



Pengaruh Model ADDIE Berbantuan Media Kinemaster terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi

Azka Nidaul Jannah¹, Ahmad Fadly²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta
Azkanida5@gmail.com¹, ahmad.fadly@umj.ac.id²

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v9i1.1010>

First received: 26-09-2023

Final proof received: 28-02-2024

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menulis teks negosiasi, peneliti mengeksplorasi penyebab rendahnya kemampuan menulis teks negosiasi serta membuktikan pengaruh penerapan model *ADDIE* berbantuan media *KineMaster* terhadap pembelajaran menulis teks negosiasi. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memudahkan dan mendorong kemampuan menulis teks negosiasi bagi peserta didik. Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode eksperimen, dengan hipotesis adanya pengaruh model *ADDIE* berbantuan media *KineMaster* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMAN 1 Gunung Sindur tahun pelajaran 2023/2024 berjumlah 356 peserta didik terdiri dari 10 kelas. Percontohan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok. Kelas X.1 berjumlah 35 peserta didik, sebagai kelas kontrol, dan kelas X.2 berjumlah 36 peserta didik, sebagai kelas kontrol. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa model *ADDIE* berbantuan media *KineMaster* berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks negosiasi peserta didik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan kriteria pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(12,161 > 1,994)$. Terdapat perbedaan positif antara peserta didik yang menggunakan model *ADDIE* berbantuan media *KineMaster*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait memanfaatkan seperti pendidik, peserta didik, serta peneliti selanjutnya.

Kata kunci: Model *ADDIE*, Media *KineMaster*, Kemampuan Menulis Teks Negosiasi

ABSTRACT

This study is motivated by the low ability to write negotiation texts, so the researcher interested in examining the causes of the low ability to write negotiation texts for students and provide solutions by applying the ADDIE model assisted by KineMaster media in learning to write negotiation texts. The purpose of this research is to facilitate and encourage the ability to write negotiation text for students. This research is quantitative research. The method used in this research is experimental, with the hypothesis that

there is an effect of the ADDIE model assisted by KineMaster media on the ability to write negotiation text. The population of this study was class X students at SMAN 1 Gunung Sindur in the 2023/2024 academic year with the number of students are 356 students consisting of 10 classes. The sample in this study was divided into two groups. Class X.1 is about 35 learners, as the control class, and class X.2 is about 36 learners, as the control class. From the results of the research that has been done, that the ADDIE model assisted by KineMaster media has an effect on the ability to write negotiation text for students. This can be seen based on the test criteria $t_{count} > t_{table}$, namely $(12.161 > 1.994)$. There is a positive difference between students who use the ADDIE model assisted by KineMaster media. The results of this study are expected to be useful for parties related to utilizing such as educators, students, and further researchers.

Keywords: ADDIE Model, KineMaster Media, Negotiation Text Writing Ability

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha seseorang untuk merencanakan peserta didik guna memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan membentuk karakter. Oleh karena itu, meningkatkan kualitas seseorang sangatlah penting. Sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan unggul, memiliki dampak positif yang signifikan dalam aspek kehidupan. Pendidikan ada dua kategori utama, yaitu formal dan nonformal. Pendidikan formal adalah jalur yang terstruktur dan memiliki ketetapan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Pendidikan non formal juga merupakan bentuk pendidikan yang tidak berjenjang dan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap manusia.

Permasalahan pendidikan secara umum adalah keefektifan dan keefisienan pendidikan. Akibatnya, mutu pendidikan, perubahan kurikulum, kemampuan literasi anak, sarana dan prasarana, dan masalah-masalah lain yang mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar peserta didik kurang maksimal. Berawal dari permasalahan yang ada yaitu proses belajar mengajar, peserta didik menginginkan hasil belajar yang baik. Pendidik telah menerapkan strategi pembelajaran dengan baik, tetapi tidak terstruktur dan tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Keterampilan menulis teks negosiasi diajarkan kepada peserta didik kelas X. Hal ini tercantum dalam Kurikulum Merdeka pada Sekolah Menengah Atas (SMA) mata pelajaran bahasa Indonesia dalam kompetensi awal bagian pengetahuan, yaitu peserta didik “mengevaluasi pengajuan, penawaran dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tertulis” dan kompetensi awal bagian keterampilan dinyatakan bahwa peserta didik “menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan atau tulis”.

