

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

Kajian teori merupakan tahap penting dalam proses penelitian yang harus dilakukan oleh seorang peneliti. Penyusunan kajian teori menjadi dasar pertimbangan dalam menentukan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan. Seorang peneliti juga perlu memiliki kesadaran dan konsistensi yang tinggi dalam menyusun kajian teori yang baik dan akurat. Dalam penelitian ini, penulis akan menjelaskan kajian teori berdasarkan permasalahan yang terkait dengan variabel judul sebagai berikut.

#### **1. Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi**

##### **a. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Nurlina, et al (2022, hlm.7) “pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik”, artinya pembelajaran melibatkan hubungan aktif antara individu dan lingkungannya yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Otaria, et al (2024, hlm.203) mengatakan bahwa pembelajaran adalah bentuk peralihan level pengetahuan pada manusia dari yang awalnya tidak paham menjadi paham”. Keberhasilan dalam pendidikan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan dan dari hasil serta proses pembelajaran tersebut.

Sedangkan menurut Marheni, et al (2025, hlm. 53) mengatakan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Pembelajaran menekankan peran pendidik dalam menciptakan proses belajar peserta didik. Pendidik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga merancang upaya sistematis agar peserta didik benar-benar memahami dan mengembangkan diri. Pembelajaran yang efektif membutuhkan pendidik yang kompeten dan perencanaan yang matang.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis dapat membuat kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses interaktif aktif antara individu dan lingkungannya untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap, serta mengubah

ketidaktahuan menjadi pemahaman, yang keberhasilannya dapat diukur melalui hasil dan prosesnya.

Konsep pembelajaran yang baik, didukung oleh fasilitas yang memadai, dan didukung oleh pendidik yang mampu memfasilitasi dan memastikan bahwa hasil dari proses pembelajaran yang bermutu sangat bergantung pada motivasi yang diberikan oleh pendidik.

## **b. Keterampilan Menulis**

Menurut Pattiasina, et al (2024, hlm.401) “Menulis merupakan salah satu bentuk kecakapan berbahasa produktif dan ekspresif yang memerlukan pelatihan dan praktik intensif, bukan hanya teori.

Menurut Sukirman (2020, hlm. 72) mengatakan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang melibatkan aspek penggunaan bahasa dan pengolahan isi. Secara sederhananya, keterampilan menulis ialah suatu kecakapan berbahasa yang dapat dipergunakan secara tidak langsung.

Sejalan dengan pendapat Sukirman, menurut Awalludin (2020, hlm. 9), menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang berfungsi sebagai sarana komunikasi, di mana penulis menyampaikan ide, pesan, dan informasi kepada orang lain melalui bahasa tulis.

Sedangkan menurut Eliyawati, et al (2023, hlm. 26) mengungkapkan bahwa keterampilan menulis secara efektif ialah bagian penting dari perjalanan pendidikan peserta didik, dan keberhasilannya secara keseluruhan dalam perjalanan tersebut sangat bergantung pada kemampuan menulisnya.

Berdasarkan pernyataan teori di atas, penulis dapat simpulkan bahwa keterampilan menulis adalah kecakapan berbahasa produktif yang membutuhkan latihan intensif, melibatkan aspek penggunaan bahasa dan pengolahan isi, serta berperan penting dalam keberhasilan pendidikan peserta didik.

## **2. Hakikat Teks Negosiasi**

### **a. Pengertian Teks Negosiasi**

Menurut Kosasih (2020, hlm. 85) “teks negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan berbeda”.

Menurut Umayah, et al (2019, hlm. 989) mengungkapkan bahwa teks negosiasi merupakan kegiatan berinteraksi antara dua orang atau lebih untuk menghasilkan sebuah kesepakatan yang berbeda.

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Indriani, et al (2021, hlm.31) mengatakan bahwa teks negosiasi berfungsi untuk mencari penyelesaian dari kedua belah pihak yang mempunyai perbedaan diantara keduanya tanpa merugikan salah satu belah pihak.

