

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO  
DENGAN APLIKASI *POWTOON* DALAM MATERI TEKS  
NEGOSIASI PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 14**

**Atikah Nabila<sup>1</sup>, Rosmilan Pulungan<sup>2</sup>**

[atikahbila@gmail.com](mailto:atikahbila@gmail.com), [rosmilanpulungan@umnaw.ac.id](mailto:rosmilanpulungan@umnaw.ac.id)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

---

**ABSTRAK**

***Info Artikel***

*Diterima:*  
Juni 2022

*Disetujui:*  
Juli 2022

*Dipublikasi:*  
Februari 2023

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran menulis teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video siswa kelas X SMA Negeri 14 Medan. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 14 Medan tahun pembelajaran 2022/2023 yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah total sampling. Metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan model desain penelitian One Group Pre-test Post-test Design dan dilakukan hanya pada satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Dalam penelitian ini tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu tes sebelum menerapkan media pembelajaran berbasis video (pre-test) dan tes sesudah menerapkan media pembelajaran berbasis video (post-test). Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video efektif digunakan. Hal ini dilihat dari skor thitung sebesar 15,019 yang selanjutnya dibandingkan dengan nilai ttabel sebesar 1,706 pada taraf signifikansi 0,000 dengan kriteria pengujian thitung  $\geq$  ttabel. jadi, hasil yang diperoleh adalah Ho ditolak dan H1 diterima. Simpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran menulis teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video lebih efektif digunakan dari media pembelajaran konvensional. Sebagai saran, diharapkan dapat mencoba menerapkan media pembelajaran berbasis video dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci: Menulis, Teks Negosiasi, Pembelajaran berbasis video**

---

---

## ABSTRACT

---

*This study is an experimental study that aims to determine the effectiveness of learning to write negotiating texts using video-based learning media for students of class X SMA Negeri 14 Medan. The population of this study were all students of class X SMA Negeri 14 Medan in the academic year 2022/2023, totaling 27 students. The sampling technique of this research is total sampling. The method in this study is an experimental method with a research design model of One Group Pre-test Post-test Design and carried out only on one group without a comparison group. In this study, the test was carried out twice, namely a test before applying video-based learning media (pre-test) and a test after applying video-based learning media (post-test). The data analysis technique used descriptive statistics and inferential statistics. The results of data analysis show that learning to write negotiating texts using video-based learning media is effectively used. This can be seen from the tcount score of 15,019 which is then compared with the ttable value of 1,706 at a significant level of 0.000 with the test criteria tcount ttable. so, the results obtained are Ho is rejected and H1 is accepted. The conclusion of this study is that learning to write negotiating texts using video-based learning media is more effective than conventional learning media. As a suggestion, it is hoped that you can try to apply video-based learning media in the learning process.*

**Keywords: Writing, Negotiation Text, Video-based learning**

---

## **I. PENDAHULUAN**

Anjar (2015:156) menyatakan Dalam proses pembelajaran di kelas, media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang tidak bisa diabaikan penguasaannya. Proses pembelajaran tidak bisa terlepas dari media belajar yang merupakan salah satu komponen penting untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat mengatasi hambatan komunikasi, sikap pasif siswa, keterbatasan ruang dan waktu, perbedaan pemahaman siswa dan sifat materi yang sulit dipahami. Selain itu Siti & Mega (2017:79) mengemukakan media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Kemudahan dalam mengakses media pembelajaran akan membuat peserta didik sering mengakses media, hingga akan memungkinkan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Nurning (2018:253) mengemukakan dengan adanya teknologi dalam dunia pendidikan, perubahan fungsinya dari alat penunjang mulai bergeser menjadi sebuah kebutuhan dan kewajiban. Ramli (2012:21) menyatakan adanya teknologi dalam pendidikan ini mampu memperluas pengetahuan manusia hingga melampaui batasan yang ada untuk mendapatkan informasi yang relevan kapanpun dan dimanapun.

Baharuddin (2015:115) menyatakan ketersediaan media pembelajaran berbasis teknologi di berbagai sekolah masih belum merata dan belum dimanfaatkan secara optimal. Kesiapan sekolah untuk menyediakan media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran daring adalah sebuah keharusan. Amanullah (2020:37) menyatakan dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Untuk itu perlu dilakukan produksi atau pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih baik, karena pembelajaran konvensional sudah tidak sesuai dengan situasi belajar saat ini. Maka dalam penelitian ini akan menggunakan media video pembelajaran. Untuk mempermudah peserta didik dalam mengakses video pembelajaran dan memudahkan guru dalam memberi materi pelajaran, maka peneliti akan menjadikan Video Pembelajaran sebagai alternatif untuk mempermudah peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Video yang digunakan adalah satu video yang menyajikan proses tawar-menawar yang biasa terjadi ditengah masyarakat dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, melalui video ini siswa dapat melihat proses tawar-menawar (negosiasi) dan menuangkannya ke dalam bentuk teks negosiasi.

Melihat berbagai permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti ingin menggunakan media pembelajaran video pada pembelajaran Negosiasi, yang kemudian diimplementasikan dalam sebuah penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Materi Negosiasi Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 14 Medan" yang kemudian akan di uji cobakan kepada siswa kelas X di SMA Negeri 14 Medan. Peneliti akan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video serta melihat bagaimana minat dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan metode deskriptif. Sugiyono (2017: 172) menyatakan metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini dilaksanakan

dalam bentuk pembelajaran kegiatan pembelajaran. Dikatakan penelitian eksperimen karena dalam pengumpulan data menggunakan angka-angka. Data dalam penelitian ini, yakni hasil tes keterampilan menulis teks negosiasi siswa. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 14 Medan tahun pelajaran 2022/2023.