Menulis teks negosiasi adalah tindakan berunding untuk membuat keputusan atau persetujuan antara sejumlah pihak. Sesuatu yang disepakati bersama ketika perbedaan atau perselisihan antara pihak yang berbeda telah diatasi disebut dengan kontrak. Teks negosiasi tidak hanya berbentuk dialog atau

percakapan, tetapi juga dapat berbentuk naratif (cerita). Melalui teks negosiasi, peserta didik diharapkan mampu membuat teks dengan tujuan adanya kesepakatan antara kedua belah pihak yang sedang bernegosiasi.

Teknik memperoleh data awal yaitu dengan wawancara kepada pendidik dan peserta didik. Hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia pada 25 Januari 2023, peneliti menemukan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memahami aspek kebahasaan, menentukan gagasan saat menulis, dan kurangnya minat menulis.

Selain itu, peneliti mewawancarai peserta didik pada 20 Maret 2023 dan 8 Agustus 2023 untuk mencari tahu penyebab kurangnya minat dalam kegiatan menulis. Dari wawancara tersebut diketahui bahwa pendidik menggunakan metode pembelajaran ceramah dan media yang sering digunakan yaitu buku dan *powerpoint*. Hal ini menyebabkan peserta didik merasakan kegiatan pembelajaran monoton dan media yang digunakan kurang efektif. Penggunaan media dan model pembelajaran yang menarik dapat menunjang keberhasilan pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti memilih model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) dalam pembelajaran, karena model pembelajaran *ADDIE* memiliki karakteristik dalam mengubah kebiasaan mengajar di kelas. Model *ADDIE* tepat digunakan pendidik dalam pembelajaran teks negosiasi karena strategi yang dibuat secara sistematis dengan tahapan analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi dalam pembelajaran. Selain itu, diperlukan penggunaan media berbasis digital dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan peserta didik dapat berpartisipasi aktif di kegiatan pembelajaran dan memengaruhi hasil belajar dan minat ketika menulis teks negosiasi.

Langkah *ADDIE* terbagi menjadi 5 tahap. Pertama, tahap *Analysis* (analisis) yaitu pendidik melakukan analisis kebutuhan dan kinerja untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dengan solusi yang tepat. Kedua, tahap *Design* (desain) yaitu kegiatan merancang pembelajaran dengan menggunakan metode *PBL* (*Problem Based Learning*). Ketiga, tahap *Development* (pengembangan) yaitu membuat program pembelajaran dan bahan ajar. Keempat, tahap *Implementation* (implementasi) yaitu melaksanakan program pembelajaran sesuai dengan tahap desain dan pengembangan. Kelima, yaitu tahap *Evaluation* (evaluasi) yaitu pendidik mengukur efektivitas pembelajaran. Fungsi *ADDIE* yaitu menjadi panduan untuk membangun sistem program penelitian yang aktif, efektif, dan mendukung kegiatan akademik.

Media pembelajaran penting untuk meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *KineMaster*. Media *KineMaster* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengedit video. Fungsi media *KineMaster* bagi pendidik yaitu sebagai media untuk membuat video pembelajaran mengenai teks negosiasi secara menarik. Sedangkan media *KineMaster* bagi peserta didik yaitu sebagai sumber informasi dalam pembelajaran teks negosiasi.