Dengan demikian, dapat penulis simpulkan bahwa teks negosiasi adalah bentuk interaksi sosial antara dua pihak atau lebih untuk mencapai kesepakatan atau penyelesaian atas perbedaan kepentingan tanpa merugikan salah satu pihak.

### **b. Struktur Teks Negosiasi**

Menurut Kosasih (2014, hlm. 89), secara umum teks negosiasi dibentuk oleh tiga bagian, yaitu pembuka, isi, dan penutup.

- 1) Pembuka, berisi tentang isu atau sesuatu yang dianggap masalah oleh salah satu pihak. Misalnya, permintaan cuti kerja karena terkait kehamilan.
- 2) Isi, berupa adu tawar dari kedua belah pihak untuk mencari penyelesaian yang saling menguntungkan, sampai diperolehnya kesepakatan ataupun ketidaksepakatan. Di dalamnya mungkin terdapat argument-argumen, termasuk penentangan dan sanggahan-sanggahan.
- 3) Penutup, berisi persetujuan dan kesepakatan kedua belah pihak. Mungkin pula di dalamnya terdapat ucapan terima kasih, harapan, ataupun ungkapan lainnya sebagai penanda kepuasan ataupun ketidakpuasan.

Menurut Yustianah (2014, hlm.157), negosiasi harus memiliki struktur konteks pembicaraan yang mencakup.

- 1) Orientasi, adalah presentasi awal dari pihak satu dan pihak dua untuk mempelajari tujuan awal agar masalah menjadi jelas.
- 2) Pengajuan, adalah ide-ide dari kedua belah pihak untuk dipertimbangkan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.
- 3) Penawaran, adalah solusi alternatif yang harus dipertimbangkan dengan semua kemungkinan dengan risiko yang minimal.
- 4) Persetujuan, adalah proses memilih solusi dari hasil penawaran antara kedua belah pihak untuk menghasilkan kesepakatan bersama.

5) Penutup, adalah hasil akhir percakapan yang disepakati oleh kedua belah pihak dan diterima dengan persetujuan bersama.

Menurut pernyataan tersebut, terdiri dari lima komponen: orientasi (pendahuluan dari pihak 1 dan pihak 2), pengajuan (masuk ke dalam topik awal dalam proses tawar-menawar), penawaran (topik negosiasi yang dimulai sebelum perundingan), persetujuan (mencari cara untuk mencapai kesepakatan antara kedua belah pihak), dan penutup (merupakan hasil dari negosiasi).

Menurut Constantya (2017, hlm.87), negosiasi harus memiliki struktur konteks yang mencakup:

- 1) Orientasi, berisi ucapan selamat datang, dan perkenalan tentang apa yang akan dinegosiasi.
- 2) Pengajuan, berisi pertanyaan tentang harga atau hal-hal lain kepada pihak lain.
- 3) Penawaran, berisi jumlah barang dan jasa yang tersedia untuk dijual dengan berbagai harga.
- 4) Persetujuan, berisi semua tentang perjanjian yang dilakukan oleh kedua belah pihak.

Menurut pernyataan tersebut, struktur teks negosiasi dibagi menjadi empat aspek yaitu terdiri dari orientasi (salam pembuka sebelum memulai topik), pengajuan (mulai mengajukan harga), persetujuan (sesuatu yang disepakati sesuai dengan perjanjian yang sudah ditentukan).

Berdasarkan penjelasan dari struktur teks negosiasi beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi memiliki susunan atau urutan dalam penyusunannya terdiri dari aspek orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan. Walaupun dari beberapa pendapat para ahli di atas berbeda isi dan pandangan tetapi isinya mencakup ke dalam syarat penyusunan teks negosiasi agar tersusun dengan baik dan benar.

### **c. Ciri-ciri Teks Negosiasi**

Menurut Septian (2014, hlm.18) mengatakan bahwa karakteristik negosiasi adalah norma atau kebiasaan. Teks negosiasi sama dengan teks lain yang memiliki karakteristik tertentu. Berikut ini adalah karakteristik utama teks negosiasi.

