari berbagai sumber yang akan dijadikan sebagai bahan rujukan dalam kegiatan penelitian.

- a. Sirait, dkk (2023) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi pada Siswa Kelas VIII SMP HKBP Sidorame Medan” menemukan bahwa keterampilan menulis teks eksplanasi siswa-siswi lebih baik dengan menggunakan media aplikasi canva. Ini dibuktikan dengan temuan $T_{tabel} = 1,66980$, sedangkan $T_{hitung} = 7,63178$ maka $T_{hitung} > T_{tabel}$. Hal ini menjadi masukan yang penting dalam penelitian ini terkait teknik analisis data.
- b. Mulyana & Syamsiah (2021) dalam penelitian “Keunggulan Canva sebagai Media Pembelajaran Poster Siswa Kelas VIII SMPN 18 Depok Tahun Pelajaran 2021/2022” menemukan bahwa media canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran poster dan memiliki implikasi yang baik dalam

pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa dari sebelum menggunakan canva yakni 78,06 dengan nilai sesudah menggunakan canva yakni 83,75. Penelitian ini memberikan masukan yang penting terkait aspek penilaian dan keunggulan aplikasi canva.

- c. Johan et al. (2022) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap Hasil Menulis Iklan Poster di SMP Nasional Sariputra Jambi” menemukan bahwa aplikasi canva berpengaruh positif untuk meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif. Hal ini didasarkan pada temuan bahwa data *posttest* pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 72.89, sedangkan *posttest* pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 54.30 dengan perbedaan nilai rata-rata 18.59. Hal ini menjadi masukan yang penting dalam penelitian ini terkait bahan rujukan dalam penelitian ini.
- d. Valentine et al. (2022) dalam penelitian yang berjudul “Kemampuan Menulis Surat Lamaran Pekerjaan dengan Media Canva pada Siswa SMK Dharmapala Panjang Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022” menemukan bahwa hasil penelitian diperoleh ada siswa yang berada pada kategori sangat baik dan cukup. Penelitian ini memberi masukan yang penting terkait langkah-langkah penggunaan aplikasi canva.
- e. Pelangi (2020) dalam penelitian “Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA” menemukan bahwa aplikasi canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Penelitian ini memberi masukan yang penting terkait penjelasan mengenai aplikasi canva.

Berdasarkan kelima penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa media Canva layak dan cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya dalam pelajaran bahasa Indonesia. Lebih lanjut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berbeda dengan kelima penelitian yang telah disebutkan di atas. Perbedaannya terdapat pada : 1). Variabel terikat yang digunakan yaitu teks negosiasi, 2). Subjek yang berbeda, subjek dalam penelitian ini adalah kelas X SMA, dan 3). Lokasi penelitian yaitu SMA Negeri 2 Lubuk Pakam. Oleh karena itu, penelitian yang dikaji oleh peneliti belum pernah diteliti sebelumnya.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian adalah struktur konseptual yang digunakan untuk menghubungkan dan menggambarkan keterkaitan antara berbagai konsep atau variabel yang terlibat dalam suatu masalah yang akan diteliti. Ini membantu peneliti untuk memahami hubungan antara konsep-konsep tersebut dan menetapkan dasar untuk merancang penelitian serta menganalisis data. Hal ini sejajar dengan pendapat (Sugiyono, 2020) yang menyatakan bahwa erangka konseptual berguna untuk memberikan penjelasan lengkap dan mendalam tentang topik yang akan dibahas. Kerangka kerja konseptual menunjukkan hubungan antara teori dan komponen lain yang telah diidentifikasi sebagai masalah krusial.



2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian berfungsi jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan (Sugiyono, 2020). Hipotesis adalah prakiraan yang bersifat provisional sehingga perlu dites untuk memverifikasi keakuratannya. Hipotesis ataupun dugaan sementara dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media canva terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Pakam.

(Ha) : Ada pengaruh signifikan penggunaan media canva terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa.

(Ho) : Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan media canva terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian kuantitatif. Ramdhan (2021) mengungkapkan bahwa penelitian kuantitatif adalah studi fenomena secara sistematis melalui pengumpulan data yang dapat diukur dengan menggunakan teknik komputasi, matematika, atau statistik. Adapun jenis penelitian kuantitatif yang digunakan yaitu kuantitatif eksperimen. Metode kuantitatif eksperimen adalah metode dengan mengadakan perlakuan.

