

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
JIGSAW BERBANTUAN VIDEO INTERAKTIF TERHADAP
PEMAHAMAN TEKS NEGOSIASI SISWA KELAS X
SMK PAB 2 MEDAN HELVETIA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*



OLEH:

AZRINA WULAN DARI
NPM: 2102040033

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

2025



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23,30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 7 Agustus 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Azrina Wulan Dari
N.P.M : 2102040033
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Video Interaktif Terhadap Pemahaman Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



Sekretaris

Dra. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Sri Listiana Izar, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id/> <http://ipg.umsu.ac.id/>

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Azrina Wulan Dari
NPM : 2102040033
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Video Interaktif terhadap Pemahaman Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia.

sudah layak disidangkan.

Medan, 24 Juli 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Edy Supravetno, M.Pd.

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi

Dr. Mutia Febriyanti, M.Pd.
Mutia Febriyanti, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Azrina Wulan Dari
NPM : 2102040033
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Video Interaktif terhadap Pemahaman Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
01 Juli 2025	Perbaikan Bab II Pendekatan		
02 Juli 2025	Perbaikan Bab IV		
03 Juli 2025	Perbaikan Bab IV		
04 Juli 2025	Perbaikan Bab IV Data		
12 Juli 2025	Perbaikan Bab V		
14 Juli 2025	Daftar pustaka		
17 Juli 2025	Lampiran hasil belajar siswa		
24 Juli 2025	Persetujuan Ujian Magister		

Diketahui oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia

Mutia Febriyani, S.Pd., M.Pd.

Medan, 29 Juli 2025

Disetujui
Dosen Pembimbing

Dr. Edy Suprabetno, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Azrina Wulan Dari
NPM : 2102040033
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Video Interaktif terhadap Pemahaman Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Video Interaktif terhadap Pemahaman Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia.**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, 24 Juli 2025

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

METERAL TEMPEL
20AMX44377347E

AZRINA WULAN DARI

ABSTRAK

Azrina Wulan Dari, 2102040033, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Video Interaktif terhadap Pemahaman Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penelitiann ini berangkat dari minimnya kemampuan siswa dalam menafsiri teks negosiasi akibat penggunaan metode konvensional yang kurang interaktif serta minimnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang dipadukan dengan media video interaktif terhadap pemahaman teks negosiasi siswa kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia. Metode yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experimental) melalui model One Group Pretest-Posttest Design. Instrumen berupa soal pilihan ganda diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, yakni rata-rata nilai siswa pada pretest sebesar 57,28 meningkat menjadi 82,88 pada posttest. Uji normalitas memperlihatkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, sehingga uji-t dapat digunakan. Hasil uji-t memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dari temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan video interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks negosiasi. Model yang ditampung dalam pengkajian ini dijadikan sebagai jembatan strategi pembelajarani yang aktif, kolaboratif, dan menyokong dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMK

Kata Kunci: Model Kooperatif Pembelajaran Jigsaw, Video interaktif, Teks Negosiasi

KATA PENGANTAR



Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang dimana telah membantu hambanya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Video Interaktif Terhadap Pemahaman Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia” Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan Bidang Akadmik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. **Bapak M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M.Pd. .,** selaku ketua Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.,** selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan masukan dan arahan.
7. **Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia** yang telah memberi ilmu selama peneliti belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. **Kepala Sekolah dan seluruh guru di SMK PAB 2 Medan Helvetia** yang telah memberikan semangat dan mendukung penyusunan skripsi peneliti.
9. **Kedua orang tua peneliti** tercinta yang selalu mendoakan, yang telah memberikan motivasi, dan yang memberi dorongan dalam penulisan skripsi peneliti ini.
10. **Adik peneliti tercinta** yang selalu mendoakan dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini.
11. **Teman-teman peneliti** yaitu Rita Andini, maghfira Fitria Rahma, Rahma Eka Nabila dan Rekan Maroon 21 yang telah memberi dorongan dan semangat dalam penulisan skripsi peneliti.
12. Seluruh pihak yang terlibat dalam pengerjaan skripsi ini dari awal hingga akhir yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari skripsi ini masih terdapat kekurangan, belum sempurna, serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi dapat bermanfaat bagi pendidik umumnya dan khususnya pada peneliti. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Aamiin.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Medan, 12 Juli 2025

Azrina Wulan Dari

2102040033

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Masalah	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kerangka Teoritis	10
2.1.1 Model Pembelajaran	10
2.1.2 Model Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Jigsaw</i>	13
2.1.3 Vidio Interaktif dalam Pembelajaran	18
2.1.4 Teks Negosiasi	21
2.1.5 Penerapan Model <i>Kooperatif Tipe Jigsaw</i> dan Vidio Interatif	25
2.2 Penelitian Yang Relevan	25
2.3 Kerangka Konseptual	28
2.4 Hipotesis	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Pendekatan Penelitian	31
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	32
3.2.1 Lokasi Penelitian	32
3.2.2 Waktu Penelitian	32

3.3 Populasi dan Sampel	34
3.3.1 Populasi	34
3.3.2 Sampel	34
3.4 Variabel dan Defenisi Operasional	35
3.4.1 Variabel Penelitian	35
3.4.2 Defenisi Operasional	35
3.5 Instrumen Penelitian	36
3.6 Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	43
4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian	44
4.1.2 Pengujian Persyaratan Data	51
4.1.3 Pengujian Hipotesis.....	57
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kemampuan Memahami Teks Negosiasi	3
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	33
Tabel 3.2 Populasi dan Sampel	34
Tabel 3.3 Aspek Penilaian Instrumen Pilihan Ganda	37
Tabel 3.4 Skala Penilaian Pemahaman Siswa	39
Tabel 4.1 Hasil Pretest	45
Tabel 4.2 Persentase Nilai Pretest Siswa Kelas X AK	47
Tabel 4.3 Hasil <i>Posttest</i>	48
Tabel 4.4 Persentase Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas X AK	50
Tabel 4.5 Hasil Mean dan Standar Deviasi	51
Tabel 4.6 Tingkat Kesukaran.....	53
Tabel 4.7 Uji Validitas	55
Tabel 4.7 Hasil Uji Relibilitas	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik pretest posttest Siswa	44
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Negosiasi	57
Lampiran 2. Lembar Observasi Guru	63
Lampiran 3. Profil Guru Observer	65
Lampiran 4. Pengesahan Hasil Seminar Proposal	66
Lampiran 5. Berita Acara Seminar Proposal	67
Lampiran 6. Permohonan Persetujuan Judul Skripsi (KI)	68
Lampiran 7. Surat Permohonan Proyek Proposal (K2)	69
Lampiran 8. Lembar Pengesahan Proyek Proposal dan Dosen Pembimbing (K3)	70
Lampiran 9. Surat Izin Riset	71
Lampiran 10. Surat Balasan Izin Riset	72
Lampiran 11. Lembar Hasil Pretest Siswa Nilai Terendah	73
Lampiran 12. Lembar Hasil Posttest Siswa Nilai Terendah	85
Lampiran 13. Dokumentasi	96

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era milenial, kemampuan memahami dan menyampaikan informasi, termasuk teks negosiasi, menjadi keterampilan penting bagi siswa sekolah menengah kejuruan. Namun, hal yang menunjukkan banyak siswa masih kesulitan memahami struktur dan makna teks negosiasi dikarenakan faktor model pembelajaran yang konvensional. Permasalahan ini diperkuat oleh temuan penelitian sebelumnya oleh Sari & Wulandari (2020) yang menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa akibat metode konvensional yang minim interaksi. Metode tradisional belum mampu menjawab kebutuhan siswa digital native (Rahmawati, 2020). Oleh karena itu, model *kooperatif tipe Jigsaw* berbantuan video interaktif menjadi alternatif yang relevan untuk meningkatkan pemahaman, partisipasi, dan keterlibatan siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga sesuai dengan karakteristik generasi milenial yang dinamis dan kolaboratif. Model pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw* menjadi salah satu alternatif yang tepat, karena menekankan pada pembagian tanggung jawab belajar secara tim, (Amaliyah, 2021). Peningkatan interaksi antar siswa, dan pembelajaran berbasis kelompok. Ketika model ini dipadukan dengan penggunaan video interaktif, maka proses belajar menjadi lebih menarik dan kontekstual. Video interaktif mampu menyajikan materi teks negosiasi dalam bentuk visual yang konkret dan dinamis,

membantu siswa memahami materi secara menyeluruh dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dicerna. Integrasi antara metode *Jigsaw* dan media video interaktif tidak hanya memperkuat pemahaman siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk aktif, percaya diri, serta mampu bekerja sama dalam menyampaikan dan menyerap informasi.

Pendidikan yang efektif merupakan salah satu kunci untuk menciptakan generasi yang berkualitas. Dalam konteks ini, model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu pendekatan yang banyak digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar (Ardilah et al., 2023). Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang populer adalah *tipe jigsaw*. Model ini mengharuskan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, di mana setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu dari materi dan kemudian mengajarkannya kepada teman-teman sekelompoknya. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman individu, tetapi juga mendorong keterampilan sosial dan kolaboratif (Susilowati, 2023).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pemahaman terhadap teks, terutama teks negosiasi, menjadi salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Teks negosiasi memiliki peran penting dalam konteks sosial, ekonomi, maupun politik (Vianney et al., 2025). Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam memahami dan menyusun teks negosiasi sangat diperlukan untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dunia luar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia,

peneliti menyimpulkan bahwa siswa mengalami kesulitan pada pembelajaran menulis teks negosiasi. Masalah ini timbul karena kurang tepatnya model pembelajaran yang dipilih guru sehingga membuat menurunnya perhatian siswa pada kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan presentase hasil rata-rata siswa yang tidak memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75.

Tabel 1.1 Kemampuan Memahami Teks Negosiasi

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Presentase hasil rata-rata
X AK	25	75	66.7%
X MP	23	75	65.2 %
X RPL	20	75	60 %

Dari data diatas sudah dinyatakan bahwa masih banyak sekali peserta didik yang belum paham. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran yang berbeda dan menggunakan bantuan video interaktif pada materi Teks Negosiasi. Model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* sebagai langkah awal untuk mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran bagi siswa. Dikarenakan perkembangan teknologi yang telah dirasakan masyarakat kini tenaga pendidik juga menggunakan gawai sebagai penunjang proses pembelajaran didalam kelas.

Model pembelajaran ini dapat mendukung proses pembelajaran siswa dan mendukung kemandirian dalam proses belajar mengajar. Penerapan Model pembelajaran *Jigsaw* yang berbantuan video interaktif menunjukkan strategi pembelajaran kooperatif di mana siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari dan mengajarkan bagian tertentu dari materi teks negosiasi. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif dan saling mengandalkan satu sama lain untuk memahami keseluruhan materi.

Dalam implementasinya, penggunaan video interaktif sebagai alat bantu tambahan memberikan keuntungan yang besar. Video interaktif dapat menyediakan visualisasi yang jelas dan menarik mengenai konsep-konsep yang diajarkan, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Video ini juga memungkinkan siswa untuk mengulang bagian-bagian yang sulit dipahami dan mempelajarinya dengan kecepatan mereka sendiri, yang dapat meningkatkan pemahaman individu. Proses pembelajaran dimulai dengan pembagian materi ke dalam beberapa bagian yang lebih kecil, di mana setiap bagian diberikan kepada anggota kelompok yang berbeda. Siswa kemudian menonton video interaktif yang berkaitan dengan materi teks negosiasi, mempelajarinya, dan mempersiapkan diri untuk mengajarkan bagian tersebut kepada anggota kelompok lainnya. Setelah setiap anggota kelompok mempelajari bagian mereka, mereka berkumpul kembali dalam kelompok asal untuk saling mengajarkan materi yang telah mereka pelajari. Proses ini memastikan bahwa

setiap siswa mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang seluruh materi melalui kolaborasi dan diskusi.

Hasil dari penerapan metode *Jigsaw* berbantuan video interaktif sangat positif. Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman materi, keterampilan komunikasi, dan kemampuan bekerja dalam tim. Mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena penggunaan video interaktif membuat materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, siswa juga menjadi lebih percaya diri dalam mengajarkan materi kepada teman-temannya, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman mereka sendiri. Secara keseluruhan, penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* berbantuan video interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa..

Lebih dari itu, penelitian ini tidak sekadar ditujukan untuk membuktikan efektivitas sebuah model pembelajaran. Penelitian ini lahir dari keprihatinan terhadap proses pembelajaran yang kerap kali mengabaikan pengalaman belajar siswa. Siswa sering kali hanya dijadikan objek pembelajaran, bukan subjek yang aktif berpikir dan membangun pengetahuan mereka sendiri.