Proses penggunaan media *KineMaster* dalam proses belajar melibatkan beberapa tahapan, mulai dengan memilih video untuk diedit, memilih tema yang sesuai, memasukkan filter, suara, hingga editing hasil video. Keberadaan media *KineMaster* memiliki karakteristik yang menarik, diharapkan dapat memperbaiki minat peserta didik dan membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran secara optimal. Karakteristik menarik dari *KineMaster*, seperti antarmuka yang intuitif dan berbagai fitur kreatif, diharapkan dapat memberi semangat peserta didik agar menjadi bagian aktif dari proses pembelajaran. Keberadaan media *KineMaster*, peserta didik diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran secara visual dan auditif, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Beberapa studi yang terkait dengan penelitian ini adalah penelitian yang membahas tentang model pembelajaran *ADDIE* yang ditulis Bintari Kartika Sari (2017) dengan judul *Desain Pembelajaran Model Addie dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*. Penelitian itu menunjukkan permasalahan dalam dunia pendidikan, antara lain pendidik yang mengeluh dan kesulitan menggunakan media pembelajaran, kesulitan memahami karakter peserta didik, sugesti bahwa menjadi pendidik itu susah, dan persaingan dunia pendidikan yang semakin ketat. Peneliti tersebut memberikan suatu model pembelajaran guna mengatasi permasalahan tersebut dengan model *ADDIE*. Teknik pemecahan masalah tersebut dapat membantu pendidik dalam merancang pembelajaran yang baik.

Disamping itu, penelitian terdahulu yang relevan mengenai media pembelajaran telah dilakukan oleh Wulandari dan Rahma (2021) dengan judul *Efektivitas Media Video KineMaster terhadap hasil Belajar Matematika Secara Daring*. Penelitian ini mengidentifikasi peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan video dalam pembelajaran daring kelas XII IPA 1 SMAN II Pangkajene.

Sementara itu, penelitian terdahulu mengenai teks negosiasi dilakukan oleh Sitti Hasnah dan Jufri (2015) dengan judul *Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah di SMA*. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil keterampilan membuat teks negosiasi berupa surat penawaran dan surat komitmen meningkat pada akhir pembelajaran.

Persamaan penelitian terdahulu dan sekarang ialah penggunaan model pembelajaran *ADDIE* yang akan diterapkan peneliti dalam pembelajaran, media *KineMaster* untuk memudahkan membuat video pembelajaran pendidik dan

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan kuantitatif. Digunakannya rancangan ini dalam tatanan rancangan eksperimen nyata, dengan rancangan kontrol *post-test-only*, dengan 2 kelompok terpilih secara acak. Kelompok satu diberikan tindakan (x) sedangkan sebaliknya tidak kepada kelompok lain. Kelompok eksperimen dikatakan sebagai kelompok tindakan sedangkan kelompok kontrol disebut kelompok tidak diberi tindakan (Sugiyono, 2020: 153).

Populasi mencakup area umum yang terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu serta telah ditetapkan oleh peneliti untuk diselidiki sebelum mengambil kesimpulan (Sugiyono, 2020: 167). Selanjutnya menurut Suryabrata (2015: 11) menyatakan populasi ialah keseluruhan subyek atau objek yang akan dipelajari.

Sejalan dengan itu, menurut Sugiyono (2013: 90) memaparkan terkait populasi tidak hanya mencakup individu dan benda-benda alam lainnya. Populasi tidak hanya berhubungan dengan jumlah obyek atau subyek yang diteliti, tetapi juga mencakup ciri-ciri maupun sifat yang dimiliki subyek atau objek. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 356 peserta didik yang terdiri dari 10 kelas.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013: 91). Selanjutnya menurut Suryabrata (2015: 12) Teknik pengambilan sampel diperlukan karena penelitian dengan populasi yang besar akan menghadapi kesulitan dalam pengumpulan data. Sejalan dengan itu, Sugiyono (2020: 168) menyatakan sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif, yaitu dapat menggambarkan populasi secara keseluruhan.

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 71 peserta didik. Dari kelas X-2, sebanyak 36 peserta didik menjadi kelompok eksperimen. Kelompok ini akan menerima perlakuan, yaitu diberikan model pembelajaran *ADDIE* dalam pembelajaran menulis teks negosiasi. Sedangkan 35 peserta didik di kelas X-1 menjadi kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *ADDIE* berbantuan media *KineMaster*.

Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini adalah sampel acak. Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2020: 170). Metode ini melibatkan pemberian nomor kepada setiap unit populasi. Selanjutnya, sampel yang diinginkan diambil secara acak melalui penggunaan angka acak atau undian biasa.

Adapun sampel dari penelitian ini adalah kelas X.1 yang berjumlah 35 peserta didik dan kelas X.2 berjumlah 36 peserta didik.

Tabel 3.3
Desain Pengambilan Sampel

Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Gunung Sindur	Kelas X.1	Kontrol
	Dan	
	Kelas X.2	Eksperimen

Pengumpulan data penelitian merupakan cara yang strategis, sebab poin penelitian untuk memperoleh sebuah data. Maka, perlunya sebuah data agar penelitian dapat mencapai hasil yang sesuai. Teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data antara lain.

a. Wawancara

Menurut Sugiono (2020: 252) wawancara merupakan metode pengumpulan data yang digunakan ketika seorang peneliti hendak melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diteliti. Wawancara memungkinkan peneliti untuk berinteraksi langsung dengan responden, memperoleh informasi secara mendalam, dan memahami sudut pandang mereka terkait permasalahan yang akan diteliti. Dilakukannya penelitian dengan proses wawancara agar dapatnya data-data yang dibutuhkan peneliti. Kegiatan wawancara dilakukan dengan bapak Husni, S.Pd. selaku pendidik bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Gunung Sindur.

b. Tes (Penugasan)

Tes adalah prosedur sistematis yang mencakup sejumlah tugas dan diberikan terpisah kepada individu atau kelompok untuk dilakukan, dijawab, atau direspon. Bentuk tes dapat berupa perbuatan, tulisan, maupun lisan (Nasehudin, 2012: 120).

Tes yakni sekumpulan rangsangan yang diberi untuk individu memiliki tujuan guna memperoleh jawaban yang bisa menjadi dasar penentuan nilai. Syarat utama untuk tes yakni reabilitas serta validitas. Hal yang akan dibahas pada penjelasan selanjutnya. Dua jenis tes yang seringkali dipakai untuk alat pengukuran sebagai berikut:

- 1) Tes lisan, yakni beberapa pertanyaan yang diberikan dengan lisan terkait aspek yang hendak diketahui keadaanya dari jawaban yang diberi dengan lisan.
- 2) Tes tertulis, yakni beberapa pertanyaan yang diajukan tertulis berkaitan dengan aspek yang hendak diketahui keadaanya dan jawaban yang diberi juga tertulis. Tes ini dibagi menjadi 2 bentuk sebagai berikut:
 - a) Tes esai yakni tes yang diharapkan supaya tes memberi jawaban berbentuk kalimat yang dibuat sendiri.
 - b) Tes objektif yakni tes yang dibuat yang mana masing-masing pertanyaan tes diberikan alternatif jawaban yang dapat dipilih. Tes ini memiliki kemampuan untuk memperoleh nilai yang tetap, tidak memandang siapa yang memberikan nilai tersebut dan tidak terpengaruh oleh sikap subjektivitas (Margono, 2013: 170).

Tes yang digunakan pada penelitian yaitu menggunakan tes esai atau uraian. Tes ini membutuhkan jawaban dalam bentuk kalimat atau penguraian yang dibuat sendiri.

c. Dokumentasi

Menurut Suryabrata (2015: 28) dokumentasi merujuk pada data yang dikumpulkan dari peristiwa masa lalu. Jenis data ini dapat berupa foto, karya, tulisan, hasil observasi, wawancara, dan sebagainya. Data yang dikumpulkan dari dokumentasi biasanya dianggap sebagai karena memiliki makna untuk diinterpretasikan. Perlengkapan penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data peserta didik kelas X SMAN 1 Gunung Sindur adalah dokumentasi.