- 1) Terdiri dari percakapan antara negosiator satu dan negosiator dua.

- 2) Selalu melibatkan dua pihak atau lebih, baik individu, kelompok, perwakilan organisasi, atau perusahaan.
- 3) Bentuk komunikasi langsung atau lisan yang ditulis.
- 4) Dibuat karena ada perbedaan kepentingan.
- 5) Terjadi saat tawar-menawar atau menukar kepentingan untuk mencapai sebuah kesepakatan.
- 6) Berbicara tentang dua hal, apakah mereka setuju atau tidak.

Berdasarkan pernyataan tersebut, teks negosiasi memiliki beberapa ciri, yaitu ditulis dalam bentuk dialog yang melibatkan dua pihak, dapat digunakan untuk komunikasi tidak langsung melalui tulisan, dan bertujuan mencapai kesepakatan harga yang disetujui bersama.

Menurut Satata (2018, hlm. 15), ciri-ciri teks negosiasi adalah sebagai berikut:

- 1) Bertujuan untuk mencari solusi dan metode penyelesaian masalah secara kooperatif.
- 2) Membuat rancangan perjanjian atau kesepakatan.
- 3) Menciptakan penyelesaian yang menguntungkan semua pihak.
- 4) Memberikan prioritas atau penekanan pada kepentingan bersama.
- 5) Memiliki tujuan praktis, yaitu untuk menghasilkan kesepakatan yang dapat disetujui oleh semua pihak.

Namun, menurut Debby dan Mellisa (2020, hlm.12), karakteristik teks negosiasi adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat kesepakatan yang menguntungkan kedua belah pihak.
- 2) Membuat tujuan praktis.
- 3) Memprioritaskan kepentingan bersama.
- 4) Menjadi cara untuk menentukan solusi.

Teks negosiasi memiliki ciri-ciri seperti memperoleh manfaat dari kesepakatan yang dicapai, berfokus langsung pada topik yang dibicarakan, menunjukkan sikap saling menghormati tanpa egois, dan berfungsi sebagai sarana untuk menyelesaikan masalah yang dibahas selama proses negosiasi.

Berdasarkan ciri-ciri teks negosiasi yang dijelaskan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa teks negosiasi harus adanya dialog agar timbul sebuah komunikasi untuk menyampaikan pendapat dalam tawar-menawar yang dihasilkan

dengan kesepakatan bersama agar tercipta negosiasi yang baik tanpa adanya keterpaksaan atau ketidaksepakatan.

#### **d. Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi**

Kaidah kebahasaan dalam teks negosiasi yang perlu di perhatikan. Menurut Kosasih (2014, hlm.93) menyatakan bahwa kaidah kebahasaan teks negosiasi ditandai dengan beberapa hal yakni:

- 1) Keberadaan kalimat berita, tanya, dan perintah hamper berimbang. Hal tersebut terkait dengan bentuk negosiasi yang berupa percakapan sehari-hari sehingga ketiga jenis tersebut mungkin muncul secara bergantian.
  - a) Kalimat berita (deklaratif, *statement*)
  - b) Kalimat tanya (interogatif, *question*)
  - c) Kalimat perintah (imperatif, *command*)
- 2) Banyak menggunakan kalimat yang menyatakan keinginan atau harapan. Hal ini terkait dengan fungsi negosiasi itu, yakni untuk menyampaikan kepentingan mengompromikannya dengan mitra bicara. Oleh karena itu, akan banyak kalimat yang menyatakan maksud tersebut yang ditandai oleh penggunaan kata-kata seperti minta, harap, mudah-mudahan.
- 3) Banyak menggunakan kalimat bersyarat, yakni kalimat yang ditandai dengan kata-kata jika, bila, kalau, seandainya, apabila. Ini terkait dengan sejumlah syarat yang diajukan masing-masing pihak dalam rangkai “adu tawar” kepentingan.
- 4) Banyak menggunakan konjungsi penyebab (kausalitas). Hal ini terkait dengan sejumlah argument yang disampaikan masing-masing. Untuk memperjelas alasan, mereka perlu menyampaikan sejumlah alasan yang disertai penggunaan konjungsi penyebab seperti karena, sebab, oleh karena itu, sehingga, akibatnya.