Sudah saatnya pembelajaran di kelas tidak hanya mengisi kepala siswa dengan teori, tetapi juga menyentuh hati mereka dan mengajak mereka berpikir, bertanya, berdiskusi, dan menemukan makna dalam setiap materi yang dipelajari. Karena pendidikan yang sejati bukanlah tentang siapa yang paling cepat menghafal, melainkan siapa yang paling mampu memahami dan menghidupkan ilmu dalam kesehariannya

Berlatar belakang dan atas dasar pemikiran tersebut akhirnya peneliti memilih judul **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Video Interaktif Terhadap Pemahaman Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia.**

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Dalam kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran yang interaktif.
- b. Banyak siswa di kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia yang mengalami kesulitan dalam memahami teks negosiasi.
- c. Kurangnya keterampilan kolaborasi dan dinamika kelompok yang tidak seimbang di dalam kelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* berbantuan video interaktif terhadap pemahaman teks negosiasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang perlu dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini. Permasalahan-permasalahan tersebut dirumuskan dalam bentuk pertanyaan yaitu :

- a. Apakah ada pemahaman teks negosiasi siswa kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia sebelum menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* berbantuan video interaktif?

- b. Apakah ada peningkatan pemahaman teks negosiasi siswa kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia sesudah menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* berbantuan video interaktif?
- c. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* berbantuan video interaktif terhadap pemahaman teks negosiasi siswa kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang telah dirumuskan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Upaya untuk mengetahui pemahaman teks negosiasi siswa kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan video interaktif.
- b. Upaya untuk mengetahui pemahaman teks negosiasi siswa kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan video interaktif.
- c. Upaya untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan video interaktif terhadap pemahaman teks negosiasi siswa kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

- a. Manfaat Teoritis

- Pengembangan Teori Pembelajaran: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam konteks model pembelajaran kooperatif. Dengan mengkaji pengaruh model *jigsaw* berbantuan video interaktif, penelitian ini dapat memperkaya literatur yang ada dan memberikan wawasan baru tentang bagaimana metode ini dapat diterapkan dalam konteks pendidikan yang berbeda.
- Peningkatan Pemahaman tentang Pembelajaran Kooperatif: Penelitian ini dapat membantu memperdalam pemahaman tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif, khususnya *tipe jigsaw*, dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut yang mengeksplorasi aspek-aspek lain dari pembelajaran kooperatif.
- Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran: Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang bagaimana teknologi, khususnya video interaktif, dapat diintegrasikan dalam model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Ini dapat membuka jalan bagi penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan.

b. Manfaat Praktis

- Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik untuk merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif. Dengan menerapkan model *jigsaw* berbantuan video

interaktif, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan kolaboratif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

- Panduan bagi Pengembangan Kurikulum: Penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi pengembangan kurikulum yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa. Peningkatan Keterampilan Sosial dan Kolaboratif Siswa: Dengan menerapkan model *jigsaw*, siswa tidak hanya belajar materi akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan.
- Dukungan untuk Kebijakan Pendidikan: Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pembuat kebijakan dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang mendukung penggunaan metode pembelajaran kooperatif dan teknologi dalam proses belajar mengajar. Ini dapat membantu menciptakan sistem pendidikan yang lebih inovatif dan efektif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu struktur secara konseptual yang telah berhasil dikembangkan dalam suatu bidang, dan sekarang diterapkan, terutama untuk membimbing penelitian dan berpikir dalam bidang lain, biasanya dalam bidang yang belum begitu berkembang (Angin, 2021). Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran ataupun setting lainnya (Waniroh et al., 2022).

Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dalam merancang proses pembelajaran di kelas, mulai dari menyiapkan perangkat, media, dan alat bantu hingga menyusun instrumen evaluasi yang bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan (Mirdad & Pd, 2020).

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang memiliki peran signifikan terhadap keberhasilan kegiatan

belajar mengajar. Dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai, siswa dapat lebih mudah memahami dan menyerap materi pelajaran yang disampaikan (Ulwatunnisa et al., 2025). Model pembelajaran adalah sebuah konsep atau pola yang dapat dipergunakan untuk merangkai kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan- bahan ajar, dan membimbing pembelajaran di kelas atau di luar lingkungan yang lain (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Dengan demikian model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar anak untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran adalah kerangka kerja atau strategi yang digunakan oleh pendidik untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran (Handayani et al., 2022). Model ini mencakup berbagai pendekatan, metode, dan teknik yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien. Dalam konteks pendidikan, model pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami konsep yang diajarkan.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial (Suardi,2020). Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran adalah suatu perencanaan yang menjadi pedoman yang didalamnya terdapat langkah-langkah kegiatan menyangkut strategi, pendekatan, teknik pembelajaran, dan penilaian pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan didalam kelas untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

b. Peran Model Pembelajaran

Menurut Mulyono dalam (A Octavia, 2020) peran dan fungsi model pembelajaran adalah:

- 1) Pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga guru dapat menentukan langkah dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut.
- 3) Memudahkan para guru dalam membelajarkan para muridnya guna mencapai tujuan yang ditetapkannya.
- 4) Membantu siswa memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Merangsang pengembangan inovasi pendidikan atau pembelajaran baru.
- 6) Membantu mengomunikasikan informasi tentang teori mengajar.
- 7) Membantu membangun hubungan antar belajar dan mengajar secara empiris.

2.1.2 Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw*

Jigsaw adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson's, (Aronson, Blaney, Stephen, Sikes, and SNAPP, 1978). Model pembelajaran ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya. Sehingga baik kemampuan secara kognitif maupun sosial siswa sangat diperlukan (Kahar et al., 2020).

Pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* adalah suatu metode pembelajaran yang didasarkan pada bentuk struktur multifungsi kelompok belajar yang dapat digunakan pada semua pokok bahasan dan semua tingkatan untuk mengembangkan keahlian dan keterampilan setiap kelompok yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli (Lubis & Harahap, 2022). Model pembelajaran *Jigsaw* merupakan salah satu variasi model *Collaborative Learning* yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota. Model pembelajaran *Jigsaw* ini dilandasi oleh teori belajar *humanistic*, karena teori belajar *humanistic* menjelaskan bahwa pada hakekatnya setiap manusia adalah unik, memiliki potensi individual dan dorongan internal untuk berkembang dan menentukan perilakunya (Nurmayanti, 2018).

Teknik mengajar *Jigsaw* sebagai metode pembelajaran kooperatif bisa digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan ataupun berbicara. Teknik ini menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara sehingga dapat digunakan dalam beberapa matapelajaran, seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, matematika, agama, dan bahasa serta teknik ini cocok untuk semua kelas/ tingkatan.

Model pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dengan memperhatikan keheterogenan, bekerjasama positif dan setiap anggota bertanggungjawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Dalam model pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw*, terdapat kelompok ahli dan kelompok asal. Kelompok asal adalah kelompok awal siswa terdiri dari berapaanggota kelompok ahli yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman dan latarbelakang. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggotakelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Disini, peran guru adalah memfasilitasi dan memotivasi para anggota kelompok ahli agar mudah untuk memahami materi yang diberikan. Kunci tipe *Jigsaw* ini adalah *interdependence* setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan. Artinya para siswa harus memiliki tanggungjawab dan kerja sama yang positif dan saling ketergantungan untuk mendapatkan informasi dan memecahkan masalah yang diberikan.

b. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran *Jigsaw*

Pada pembelajaran model *Jigsaw* para siswa bekerja dalam tim yang heterogen. Para siswa tersebut diberikan tugas untuk membaca beberapa bab atau unit, dan diberikan lembar ahli yang terdiri atas topik-topik yang berbeda yang harus menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim saat mereka membaca. Setelah semua siswa selesai membaca, siswa dari tim berbeda yang mempunyai fokus topik sama bertemu dalam kelompok ahli untuk menentukan topik mereka.

Para ahli tersebut kemudian kembali kepada tim mereka dan secara bergantian mengajari teman satu timnya mengenai topik mereka. Selanjutnya para siswa menerima penilaian yang mencakup seluruh topik dan skor kuis akan menjadi skor tim. Skor-skor yang dikontribusikan para siswa kepada timnya didasarkan pada sistem skor perkembangan individual dan para siswa yang timnya meraih skor tertinggi akan menerima sertifikat atau bentuk-bentuk rekognisitim lainnya. Dengan demikian para siswa termotivasi untuk mempelajari materi.

Adapun Tahapan-tahapan penerapan pembelajaran model *Jigsaw* (Nurhadi, 2022) adalah sebagai berikut:

- 1) Pilihlah materi belajar yang dapat dipisah menjadi bagian-bagian. Sebuah bagian dapat disingkat seperti sebuah kalimat atau beberapa peserta halaman.
- 2) Hitung jumlah bagian belajar dan jumlah didik. Dengan satu cara yang pantas, bagikan tugas yang berbeda kepada kelompok peserta yang berbeda.

- 3) Setelah selesai, bentuk kelompok *Jigsaw Learning*. Setiap kelompok ada seorang wakil dari masing-masing kelompok dalam kelas.
- 4) Kemudian bentuk kelompok siswa *Jigsaw Learning* dengan jumlah sama dengan baik dan untuk bekerja keras dalam kelompok ahli mereka supaya dapat membantu timnya melakukan tugas dengan baik.

c. Kelebihan Dan Kelemahan Model Pembelajaran *Jigsaw*

Model pembelajaran *Jigsaw* merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Menurut Asep dalam (Alfazr, 2016) Kelebihan dalam model pembelajaran *Jigsaw* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
- 2) Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat
- 3) Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.
- 4) Pembelajaran *Jigsaw* mendorong siswa untuk bekerja sama dan berkolaborasi, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi.

- 5) Siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka tahu bahwa mereka akan mengajarkan materi kepada teman-teman mereka
- 6) Setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu dari materi, yang meningkatkan rasa tanggung jawab individu dalam proses belajar.
- 7) Pembelajaran Jigsaw menciptakan lingkungan belajar yang positif, di mana siswa merasa dihargai dan didukung oleh teman-teman mereka.
- 8) Mengajarkan materi kepada teman sekelas dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam kemampuan akademis mereka.
- 9) Mengajarkan materi kepada teman sekelas dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam kemampuan akademis mereka.
- 10) Pembelajaran *Jigsaw* mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis saat mereka mendiskusikan dan mengajarkan materi kepada orang lain.

Adapun Menurut Abu dalam (Farhan, 2019) kekurangan dalam model *jigsaw* ini adalah sebagai berikut :

- 1) Prinsip utama pembelajaran ini adalah *peer teaching*, pembelajaran oleh teman sendiri, ini akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami konsep yang akan diskusikan bersama siswa lain.

- 2) Apabila siswa tidak memiliki rasa percaya diri dalam berdiskusi menyampaikan materi pada teman.
- 3) Rekod siswa tentang nilai, kepribadian, perhatian siswa harus sudah dimiliki oleh guru dan biasanya butuh waktu yang sangat lama untuk mengenali tipe-tipe siswa dalam kelas tersebut.
- 4) Butuh waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.
- 5) Aplikasi metode ini pada kelas yang lebih besar (lebih dari 40 siswa) sangatlah sulit.

Setiap model pembelajaran pada dasarnya selalu memiliki kelemahan dan kelebihan. Menurut Ninda dalam (Isnaini & Sugiarti, 2013) dalam penerapan model pembelajaran *jigsaw* sering dijumpai beberapa permasalahan, yaitu :

- 1) Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.
- 2) Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berpikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli.
- 3) Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan.
- 4) Pembagian kelompok yang tidak heterogen, dimungkinkan kelompok yang anggotanya lemah semua.
- 5) Penugasan anggota kelompok untuk menjadi tim ahli sering tidak sesuai antara kemampuan dengan kompetensi yang harus dipelajari.

- 6) Siswa yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

2.1.3 Video Interaktif dalam Pembelajaran

a. Pengertian Video Interaktif

Video interaktif berbasis disajikan dengan gambar bergerak, berisi pesan atau informasi pembelajaran meliputi rangsangan yang variatif (audio-visual). Pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan ini, memungkinkan terjadinya komunikasi lebih dari satu arah antara komponen-komponen komunikasi, dalam hal ini guru, media dan siswa (Suseno et al., 2020). Media memiliki peran penting sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran, sebagai contohnya media interaktif. Media ini merupakan komponen pembelajaran yang sangat signifikan.

Penggunaan media di dalam kelas dapat memberikan dampak positif yang sangat besar bagi proses belajar siswa. Lebih lanjut, media pembelajaran merupakan fondasi penting yang berfungsi sebagai pelengkap dan bagian vital dari keberhasilan proses pembelajaran (Dayyana et al., 2022). Untuk itu, perlu dikembangkannya multimedia pembelajaran guna menunjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan menggabungkan berbagai komponen (teks, grafik, audio, video/animasi) dan menggunakan komputer/laptop untuk mengilustrasikan suatu konsep melalui animasi, suara, dan peragaan yang menarik, multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif yang memungkinkan siswa berkembang sesuai dengan kemampuannya masing-masing (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020).

b. Jenis-jenis Video Interaktif

Menurut Andi dalam (Zulfa & Prastowo, 2023) Video interaktif dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain:

- 1) Video dengan Pilihan Ganda: Pengguna dapat memilih jawaban dari beberapa pilihan yang diberikan.
- 2) Video Simulasi: Menyediakan pengalaman praktis melalui simulasi situasi nyata.
- 3) Video Pembelajaran Berbasis Narasi: Menggunakan narasi untuk menjelaskan konsep sambil menampilkan visual yang relevan.
- 4) Video Tutorial: Menyediakan langkah-langkah instruksional untuk mempelajari keterampilan tertentu.

c. Manfaat Video Interaktif

Menurut Harlinda dalam (Wardani & Syofyan, 2018) Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat, yaitu:

- 1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Video interaktif dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- 2) Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri: Siswa dapat mengakses video interaktif kapan saja dan di mana saja, memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri.
- 3) Meningkatkan Pemahaman Konsep: Dengan elemen interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang kompleks melalui visualisasi dan simulasi.