Metode kuantitatif eksperimen yaitu metode yang digunakan untuk mengetahui bagaimana variabel bebas atau dalam penelitian ini penggunaan media canva mempengaruhi variabel terikat yakni kemampuan siswa menulis teks negosiasi. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sugiyono, 2020) yang mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen adalah sebuah pendekatan penelitian yang menggunakan percobaan sebagai cara untuk mengeksplorasi dampak variabel independen yang merupakan perlakuan yang diberikan, terhadap variabel dependen yaitu hasil yang diamati, dalam situasi yang terkontrol.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Lubuk Pakam yang beralamat Jalan Hamaparan Perak No.40, Tj. Garbus Satu, Kec. Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Secara khusus, penelitian ini dilakukan di kelas X. Alasan sekolah ini dijadikan sebagai tempat penelitian yakni didasari oleh aktivitas pembelajaran sekolah yang belum memanfaatkan media digital sebagai media pembelajarannya serta minat belajar siswa yang rendah. Untuk pelaksanaan penelitian ini dijadwalkan pada semester genap (dua) tahun ajaran 2023/2024.

Tabel 3.1

Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	November				Desember				Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persetujuan judul	■																							
2	Penyusunan proposal	■	■																						
3	Bimbingan dosen 1			■	■	■	■																		
4	Bimbingan dosen 2					■				■															
5	Persetujuan Proposal									■	■														
6	Seminar proposal											■													
7	Pelaksanaan penelitian															■									
8	Pengolahan data																■	■	■						
9	Bimbingan dosen 1																	■	■	■					
10	Bimbingan dosen 2																	■	■	■	■				
11	Persetujuan skripsi																				■	■			
12	Ujian meja hijau																					■	■		

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dan sampel merupakan bagian penting dalam penelitian. (Swarjana, 2022) mengungkapkan bahwa populasi merupakan keseluruhan orang atau objek, dimana hasil penelitian akan digeneralisasikan. Waruwu (2023) secara sederhana menjelaskan populasi merupakan jumlah keseluruhan atau totalitas dari subjek yang memiliki karakteristik tertentu. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menetapkan bahwa yang menjadi populasi penelitian ini ialah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Pakam Tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari sepuluh kelas dengan masing-masing kelas berjumlah 33 siswa, maka populasi penelitian ini berjumlah 330 siswa.

Tabel 3.2

Populasi Kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Pakam

No	Kelas	Jumlah
1	X – A	33 siswa
2	X – B	33 siswa
3	X – C	33 siswa
4	X – D	33 siswa
5	X – E	33 siswa
6	X – F	33 siswa
7	X – G	33 siswa
8	X – H	33 siswa
9	X – I	33 siswa
10	X – J	33 siswa
Jumlah		330 siswa

Sampel sifatnya representatif yang artinya mewakili. sampel ialah bagian dari populasi yang dipilih untuk tujuan representasi suatu studi atau penelitian. Sampel adalah anggota populasi dengan atribut tertentu, Waruwu (2023). Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini yaitu teknik cluster sampling (area sampling) dengan menentukan dua kelas secara acak dari sepuluh kelas di kelas X dan masing-masing kelas siswanya berjumlah 33 siswa.

3.4 Desain Eksperimen

Desain penelitian yang digunakan adalah Two Group Posttest-Only Control Design, yang sesuai dengan judul penelitian yaitu pengaruh penggunaan media Canva terhadap kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi. Dalam penelitian ini, ada dua kelas yang dilibatkan; satu kelas menerima perlakuan, sedangkan kelas yang lain tidak. Kelas yang diberi perlakuan dikenal sebagai kelompok eksperimen, dan kelas yang tidak diberi perlakuan dikenal sebagai kelompok kontrol. Dalam konteks ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media

pembelajaran digital yakni media canva, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut

Tabel 3.3

Two Group Posttest-Only Control Design

Kelas	Perlakuan	Posttest
R	X	O2
R		O4

Keterangan :