Menurut Melisa (2020, hlm. 13) 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.

Kaidah kebahasaan yang disampaikan oleh Melisa, teks negosiasi sangat relevan dan penting dalam proses komunikasi yang efektif. Penggunaan bahasa yang santun menunjukkan penghormatan terhadap lawan bicara, yang dapat menciptakan suasana dialog yang kondusif.

Menurut Rodiana (2024, hlm. 15) terdapat lima kaidah kebahasaan yang perlu diperhatikan, sebagai berikut:

- 1) Penggunaan kalimat berita, tanya, dan perintah imbang.
- 2) Penggunaan kalimat harapan atau keinginan.
- 3) Penggunaan kalimat kondisional.
- 4) Sebab syarat yang diajukan kedua belah pihak ditandai dengan kata jika.

Kaidah kebahasaan yang disampaikan relevan dalam teks negosiasi yang efektif. Penggunaan kalimat berita, tanya, dan perintah secara seimbang menciptakan dialog dinamis. Kalimat harapan menyampaikan tujuan negosiasi, sementara kalimat kondisional memberikan fleksibilitas dalam menawarkan solusi. Kata syarat seperti “jika” memungkinkan adanya kesepakatan bersyarat yang membuka peluang kompromi bagi semua pihak.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis menyimpulkan bahwa kaidah kebahasaan teks negosiasi adalah ditandai dengan penggunaan kalimat berita, tanya, dan perintah yang seimbang, kalimat yang menyatakan keinginan atau harapan, kalimat bersyarat, dan konjungsi penyebab.

### **3. Hakikat Model *Project Design Using Communicative Learning***

#### **a. Pengertian Model *Project Design Using Communicative Learning***

Menurut Fadly (2022, hlm.56) mengungkapkan bahwa model pembelajaran produksi “*Project Design Using Communicative Learning*” merupakan model pembelajaran proyek yang diterapkan kepada peserta didik dengan menitik fokuskan padaa kreatifitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara peserta didik dengan teman sebayanya untuk menciptakan dan menggunakan ilmu pengetahuan baru.

Model pembelajaran ini dapat membuat peserta didik menemukan keterampilannya seperti berorganisasi, bernegosiasi, keterampilan membuat rencana dan lebih bertanggung jawab. model pembelajaran ini berfungsi melatih

peserta didik untuk mengembangkan *soft skills* nya. Model pembelajaran ini sesuai dengan berbasis proyek sendiri yang bisa menimbulkan nilai-nilai yang menjadi acuan pada *soft skills*. Model pembelajaran produksi sendiri, beracuan pada penemuan, kegiatan proyek, belajar otonom, dan dengan proses *top down*.

*Project Design Using Communicative Learning* fokus pada konsep dan prinsip-prinsip yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan untuk memecahkan masalah dan menghasilkan produk yang bernilai karya dari peserta didik itu sendiri yang bernilai dan realistis.

Model *Project Design Using Communicative Learning* dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, dimana peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, dengan menekankan pada kreativitas berpikir, pemecahan masalah, serta interaksi antar peserta didik untuk menciptakan dan memanfaatkan pengetahuan baru.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran ini berfokus pada konsep dan prinsip yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan menghasilkan produk yang bernilai karya dan realistis.

#### **b. Langkah-langkah Model *Project Design Using Communicative Learning***

Menurut Fadly (2022, hlm.156) mengatakan tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *Project Design Using Communicative Learning* adalah sebagai berikut:

1) Menyajikan masalah esensial

Peserta didik menulis pengetahuan yang dipahami dan mengidentifikasi masalah yang disajikan.

2) Memberikan serangkaian pertanyaan

Peserta didik menjawab serangkaian pertanyaan yang dibuat oleh pendidik dan melakukan latihan penyelesaian masalah.