- 4) Meningkatkan Motivasi Belajar: Video interaktif yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

2.1.4 Teks Negosiasi

a. Pengertian Teks Negosiasi

Teks negosiasi adalah bentuk komunikasi yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih untuk mencapai kesepakatan mengenai suatu hal yang menjadi kepentingan bersama (Farhan et al., 2019). Negosiasi sering kali melibatkan tawar-menawar, di mana masing-masing pihak berusaha untuk mendapatkan hasil yang menguntungkan bagi diri mereka sendiri. Negosiasi merupakan suatu proses saat dua belah pihak mencapai perjanjian yang dapat memenuhi kepuasan semua pihak yang berkepentingan dengan elemen-elemen kerja sama dan kompetisi. Termasuk di dalamnya, tindakannya dilakukan ketika berkomunikasi kerjasama atau mempengaruhi orang lain dengan tujuan tertentu (Fristanti et al., 2020). Dalam proses negosiasi masing-masing kedua belah pihak harus meletakkan negosiasi di atas segalanya untuk mencapai tujuan dan kesepakatan bersama. Kesepakatan dalam negosiasi ini sebagai sebuah dasar dan jaminan untuk keberhasilan dalam negosiasi (Amaliyah, 2021)

b. Tujuan Teks Negosiasi

Menurut Bina dalam (Wahyuni , 2023) adapun tujuan dari teks negosiasi yaitu :

- 1) Mencapai kesepakatan yang memiliki kesamaan persepsi, saling pengertian dan persetujuan.
- 2) Mencapai penyelesaian atau jalan keluar dari masalah yang dihadapi secara bersama.
- 3) Mencapai kondisi saling menguntungkan dan tidak ada yang dirugikan (*winwin solution*).

c. Manfaat Teks Negosiasi

Negosiasi bermanfaat untuk menciptakan jalinan kerja sama antara institusi, badan usaha, maupun perorangan dalam melakukan suatu usaha dan kegiatan bersama atas dasar saling pengertian (Patonah et al., 2018).

d. Ciri- ciri Teks Negosiasi

Menurut Sulis dalam (Nuraeni & Setiawati, 2023) adapun ciri-ciri dari teks negosiasi yaitu:

- 1) Menghasilkan kesepakatan (yang saling menguntungkan).
- 2) Mengarah pada tujuan praktis.
- 3) Memprioritaskan kepentingan bersama.
- 4) Merupakan sarana untuk mencari penyelesaian.

e. Jenis- jenis Teks Negosiasi

Menurut Mahmudah dalam (Nursolihah, 2020) Jenis jenis teks negosiasi adalah sebagai berikut :

- 1) Negosiasi Berdasarkan Situasi
 - a) Negosiasi Formal

Negosiasi ini terjadi saat situasi sedang formal. Ciri-ciri negosiasi formal yaitu adanya perjanjian yang sah secara hukum. Karena itu pelanggaran terhadap perjanjian yang disepakati bisa menjadi perkara hukum. Contohnya yaitu negosiasi antar dua perusahaan.

b) Negosiasi Non Formal atau Informal

Negosiasi non formal terjadi kapan saja, dimana saja, serta dengan siapa saja. Karena negosiasi non formal tidak membutuhkan perjanjian khusus.

2) Negosiasi Berdasarkan Jumlah Negosiator

a) Negosiasi dengan Pihak Penengah

Negosiasi dilakukan oleh 2 negosiator atau lebih dan pihak penengah. Negosiator saling memberikan argumentasi. Pihak penengah bertugas memberikan keputusan akhir di negosiasi itu. Contohnya yaitu sidang di pengadilan. Pihak penggugat dan pihak tergugat adalah pihak yang bernegosiasi. Sedangkan hakim sebagai pihak penengah.

b) Negosiasi tanpa Pihak Penengah

Negosiasi dilakukan oleh 2 negosiator atau lebih. Negosiasi dilakukan tanpa pihak penengah, sehingga keputusan negosiasi tergantung pada pihak yang bernegosiasi. Contoh negosiasi ini yaitu negosiasi antara perwakilan OSIS dan pihak sponsor.

3) Negosiasi Berdasarkan Untung Rugi

a) Negosiasi Kolaborasi (*win-win*)

Dalam negosiasi kolaborasi, negosiator akan berusaha mencapai kesepakatan dengan menyatukan kepentingan masing-masing.

b) Negosiasi Dominasi (*win-lose*)

Di negosiasi dominasi negosiator memperoleh keuntungan besar dari kesepakatan yang dicapai. Sedangkan pihak lawan negosiasi memperoleh keuntungan lebih sedikit.

c) Negosiasi Akomodasi (*lose-win*)

Di negosiasi akomodasi, negosiator memperoleh keuntungan sangat sedikit bahkan rugi. Sedangkan pihak lawan negosiasi memperoleh keuntungan sangat besar bahkan mendapat 100% keuntungan. Kerugian ini disebabkan karena kegagalan negosiator dalam bernegosiasi sehingga tidak memperoleh keuntungan.

d) Negosiasi Menghindari Konflik (*lose-lose*)

Dalam negosiasi ini, kedua pihak menghindari konflik yang timbul. Sehingga kedua pihak tidak bersepakat untuk menyelesaikan masalah.

f. Struktur Teks Negosiasi

Menurut Yeni dalam (Nurpauzi, 2020) Struktur teks negosiasi terdiri dari:

- 1) Orientasi : Kalimat pembuka, biasanya dibubuhi salam. Fungsinya memulai negosiasi
- 2) Permintaan : Suatu hal berupa barang ataupun jasa yang ingin dibeli oleh pembeli atau konsumen

- 3) Pemenuhan : Pemenuhan hal berupa barang atau jasa dari pemberi jasa atau penjual yang diminta oleh pembeli atau konsumen
- 4) Penawaran : Puncaknya Negosiasi terjadi tawar menawar
- 5) Persetujuan : Keputusan antara dua belah pihak untuk penawaran yang sudah dilakukan
- 6) Pembelian : Keputusan konsumen jadi menerima/menyetujui penawaran itu atau tidak.
- 7) Penutup : Kalimat penutup atau salam penutup

2.1.5 Penerapan Model kooperatif Tipe *Jigsaw* dan Video Interaktif

Menurut Kizilcec dalam (Huang & Liaw, 2018) Penerapan model kooperatif tipe *jigsaw* dan video interaktif dapat dilakukan dengan cara :

1. Persiapan Materi: Siswa diberikan video interaktif yang menjelaskan konsep dasar negosiasi, termasuk strategi dan teknik yang digunakan.
2. Pembelajaran Kooperatif: Setelah menonton video, siswa dibagi menjadi kelompok *Jigsaw* untuk mendalami bagian-bagian tertentu dari teks negosiasi.
3. Diskusi dan Pengajaran: Siswa mendiskusikan dan mengajarkan kembali bagian yang telah mereka pelajari, memperkuat pemahaman mereka melalui kolaborasi.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan terdahulu yang peneliti jadikan acuan dalam menyelesaikan penelitian, diantaranya dibawah ini:

- a. Penelitian oleh Rahmawati & Supriyadi (2019)

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan model *Jigsaw* dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks bacaan. Siswa yang belajar dengan metode ini menunjukkan hasil yang lebih baik dalam tes pemahaman dibandingkan dengan metode tradisional.

b. Penelitian oleh Sari & Hidayati (2020)

Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan video interaktif dalam pembelajaran kooperatif. Hasilnya menunjukkan bahwa video interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang berdampak positif pada pemahaman mereka terhadap materi, termasuk teks negosiasi.

c. Penelitian oleh Pratiwi & Setiawan (2021)

Penelitian ini mengkaji pengaruh model *Jigsaw* berbantuan media digital terhadap pemahaman teks negosiasi. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan model ini memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.

d. Penelitian oleh Wulandari & Sari (2022)

Penelitian ini meneliti efektivitas pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan video interaktif dalam meningkatkan keterampilan bernegosiasi siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan bernegosiasi dan pemahaman teks negosiasi.

e. Penelitian oleh Fitriani & Haryanto (2023)

Penelitian terbaru ini mengeksplorasi dampak penggunaan video interaktif dalam model *Jigsaw* terhadap pemahaman teks negosiasi. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan metode ini tidak hanya lebih memahami teks, tetapi juga lebih aktif dalam diskusi kelompok.

Perbedaan yang Dapat Diidentifikasi

a. Fokus pada Teks Negosiasi

Penelitian sebelumnya lebih umum membahas pemahaman teks bacaan secara keseluruhan, sedangkan penelitian terbaru lebih spesifik pada teks negosiasi, yang merupakan konteks yang lebih terfokus.

b. Integrasi Media

Penelitian terbaru lebih menekankan penggunaan video interaktif sebagai alat bantu dalam model *Jigsaw*, sedangkan penelitian sebelumnya mungkin tidak secara eksplisit menggunakan media digital dalam pembelajaran.

c. Metodologi yang Beragam

Penelitian terbaru cenderung menggunakan pendekatan campuran (kuantitatif dan kualitatif) untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif, sementara penelitian sebelumnya mungkin lebih fokus pada satu pendekatan.

d. Hasil yang Lebih Spesifik

Penelitian terbaru memberikan hasil yang lebih spesifik mengenai peningkatan keterampilan bernegosiasi dan pemahaman teks negosiasi, sedangkan penelitian sebelumnya lebih umum dalam hasil yang dilaporkan.

e. Konteks Pembelajaran

Penelitian terbaru sering kali dilakukan dalam konteks pembelajaran daring atau *hybrid*, yang mencerminkan perubahan dalam metode pengajaran akibat pandemi *COVID-19*, sedangkan penelitian sebelumnya mungkin lebih berfokus pada pembelajaran tatap muka.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini disusun untuk menggambarkan alur berpikir yang menjelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, serta proses pembelajaran yang terjadi selama intervensi dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan video interaktif terhadap pemahaman teks negosiasi siswa kelas X di SMK PAB 2 Medan Helvetia. Pada kondisi awal, siswa menunjukkan kesulitan dalam memahami teks negosiasi. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, serta tidak terbiasa bekerja secara kolaboratif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas membuat siswa tidak tertarik pada materi yang disampaikan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang dipadukan dengan media video interaktif. Model *Jigsaw* mendorong siswa untuk belajar dalam kelompok kecil yang heterogen, di mana setiap anggota bertanggung jawab mempelajari satu bagian materi dan kemudian mengajarkannya kepada anggota kelompok asalnya. Pembelajaran ini menciptakan suasana belajar yang saling mendukung, kolaboratif, dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Sementara itu, video interaktif berperan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mendukung pemahaman siswa secara visual dan auditori. Video ini memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep dalam teks negosiasi melalui penjelasan yang dinamis dan contoh yang konkret.

Melalui penerapan model *Jigsaw* berbantuan video interaktif, diharapkan terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap teks negosiasi. Siswa mampu mengenali struktur teks negosiasi, memahami tujuan dan cirinya, serta menyusun teks secara mandiri. Selain itu, metode ini juga dapat meningkatkan keaktifan, kepercayaan diri, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Dengan demikian, kerangka konseptual penelitian ini menunjukkan adanya hubungan langsung antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan video interaktif (variabel bebas) terhadap peningkatan pemahaman teks negosiasi siswa (variabel terikat), yang diperkuat melalui proses pembelajaran aktif dan penggunaan media yang relevan dengan karakteristik generasi milenial.

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian (Yam & Taufik, 2021). Oleh sebab itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji serta memastikan validitas hipotesis. Dengan kata lain, dalam sebuah penelitian, hipotesis berperan sebagai landasan utama dalam pelaksanaan eksperimen atau analisis lanjutan guna memperoleh bukti yang dapat mendukung atau membantah dugaan yang telah diajukan. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Ha : Terdapat pengaruh secara signifikan pada model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* dalam meningkatkan Pemahaman Teks Negosiasi siswa kelas X SMK PAB MedanHelvetia.
2. Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* dalam meningkatkan Pemahaman Teks Negosiasi siswa kelas X SMK PAB MedanHelvetia.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian ilmiah mengenai fenomena dapat konkrit, obyektif, rasional, dapat diukur dan sistematis. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiono, 2013). Penelitian kuantitatif berfokus pada pengujian teori dengan mengukur variabel penelitian secara numerik dan menganalisis data menggunakan prosedur statistik. Metode ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, kemudian pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, serta analisa data bersifat kuantitatif atau statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis (Berlianti et al., 2024).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang bersifat sistematis, terstruktur, dan menggunakan data numerik yang dapat diukur serta dianalisis secara statistik. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menjelaskan hubungan antar variabel, menguji hipotesis, dan mengungkapkan pengaruh dari suatu perlakuan atau treatment yang diberikan kepada subjek penelitian.

