

Penerapan Media Plotagon pada Pembelajaran Teks Negosiasi SMA Kelas X

Helvina Vardila^{1*}, Fathiatty Murtadho², Siti Ansoriyah³

^{1,2,3} Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Alamat Email

helvina.vardila@mhs.unj.ac.id

***Penulis Korespondensi**

Kata Kunci: media plotagon,
teks negosiasi, respons siswa

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses penerapan media Plotagon dalam pembelajaran teks negosiasi dan mengetahui respons siswa kelas X SMA Negeri 15 Medan terhadap penggunaan media Plotagon dalam pembelajaran tersebut. Fokus utama adalah bagaimana media Plotagon mendukung penguasaan struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan angket siswa. Subjek penelitian adalah satu kelas X SMA Negeri 15 Medan yang terlibat dalam penggunaan Plotagon untuk pembelajaran teks negosiasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Plotagon dapat meningkatkan minat dan pemahaman pada pembelajaran teks negosiasi. Secara umum, temuan ini mengindikasikan Plotagon sebagai media pembelajaran yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran teks negosiasi pada jenjang SMA.

Pendahuluan

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi di era digital ini telah mengubah cara pendidikan berjalan. Hal ini mendorong sekolah untuk mengadopsi media pembelajaran yang lebih relevan dan menarik untuk siswa, tidak hanya dalam hal akses terhadap sumber belajar yang meluas tetapi juga dalam cara siswa berinteraksi, berkolaborasi dan membangun pemahaman. Menurut Audie (2019) penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam keefektifan proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan menurut Hamka (dalam Nurfadhillah 2021) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, dengan demikian menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Kemajuan teknologi tersebut mendorong Sekolah untuk mengadopsi media pembelajaran yang lebih relevan, menarik dan kontekstual, melainkan lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan individu siswa, memungkinkan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan berorientasi pada konteks dunia nyata yang akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup, relevan dan mampu meningkatkan pemahaman siswa, terdapat masalah yang harus diatasi oleh media pembelajaran. Masalah yang ditemui di kelas adalah kurangnya minat belajar siswa yang masih perlu ditingkatkan agar pembelajaran teks negosiasi lebih menarik, siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi dan kurang media yang bervariasi yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Dengan demikian penerapan media Plotagon dapat mengatasi permasalahan tersebut karena media Plotagon yang interaktif dan menarik sehingga pelajaran teks negosiasi mudah dipahami. Maria (2019) mengemukakan bahwa Plotagon merupakan suatu alat yang digunakan agar guru dapat terbantu dalam

mempersiapkan animasi dalam berbagai topik, sehingga memungkinkan untuk para siswa dapat menyerap topik yang sedang diberikan secara lebih mendalam, dengan demikian penerapan media Plotagon diharapkan mampu mengatasi berbagai masalah yang terjadi di kelas karena media Plotagon diusulkan sebagai solusi yang inovatif dan berbasis teknologi. Plotagon diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan cara menghadirkan suasana pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, membantu siswa dalam memahami struktur dan kaidah teks negosiasi serta contoh teks negosiasi dapat dapat membuat proses pembelajaran teks negosiasi menjadi lebih menarik.

Plotagon sebagai aplikasi pembuat video animasi 3D yang mudah diakses, memungkinkan peneliti untuk membuat skenario negosiasi yang sangat nyata dan kontekstual. Media ini berfungsi sebagai simulator visual dinamis yang tidak hanya menunjukkan Visualisasi skenario negosiasi yang diperankan oleh karakter Plotagon, yang secara jelas model Visualisasi skenario negosiasi yang diperankan oleh karakter Plotagon, yang secara jelas dan ideal. Melalui visualisasi yang realistis dan menarik. Dengan demikian, media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, membantu mereka memahami konsep dengan cara yang lebih interaktif dan kontekstual, serta menjembatani teori dengan praktik komunikasi sosial nyata.

Penelitian ini akan mendeskripsikan seluruh proses penerapan media Plotagon agar membantu siswa untuk memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi. Secara akademik, penelitian-penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Meiyen Dwi Rejeki dkk (2022) yang berjudul Pemanfaatan Animasi Plotagon untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, Hasil penelitian membuktikan bahwa pemanfaatan animasi Plotagon dalam pembelajaran materi negosiasi pada siswa kelas X secara signifikan mampu meningkatkan antusiasme, pemahaman, konsentrasi dan rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Anamnta dkk yang berjudul Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Plotagon Story dalam Pembelajaran Mengkreasi Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMAN 22 Bandung yang menegaskan bahwa Plotagon dapat menarik perhatian dan merangsang ide kreatif, memberikan landasan kuat bahwa media ini memiliki daya tarik dan potensi pedagogis yang signifikan dan penelitian yang dilakukan oleh Putri dkk yang berjudul Respons Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbantuan Powtoon pada Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X menunjukkan bahwa penggunaan media ini efektif meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi siswa dengan nilai rata-rata 91,6%, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, urgensi dan potensi media Plotagon yang didukung oleh temuan dari beberapa penelitian sebelumnya menegaskan bahwa media Plotagon adalah media yang tepat untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran teks negosiasi yang dialami siswa kelas X. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan respons siswa terhadap penerapan media Plotagon dalam pembelajaran teks negosiasi di kelas X SMA dan untuk mengetahui bagaimana media Plotagon dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta membantu mereka memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi secara lebih interaktif dan kontekstual. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengidentifikasi sejauh mana media ini dapat memfasilitasi proses pembelajaran.