3) Membantu kegiatan investigasi

Melakukan observasi ilmiah terhadap objek masalah dengan mencari informasi yang relevan dan membentuk jaringan belajar.

- 4) Mengorganisasikan dalam kegiatan perencanaan dan perancangan proyek  
Merencanakan proyek dengan langkah-langkah, design, menyiapkan alat ataupun bahan dan meminta bimbingan dari pendidik.
- 5) Membutuhkan *learning community* dan pemahaman pengetahuan ilmiah  
Mendiskusikan dan meminta bimbingan terhadap hasil proyek.
- 6) Melakukan refleksi terhadap kegiatan proyek  
Melakukan refleksi dan melakukan perbaikan produk yang dihasilkan.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis menyimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran ini membimbing peserta didik melalui proses pembelajaran yang aktif dan kolaboratif, mulai dari memahami masalah hingga menghasilkan produk yang relevan dan bermakna.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Design Using Communicative Learning***

Menurut Fadly (2022, hlm.157) model *Project Design Using Communicative Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

#### **1) Kelebihan**

Kelebihan model pembelajaran *Project Design Using Communicative Learning* yaitu dapat membantu peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, mengembangkan kemampuan kolaborasi, membuat Keputusan/inisiatif, dan mengatasi masalah kompleks.

#### **2) Kekurangan**

Terdapat beberapa kelemahan apabila penyelesaian masalah yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran hanya fokus pada proses berpikir, konstruksi pengetahuan, dan aktivitas belajar saja, yaitu:

- a) Dalam menyelesaikan masalah, disamping berpikir sendiri juga perlu bantuan orang lain melalui informasi pengalaman sehingga perlu adanya kerja sama dan interaksi sosial.
- b) Dalam menyelesaikan masalah, peran pendidik tidak hanya sekedar membimbing peserta didik untuk berpikir dan konstruksi pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator interaksi peserta didik dengan lingkungan, ahli, dan Masyarakat. Berdasarkan asumsi tersebut, maka proses belajar dan pembelajaran dapat ditinjau melalui teori behavior-sosial.

- c) Kemampuan menyelesaikan masalah yang berguna dalam kehidupan peserta didik tidak hanya dalam bentuk hasil temuan solusi yang diperoleh, tetapi yang paling penting adalah bagaimana proses pencarian solusi pemecahan masalah tersebut.
- d) Pengelolaan pembelajaran untuk dapat membantu peserta didik menemukan solusi dari penyelesaian masalah tidak hanya dapat dilakukan melalui prosedur yang spesifik, tetapi dapat dilakukan melalui berbagai tindakan yang cenderung dinamis sesuai kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis menyimpulkan bahwa model ini memiliki kelebihan dalam menghasilkan karya kontekstual, mengembangkan kemampuan kolaborasi, membuat keputusan, dan mengatasi masalah kompleks. Namun, model ini juga memiliki kekurangan terkait dengan keterbatasan pada proses berpikir, peran pendidik, proses pencarian solusi, dan pengelolaan pembelajaran.

#### **4. Hakikat Media *Slideshow Educaplay***

##### **a. Pengertian Media *Educaplay***

Menurut Nurasih, et al (2024, hlm. 15793) mengatakan bahwa *Educaplay* merupakan platform pembelajaran berbasis website yang digunakan untuk membuat permainan edukasi yang dapat digunakan secara interaktif oleh pendidik dan peserta didik.

Menurut Omar (2024) *Educaplay* adalah sebuah media online yang menawarkan sejumlah besar game edukasi interaktif untuk pendidik dan peserta didik memperkuat apa yang telah dipelajari dengan cara menyediakan berbagai macam tools atau perangkat untuk pendidik atau pengajar untuk membuat game edukasi yang menarik dan tentunya bisa dibuat di *educaplay*.