Pendekatan kuantitatif dipilih dalam penelitian ini karena peneliti ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan video interaktif terhadap pemahaman teks negosiasi siswa. Untuk mengetahui pengaruh tersebut, peneliti mengukur skor pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan (treatment) melalui pemberian pretest dan posttest. Skor yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik seperti uji normalitas dan uji-t.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini hanya menggunakan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Dalam desain ini, kelompok eksperimen diberikan *pretest*, kemudian diberi perlakuan, lalu dilakukan *posttest* untuk melihat perubahan yang terjadi. Adapun Instrumen yang digunakan berupa tes berbentuk pretest dan posttest yang disusun dalam bentuk pilihan ganda yang memiliki 25 soal.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK PAB 2 Medan Helvetia Jl. Veteran Ps. 4, Helvetia, Kec. Labuhan Deli, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara

3.2.2 Waktu Penelitian

Periode penelitian ini berlangsung selama 6 bulan, terhitung mulai bulan April 2025 sampai bulan Agustus 2025. Tahapan Penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti (Sugiono, 2013). Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek untuk diteliti dan diambil kesimpulan (Suriani et al., 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 68 Siswa, terdiri dari untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2 Populasi dan Sampel

Kelas	Jumlah siswa
X AK	25 Siswa
X MP	23 Siswa
X RPL	20 Siswa
Jumlah	68 Siswa

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih sebagai sumber data dalam penelitian dan dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi (Asrulla et al., 2023). Sampel juga merupakan sejumlah elemen dengan karakteristik tertentu yang terdapat dalam populasi. Karena populasi yang di gunakan kurang dari 100 sampel, maka peneliti menggunakan *purvose sampling*.

Penelitian *purpose sampling* ini adalah pemilihan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tersebut didasarkan pada hasil observasi dan masukan dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang menilai bahwa kelas X AK paling sesuai dijadikan subjek penelitian. Kelas X AK dipilih karena jumlah siswanya terjangkau, memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian, serta dianggap representatif *untuk menggambarkan pemahaman siswa* terhadap teks negosiasi. Dengan demikian, *purposive sampling* dipandang tepat untuk memperoleh data yang akurat dan relevan dengan permasalahan penelitian. Teknik pengambilan sampel ini berfokus terhadap pemilihan sampel yang dilakukan peneliti dapat memilih sampel yang benar-benar mewakili karakteristik masalah yang diteliti, sehingga hasil penelitian tetap objektif dan sesuai dengan tujuan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan satu kelas yang digunakan sebagai sampel. Dalam penelitian ini terdapat 25 siswa kelas X AK SMK PAB 2 Medan Helvetia.

3.4 Variabel dan Defenisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diteliti yakni variabel X_1 dan Y_1 didefenisikan operasional.

Variabel X_1 = Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* Berbantuan Video Interaktif

Variabel X_2 = Terhadap Pemahaman Teks Negosiasi

3.4.2 Defenisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw*

Jigsaw adalah metode pembelajaran kooperatif di mana siswa dibagi menjadi kelompok kecil. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu dari materi dan kemudian mengajarkan bagian tersebut kepada anggota kelompok lainnya. Dalam model ini, setiap siswa menjadi "ahli" dalam satu bagian materi, sehingga mereka harus bekerja sama untuk memahami keseluruhan materi.

2. Berbantuan Video Interaktif

Video interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan video dengan elemen interaktif, seperti kuis, pertanyaan, atau tugas yang harus diselesaikan oleh siswa selama menonton.

3. Pemahaman Teks Negosiasi

Pemahaman teks negosiasi merujuk pada Pemahaman ini dapat diukur melalui kemampuan siswa dalam menjelaskan isi teks, mengidentifikasi poin-poin penting, serta menerapkan strategi negosiasi yang relevan dalam situasi nyata.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian kuantitatif adalah sarana menghimpun data secara ilmiah yang bisa diperhitungkan secara statistic dan mengukur sejumlah variabel di dalam sebuah kelompok populasi, memastikan hasilnya bersifat obyektif dan dapat dipercaya (Ummah, 2019). Instrumen yang digunakan adalah tes berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 25 soal. Tes diberikan dua kali: sebelum perlakuan (pre-test) dan sesudah perlakuan (post-test)

Tabel 3.3 Aspek Penilaian Instrumen Pilihan Ganda

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor
1	Tujuan dan Fungsi Teks Negosiasi	Sangat memahami tujuan & fungsi negosiasi serta mampu menjelaskan dengan tepat dan jelas	5
		Memahami tujuan & fungsi negosiasi, namun penjelasan kurang rinci	4
		Cukup memahami tujuan & fungsi negosiasi, penjelasan masih umum	3
		Kurang memahami tujuan & fungsi negosiasi, penjelasan tidak jelas	2
		Tidak memahami tujuan & fungsi negosiasi sama sekali	1
2	Struktur Teks Negosiasi	Memilih urutan struktur negosiasi lengkap & runtut	5
		Memilih sebagian besar struktur dengan cukup runtut	4
		Memilih struktur yang benar, tetapi tidak lengkap dan kurang runtut	3
		Struktur teks banyak hilang dan tidak runtut	2
		Tidak dapat menyebutkan struktur teks negosiasi	1
3	Ciri dan Kaidah Teks Negosiasi	Memilih ciri dan kaidah teks negosiasi dengan tepat	5

4	Kebahasaan Teks Negosiasi	Memilih sebagian besar ciri & kaidah dengan benar	4
		Memilih beberapa ciri & kaidah, tapi ada yang keliru	3
		Memilih sedikit ciri & kaidah, banyak kesalahan	2
		Tidak memilih ciri & kaidah teks negosiasi	1
		Sangat tepat dalam ejaan, tanda baca, pilihan kata, dan struktur kalimat	5
		Tepat dalam kebahasaan dengan sedikit kesalahan kecil	4
		Cukup tepat, masih ada beberapa kesalahan kebahasaan sederhana	3
		Banyak kesalahan kebahasaan yang mengganggu pemahaman	2
		Sangat banyak kesalahan, teks sulit dipahami	1
		5	Isi dan Konteks Negosiasi
Isi teks cukup lengkap & sesuai dengan konteks	4		
Isi teks ada, tetapi kurang lengkap atau konteks kurang tepat	3		
Isi teks tidak lengkap dan kurang sesuai konteks	2		
Isi teks tidak sesuai sama sekali dengan konteks negosiasi	1		

Menurut Arikunto (2013:281), hasil tes dapat dikategorikan ke dalam lima

tingkatan kemampuan siswa berdasarkan persentase nilai yang diperoleh. Kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Skala Penilaian Pemahaman Siswa

Rentang Nilai	Kategori Kemampuan	Interpretasi
80 -100	Sangat Tinggi	Pemahaman sangat baik, mampu menjawab hampir semua soal dengan benar.
66 -79	Tinggi	Pemahaman baik, sebagian besar soal dijawab dengan benar
55 - 65	Cukup	Pemahaman cukup, masih terdapat beberapa kesalahan dalam menjawab soal.
46 - 55	Rendah	Pemahaman rendah, sebagian besar soal dijawab salah.
≤ 45	Sangat Rendah	Pemahaman sangat rendah, hampir seluruh soal dijawab salah.

$$\text{Nilai Akhir} = \left(\frac{\text{Skor Benar}}{25} \right) \times 100$$

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2017:334), analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil instrumen, kemudian diolah untuk ditarik kesimpulan. Data dalam penelitian ini dianalisis untuk melihat pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw* berbantuan video interaktif terhadap pemahaman teks negosiasi siswa.

Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan *Pretest* dan *Posttest*, Peneliti memberikan tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal sebelum dan sesudah perlakuan (penerapan model pembelajaran).
2. Menghitung nilai *pretest* dan *posttest* masing-masing siswa.
3. Menghitung Statistik Deskriptif , Nilai *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan mencari nilai rata-rata (mean), standar deviasi (SD), nilai maksimum, dan minimum untuk mengetahui kecenderungan data.

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata

ΣX = Jumlah seluruh skor siswa

N = Jumlah siswa

$$SD = \sqrt{\frac{\Sigma(X - M)^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

SD = Standar deviasi

X = Skor masing-masing siswa

M = Rata-rata

N = Jumlah siswa

4. Menghitung tingkat kesukaran pilihan ganda

Tingkat kesukaran soal dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = B/N$$

dengan keterangan:

- P= indeks kesukaran
- B= jumlah siswa yang menjawab benar
- N= jumlah seluruh siswa

Kriteria interpretasi menurut Arikunto (2012):

- 0,00 – 0,30 = Soal **sulit**
- 0,31 – 0,70 = Soal **sedang**
- 0,71 – 1,00 = Soal **mudah**

5. Uji validitas

bertujuan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap 25 item instrumen menggunakan teknik korelasi Pearson (Product Moment) dengan bantuan software SPSS.

6. Uji Reliabilitas

Analisis reliabilitas yang dilakukan terhadap 25 item pertanyaan dengan melibatkan 25 responden, diperoleh nilai Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS.

7. Uji Hipotesis dengan Uji-t (Paired Sample t-Test)

Karena desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, maka uji statistik yang tepat adalah uji t sampel berpasangan untuk melihat perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan.

Rumus:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

Keterangan:

- $D_i = X_{\text{post}} - X_{\text{pre}}$
- $\sum D =$ Jumlah semua selisih
- $\sum D^2 =$ Jumlah kuadrat selisih
- $N =$ Jumlah subjek

8. Menentukan Signifikansi

Nilai t hitung dibandingkan dengan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Jik. $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, Maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran terhadap pemahaman teks negosiasi.

Dengan langkah-langkah ini, peneliti dapat menyimpulkan apakah model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* berbantuan video interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman teks negosiasi siswa.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X AK SMK PAB 2 Medan Helvetia dengan jumlah sampel sebanyak 25 siswa. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw* berbantuan video interaktif terhadap pemahaman teks negosiasi. Penelitian menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, yakni desain eksperimen tanpa kelompok kontrol, di mana siswa diberi *pretest* terlebih dahulu, kemudian diberikan perlakuan, dan selanjutnya diukur kembali menggunakan *posttest*.

Sebelum perlakuan diberikan, siswa mengikuti *pretest* untuk mengukur tingkat pemahaman awal mereka terhadap materi teks negosiasi. Berdasarkan hasil *pretest*, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mampu memahami struktur dan ciri-ciri teks negosiasi secara utuh. Hal ini terlihat dari nilai *pretest* yang cenderung rendah. Rata-rata nilai *pretest* berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Bahkan terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah 60, yang menandakan bahwa pemahaman terhadap materi masih sangat terbatas.

Setelah *pretest*, siswa mengikuti pembelajaran dengan model *kooperatif tipe Jigsaw* berbantuan video interaktif selama beberapa kali pertemuan. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen. Masing-masing siswa mempelajari satu bagian materi dan menjadi “ahli” dalam bagian tersebut, kemudian menjelaskan kepada anggota kelompok lainnya. Video

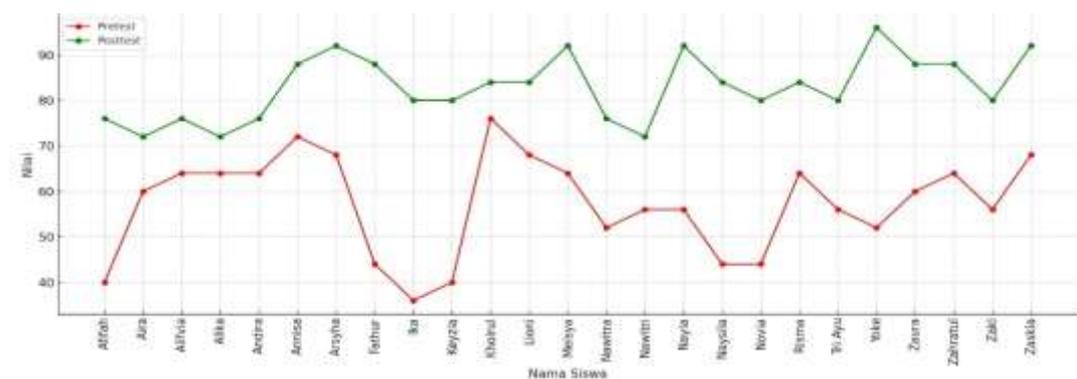
interaktif yang ditampilkan mendukung siswa dalam memahami materi secara visual dan kontekstual, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan dunia nyata.

Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan pemahaman mereka setelah mendapatkan perlakuan. Berdasarkan hasil *posttest*, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas KKM dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap struktur, ciri kebahasaan, dan tujuan teks negosiasi. Rata-rata nilai *posttest* meningkat secara konsisten dibandingkan nilai *pretest*.