Teks negosiasi didefinisikan sebagai teks yang bersifat argumentatif, yang tujuan akhirnya adalah mencapai resolusi atau kesepakatan yang menguntungkan kedua belah pihak. Menurut Rahmat (2022), teks negosiasi adalah bentuk teks interaktif yang digunakan untuk membangun kesepakatan dalam konteks komunikasi profesional maupun sosial. Sejalan dengan itu, Sudiarto (2017) mendefinisikan teks negosiasi sebagai

pertemuan antara dua orang atau lebih yang masing-masing berada di posisi yang sesuai dengan kepentingan masing-masing dan berakhir untuk mendapatkan kepuasan yang diharapkan. Oleh karena itu, aktivitas menulis teks ini tidak dapat dipisahkan dari tuntutan penguasaan strategi komunikasi. Kurikulum kontemporer menuntut guru untuk secara progresif mencari solusi untuk menyediakan konteks visual yang hidup dan mendekati situasi nyata.

Struktur teks negosiasi merupakan susunan logis yang harus dipatuhi untuk memastikan proses negosiasi berjalan lancar. Merujuk pada kerangka teoritis Kosasih (2020), teks ini dibangun dari lima tahapan berurutan yang wajib diikuti, yaitu orientasi, permintaan, pemenuhan, penawaran dan persetujuan. Di antara kelima tahap tersebut, Penawaran adalah tahap yang dianggap paling rumit karena menuntut penyusunan argumen yang kuat dan pengajuan syarat yang terukur. Penerapan media Plotagon dirancang secara spesifik untuk meniru dan memberikan penekanan visual yang kuat pada kerangka Kosasih (2020) ini. Plotagon memungkinkan peneliti untuk mendramatisasi transisi yang halus namun penting antara Permintaan sebagai awal masalah dengan Penawaran sebagai proses tawar-menawar yang intensif dan berulang. Melalui visualisasi ini, siswa dapat secara langsung melihat akibat atau kejanggalan logis yang terjadi ketika mereka melompati tahap Pemenuhan atau Penawaran, yang pada akhirnya mengubah instruksi struktural yang linear menjadi proses interaksi yang hidup, yang sangat mempermudah siswa dalam menganalisis urutan logis struktur

Kaidah kebahasaan merupakan alat utama untuk melakukan persuasi, etika dan logika dalam proses negosiasi. Kurniawan (2019) menekankan beberapa elemen kunci, termasuk penggunaan bahasa yang santun dan formal, penyertaan kalimat bersyarat (jika, kalau) untuk mengaitkan tawaran dengan persyaratan, serta pemanfaatan konjungsi logis (karena, oleh karena itu) untuk mendukung argumen yang diajukan. Dalam konteks penerapan media Plotagon, elemen-elemen kebahasaan ini tidak hanya dibaca tetapi ditampilkan dampaknya secara nyata melalui visualisasi. Misalnya, Kesantunan berbahasa divisualisasikan melalui ekspresi wajah dan bahasa tubuh karakter, nada bicara yang santun akan disambut dengan wajah yang terbuka, sedangkan nada yang kasar akan memicu penolakan dan ekspresi marah, secara efektif mengajarkan siswa bahwa kesantunan adalah strategi keberhasilan yang vital. Plotagon secara visual berhasil mengkontekstualisasikan kaidah kebahasaan menjadi keterampilan komunikasi yang berdampak nyata, terutama dalam menunjukkan bagaimana memasukkan kalimat bersyarat dan konjungsi logis dalam penawaran dapat memperkuat otoritas dan rasionalitas tawaran tersebut.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Desain ini dipilih karena memungkinkan untuk melakukan penggalian data yang mendalam dan menyajikan deskripsi naratif yang lengkap mengenai seluruh proses penerapan media Plotagon yang dilakukan di kelas. Pendekatan ini juga sangat cocok untuk menggali dan menginterpretasikan pemikiran subjektif serta pandangan fungsional siswa terhadap penerapan yang diberikan oleh media tersebut dalam proses belajar mereka.