Menurut Utami (2023, hlm.4) mengatakan bahwa media *Educaplay* sangat berpengaruh dan efektif dilakukan oleh peserta didik, peserta didik terlibat sangat aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, penulis berfokus pada fitur *Slideshow*. Fitur *Slideshow* merupakan fitur yang menampilkan serangkain *slide* dengan elemen teks dan multimedia.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa *Educaplay* merupakan permainan edukasi yang memungkinkan peserta didik untuk membuat dan mengakses aktivitas multimedia. *Educaplay* memiliki potensi besar dan kegiatannya dapat dirancang serta disesuaikan untuk peserta didik dari berbagai usia, kebutuhan dan konteks, hal ini juga dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk berinteraksi dengan aktivitas mereka sendiri. *Educaplay* juga memiliki berbagai jenis permainan edukasi gratis yakni seperti kuis, mencocokkan, teka-teki silang, dan sebagainya.

#### **b. Manfaat Media *Slideshow Educaplay***

Menurut Nurasih, et al (2024, hlm. 15794) Media pembelajaran *Educaplay* yaitu permainan edukasi atau media pembelajaran yang bersifat mendidik, dimana dalam media tersebut dapat mendorong peserta didik dalam berpikir kreatif serta dapat melakukan kegiatan bersama dengan peserta didik dalam melakukan permainan dalam kegiatan pembelajaran.

Media *Slideshow Educaplay* juga memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, baik untuk pendidik maupun peserta didik. Diantaranya sebagai berikut:

- 1) Presentasi materi yang menarik
  - a) Visual yang menarik: *Slideshow Educaplay* memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi dengan tampilan yang menarik, menggunakan kombinasi teks, gambar, audio, dan video.
  - b) Interaktif: Elemen interaktif seperti kuis, teka-teki, atau *drag-and-drop* dapat ditambahkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.
- 2) Pembelajaran yang lebih efektif
  - a) Fokus pada poin utama: dengan menyajikan informasi secara visual dan terstruktur, peserta didik dapat lebih mudah fokus pada poin-poin penting dalam materi.
  - b) Memperkuat pemahaman: visualisasi dapat membantu peserta didik memvisualisasikan konsep abstrak dan memperkuat pemahaman mereka.
  - c) Membuat materi lebih mudah diingat: informasi yang disajikan dalam bentuk visual cenderung lebih mudah diingat dibandingkan dengan teks saja.

- 3) Fleksibilitas dalam pembelajaran
  - a) Akses kapan saja: *Slideshow Educaplay* dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat yang terhubung dengan internet.
  - b) Pembelajaran mandiri: peserta didik dapat mempelajari materi secara mandiri dengan kecepatan masing-masing.
  - c) Evaluasi: pendidik dapat dengan mudah mengevaluasi pemahaman peserta didik melalui kuis yang terintegrasi dalam *slideshow*.
- 4) Meningkatkan keterampilan presentasi peserta didik
  - a) Latihan presentasi: peserta didik dapat membuat *slideshow* sendiri untuk melatih keterampilan presentasi mereka.
  - b) Meningkatkan kepercayaan diri: dengan membuat presentasi yang menarik, peserta didik dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara di depan umum.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media *Slideshow Educaplay* adalah menyajikan materi menarik dan interaktif, mempermudah pemahaman serta meningkatkan daya ingat peserta didik. Akses fleksibel dan fitur evaluasi mendukung pembelajaran mandiri, sekaligus meningkatkan keterampilan presentasi serta kepercayaan diri peserta didik.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Slideshow Educaplay***

Menurut Utami (2023) media *slideshow educaplay* memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

#### **1) Kelebihan**

- a) Media interaktif dapat menarik dan memperbesar perhatian peserta didik baik dalam belajar mandiri maupun kelompok.
- b) Meningkatkan kesempatan belajar dan kesadaran terhadap materi yang dipelajari.
- c) Menggunakan media interaktif peserta didik dapat mengalami pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain.
- d) Mampu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.
- e) Mampu mengurangi adanya verbalisme, yakni kesadaran bahwa peserta didik tidak memperhatikan materi yang dipelajari.