4.1.1. Kecenderungan Variabel Penelitian

Kecenderungan variabel penelitian dalam penelitian dalam penelitian ini ditunjukkan melalui hasil tes pemahaman teks negosiasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* berbantuan video interaktif. Untuk mengetahui kecenderungan data, maka dilakukan klasifikasi hasil *pretest* dan *posttest* ke dalam kategori pemahaman sebagai berikut:

4.1 Gambar Grafik Pretest dan Posttest Siswa



a. Hasil Pretest:

Tabel 4.1 Hasil Pretest

No	Nama	Indikator penilaian					Total
		Tujuan dan Fungsi Teks Negosiasi	Struktur Teks Negosiasi	Ciri dan Kaidah Teks Negosiasi	Kebahasaan Teks Negosiasi	Isi dan Konteks Negosiasi	
1	Afifah Ramadhani	2	2	2	2	2	40
2	Aira Putri	3	3	3	3	3	60
3	Alifvia Nur Adinta	4	3	3	3	3	64
4	Alika Widya	4	3	3	3	3	64
5	Andira Putri Rahmadhani	4	3	3	3	3	64
6	Annisa Adibah Dzakira	4	4	4	3	3	72
7	Arsyha Bella Safitri	4	4	3	3	3	68
8	Fathurrahman	3	2	2	2	2	44
9	Ika	2	2	2	2	1	36

	Nurjannah						
10	Keyzia Andini	2	2	2	2	2	40
11	Khoirul Nisa	4	4	4	4	3	76
12	Lioni Nur Isni	4	4	3	3	3	68
13	Meisya Huwaida Kesuma	4	3	3	3	3	64
14	Nawitra	3	3	3	2	2	52
15	Nawitri	3	3	3	3	2	56
16	Nayla Anisa Siregar	3	3	3	3	2	56
17	Naysila Dewi	3	2	2	2	2	44
18	Novia	3	2	2	2	2	44
19	Risma Putri Pratiwi	4	3	3	3	3	64
20	Tri Ayu Almira	3	3	3	3	2	56
21	Yoke Kirenia Gulo	3	3	3	2	2	52
22	Zaura	3	3	3	3	3	60
23	Zahratul Adila	4	3	3	3	3	64

24	Zaki Syahputra	3	3	3	3	2	56
25	Zaskia Anggraini	4	4	3	3	3	68
Jumlah		1432					
Rata - Rata		57.28					

Tabel 4.2 Persentase Nilai Pretest Siswa Kelas X AK

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
80 – 100	0	0 %	Sangat Tinggi
66 – 79	2	8 %	Tinggi
56 – 65	5	20 %	Cukup
46 – 55	8	32 %	Rendah
0 – 45	10	40 %	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai pada kategori "Tidak Baik" yaitu sebanyak 10 orang (40%) dan "Kurang Baik" sebanyak 8 orang (32%). Hanya 2 orang siswa (8%) yang memperoleh kategori "Baik", dan tidak ada satu pun siswa yang mencapai kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami teks negosiasi masih tergolong rendah sebelum diberikan perlakuan.

b. Hasil Posttest

Tabel 4.3 Hasil *Posttest*

NO	Nama	Indikator Penilaian					Nilai Siswa
		Tujuan dan Fungsi Teks Negosiasi	Struktur Teks Negosiasi	Ciri dan Kaidah Teks Negosiasi	Kebahasaan Teks Negosiasi	Isi dan Konteks Negosiasi	
1	Afifah Ramadhani	4	4	4	4	3	76
2	Aira Putri	4	4	4	3	3	72
3	Alifvia Nur Adinta	4	4	4	4	3	76
4	Alika Widya	4	4	4	3	3	72
5	Andira Putri Rahmadhani	4	4	4	4	3	76
6	Annisa Adibah Dzakira	5	5	4	4	4	88
7	Arsyha Bella Safitri	5	5	5	4	4	92
8	Fathurrahman	5	5	4	4	4	88
9	Ika Nurjannah	4	4	4	4	4	80

10	Keyzia Andini	4	4	4	4	4	80
11	Khoirul Nisa	5	4	4	4	4	84
12	Lioni Nur Isni	5	4	4	4	4	84
13	Meisya Huwaida Kesuma	4	4	5	5	5	92
14	Nawitra	4	4	3	4	4	76
15	Nawitri	3	4	4	4	3	72
16	Nayla Anisa Siregar	5	4	5	4	5	92
17	Naysila Dewi	5	4	4	4	4	84
18	Novia	4	4	4	4	4	80
19	Risma Putri Pratiwi	4	4	4	5	4	84
20	Tri Ayu Almira	4	4	4	4	4	80
21	Yoke Kirenia Gulo	5	4	5	5	5	96
22	Zaura	4	4	4	5	5	88
23	Zahratul Adila	4	5	5	4	4	88
24	Zaki	4	4	4	4	4	80

	Syahputra						
25	Zaskia	5	5	4	4	5	92
	Anggraini						
Jumlah		2072					
Rata- rata		82,88					

Tabel 4.4 Persentase Nilai Posttest Siswa Kelas X AK

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
80 – 100	23	82,1 %	Sangat Tinggi
66 – 79	5	17,9 %	Tinggi
56 – 65	0	0 %	Cukup
46 – 55	0	0 %	Rendah
0 – 45	0	0 %	Sangat Rendah

Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Sebanyak 23 siswa (82,1%) mencapai kategori "Sangat Tinggi" dan 5 siswa (17,9%) berada pada kategori "Tinggi". Tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori "Cukup", "Rendah", atau "Sangat rendah". Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw* berbantuan video interaktif memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi teks negosiasi.

Tabel 4.5 Hasil Mean dan Standar Deviasi

Jenis Tes	Mean(Rata – rata)	Standar Deviasi
Pretest	57.28	10,88
Posttest	82.88	7,07

Peningkatan nilai rata-rata dari 57.28 menjadi 82.88 menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap teks negosiasi setelah diberikan perlakuan. Standar deviasi yang menurun dari 10,88 menjadi 7,07 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih merata dan konsisten. Dengan demikian, berdasarkan analisis deskriptif ini, model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* berbantuan video interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman teks negosiasi.

4.1.2. Pengujian Persyaratan Data

Berdasarkan hasil yang sudah didapat di atas, peneliti selanjutnya melakukan pengujian persyaratan data yang dilakukan dengan mencari: nilai rata-rata (mean), standar deviasi, mengelompokkan nilai akhir siswa.

4.1.2.1. Nilai Mean

1. Mean Pretest

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

$$M = \frac{1432}{25} = 57,28$$

2. Mean Posttest

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

$$M = \frac{2072}{25} = 82,88$$

4.1.2.2 Nilai Standar Deviasi

1. Standar Deviasi Pretest

$$SD = \sqrt{\frac{\sum(X - M)^2}{n - 1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{2839,04}{24}} = \sqrt{118,29} = 10,88$$

2. Standar Deviasi Posttest

$$SD = \sqrt{\frac{\sum(X - M)^2}{n - 1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{1200,64}{24}} = \sqrt{50,03} = 7,07$$

4.1.2.3. Tingkat Kesukaran Soal

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh indeks kesukaran untuk setiap butir soal. Hasil simulasi menunjukkan bahwa soal pretest terdiri atas 8 soal kategori mudah, 12 soal kategori sedang, dan 5 soal kategori sulit. Distribusi ini menggambarkan bahwa instrumen tes yang digunakan memiliki variasi tingkat kesukaran yang seimbang

Tabel 4.6 Tingkat kesukaran soal

No soal	B(Jumlah Benar)	N (jumlah siswa)	Indeks kesukaran	Kategori
1	19	25	0,76	mudah
2	18	25	0,72	mudah
3	16	25	0,64	sedang
4	17	25	0,68	sedang
5	15	25	0,60	sedang

6	13	25	0,52	sedang
7	14	25	0,56	sedang
8	11	25	0,44	sedang
9	12	25	0,48	sedang
10	10	25	0,40	sedang
11	9	25	0,36	sedang
12	8	25	0,32	sedang
13	7	25	0,28	sulit
14	7	25	0,28	sulit
15	6	25	0,24	sulit
16	6	25	0,24	sulit
17	5	25	0,20	sulit
18	18	25	0,72	mudah
19	19	25	0,76	mudah
20	20	25	0,80	mudah
21	15	25	0,60	sedang
22	17	25	0,68	sedang
23	14	25	0,56	sedang
24	13	25	0,52	sedang
25	12	25	0,48	sedang

Hasil analisis tingkat kesukaran soal menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki variasi kategori: mudah, sedang, dan sulit. Keberadaan variasi tersebut

penting agar soal dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa secara lebih objektif.

- Soal mudah bermanfaat untuk mengukur kompetensi dasar yang dikuasai mayoritas siswa.
- Soal sedang merupakan soal ideal karena dapat mengukur perbedaan kemampuan antar siswa secara proporsional.
- Soal sulit berguna untuk menyeleksi siswa dengan kemampuan tinggi.

Dengan demikian, instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini sudah memenuhi kriteria instrumen yang baik, karena tidak hanya berisi soal yang mudah ataupun sulit, tetapi juga seimbang antara ketiganya.

4.1.2.4 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap 25 item instrumen menggunakan teknik **korelasi Pearson (Product Moment)** dengan bantuan software SPSS.

Kriteria yang digunakan dalam uji validitas ini adalah membandingkan **r-hitung** dengan **r-tabel** pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan **jumlah responden (N) = 25**, sehingga diperoleh **derajat bebas (df) = N - 2 = 23**. Berdasarkan tabel r, diperoleh **r-tabel sebesar 0,413**. Item dinyatakan **valid** apabila nilai **r-hitung > r-tabel (0,413)**. Berdasarkan output SPSS, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7 Uji Validitas

item	r hitung	r tabel	Keterangan
S1	0,816	0,413	Valid
S2	0,821	0,413	Valid
S3	0,624	0,413	Valid
S4	0,696	0,413	Valid
S5	0,707	0,413	Valid
S6	0,869	0,413	Valid
S7	0,548	0,413	Valid
S8	0,793	0,413	Valid
S9	0,815	0,413	Valid
S10	0,884	0,413	Valid
S11	0,811	0,413	Valid
S12	0,614	0,413	Valid
S13	0,601	0,413	Valid
S14	0,679	0,413	Valid
S15	0,537	0,413	Valid
S16	0,777	0,413	Valid
S17	0,506	0,413	Valid
S18	0,614	0,413	Valid
S19	0,622	0,413	Valid
S20	0,792	0,413	Valid
S21	0,863	0,413	Valid

S22	0,679	0,413	Valid
S23	0,601	0,413	Valid
S24	0,708	0,413	Valid
S25	0,690	0,413	Valid

4.1.2.5 Uji Relibilitas

Tabel 4.8 Hasil Uji Relibilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.959	25

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas yang dilakukan terhadap **25 item** pertanyaan dengan melibatkan **25 responden**, diperoleh nilai **Cronbach's Alpha sebesar 0,959**. Nilai ini berada dalam kategori **sangat tinggi**, yang berarti bahwa seluruh item dalam instrumen penelitian memiliki konsistensi internal yang sangat baik. Artinya, item-item pertanyaan dalam instrumen ini secara konsisten mengukur hal yang sama, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen ini **sangat reliabel** dan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

4.1.2.6. Nilai Uji T

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

$$t = \frac{640}{\sqrt{\frac{491200 - 409600}{24}}}$$

$$t = \frac{640}{\sqrt{\frac{81600}{24}}}$$

$$t = \frac{640}{58,3095} = 10,98$$

4.1.3. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh nilai thitung sebesar 10,98. Selanjutnya, nilai ini dibandingkan dengan ttabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df) = n – 1 = 25 – 1 = 24, maka diperoleh nilai ttabel sebesar 2,064. Karena thitung > ttabel (10,98 > 2,064), maka H_a diterima dan H₀ ditolak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw* berbantuan video interaktif terhadap pemahaman teks negosiasi siswakeselas X SMK PAB 2 Medan Helvetia Tahun Pembelajaran 2024/2025.

4.2. Pembahasan Hasil penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada pemahaman teks negosiasi siswa setelah diberi perlakuan berupa model pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw* berbantuan video interaktif. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan posttest yang diperoleh siswa. Sebelum diberi perlakuan, nilai rata-rata pretest siswa adalah 57,28, yang menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap teks negosiasi masih tergolong cukup. Setelah pembelajaran dengan model *Jigsaw* berbantuan video interaktif, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 82,88. Kenaikan sebesar 25,6 poin ini menunjukkan adanya peningkatan kategori sangat tinggi dalam pemahaman siswa terhadap materi teks negosiasi.

Lebih lanjut, hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai thitung = 11,53, sedangkan ttabel = 2,064 pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df) = 24. Karena thitung > ttabel (10,98 > 2,064), maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw* berbantuan video interaktif terhadap pemahaman teks negosiasi siswa kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia.