R : Kelas yang dipilih secara random

X : Perlakuan dengan Media *Canva*

O1 : Posttest kelas yang menggunakan media *Canva*

O4 : Posttest kelas yang tanpa menggunakan media *Canva*

3.5 Instrumen Penelitian

(Sugiyono, 2020) mengemukakan bahwa Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial dan alam yang diamati.. Sejalan dengan hal ini (Kurniawan, 2021) menyatakan bahwa Peneliti menggunakan instrumen penelitian untuk mengukur fenomena, mengumpulkan data, dan menganalisis data sebagai jawaban atas masalah pada subjek penelitian atau sampel.. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan oleh peneliti dalam sebuah penelitian untuk mengumpulkan data serta mengukur nilai atau karakteristik yang diperoleh dari objek penelitian tersebut. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan yaitu teks penugasan. Siswa ditugaskan untuk menulis teks negosiasi dengan memperhatikan ciri-ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi.

Tabel 3.4**Indikator Penilaian Kemampuan Menulis Teks Negosiasi**

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian isi teks dengan judul	Siswa sangat mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan kesesuaian isi dengan judul.	20
		Siswa mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan kesesuaian isi dengan judul.	15
		Siswa cukup mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan kesesuaian isi dengan judul.	10
		Siswa kurang mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan kesesuaian isi dengan judul.	5
2.	Ketepatan ejaan dan tanda baca	Siswa sangat mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan ketepatan ejaan dan tanda baca.	20
		Siswa mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan ketepatan ejaan dan tanda baca.	15
		Siswa cukup mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan ketepatan ejaan dan tanda baca.	10
		Siswa kurang mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan ketepatan ejaan dan tanda baca.	5
3.	Ciri-ciri teks negosiasi	Siswa sangat mampu menulis teks negosiasi dengan mencantumkan 5 ciri-ciri teks negosiasi.	20
		Siswa mampu menulis teks negosiasi dengan mencantumkan 4 ciri-ciri teks negosiasi	15
		Siswa cukup mampu menulis teks negosiasi dengan mencantumkan 3 ciri-ciri teks negosiasi	10
		Siswa kurang mampu menulis teks negosiasi dengan mencantumkan 1-2 ciri-ciri teks negosiasi.	5
4	Struktur teks negosiasi	Siswa sangat mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan struktur teks negosiasi.	20

		Siswa mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan struktur teks negosiasi.	15
		Siswa cukup mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan struktur teks negosiasi.	10
		Siswa kurang mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan struktur teks negosiasi.	5
5.	Kaidah Kebahasaan	Siswa sangat mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan kaidah kebahasaan dari teks negosiasi.	20
		Siswa mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan kaidah kebahasaan dari teks negosiasi.	15
		Siswa cukup mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan kaidah kebahasaan dari teks negosiasi.	10
		Siswa kurang mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan kaidah kebahasaan dari teks negosiasi.	5
	Jumlah Skor Maksimum		100

(Sugiyono, 2020) mengungkapkan bahwa untuk menghitung skor dari hasil yang dianalisis dapat menggunakan rumus dan penilaian sebagai berikut :

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Untuk penilaian menggunakan tabel berikut :

Tabel 3.5

Penilaian Kemampuan Teks Negosiasi

Kategori	Penilaian
Sangat baik	85-100
Baik	75-84
Cukup baik	65-74
Kurang baik	55-64
Sangat Kurang	≤ 55

3.6 Jalannya Eksperimen

Langkah-langkah pelaksanaan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6

Jalannya Penelitian pada Kelas Eksperimen

Pertemuan pertama (90 menit)			
No	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>1. Peneliti memberikan salam kepada siswa</p> <p>2. Peneliti mempersilahkan siswa memimpin doa</p> <p>3. Peneliti memperkenalkan diri dan mendata kehadiran siswa</p> <p>4. Peneliti melakukan apersepsi serta menjelaskan tujuan pembelajaran</p>	<p>1. Siswa merespon salam dari peneliti</p> <p>2. Salah satu siswa memimpin doa</p> <p>3. Siswa mendengarkan dan menjawab absensi</p> <p>4. Siswa menjawab mengenai apersepsi dan mendenarkan penjelasan peneliti</p>	10 menit
2.	<p>Kegiatan Inti Mengamati :</p> <p>1. Peneliti menampilkan materi teks negosiasi yang telah di desain sebelumnya menggunakan aplikasi canva</p> <p>2. Peneliti mengarahkan siswa membuka situs web atau mengunduh aplikasi canva, kemudian masuk ke akun dan mendaftar akun.</p>	<p>1. Siswa mengamati materi yang ditampilkan oleh peneliti.</p> <p>2. Siswa mengikuti arahan yang diberikan peneliti.</p>	70 mrnit