Validitas adalah definisi dari hubungan antara data yang ada dalam objek penelitian dan hasil yang dapat dikomunikasikan oleh peneliti. Dengan demikian, data yang valid adalah data yang sesuai antara data yang ada dalam objek penelitian dan data yang dilaporkan peneliti. Penelitian yang valid berisikan informasi yang tercatat dan dilaporkan secara akurat mencerminkan kondisi sebenarnya yang ada dalam objek penelitian (Sugiyono, 2016: 363). Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruk, guna menguji validitas konstruk, bisa digunakan pendapat para ahli. Dalam hal ini, setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli.

Setelah pengujian konstruk dari ahli selesai, maka diteruskan uji coba instrumen. Instrumen yang telah disetujui para ahli diuji pada sampel populasi (Sugiyono, 2010: 352). Jumlah peserta didik yang digunakan sekitar 71.

Untuk menganalisis hasil perhitungan data yang diperoleh dalam penelitian ini, peneliti melakukan teknik analisis uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

3. PEMBAHASAN

Penelitian mengenai pembelajaran teks negosiasi menggunakan metode ceramah berbantuan media *power point* dilakukan di kelas kontrol yang berjumlah 35 peserta didik di kelas X.1. Kemudian, penelitian di kelas eksperimen berjumlah 36 yang dilakukan di kelas X.2 menggunakan metode *PBL* berbantuan media *KineMaster*. Pengambilan data dilakukan selama 2 kali pertemuan.

Pertemuan pertama peserta didik melakukan *pre-test*, setelah itu peneliti memberikan materi teks negosiasi berupa pengertian, struktur, dan kaidah kebahasaan. Lalu, pertemuan kedua membahas materi mengenai macam-macam dan langkah-langkah menulis teks negosiasi, kemudian peserta didik mengerjakan *post-test* untuk mengukur kemampuan menulis teks negosiasi dengan baik.

hasil dari informasi yang dikumpulkan dari *pre-test* dan *post-test* pada saat penelitian dengan jumlah 35 peserta didik kelas X.1 sebagai kelas kontrol. Terdapat 3 peserta didik mendapatkan nilai tertinggi saat *pre-test* yaitu 85 sedangkan saat *post-test* nilai tertinggi yaitu 87. Lalu, terdapat 2 peserta didik mendapat nilai terendah di kelas kontrol saat *pre-test* yaitu 44, kemudian saat *post-test* mendapatkan nilai terendah 65.

Sedangkan data yang dihasilkan dari pelaksanaan tes *pre-test* dan *post-test* selama penelitian, dengan melibatkan total 36 peserta didik dari kelas X.2 sebagai kelompok eksperimen. Terdapat 1 peserta didik mendapatkan nilai tertinggi saat *pre-test* yaitu 92 sedangkan saat *post-test* nilai tertinggi yaitu 96. Lalu, terdapat 2 peserta didik mendapat nilai terendah di kelas kontrol saat *pre-test* yaitu 70, kemudian saat *post-test* mendapatkan nilai terendah 84.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre_Test_Eksperimen	36	70	92	81.44	5.207
Post_Test_Eksperimen	36	82	96	90.31	3.624
Pre_Test_Kontrol	35	44	85	67.23	11.561
Post_Test_Kontrol	35	65	88	74.86	6.678
Valid N (listwise)	35				

Berdasarkan deskripsi data, peneliti menganalisis nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan perhitungan statistik (SPSS) versi 24. Persyaratan uji-t sampel berpasangan biasanya data terdistribusi, distribusi data untuk kedua kelas adalah data normal distribusi, uji-t berpasangan dapat diterapkan.

a. Uji Normalitas

Berdasarkan uji-t sampel berpasangan adalah data terdistribusi normal. Berdasarkan tabel 4.8 uji normalitas menggunakan (SPSS) versi 24 diperoleh data sebagai berikut.