Hasil ini mendukung pendapat Slavin (2005), bahwa model *Jigsaw* memungkinkan siswa untuk aktif bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling bertanggung jawab terhadap pemahaman materi. Penggunaan video interaktif juga terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep teks negosiasi karena

menggabungkan elemen visual dan audio yang menarik, sebagaimana dijelaskan dalam teori multimedia learning oleh Mayer (2009).

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang dipadukan dengan media video interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami jenis teks seperti teks negosiasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Video Interaktif terhadap Pemahaman Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap teks negosiasi sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 57,28, kategori cukup yang berada di bawah nilai KKM.
- b. Setelah perlakuan diberikan, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa. Rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 82,88, kategori sangat tinggi yang berarti telah melampaui nilai KKM yang ditetapkan.
- c. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t, diperoleh nilai thitung sebesar 10,98, sedangkan ttabel pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 2,064. Karena thitung > ttabel, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan video interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman teks negosiasi siswa kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Bagi Guru Bahasa Indonesia : Diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan video interaktif sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks negosiasi, serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.
- b. Bagi Siswa : Siswa disarankan untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, terutama dalam kerja kelompok seperti pada model *Jigsaw*. Selain itu, pemanfaatan video interaktif hendaknya dimaksimalkan sebagai sumber belajar yang menarik dan mudah dipahami.
- c. Bagi Sekolah : Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran inovatif dengan menyediakan perangkat pendukung seperti proyektor, akses internet, dan perangkat multimedia lainnya untuk menunjang penggunaan video interaktif dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya : Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama dari segi sampel yang terbatas pada satu kelas. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfazr, A. S., Gusrayani, D., & Sunarya, D. T. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menemukan Kalimat Utama Pada Tiap Paragraf. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 111–120.
- AMALIYAH, N. (2021). Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Teks Negosiasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Smk Swasta Di Jakarta Timur. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 1(4), 211–219. <https://doi.org/10.51878/vocational.v1i4.670>
- Angin, T. B. B. (2021). Pengaruh Model Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Pokok Kemampuan Menulis Teks Argumentasi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Padangsidipuan. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia BASASASINDO*, 1(2), 1–7.
- Ardilah, A., Rahayu, I. A. P., Ertiana, I., & Aisah, S. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Kerinci Kanan. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(2), 215–218. <https://doi.org/10.57251/tem.v2i2.1246>
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Berlianti, D. F., Abid, A. Al, & Ruby, A. C. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 1861–1864.
- Dayyana, S., Semarang, U. N., Indonesia, P. B., Pascasarjana, P., Deskripsi, T., Deskripsi, T., & Lokal, B. (2022). *ASAS: Jurnal Sastra Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis*. 11(2).
- Farhan, A., Martha, I. N., & Putrayasa, I. B. (2019). Peningkatan Kemampuan Siswa Menulis Teks Negosiasi Dengan Menggunakan Metode Karyawisata Kelas X Ipa 1 Man 1 Buleleng. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v8i2.20615>
- Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., Isnaini, M., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2024). *Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas Quantitative Research : Data Reliability Test*. 4(3), 1812–1820.

- Fristanti, A. A. F., Sudarmaji, & Saputro, E. (2020). Kemampuan Menganalisis Teks Negosiasi Siswa Kelas X Semester Ganjil Smk Pgri 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1, 1–14.
- Handayani, V., Fatimah, S., Maulidiana, F., Nasution, A. N. P., & Anjarwati, A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 5(2), 125–130. <https://doi.org/10.47647/jsh.v5i2.929>
- Isnaini, Sugiarti, I. (2013). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*. X(Ii), 74–87.
- Kahar, M. S., Anwar, Z., Murpri, D. K., Matematika, P., & Sorong, U. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe jigsaw Terhadap hasil belajar siswa Abstrak Pendahuluan Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru pada suatu lingkungan belajar yang saling bertukar informasi . Keberhasilan suatu pe.9(2), 279–295.
- Khan Mohmand, S. (2019). Research Instruments. In *Crafty Oligarchs, Savvy Voters*. <https://doi.org/10.1017/9781108694247.012>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Lubis, N. A., & Harahap, H. (2016). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal As-Salam*, 1(1), 96–102.
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Nuraeni, L., & Setiawati, S. (2023). *Aspek Struktur Teks Negosiasi Siswa Kelas X Sma Al-Mubarak*. 3(3), 261–269.
- NURHADI, N. (2022). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Sman 3 Bengkalis. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(2), 240–249. <https://doi.org/10.51878/secondary.v2i2.1147>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengembangan video interaktif. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurmayanti, M. (2018). *Menulis teks negosiasi dengan strategi jigsaw*. 2, 99–103.
- Nurpauzi, I. A., Wikanengsih, & Rostikawati, Y. (2020). Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Pada Siswa MA Kelas X dengan Menggunakan Metode

- Think Pair Share Berbantuan Media Poster. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia (PAROLE)*, 3(4), 541–548. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/5182>
- Nursolihah, M. (2020). Analisis Karakteristik Khusus Teks Negosiasi. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 10(Volume 10), 24–41. <https://doi.org/10.23969/literasi.v10i1.2062>
- Patonah, S., Syahrullah, A., Firmansyah, D., & Fauziya, D. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) pada Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Di Kelas X SMK Lentera Bangsa. *Parole*, 1(5), 807–814. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/1269/pdf>
- Rakhmawati, N. (2021). *Digital Native: A Study on the First-Year Student*. *LiNGUA: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 16(2), 123–134.
- Subhaktiyasa, P. G. (n.d.). *Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka*. 5(4), 5599–5609.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Issue January).
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Susilowati, T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan E-Modul Terhadap Berpikir Kritis, Kemandirian Belajar, dan Hasil Belajar Materi Ekosistem Kelas V. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 157–167. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.335>
- Ulwatunnisa, M., Arifin, S., & Indrahastuti, T. (2025). *Pendampingan Menulis Puisi Metode jigsaw pada Siswa sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Abstrak Abstract Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*. 6(1), 318–325.
- Ummah, M. S. (2019). Insrtumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng->

Sene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484

- Vianney, M., Bano, V. O., Makatita, A. L., No, J. R. S., Waingapu, K. K., Timur, K. S., & Timur-indonesia, N. T. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Video Animasi Dan LKPD Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar (Application of Jigsaw Type Cooperative Learning Model Using Animation Video Media and Liveworksheet LKPD to Improve Learning Outcomes)* Vianney , dkk – *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media*. 11, 170–179.
- Wahyuni, S., Kustina, R., Bina, U., & Getsempena, B. (2023). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Peningkatan Kemampuan Menganalisis Teks Negosiasi Menggunakan Problem Pased Learning* 4, 1–18.
- Waniroh, W., Kumala Dewi, R. A., & Rozak, D. L. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Organ Pencernaan Manusia Pada Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(1), 71. <https://doi.org/10.33603/caruban.v5i1.6319>
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Annisa, R. N., & Windayana, H. (2021). Efektivitas Implementasi Blended Learning di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 59–63.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*. 3(2), 96–102.
- Zulfa, F. N., & Prastowo, A. (2023). Pemanfaatan Video Interaktif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1833–1841. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5589>

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1

MODUL AJAR TEKS NEGOSIASI



A. Informasi Umum

Kode Modul Ajar	BINDO E.1a
Penyusun/Tahun	Afrida Hanum /2025
Kelas/Fase Capaian	X/Fase E
Domain/Topik	Teks Negosiasi
Alokasi Waktu	180 menit (4 Jam Pelajaran)
Pertemuan Ke-	1
Profil Pelajar Pancasila	Bernalar Kritis, Kreatif
Sarana Prasarana	LCD, Proyektor, Papan Tulis, Video Interaktif
Target Peserta Didik	○ Regular/tipikal
Model Pembelajaran	○ <i>Kooperatif Tipe Jigsaw</i>
Mode Pembelajaran	Tatap Muka
Capaian Pembelajaran	Memahami, menganalisis, dan menyusun teks negosiasi lisan maupun tulisan dengan

	<p>memperhatikan struktur, isi, dan kaidah kebahasaan melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan video interaktif serta menampilkan sikap kolaboratif dan komunikatif.</p>
--	--



B. Komponen Inti

Tujuan Pembelajaran

1. Mengidentifikasi Struktur dan unsur teks negosiasi.
2. Memahami fungsi sosial, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi.
3. Menunjukkan kemampuan berdialog Negosiasi secara lisan dan tertulis

Pertanyaan Pemantik

1. Pernahkah kamu mengalami tawar-menawar harga saat membeli barang?.
2. Apa yang kamu lakukan saat terjadi perbedaan pendapat dalam suatu transaksi?.

Persiapan Pembelajaran

1. Guru melakukan asesmen diagnostik untuk pemetaan dan strategi pembelajaran.
2. Menyiapkan video interaktif berisi contoh negosiasi
3. Menyiapkan lembar tugas dan teks negosiasi untuk tiap kelompok.

Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (25 menit)

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam
- b. Perwakilan siswa memimpin doa.

- c. Guru mengecek kehadiran siswa dan perkenalan singkat.
- d. Guru memberikan apersepsi tentang pengalaman negosiasi dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Kegiatan Inti (140 menit)

Fase 1. *Stimulation* (pemberian rangsangan)

- a. Guru menayangkan video interaktif tentang negosiasi
- b. Siswa diminta mencatat informasi penting dari video.

Fase 2. *Problem statement* (identifikasi masalah)

- a. Guru memberikan teks negosiasi dan meminta siswa membaca dengan seksama
- b. Siswa mengidentifikasi struktur dan tujuan negosiasi dari teks

Fase 3. *Data collection* (pengumpulan data)

- a. Siswa dibagi ke dalam kelompok asal dan ahli (jigsaw)
- b. Setiap kelompok ahli mendalami satu aspek (struktur, fungsi, kaidah kebahasaan dan strategi negosiasi)
- c. Guru memfasilitasi diskusi dengan arahan dan pertanyaan pemandu.

Fase 4. *Data Processing* (pengolahan data)

- a. Siswa kembali ke kelompok asal untuk berbagi hasil diskusi dari kelompok ahli.
- b. Kelompok mendiskusikan keseluruhan pemahaman tentang teks negosiasi.

Fase 5. *Verification* (pemeriksaan data)

- a. Guru meminta tiap kelompok menyusun dialog negosiasi sederhana berdasarkan pemahaman.
- b. Setiap kelompok memeriksa kelengkapan struktur dan kaidah kebahasaan

Fase 6. *Generalisation* (penarikan simpulan)

- a. Perwakilan kelompok mempresentasikan dialognya di depan kelas.
- b. Guru dan siswa menyimpulkan ciri-ciri dan teknik dalam teks negosiasi.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- a. Refleksi bersama mengenai pengalaman pembelajaran kooperatif dan pemahaman teks negosiasi.
- b. Guru memberi tugas rumah : membuat teks negosiasi dari situasi nyata yang pernah dialami.
- c. Menyampaikan informasi untuk pertemuan berikutnya.

Rencana Asesmen

Siswa mengerjakan tugas membuat teks negosiasi secara kelompok dan penilaian menggunakan rubrik (ketepatan struktur, kaidah kebahasaan, kreativitas dan kerja sama)

Pengayaan dan Remedial

3. Pengayaan: siswa membuat bideo pendek berisi negosiasi dalam konteks dunia kerja

- ☐ Remedial: Siswa dibimbing mengidentifikasi struktur teks dengan contoh yang lebih sederhana

Refleksi Siswa dan Guru

Refleksi Siswa

- ☐ Apa strategi terbaik saat melakukan negosiasi ?
- ☐ Apa perbedaan antara negosiasi dan perdebatan?

Refleksi Guru

- ☐ Apakah model jigsaw dan video interaktif membantu pemahaman siswa?
- ☐ Apa tingkat partisipasi siswa dalam diskusi kelompok?



C. Lampiran

Lembar Aktivitas

- Menyusun teks negosiasi dari studi kasus (dalam video atau buku siswa)
- Mengerjakan soal reflektif seputar keberhasilan negosiasi.

Bahan Bacaan Guru dan Siswa

Buku Bahasa Indonesia SMK/MAK Kelas X Tahun 2022 dari Penerbit Erlangga.

Video interaktif Negosiasi

Glosarium

- Negosiasi: proses tawar-menawar untuk mencapai kesepakatan bersama.
- Teks negosiasi: teks yang memuat percakapan dua pihak yang memiliki kepentingan berbeda untuk mencapai kesepakatan.

- Jigsaw : metode belajar kooperatif di mana siswa saling mengajari satu sama lain dalam kelompok.