## 2) Kekurangan

- a) Ketergantungan terhadap internet media daring saat mengaksesnya harus terhubung dengan aliran listrik jika baterai perangkat habis atau tidak terdapat sinyal internet maka pengguna tidak dapat membuka medianya.
- b) Membutuhkan waktu dan keterampilan, membuat *slideshow* yang menarik dan efektif membutuhkan waktu dan keterampilan tertentu. Tidak semua pendidik memiliki kemampuan desain yang baik.
- c) Biaya, meskipun gratis, namun fitur yang ditawarkan terbatas. Untuk mendapatkan fitur yang lebih lengkap, diperlukan biaya berlangganan.
- d) Potensi distraksi, elemen-elemen visual yang menarik dalam *slideshow* dapat menjadi distraksi bagi peserta didik jika tidak dikelola dengan baik.

Menurut Afifah (2024, hlm.19) media *educaplay* memiliki keuntungan dan kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

### 1) Keuntungan

- a) Aktivitas yang menarik dan mudah ditangani.
- b) File gambar dan audio dapat disisipkan untuk anak-anak yang tidak dapat membaca dan penyandang disabilitas.
- c) Tidak perlu mengunduh perangkat lunak apapun di computer.
- d) *Educaplay* menawarkan kontennya dalam tiga bahasa: Inggris, Prancis, dan Spanyol.

### 2) Kekurangan

- a) Untuk kegiatan dikte diperlukan *microphone* dan *speaker*.
- b) Karena ini merupakan program standar, saat menggunakannya, kesalahan kecil apa pun pada keyboard akan menurunkan hasilnya.
- c) Setelah diunduh, sumber daya tidak dapat lagi diubah.
- d) Beberapa aktivitas dibatasi penggunaannya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa media *Slideshow Educaplay* memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Dar sisi kelebihan, media ini mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan kesempatan belajar, memberikan pengalaman unik yang sulit diperoleh dengan cara lain, dan mengurangi verbalisme. Selain itu, aktivitas yang disediakan menarik, mudah digunakan, memungkinkan penyisipan gambar dan audio untuk

anak-anak maupun penyandang disabilitas, serta tidak memerlukan pengunduhan perangkat lunak.

Namun, terdapat beberapa kekurangan seperti, ketergantungan pada internet, listrik, dan perangkat keras tambahan seperti mikrofon dan *speaker* untuk fitur tertentu. Membuat konten yang menarik memerlukan waktu dan keterampilan desain.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis. Tujuan dari penelitian sebelumnya adalah untuk membandingkan hasil temuan penelitian yang telah dilakukan penulis dengan penelitian terdahulu, sehingga penulis dapat melakukan penelitian dengan baik. Hasil penelitian sebelumnya ditunjukkan di bawah ini.

**Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu**

No.	Nama Peneliti/ Tahun	Judul,	Hasil dari Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Hapsah Munaroh (2024)	Penerapan Model <i>Treffinger</i> Berbantuan Media <i>Wordwall</i> dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi pada Peserta Didik Kelas X SMAN 18 Bandung Tahun Pelajaran 2023/2024	Menguji efektivitas model <i>Treffinger</i> dan media <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran menulis teks negosiasi.	Persamaan dengan penelitian terdahulu terletak pada teksnya yaitu teks negosiasi.	Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada model dan media pembelajaran yang digunakan.
2.	Fauzan Wildan	Penerapan Model Pembelajaran	Menguji keefektifan model	Persamaan dengan penelitian	Perbedaan dengan penelitian