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar siswa						
Pre Test Eksperimen	.126	36	.162	.971	36	.466
Post Test Eksperimen	.124	36	.174	.956	36	.166
Pre Test Kontrol	.094	35	.200 [*]	.959	35	.210
Post Test Kontrol	.138	35	.089	.944	35	.072

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Menurut hasil signifikansi statistik hasil *pre-test* kelas eksperimen diperoleh $0.466 > 0.05$, hasil *post-test* kelas eksperimen diperoleh $0.166 > 0.05$, hasil *pre-test* kelas kontrol diperoleh $0.210 > 0.05$, hasil *post-test* kelas kontrol diperoleh $0.72 > 0.05$ di mana semua hasil signifikansi hasil lebih tinggi $\alpha = 0.05$. dari statistik di atas, data kelas eksperimen dan kontrol dinyatakan normal.

b. Tes Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar siswa	Based on Mean	17.407	3	138	.000
	Based on Median	16.531	3	138	.000
	Based on Median and with adjusted df	16.531	3	78.117	.000
	Based on trimmed mean	17.507	3	138	.000

Berdasarkan uji homogenitas hasil dari signifikan (sig) kelas eksperimen dan kontrol adalah $0.00 < 0.05$. Berdasarkan hasil tersebut didefinisikan bahwa semua varian data tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan antara menulis teks negosiasi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, data nilai peserta didik dapat dianalisis melalui uji-t untuk menguji hipotesis penelitian. Dalam analisis penelitian ini peneliti memanfaatkan perangkat lunak (SPSS) versi 24.

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil belajar siswa	Post Test Eksperimen	36	90.31	3.624	.604
	Post Test Kontrol	35	74.86	6.678	1.129

UJI SAMPEL INDEPENDEN

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	17.134	.000	12.161	69	.000	15.448	1.270	12.914	17.983
	Equal variances not assumed			12.067	52.106	.000	15.448	1.280	12.880	18.017

Berdasarkan tabel di atas ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa rata-rata kelas kontrol 74,86 dengan standar deviasi 6,678. Nilai rata-rata kelas eksperimen 90, 31 dengan standar deviasi 3, 624.

Hasil pada tabel 4.11 di atas sig. (*2-tailed*) nilai probabilitas lebih kecil dari signifikansi ($0.00 < 0.05$). Uji-t persamaan asumsi diselesaikan dengan menggunakan parameter $t = 12,161$, $df = N-2$, $df = 69$, dan sig. (*2-tailed*) $0.000/2 = 0$ dan t tabel adalah 1,994, t hasil $> t$ tabel. Berdasarkan hasil data diperoleh bahwa 12,161 lebih tinggi dari 1,994, sehingga dapat disimpulkan bahwa menulis teks negosiasi dengan model *ADDIE* berbantuan media *KineMaster* berpengaruh cukup besar dalam meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi.

Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran menulis teks negosiasi dengan model *ADDIE* berbantuan media *KineMaster*, ditinjau dari aspek, model, dan media pembelajaran yang diterapkan mudah dilakukan. Selain itu, mampu memberikan efektivitas yang baik dalam kegiatan pembelajaran menulis teks negosiasi.

Pada penelitian ini, model *ADDIE* diterapkan di dalam kelas eksperimen dengan berbantuan media *KineMaster* untuk membantu meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan memberikan stimulus atau resepsi awal kepada peserta didik dengan cara bertanya tentang negosiasi. Selanjutnya, peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.

Kegiatan selanjutnya, peneliti memberikan soal *pre-test* kepada peserta didik untuk menulis teks negosiasi. Soal *pre-test* dikerjakan selama 25 menit. Kemudian jawaban dikumpulkan untuk dinilai dan dianalisis.

Kemudian, peneliti menjelaskan materi teks negosiasi. Peneliti membagi pembelajaran menjadi 2 pertemuan. Pada pertemuan ke-1 peneliti membahas mengenai pengertian, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi menggunakan metode *problem based learning* (PBL) berbantuan video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *KineMaster*. Peserta didik menyimak dan mencatat informasi penting mengenai materi yang disampaikan oleh peneliti. Lalu, peserta didik dan peneliti melakukan kegiatan tanya jawab.