Daftar Pustaka

Komariah, Pipit Dwi. 2022. *Bahasa Indonesia SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Lampiran 2 Lembar Observasi Guru

No.	Aspek yang Dinilai	Ya	Tidak
1	Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama peserta didik	√	<input type="checkbox"/>
2	Guru mengecek kehadiran peserta didik	√	<input type="checkbox"/>
3	Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya dan melakukan tanya jawab	√	<input type="checkbox"/>
4	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	<input type="checkbox"/>
5	Guru menyampaikan pelajaran sesuai dengan materi	√	<input type="checkbox"/>
6	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai	√	<input type="checkbox"/>
7	Guru bertanya kepada peserta didik tentang materi yang belum dipahami	√	<input type="checkbox"/>
8	Guru membentuk kelompok diskusi kecil	√	<input type="checkbox"/>
9	Guru memberikan soal yang sesuai dengan materi	√	<input type="checkbox"/>
10	Guru menjelaskan cara mengerjakan soal	√	<input type="checkbox"/>
11	Guru memeriksa kembali jawaban peserta didik	√	<input type="checkbox"/>
12	Guru memberikan evaluasi terhadap hasil	√	<input type="checkbox"/>

	kerja peserta didik		
13	Peserta didik menerima informasi perbaikan atau pengayaan dari guru	√	<input type="checkbox"/>
14	Guru memberikan kesimpulan pembelajaran bersama peserta didik	√	<input type="checkbox"/>
15	Guru menutup pelajaran dengan salam dan refleksi singkat	√	<input type="checkbox"/>

Medan, 22 Juni 2025

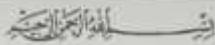

Afrida Hanum, S.Pd, Gr.

Lampiran 3**Profil Guru Observer**

Nama	Afrida Hanum, S.Pd, Gr.
TTL	Medan, 20 April 1992
Jabatan	Guru Mata Pelajaran
Bekerja	SMK PAB 2 Medan Helvetia
Status	Guru Bahasa Indonesia
Nomor Hp	085375158685

Lampiran 4 Pengesahan Hasil Seminar Proposal


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> Email: fkip@ummu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

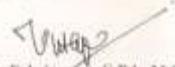
Nama Mahasiswa	Arrina Wulan Dari
NPM	2102040033
Program Studi	Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Jigsaw</i> Berbantuan Video Interaktif Terhadap Pemahaman Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK PAH 2 Medan Helvetia

Pada hari Rabu, tanggal 30 Bulan April, Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi

Medan, 30 April 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,  Dr. Charles Butar-Butar, M.Pd.	Dosen Pembimbing,  Dr. Eddy Suprayetno, M.Pd.
---	--

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Matia Febriyanti, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Percaya

Lampiran 5 Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id>

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, Tanggal 30 April 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Bahasa Indonesia menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Azrina Wulan Dari
NPM : 2102040033
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* Berbantuan Video Interaktif Terhadap Pemahaman Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia

Revisi / Perbaikan

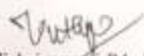
No	Uraian/Saran Perbaikan
	<p><i>Karaoke Pembelajaran</i> <i>- seperti Analisis Data</i></p>

Medan, 30 April 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi

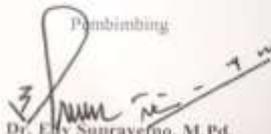
Diketahui

Ketua Program Studi



Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing



Dr. Ely Suprayefno, M.Pd.

Lampiran 6 Permohonan Persetujuan Judul Skripsi (K1)



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jalan Kapten Mochtar Haeri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> Fonef: fkip@umsu.ac.id

Form : K1

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP UMSU

Perihal: PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat,
yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Mahasiswa : Azrina Wulan Dari
NPM : 2102040033
Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Kredit Kumulatif : 118 SKS IPK : 3,89

Persetujuan Ketua/Sekretaris Program Studi	Judul yang Diajukan
	Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe Negosiasi Siswa Kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia
	Pengaruh Metode Peer Teaching Berbantuan Animasi Edu Peer Terhadap Kemampuan Menulis Teks Hasil Observasi Siswa Kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia.
	Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Dolok Merawan

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta
pengehasan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 25 Januari 2025
Hormat pemohon,

Azrina Wulan Dari
NPM. 2102040033

Keterangan:
Dibuat rangkap tiga :
- untuk Dekan/Fakultas
- untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- untuk Mahasiswa yang bersangkutan

UMSU Harmoni dengan Cerdik Berinovasi

Lampiran 7 Surat Permohonan Proyek Proposal (K2)


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
 Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20138
 Website: <http://www.ummu.ac.id> Email: info@ummu.ac.id

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP UMSU Form : K2

Assalamu 'alaikum. W. B.

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa	Azzina Wulan Dari
NPM	2102040033
Program Studi	Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Video Interaktif Terhadap Pemahaman Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia. DISETUJUI

Sekaligus saya mengustuskan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Dr. Edy Suprayetno, M.Pd
 sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih

Wassalamu 'alaikum. W. B.

Medan, 25 Januari 2025
 Hormat penghormatan,

Azzina Wulan Dari
 NPM. 2102040033

Keterangan:
 Dibuat rangkap tiga : untuk Dekan/ Ketua
 : untuk Ketua Sekretaris Program Studi
 : untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 8 Lembar Pengesahan Proyek Proposal dan Dosen Pembimbing(K3)

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 414 /ILJ/UMSU-02/P/2025
Lamp : ---
Hal : Pengesahan, Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Assalamu'alaikumWarahmatullahiwabarakatuh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **Azrina Wulan Dari**
N P M : 2102040033
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian : **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Video Interaktif terhadap Pemahaman Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia**

Pembimbing : **Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan
3. Masa kadaluarsa tanggal: **10 Februari 2026**

Medan, 11 Sa'ban 1446 H
11 Februari 2025 M


Drs. H. Samsu Yurata, M.Pd
NIDN 0304066701



Dibuat rangkap 4 (empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan : Wajib Mengikuti Seminar



Lampiran 9 Surat Izin Riset

 UMSU <small>Unggul Cerdas Berprestasi</small> <small>Widyaiswara adalah orang yang mendidik dan meneliti</small>	MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <small>UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAK-PT/AK/PPT/00/2022</small> <small>Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 8222480 - 8224567 Fax. (061) 8224574 - 821003</small> <small>http://http://www.umsu.ac.id hr@umsu.ac.id umsu.medan umsu.medan umsu.medan umsu.medan</small>		
	Nomor	: 1062 /IL.3/UMSU-02/F/2025	Medan, 18 Dzulqedah 1446 H
	Lamp	: —	16 Mei 2025 M
Hal	: Izin Riset		

Kepada Yth,
Kepala SMK PAB 2 Medan Helvetia,
di-
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan-aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu Memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:

Nama	: Azrina Wulan Dari
N P M	: 2102040033
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian	: Pengaruh Model Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Jigsaw</i> Berbantuan Video Interaktif terhadap Kemampuan Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahterlah kita semuanya, Amin.

Wassalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.


Dr. H. Nurhidayah Wiyana, M.Pd
NIP. 19600601970080001
Peneliti







Lampiran 10 Surat Balasan Izin Riset



**PERKUMPULAN AMAL BAKTI (PAB)
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK SWASTA PAB. 2 HELVETIA**

Akreditasi : A (Amat Baik)

N.P.S.N. : 10214052 N.D.S. : 5307012301 NIDP NO. : 421.0/92/DIS/PAC/PPT/306/VI/2010 Tgl.15 Jun 2019
 N.S.S. : 344070102005 N.L.S. : 400380 N.P.W.P. : 02.363.529.3-123.026

Jl. Veteran Per. IV Helvetia, Kec. Labuhan Deli, Kab. Deli Serdang, Telp./ Fax : (061) 8462720, Medan : 20373
 Home Page : <https://www.smkspab2helvetia.sch.id> E-Mail : smkspab2helvetia@rocketmail.com

SURAT KETERANGAN

No : K02 / 504.1 / PAB / VI.PPL / 2025

Kepala SMK Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 2 Helvetia, Kecamatan Labuhan Deli, Kabupaten Deli Serdang, berdasarkan Surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara No : 1062/II.3/UMSU-02/F/2025 tanggal 16 Mei 2025, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: AZRINA WULAN DARI
N P M	: 2102040033
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia

teah melaksanakan Penelitian guna penyusunan Skripsi dengan Judul :

*** Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia *.**

dari tanggal 17 Mei s.d 17 Juni 2025 di SMK Swasta PAB 2 Helvetia.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Deli Serdang, 17 Juni 2025
Kepala Sekolah,



AHMAD WIJAYA, SE

Lampiran 11 Lembar Hasil Pretest Siswa Nilai Terendah

Nama : IKA KURNIAH
Kelas : XAK

Soal Pilihan Ganda Teks Negosiasi

Petunjuk: Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

Teks untuk soal 1-2:

- > Penjual: "Selamat pagi, ada yang bisa saya bantu?"
- > Pembeli: "Pagi, saya mau beli sepatu olahraga."
- > Penjual: "Ukuran berapa dan warna apa yang Anda inginkan?"
- > Pembeli: "Ukuran 40, warna hitam."
- > Penjual: "Kami punya yang Anda cari, harganya Rp300.000."
- > Pembeli: "Bisa kurang, Pak?"
- > Penjual: "Kalau ambil dua pasang, saya beri diskon 10%."
- > Pembeli: "Baiklah, saya ambil dua pasang."

1. Apa tujuan utama pembicaraan dalam teks di atas?

- A. Menanyakan kualitas sepatu
- B. Menjual dan membeli sepatu
- C. Menawarkan sepatu
- D. Menanyakan ukuran sepatu

2. Siapa yang menawarkan diskon dalam percakapan tersebut?

- A. Pembeli
- B. Penjual
- C. Kasir
- D. Pemilik toko

3. Apa topik utama dalam teks negosiasi tersebut?

- A. Diskusi kualitas barang
- B. Proses tawar-menawar sepatu
- C. Menanyakan harga sepatu
- D. Mencari sepatu bekas

4. Berapa harga sepatu yang ditawarkan sebelum diskon?

- A. Rp250.000
- B. Rp270.000
- C. Rp300.000

CS Dipindai dengan CamScanner

- D. Rp320.000
5. Syarat untuk mendapatkan diskon dalam teks di atas adalah...
- A. Membeli sepatu warna hitam
 - B. Membeli sepatu ukuran 40
 - C. Membeli dua pasang sepatu
 - D. Membeli sepatu pada hari Minggu
6. Dalam teks negosiasi, pihak yang melakukan penawaran disebut...
- A. Pembeli
 - B. Pihak pertama
 - C. Penjual
 - D. Konsumen
7. Tujuan utama teks negosiasi adalah untuk...
- A. Menyampaikan kritik
 - B. Menghindari konflik
 - C. Mencapai kesepakatan
 - D. Menyampaikan berita
8. Pernyataan berikut yang **bukan** termasuk ciri teks negosiasi adalah...
- A. Ada proses tawar-menawar
 - B. Bertujuan mendapatkan keuntungan sepihak
 - C. Terjadi interaksi antar pihak
 - D. Ada kesepakatan di akhir
9. Kesepakatan dalam teks negosiasi biasanya dicapai melalui...
- A. Konflik
 - B. Perdebatan
 - C. Kompromi
 - D. Pemaksaan
10. Kalimat berikut yang menunjukkan adanya negosiasi adalah...
- A. "Saya beli saja."
 - B. "Saya pikir-pikir dulu."
 - C. "Kalau saya beli dua, ada diskon?"
 - D. "Terima kasih sudah melihat-lihat."
11. Makna kata *kompromi* dalam teks negosiasi adalah...
- A. Perdebatan panjang
 - B. Pemaksaan pendapat
 - C. Persetujuan bersama
 - D. Penetapan sepihak
12. Kalimat "Bisa kurang, Pak?" bermakna bahwa pembeli ingin...
- A. Menawar harga
 - B. Menanyakan ukuran
 - C. Memuji barang

D. Mengembalikan barang

13. Kata **penawaran** dalam teks negosiasi menunjukkan...

- A. Harga tetap
- B. Harga awal sebelum kesepakatan
- C. Harga setelah potongan
- D. Harga setelah pajak

14. Kalimat yang menunjukkan kesepakatan adalah...

- A. "Saya tidak jadi beli."
- B. "Saya pikir-pikir dulu."
- C. "Baik, saya ambil dua."
- D. "Saya lihat dulu yang lain."

15. Istilah **diskon** dalam teks negosiasi berarti...

- A. Peningkatan harga
- B. Potongan harga
- C. Harga tetap
- D. Biaya tambahan

16. Bagian pembuka teks negosiasi biasanya berisi...

- A. Tawaran harga
- B. Salam dan sapaan
- C. Kesepakatan
- D. Protes

17. Bagian inti teks negosiasi ditandai dengan...

- A. Penutupan transaksi
- B. Penawaran dan tawar-menawar
- C. Perkenalan tokoh
- D. Penjelasan barang

18. Bagian penutup teks negosiasi biasanya berisi...

- A. Argumentasi panjang
- B. Permintaan maaf
- C. Kesepakatan akhir
- D. Penolakan keras

19. Urutan struktur teks negosiasi yang benar adalah...

- A. Pembuka – Inti – Penutup
- B. Inti – Pembuka – Penutup

C. Penutup – Inti – Pembuka

D. Pembuka – Penutup – Inti

20. Kalimat seperti "Saya setuju, kita sepakati harga itu." Termasuk bagian..

- A. Pembuka
 B. Penawaran
 C. Penutup
 D. Inti

21. Ciri kebahasaan teks negosiasi adalah penggunaan kalimat...

- A. Ajakan dan perintah
 B. Persuasif dan argumentatif
 C. Naratif dan deskriptif
 D. Eksplisit dan pasif

22. Kalimat yang sopan dalam bernegosiasi adalah...

- A. "Saya tidak suka harga Anda."
 B. "Mahal sekali, masa segitu?"
 C. "Bolehkah saya minta harga khusus?"
 D. "Cepat, saya tidak punya waktu."