	Latief (2024)	Ramah Otak dengan Berbantuan Media Komik dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Kelas X SMA 3 Pasundan Bandung	pembelajaran ramah otak dan media komik dalam pembelajaran menulis teks negosiasi.	terdahulu terletak pada teksnya yaitu teks negosiasi.	terdahulu yaitu terletak pada model dan media pembelajaran yang digunakan.
3.	Umi Afifah (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Curious Note Program</i> (CNP) Berbantuan Media Educaplay Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Belajar Peserta Didik	Menganalisis pengaruh model pembelajaran <i>Curious Note Program</i> (CNP) terhadap kemampuan berpikir kritis kreatif dan kemandirian belajar.	Persamaan dengan penelitian terdahulu terletak pada medianya yaitu media <i>Educaplay</i>	Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada model pembelajaran yang digunakan.
4.	Eriza Kemala Sari	Peningkatan Keterampilan Memproduksi Teks Negosiasi dengan Teknik Pemodelan dan Media Video pada Peserta Didik Kelas X IIS 4 SMA Negeri 3 Demak.	Peningkatan keterampilan memproduksi teks negosiasi.	Persamaan dengan penelitian terdahulu terletak pada teksnya yaitu teks negosiasi.	Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada media pembelajaran yang digunakan.



## **D. Asumsi dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima penulis. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis dan disusun agar penulis dapat mengembangkan rancangan penelitian yang valid. Asumsi merupakan hal yang kerap kali ditemukan dalam sebuah penelitian, sebuah asumsi sangat diperlukan oleh penulis ketika melaksanakan sebuah penelitian. Pada kesempatan kali ini, penulis merumuskan asumsi dasar yang menjadi landasan yakni sebagai berikut.

- a. Penulis telah menyelesaikan mata kuliah MKDK (Mata Kuliah Dasar Keguruan), antara lain: Psikologi Pendidikan, Pedagogik, Strategi Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Telaah Kurikulum, Micro Teaching, dan telah melaksanakan PLP-I dan PLP-II. Penulis juga telah lulus mata kuliah sastra, antara lain: Sejarah Sastra Indonesia, Teori Sastra Indonesia, Apresiasi dan Kajian Prosa Fiksi Indonesia, Apresiasi dan Kajian Puisi Indonesia, Menulis Kritik dan Esai, Apresiasi dan Kajian Drama Indonesia, Jurnalistik, Genre Teks, Analisis Kesulitan Menulis.
- b. Pembelajaran menulis teks negosiasi yang berfokus pada menyusun berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaannya.
- c. Model *Project Design Using Communicative Learning* dirancang sebagai pembelajaran interaktif antara peserta didik dengan pendidik serta materi Pelajaran.
- d. Media *Slideshow Educaplay* digunakan sebagai salah satu cara meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan pemaparan asumsi di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pada penelitian ini penulis mampu melakukan penelitian karena telah didukung oleh kompetensi yang penulis dapatkan selama perkuliahan, menyadari pentingnya meningkatkan keterampilan menulis peserta didik yang masih rendah, serta pentingnya memberikan inovasi dalam pembelajaran yang berbasis digital.

### **2. Hipotesis**

Hipotesis adalah solusi sementara untuk masalah yang diteliti. Hipotesis disusun untuk menjawab rumusan masalah yang sudah dibuat dan dipaparkan

pada BAB I. Hipotesis ini bersifat sementara, maka dari itu kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai jawaban sementara terhadap suatu masalah yang diteliti.

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 66) mengungkapkan bahwa hipotesis berhubungan erat dengan rumusan masalah, sebab hipotesis ini adalah jawaban sementara dari rumusan masalah. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks negosiasi menggunakan model *Project Design Using Communicative Learning* berbantuan media *Slideshow Educaplay* pada peserta didik kelas X SMK Pasundan 1 Bandung.
- b. Peserta didik kelas X SMK Pasundan 1 Bandung mampu menulis teks negosiasi dengan baik dan benar dilihat dari isi, struktur, dan kaidah kebahasaannya.
- c. Model *Project Design Using Communicative Learning* berbantuan media *Slideshow Educaplay* efektif dalam pembelajaran menulis teks negosiasi peserta didik kelas X SMK Pasundan 1 Bandung.
- d. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Project Design Using Communicative Learning* berbantuan media *Slideshow Educaplay* dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi.

Berdasarkan paparan hipotesis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa beberapa hipotesis tersebut merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah. Hipotesis di atas juga diharapkan dapat membantu menulis dalam melaksanakan penelitian.