Selanjutnya, pertemuan ke-2 peneliti membahas mengenai macam-macam teks negosiasi dan langkah-langkah menulis teks negosiasi. Peserta didik menyimak dan mencatat poin penting yang terdapat dalam video pembelajaran. Kemudian, peserta didik dan peneliti melakukan kegiatan tanya jawab.

Setelah peserta didik memahami materi yang peneliti jelaskan, kegiatan selanjutnya adalah peserta didik mengerjakan soal *post-test*. Peserta didik diberikan soal *post-test* untuk mengukur kemampuan menulis teks negosiasi berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan yang sudah dipelajari.

Berbeda dengan kelas eksperimen, pembelajaran menulis teks negosiasi di kelas kontrol diterapkan dengan model pembelajaran konvensional. Media pendukung yang digunakan yaitu powerpoint. Kegiatan pembelajaran di kelas kontrol dibagi menjadi 2 pertemuan.

Pertemuan ke-1, peneliti memberikan stimulus kepada peserta didik mengenai teks negosiasi. Peserta didik mengerjakan soal *pre-test* selama 25 menit. Kemudian, peneliti menjelaskan materi mengenai teks negosiasi. Pada pertemuan ke-1 ini, peneliti menjelaskan materi mengenai pengertian, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi dengan model konvensional berbantuan media *powerpoint*.

Pertemuan ke-2, peneliti memberikan materi mengenai macam-macam teks negosiasi dan langkah-langkah menulis teks negosiasi. Peserta didik menyimak materi dan mencatat poin penting yang terkandung dalam kegiatan pembelajaran. Setelah itu, peserta didik mengerjakan soal *post-test* untuk mengukur kemampuan menulis teks negosiasi berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi.

Berdasarkan hasil *post-test* kelas eksperimen dinyatakan lebih tinggi dari hasil *post-test* di kelas kontrol. Peserta didik kelas eksperimen memperoleh rata-rata 90,31 pada saat *post-test*. Sedangkan peserta didik kelas kontrol memperoleh rata-rata 74, 86 pada saat *post-test*.

Dengan demikian dapat disimpulkan H_0 : tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *ADDIE* berbantuan media *KineMaster* terhadap keterampilan menulis teks negosiasi peserta didik kelas X di SMAN 1 Gunung Sindur dan H_1 : terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *ADDIE* berbantuan media *KineMaster* terhadap keterampilan menulis teks negosiasi peserta didik kelas X di

SMAN 1 Gunung Sindur. H_0 ditolak dan H_1 diterima bahwa ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4. SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian di SMAN 1 Gunung Sindur, maka dapat dianalisis bahwa terlihat adanya pengaruh model *ADDIE* berbantuan media *KineMaster* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi, berdasarkan hasil Uji T di kelas eksperimen dan kontrol dengan signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung 12,161 dan t tabel sebesar 1,994, maka $12,161 > 1,994$, sehingga dinyatakan terdapat pengaruh model *ADDIE* berbantuan media *KineMaster* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi kelas X di SMAN 1 Gunung Sindur. Setelah menyelesaikan penelitian, ditemukan bahwa kemampuan menulis teks negosiasi pada kelompok eksperimen berjalan dengan baik dibandingkan dengan kelompok kelas kontrol. Rata-rata nilai kemampuan menulis teks negosiasi pada kelompok eksperimen 90,31 sementara kelompok kelas kontrol memiliki rata-rata mendapatkan 74,86.

Peran media *KineMaster* sangat membantu pendidik dalam membuat video pembelajaran menjadi menarik. Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran teks negosiasi dengan mudah. Selain itu, penggunaan video pembelajaran yang dibuat di aplikasi *KineMaster* dapat meningkatkan hasil belajar menulis teks negosiasi.

5. REFERENSI

- Hasnah, Sitti dan Jufri. (2015). Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah di SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Insani*, 18 (1).
- Margono. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasehudin, Toto Syatori dan Nanang. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sari, Bintari Kartika. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*: ISBN 978-602-70216-2-4.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2013). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2020). *Metode Penelitian Pariwisata*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. (2015). *Metode Penelitian*. Depok: PT Rajagrafindo.