Untuk memperoleh data yang akurat sesuai dengan masalah penelitian ini dirancang melalui penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian eksperimen semu. Desain penelitian eksperimen ke dalam 3 bentuk yakni pre-experimental design, true experimental design, dan quasy experimental design.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Pre-experimental designs. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan kemampuan menulis teks negosiasi antara kelompok yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video dengan aplikasi powtoon. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji keefektifan media pembelajaran berbasis video dengan aplikasi powtoon pada pembelajaran menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 14 Medan. Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data skor awal (pretest) dan data skor akhir (posttest) kemampuan menulis teks negosiasi dari kelompok eksperimen. Pretest diberikan kepada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal kelompok tersebut dalam menulis teks negosiasi. Dalam penelitian ini kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan media pembelajaran berbasis video.

#### 1. Deskripsi Hasil Penelitian

##### a. Data Pretest Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen adalah kelas yang diberi pembelajaran berbasis media video sebelum kelompok eksperimen diberi pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis teks negosiasi. Pretest diberikan dalam bentuk menulis teks negosiasi. Sampel pada pretest kelas eksperimen sebanyak 27 siswa. Adapun distribusi skor kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Pretest**

No.	Rentang skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	$0 \leq x < 65$	Sangat rendah	8	29,62
2.	$65 \leq x < 75$	Rendah	15	55,56
3	$75 \leq x < 85$	Sedang	4	14,82
Jumlah			27	100

Tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas X SMA Negeri 14 Medan yang mengikuti tes sebelum dilakukan pembelajaran menulis teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video memperoleh nilai yang rendah.

Selanjutnya apabila nilai siswa sebelum mengikuti pembelajaran menulis teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan individu maka diperoleh kategori seperti yang terlihat pada tabel 4.2 berikut.

**Tabel 4.2 Deskripsi Ketuntasan Skor Pretest Berdasarkan KKM**

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
$x < 75$	Tidak tuntas	23	85,19
$x \geq 75$	Tuntas	4	14,81

Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas X SMA Negeri 14 Medan yang mengikuti tes sebelum dilakukan pembelajaran menulis teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video powtoon memperoleh nilai dibawah KKM dan belum memenuhi ketuntasan secara klasikal.

b. Data Posttest Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen adalah kelas yang diberi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video powtoon. Setelah kelompok diberi pembelajaran, untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dalam menulis teks negosiasi dilakukan posttest. Posttest diberikan dalam bentuk menulis teks negosiasi. Subjek pada posttest kelas eksperimen sebanyak 27 siswa. Adapun distribusi skor posttest kemampuan menulis teks negosiasi siswa dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Posttest**

No.	Rentang skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	$75 \leq x < 85$	Sedang	18	66,67
2.	$85 \leq x < 90$	Tinggi	4	14,81
3.	$90 \leq x < 100$	Sangat tinggi	5	18,52
Jumlah			27	100

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari siswa kelas X SMA Negeri 14 Medan yang mengikuti tes setelah mendapatkan pembelajaran menulis teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video, 18 orang atau 66,67% diantaranya memperoleh nilai sedang, 4 orang atau 14,81% diantaranya mendapatkan nilai tinggi, dan 5 orang atau 18,52% diantaranya memperoleh nilai sangat tinggi.

Selanjutnya apabila nilai hasil belajar (posttest) siswa kelas X SMA Negeri 14 Medan setelah mengikuti pembelajaran menulis teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan

individu maka akan diperoleh hasil seperti yang dimuat pada tabel 4.4 berikut.

**Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Skor Posttest Berdasarkan KKM**

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$x < 74$	Tidak Tuntas	0	0
$x \geq 75$	Tuntas	27	100
Jumlah		27	100

Tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa dari 27 siswa atau 100% siswa kelas X SMA Negeri 14 Medan yang mengikuti tes setelah mengikuti pembelajaran menulis teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video 27 siswa atau 100% memperoleh nilai diatas KKM.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran menulis teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video efektif digunakan, karena skor rata-rata pada posttest lebih tinggi dibandingkan pretest hal ini ditunjukkan dengan hasil uji t, dan diperoleh ttabel sebesar 1,706, dan thitung sebesar 15,019,  $df = 26$ ,  $p=0,000$  yang berarti signifikan.

Pembelajaran menulis teks negosiasi tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis video tidak efektif. Hal ini dikarenakan media pembelajaran konvensional (tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis video) tidak cocok digunakan dalam pembelajaran menulis teks negosiasi..

Pembelajaran menulis teks negosiasi efektif digunakan pada siswa kelas X SMA Negeri 14 Medan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor rata-rata pada posttest. Skor rata-rata pada pretest diperoleh sebesar 60,70, sedangkan pada posttest skor rata-rata meningkat menjadi 82,81.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anjar. P. A, 2015, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid, DIDAKTIKA, Volume 15 No. 2, h. 156 – 178
- Baharuddin. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiaensi Pembelajaran, Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, Volume 1 No.2, h. 115 – 126
- Nurming.S,dkk. 2018. *Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia*, Seminar Nasional Dies Natalis UNM, hlm. 253-260
- Siti Muyaroah & Mega Fajartia. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash C6 pada Mata Pelajaran Biologi, IJCET, Volume 6 No. 2, h. 79-83