Subjek Penelitian dalam studi ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 15 di Medan yang berjumlah satu kelas yang menjadi lokasi penelitian. Seluruh tahapan penerapan media Plotagon yang dirancang dan dilaksanakan secara baik di kelas. Pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi metode untuk menjamin keabsahan data, yang mencakup observasi langsung dan aktif (partisipatif), peneliti mencatat secara cermat dinamika kelas, tingkat perhatian visual siswa, interaksi lisan spontan dan momen-momen kritis

ketika siswa mulai berpikir dan merefleksi yang dipicu oleh media visual berupa media Plotagon. Wawancara mendalam kepada guru untuk mengetahui permasalahan didalam kelas dan disebarkan angket mengetahui respon atau persepsi siswa. Penggunaan Skala Likert 5 poin yang digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang diajukan dalam kuesioner. Responden memberikan penilaian mulai dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju, dengan rentang nilai 1–5 untuk setiap item. Menurut Sekaran dan Bougie (dalam Gadi 2018) skala likert dapat digunakan untuk mengetahui kekuatan responden dalam menyetujui atau tidak pernyataan yang ada dalam kuesioner. Skala likert dirancang khusus untuk mengetahui pandangan fungsional dan emosional siswa terhadap kejelasan dan daya tarik penerapan media Plotagon, serta untuk mengetahui media Plotagon dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar dan memahami teks negosiasi, dengan demikian angket tersebut berfungsi untuk menangkap respon kognitif dan afektif siswa secara langsung.

Hasil dan Pembahasan

Proses pembelajaran diawali dengan penjelasan teks negosiasi, pengenalan struktur teks negosiasi sebagai kerangka logis. Struktur yang terdiri dari lima tahap berurutan yaitu orientasi, permintaan, pemenuhan, penawaran, dan persetujuan, dengan penekanan khusus pada tahap Penawaran yang menuntut argumen kuat dan syarat terukur. Kaidah kebahasaan menjadi komponen inti, meliputi bahasa persuasif yang santun, penggunaan kalimat bersyarat (misalnya jika, kalau), serta konjungsi logis (karena, sehingga, oleh karena itu) untuk menghubungkan syarat, alasan dan konsekuensi secara kohesif. Plotagon dipakai sebagai alat visual yang menunjukkan contoh teks negosiasi melalui adegan dialog, sehingga siswa dapat melihat secara konkret fungsi dari pembuka, syarat, alasan, konjungsi, dan penutup dalam alur negosiasi. Visualisasi ini memudahkan pemahaman hubungan sebab-akibat antar bagian teks sekaligus memperkuat penerapan kaidah kebahasaan secara praktis. Dalam tahap evaluasi, peneliti menggunakan observasi dan diskusi terstruktur yang memberi ruang bagi siswa untuk mengemukakan pemahaman mengenai struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi. Selain itu, keterlibatan dan kemampuan reflektif siswa dalam memahami proses negosiasi juga menjadi aspek penting yang diamati secara kualitatif.

Pada penelitian ini, Skala Likert digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan kuesioner dengan rentang 5 poin sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Cukup Setuju, (4) Setuju, (5) Sangat Setuju. Skala ini merujuk pada pendekatan yang dikemukakan oleh Sekaran dan Bougie (2016). Dengan demikian siswa dapat memilih skor untuk beberapa pernyataan yang tertera di kuesioner. Hasil yang diperoleh dari angket siswa menunjukkan bahwa penerapan media Plotagon mendapatkan persetujuan dan penerimaan yang sangat positif dan memuaskan dari siswa kelas X. Respon siswa terhadap penerapan media Plotagon ini berada dalam kategori setuju dan sangat setuju yang mencerminkan kepuasan dan antusiasme yang luar biasa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Secara emosional (afektif), siswa menjawab setuju dan sangat setuju pada pernyataan terkait dengan penerapan media Plotagon pada pembelajaran teks negosiasi karena dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran teks negosiasi.

Seluruh data ini secara jelas membuktikan keberhasilan penerapan media Plotagon dalam aspek afektif. Proses penerapan media Plotagon yang telah dilakukan sukses menciptakan lingkungan pembelajaran yang sangat dinamis, menghasilkan lonjakan keterlibatan afektif, dengan observasi menunjukkan atensi visual yang maksimal dan

diskusi yang spontan karena media Plotagon menghadirkan visualisasi yang menarik dan narasi yang kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Secara kognitif fungsional, penerapan media Plotagon berhasil mengatasi kesulitan siswa dalam memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi.