	<p>3. Peneliti menjelaskan materi dan memberikan pemahaman tentang pengertian, ciri-ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi dengan menggunakan media Canva</p> <p>Menanya :</p> <p>4. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pertanyaan mengenai materi yang sudah dijelaskan</p> <p>Mencoba :</p> <p>5. Peneliti menanyakan beberapa pertanyaan mengenai materi yang sudah dijelaskan</p> <p>Mengasosiasikan</p> <p>6. Peneliti meminta siswa untuk menjelaskan kembali dan mengembangkan materi yang sudah dijelaskan dengan pemahaman sendiri</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>7. Peneliti memberikan refleksi dengan menanyakan kesulitan yang dialami</p>	<p>3. Siswa mendengarkan dan mengamati setiap materi yang dipaparkan oleh peneliti</p> <p>4. Siswa memberikan pertanyaan</p> <p>5. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti</p> <p>6. Siswa menjelaskan sejauh pemahaman yang sudah diterima</p> <p>7. Siswa menyampaikan kesulitan yang dialami</p>	
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>1. Peneliti memberikan motivasi dan nasehat kepada siswa</p> <p>2. Peneliti mengakiri pembelajaran dengan doa dan ucapan salam</p>	<p>1. Siswa mendengar motivasi dan nasehat yang diberikan peneliti</p> <p>2. Siswa berdoa dan menjawab salam dari peneliti</p>	10 menit

Pertemuan Kedua (90 menit)			
No	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>1. Peneliti memberikan salam</p> <p>2. Peneliti mempersilahkan siswa membawa doa</p> <p>3. Peneliti mendata kehadiran</p>	<p>1. Siswa menjawab salam dari peneliti</p> <p>2. Salah satu siswa memimpin doa</p> <p>3. Siswa menjawab</p>	10 menit

	<p>siswa</p> <p>4. Peneliti menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran</p> <p>5. Peneliti melakukan kegiatan apersepsi sesuai dengan materi yang dipelajari sebelumnya</p>	<p>absensi dari peneliti</p> <p>4. Siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti</p> <p>5. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti</p>	
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>1. Peneliti menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media canva yang sebelumnya sudah dipersiapkan oleh peneliti dengan memakai template yang sudah ada dan di edit lagi dengan menambahkan animasi-animasi</p> <p>2. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang sudah dijelaskan</p> <p>3. Peneliti menugaskan siswa untuk menuliskan teks negosiasi sesuai dengan materi yang sudah dipelajari</p>	<p>1. Siswa mendengarkan dan mengamati materi yang dipaparkan oleh peneliti</p> <p>2. Siswa memberikan pertanyaan mengenai materi</p> <p>3. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh peneliti</p>	70 menit
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>1. Peneliti mengumpulkan lembar tugas siswa</p> <p>2. Peneliti memberikan kesimpulan dari pembelajaran serta memberikan motivasi kepada siswa</p> <p>3. Peneliti menutup pembelajaran dengan doa dan salam</p>	<p>1. Siswa mengumpulkan tugasnya</p> <p>2. Siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti</p> <p>3. Siswa berdoa dan menjawab salam peneliti</p>	10 menit