Dampak positif penerapan media Plotagon terhadap penguasaan teks negosiasi, khususnya pada struktur dan kaidah kebahasaan juga sangat kuat dan signifikan. Kontribusi ini terbagi menjadi dua aspek utama. Pertama, Siswa belajar bahwa struktur teks negosiasi mulai dari orientasi, permintaan, pemenuhan, penawaran, hingga persetujuan bukan hanya konsep abstrak, tapi sebuah rangkaian proses interaktif yang saling terkait yang divisualisasikan secara jelas melalui media Plotagon. Kedua, kaidah kebahasaan seperti penggunaan kalimat bersyarat dan konjungsi logis yang selama ini bersifat teoritis menjadi lebih nyata dan mudah dipahami karena diperagakan secara kontekstual dan etis dalam media tersebut.

Selain meningkatkan pemahaman kognitif, Plotagon juga memfasilitasi perkembangan afektif siswa dengan meningkatkan minat belajar melalui visualisasi interaktif. Secara keseluruhan, penerapan media Plotagon terbukti menjadi media yang unggul karena berhasil mentransformasi materi negosiasi menjadi analisis interaktif yang kontekstual, memastikan siswa tidak hanya menghafal struktur dan kaidah kebahasaan, tetapi siswa benar-benar memahami bagaimana setiap bagian dan aturan tersebut berfungsi dan digunakan secara praktis untuk mencapai tujuan negosiasi yang efektif.

Kesimpulan

Berdasarkan seluruh temuan yang terkumpul dari observasi, wawancara dan diperkuat secara signifikan oleh simpulan angket yang menunjukkan respon sangat positif dan dominan pada kategori setuju dan sangat setuju, penelitian ini secara jelas menyimpulkan bahwa penerapan media Plotagon pada pembelajaran teks negosiasi berhasil memberikan kontribusi yang sangat besar untuk siswa. Meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa secara kognitif, media Plotagon terbukti menjadi media pembelajaran yang fungsional dan unggul karena berhasil memvisualisasikan struktur, kaidah kebahasaan serta contoh teks negosiasi yang berfungsi memperjelas urutan logis pada struktur serta meningkatkan pemahaman terkait kaidah kebahasaan. Dengan demikian, Penerapan media Plotagon terbukti sangat mendukung proses pembelajaran karena relevan dan sangat bagus untuk pembelajaran teks negosiasi di jenjang SMA. Berdasarkan temuan penelitian ini. saran untuk guru bahasa indonesia yaitu media plotagon diterapkan secara luas dalam pembelajaran teks negosiasi dan saran untuk pihak sekolah yaitu menyediakan kebutuhan media untuk mendukung keberlanjutan penerapan media Plotagon, pihak sekolah wajib menjamin ketersediaan dan fungsionalitas perangkat keras dan dukungan teknis yang memadai di sekolah.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada berbagai pihak yaitu kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan masukan serta saya berterima kasih kepada pihak Sekolah.

Referensi

Anamnta, H., Haryadi, H., & A'yun, Q. (2020). Penerapan model project based learning berbantuan mediaplotagon story dalam pembelajaran mengkreasi cerpen pada siswa kelas XI SMAN 22 Bandung. *Jurnal Edukasi Non-Formal*, 1(2).

- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (1), 586-595.
- Maria, I. J., Thirupathi, D., Rajendran, R., & Velumani, B. (2019). Technologies, challenges and tools for digital learning. *proceedings - IEEE 10th International Conference on Technology for Education, T4E 2019*, 268–269.
- Kosasih, E. (2020). *Dasar-dasar keterampilan menulis*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kurniawan, T. A. (2019). *Analisis teks negosiasi dalam pembelajaran bahasa indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurfadhillah, Septy. (2021). *Media pembelajaran di jenjang SD*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Purba, Nurromdon, Putri Fiqriani, Permana, Indra, & Ahmadi, Yusep Ahmad. (2023). Respons siswa terhadap media pembelajaran berbantuan powtoon pada pembelajaran teks negosiasi siswa kelas x. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(6), 537–547.
- Rejeki, M. D. (2022). Pemanfaatan animasi plotagon untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mata pelajaran bahasa indonesia. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 64–70.
- Ramen An dkk. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran*. Medan: Yayasan Penulisan Kami.
- Rahmat, A., & Sudirman. (2022). *Komunikasi dan negosiasi*. Jakarta: Kencana.
- Sudiarto, A. (2017). *Keterampilan Berbicara: Konsep dan aplikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Profil Penulis:

- a. Nama lengkap: Helvina Vardila
- b. Lembaga: Universitas Negeri Jakarta
- c. Email: helvina.vardila@mhs.unj.ac.id dan helvinavardila90@gmail.com
- d. Pendidikan: S2 Pendidikan Bahasa Indonesia
- e. Minat Penelitian: Inovasi Pembelajaran Inklusif melalui Media dan Metodologi Kreatif.