Tabel 3.7

Jalannya Pembelajaran pada Kelas Kontrol

No	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
1	<p>Kegiatan Awal</p> <p>1. Peneliti memberikan salam</p>	1. Siswa menjawab	10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Peneliti mempersilahkan siswa memimpin doa 3. Peneliti mendata kehadiran siswa 4. Peneliti memberitahukan materi dan tujuan pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> salam dari peneliti 2. Salah satu siswa memimpin doa 3. Siswa menjawab absensi dari peneliti 4. Siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti 	
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menjelaskan materi tentang pengertian, ciri-ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi 2. Peneliti memberikan kesempatan siswa untuk bertanya 3. Peneliti meminta siswa untuk menjelaskan kembali materi sesuai pemahaman siswa 4. Peneliti menugaskan siswa menulis teks negosiasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan penjelasan materi dari peneliti 2. Siswa memberikan pertanyaan 3. Siswa menjelaskan materi kembali 4. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan peneliti 	70 menit
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengumpulkan lembar tugas siswa 2. Peneliti memberikan kesimpulan dari materi yang sudah dijelaskan dan memberikan motivasi 3. Peneliti menutup pembelajaran dengan doa dan salam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengumpulkan lembar tugas 2. Siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti 3. Siswa berdoa dan menjawab salam dari peneliti 	10 menit

3.7 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut

- a. Memeriksa tugas peserta didik
- b. Memberikan skor pada hasil kerja peserta didik berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan.
- c. Menabulasi skor pada tugas peserta didik.

d. Menentukan daftar frekuensi, panjang kelas, kelas interval, rentang dan batas kelas, sebagai berikut:

- 1) Frekuensi(f): Jumlah data yang ada dalam kelas interval tersebut.
- 2) Kelas interval: Susunan nilai data dari yg terkecil hingga terbesar
- 3) Panjang kelas interval (p): Selisih positif antara dua ujung bawah yang berurutan .
- 4) Batas kelas interval : biasanya ujung bawah dikurangi dengan suatu bilangan dan ujung atas ditambahkan dengan bilangan yang sama.
- 5) Tentukan rentang, ialah data terbesar dikurangi data terkecil.

e. Menghitung nilai rata-rata dari hasil kerja siswa dalam menulis teks negosiasi dengan menggunakan rumus.

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \quad (\text{Sudjana, 2002})$$

f. Menentukan standar deviasi s dan s² dari varians sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan rumus.

$$s^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{(n - 1)} \quad (\text{Sudjana, 2002})$$

g. Menguji apakah data terdistribusi secara normal menggunakan uji normalitas data dengan tabel Lilliefors pada taraf nyata $\alpha = 0,05$

Lhitung < Ltabel = Terdistribusi normal.

Lhitung \geq Ltabel = Tidak normal

Langkah-langkah/prosedur perhitungan uji normalitas data:

- 1) Urutkan data dari terkecil ke yang terbesar, lalu menghitung frekuensi(fi) dan frekuensi kumulatif(fk)

- 2) Ubah data/skor menjadi bilangan baku (Z_i), dengan rumus:
 - 3) Ubah bilangan baku (Z_i) menjadi bilangan baku yang baru $F(Z_i)$, digunakan nilai luas dibawah kurva normal baku (Pergunakan tabel wilayah luas di bawah kurva normal 0 ke z)
 - 4) Menentukan nilai sebaran $S(Z_i)$ dengan cara menghitung proporsi (f_k) dari frekuensi keseluruhan.
 - 5) Menentukan nilai mutlak dari $F(Z_i) \square S(Z_i)$ dengan mengambil nilai yang terbesar yang disebut sebagai L_o (L_{hitung}), kemudian bandingkan hasilnya dengan nilai L tabel
- h. Untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas memiliki varians yang homogen atau tidak, maka dilakukan uji kesamaan dua varians dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}(s^2)}{\text{Varians Terkecil}(s^2)} \quad (\text{Sudjana, 2002})$$

Jika $F_{hitung} < F_{tabel} = \text{Data homogen}$

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel} = \text{Data tidak homogen}$

- i. Hipotesis diuji dengan menggunakan uji-t dengan derajat kebebasan (dk) $n-1$ dan tingkat signifikan $\alpha=0,05$.. Rumus uji-t yang akan digunakan :

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

Dalam pengujian test t, $df = n_1 + n_2 - 2$.

1. Jika $t_{tabel} < t_{hitung}$, maka hipotesis H_o ditolak. Artinya bahwa variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
2. Jika $t_{tabel} > t_{hitung}$, maka hipotesis H_o diterima. Artinya bahwa variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