23. Kata kerja mental yang umum digunakan dalam teks negosiasi adalah...

- A. Membaca, menulis
 B. Menyampaikan, menanyakan
 C. Mengira, menyangka
 D. Menggigit, meremas

24. Bahasa yang digunakan dalam teks negosiasi harus...

- A. Emosional dan subjektif
 B. Formal dan meyakinkan
 C. Puisi dan figuratif
 D. Ambigu dan kabur

25. Penggunaan kalimat efektif dalam teks negosiasi bertujuan untuk...

- A. Membuat bingung lawan bicara
 B. Mempercepat konflik
 C. Mempermudah kesepakatan
 D. Menghindari interaksi

$$B = \frac{9}{25} \times 100 =$$

36

Nilai Tertinggi

Nama : khairul Alex
Kelas : XAK

Soal Pilihan Ganda Teks Negosiasi
Petunjuk: Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

Teks untuk soal 1-2:

- Penjual: "Selamat pagi, ada yang bisa saya bantu?"
- Pembeli: "Pagi, saya mau beli sepatu olahraga."
- Penjual: "Ukuran berapa dan warna apa yang Anda inginkan?"
- Pembeli: "Ukuran 40, warna hitam."
- Penjual: "Kami punya yang Anda cari, harganya Rp300.000."
- Pembeli: "Bisa kurang, Pak?"
- Penjual: "Kalau ambil dua pasang, saya beri diskon 10%."
- Pembeli: "Baiklah, saya ambil dua pasang."

1. Apa tujuan utama pembicaraan dalam teks di atas?
 - A. Menanyakan kualitas sepatu
 - B. Menjual dan membeli sepatu
 - C. Menawarkan sepatu
 - D. Menanyakan ukuran sepatu
2. Siapa yang menawarkan diskon dalam percakapan tersebut?
 - A. Pembeli
 - B. Penjual
 - C. Kasir
 - D. Pemilik toko
3. Apa topik utama dalam teks negosiasi tersebut?
 - A. Diskusi kualitas barang
 - B. Proses tawar-menawar sepatu
 - C. Menanyakan harga sepatu
 - D. Mencari sepatu bekas
4. Berapa harga sepatu yang ditawarkan sebelum diskon?
 - A. Rp250.000
 - B. Rp270.000
 - C. Rp300.000

 Dipindai dengan CamScanner

- D. Rp320.000
5. Syarat untuk mendapatkan diskon dalam teks di atas adalah...
- A. Membeli sepatu warna hitam
 - B. Membeli sepatu ukuran 40
 - C. Membeli dua pasang sepatu
 - D. Membeli sepatu pada hari Minggu
6. Dalam teks negosiasi, pihak yang melakukan penawaran disebut...
- A. Pembeli
 - B. Pihak pertama
 - C. Penjual
 - D. Konsumen
7. Tujuan utama teks negosiasi adalah untuk...
- A. Menyampaikan kritik
 - B. Menghindari konflik
 - C. Mencapai kesepakatan
 - D. Menyampaikan berita
8. Pernyataan berikut yang **bukan** termasuk ciri teks negosiasi adalah...
- A. Ada proses tawar-menawar
 - B. Bertujuan mendapatkan keuntungan sepihak
 - C. Terjadi interaksi antar pihak
 - D. Ada kesepakatan di akhir
9. Kesepakatan dalam teks negosiasi biasanya dicapai melalui...
- A. Konflik
 - B. Perdebatan
 - C. Kompromi
 - D. Pemaksaan
10. Kalimat berikut yang menunjukkan adanya negosiasi adalah...
- A. "Saya beli saja."
 - B. "Saya pikir-pikir dulu."
 - C. "Kalau saya beli dua, ada diskon?"
 - D. "Terima kasih sudah melihat-lihat."
11. Makna kata "kompromi" dalam teks negosiasi adalah...
- A. Perdebatan panjang
 - B. Pemaksaan pendapat
 - C. Persetujuan bersama
 - D. Penolakan sepihak
12. Kalimat "Bisa kurang, Pak?" bermakna bahwa pembeli ingin...
- A. Menawar harga
 - B. Menanyakan ukuran
 - C. Memuji barang

D. Mengembalikan barang

13. Kata **penawaran** dalam teks negosiasi menunjukkan...

- A. Harga tetap
- B. Harga awal sebelum kesepakatan
- C. Harga setelah potongan
- D. Harga setelah pajak

14. Kalimat yang menunjukkan kesepakatan adalah...

- A. "Saya tidak jadi beli."
- B. "Saya pikir-pikir dulu."
- C. "Baik, saya ambil dua."
- D. "Saya lihat dulu yang lain."

15. Istilah **diskon** dalam teks negosiasi berarti...

- A. Peningkatan harga
- B. Potongan harga
- C. Harga tetap
- D. Biaya tambahan

16. Bagian pembuka teks negosiasi biasanya berisi...

- A. Tawaran harga
- B. Salam dan sapaan
- C. Kesepakatan
- D. Protes

17. Bagian inti teks negosiasi ditandai dengan...

- A. Penutupan transaksi
- B. Penawaran dan tawar-menawar
- C. Perkenalan tokoh
- D. Penjelasan barang

18. Bagian penutup teks negosiasi biasanya berisi...

- A. Argumentasi panjang
- B. Permintaan maaf
- C. Kesepakatan akhir
- D. Penolakan keras

19. Urutan struktur teks negosiasi yang benar adalah...

- A. Pembuka – Inti – Penutup
- B. Inti – Pembuka – Penutup

C. Penutup – Inti – Pembuka

D. Pembuka – Penutup – Inti

20. Kalimat seperti "Saya setuju, kita sepakati harga itu." Termasuk bagian..

A. Pembuka

B. Penawaran

C. Penutup

D. Inti

21. Ciri kebahasaan teks negosiasi adalah penggunaan kalimat...

A. Ajakan dan perintah

B. Persuasif dan argumentatif

C. Naratif dan deskriptif

D. Eksplisit dan pasif

22. Kalimat yang sopan dalam bernegosiasi adalah...

A. "Saya tidak suka harga Anda."

B. "Mahal sekali, masa segitu?"

C. "Bolehkah saya minta harga khusus?"

D. "Cepat, saya tidak punya waktu."

23. Kata kerja mental yang umum digunakan dalam teks negosiasi adalah...

A. Membaca, menulis

B. Menyampaikan, menanyakan

C. Mengira, menyangka

D. Menggigit, meremas

24. Bahasa yang digunakan dalam teks negosiasi harus...

A. Emosional dan subjektif

B. Formal dan meyakinkan

C. Puisi dan figuratif

D. Ambigu dan kabur

25. Penggunaan kalimat efektif dalam teks negosiasi bertujuan untuk...

A. Membuat bingung lawan bicara

B. Mempercepat konflik

C. Mempermudah kesepakatan

D. Menghindari interaksi

$$\frac{19}{25} \times 100$$

76

Lampiran 12 Lembar Hasil Posttest Siswa Nilai Terendah

Nama : Aira Putri
Kelas : X AK

Soal Pilihan Ganda Teks Negosiasi
Petunjuk: Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

Teks untuk soal 1-2:

- Penjual: "Selamat pagi, ada yang bisa saya bantu?"
- Pembeli: "Pagi, saya mau beli sepatu olahraga."
- Penjual: "Ukuran berapa dan warna apa yang Anda inginkan?"
- Pembeli: "Ukuran 40, warna hitam."
- Penjual: "Kami punya yang Anda cari, harganya Rp300.000."
- Pembeli: "Bisa kurang, Pak?"
- Penjual: "Kalau ambil dua pasang, saya beri diskon 10%."
- Pembeli: "Baiklah, saya ambil dua pasang."

1. Apa tujuan utama pembicaraan dalam teks di atas?

- A. Menanyakan kualitas sepatu
- B. Menjual dan membeli sepatu
- C. Menawarkan sepatu
- D. Menanyakan ukuran sepatu

2. Siapa yang menawarkan diskon dalam percakapan tersebut?

- A. Pembeli
- B. Penjual
- C. Kasir
- D. Pemilik toko

3. Apa topik utama dalam teks negosiasi tersebut?

- A. Diskusi kualitas barang
- B. Proses tawar-menawar sepatu
- C. Menanyakan harga sepatu
- D. Mencari sepatu bekas

4. Berapa harga sepatu yang ditawarkan sebelum diskon?

- A. Rp250.000
- B. Rp270.000
- ~~C. Rp300.000~~

 Dipindai dengan CamScanner

- D. Rp320.000
5. Syarat untuk mendapatkan diskon dalam teks di atas adalah...
- A. Membeli sepatu warna hitam
 - B. Membeli sepatu ukuran 40
 - C. Membeli dua pasang sepatu
 - D. Membeli sepatu pada hari Minggu
6. Dalam teks negosiasi, pihak yang melakukan penawaran disebut...
- A. Pembeli
 - B. Pihak pertama
 - C. Penjual
 - D. Konsumen
7. Tujuan utama teks negosiasi adalah untuk...
- A. Menyampaikan kritik
 - B. Menghindari konflik
 - C. Mencapai kesepakatan
 - D. Menyampaikan berita
8. Pernyataan berikut yang **bukan** termasuk ciri teks negosiasi adalah...
- A. Ada proses tawar-menawar
 - B. Bertujuan mendapatkan keuntungan sepihak
 - C. Terjadi interaksi antar pihak
 - D. Ada kesepakatan di akhir
9. Kesepakatan dalam teks negosiasi biasanya dicapai melalui...
- A. Konflik
 - B. Perdebatan
 - C. Kompromi
 - D. Pemaksaan
10. Kalimat berikut yang menunjukkan adanya negosiasi adalah...
- A. "Saya beli saja."
 - B. "Saya pikir-pikir dulu."
 - C. "Kalau saya beli dua, ada diskon?"
 - D. "Terima kasih sudah melihat-lihat."
11. Makna kata *kompromi* dalam teks negosiasi adalah...
- A. Perdebatan panjang
 - B. Pemaksaan pendapat
 - C. Persetujuan bersama
 - D. Penolakan sepihak
12. Kalimat "Bisa kurang, Pak?" bermakna bahwa pembeli ingin...
- A. Menawar harga
 - B. Menanyakan ukuran
 - C. Memuji barang

D. Mengembalikan barang

13. Kata **penawaran** dalam teks negosiasi menunjukkan...

- A. Harga tetap
- B. Harga awal sebelum kesepakatan
- C. Harga setelah potongan
- D. Harga setelah pajak

14. Kalimat yang menunjukkan kesepakatan adalah...

- A. "Saya tidak jadi beli."
- B. "Saya pikir-pikir dulu."
- C. "Baik, saya ambil dua."
- D. "Saya lihat dulu yang lain."

15. Istilah **diskon** dalam teks negosiasi berarti...

- A. Peningkatan harga
- B. Potongan harga
- C. Harga tetap
- D. Biaya tambahan

16. Bagian pembuka teks negosiasi biasanya berisi...

- A. Tawaran harga
- B. Salam dan sapaan
- C. Kesepakatan
- D. Protes

17. Bagian inti teks negosiasi ditandai dengan...

- A. Penutupan transaksi
- B. Penawaran dan tawar-menawar
- C. Perkenalan tokoh
- D. Penjelasan barang

18. Bagian penutup teks negosiasi biasanya berisi...

- A. Argumentasi panjang
- B. Permintaan maaf
- C. Kesepakatan akhir
- D. Penolakan keras

19. Urutan struktur teks negosiasi yang benar adalah...

- A. Pembuka – Inti – Penutup
- B. Inti – Pembuka – Penutup

C. Penutup – Inti – Pembuka

D. Pembuka – Penutup – Inti

20. Kalimat seperti "Saya setuju, kita sepakati harga itu." Termasuk bagian...

A. Pembuka

B. Penawaran

C. Penutup

D. Inti

21. Ciri kebahasaan teks negosiasi adalah penggunaan kalimat...

A. Ajakan dan perintah

B. Persuasif dan argumentatif

C. Naratif dan deskriptif

D. Ekspresif dan pasif

22. Kalimat yang sopan dalam bernegosiasi adalah...

A. "Saya tidak suka harga Anda."

B. "Mahal sekali, mase segitu?"

C. "Bolehkah saya minta harga khusus?"

D. "Cepat, saya tidak punya waktu."

23. Kata kerja mental yang umum digunakan dalam teks negosiasi adalah...

A. Membaca, menulis

B. Menyampaikan, menanyakan

C. Mengira, menyangka

D. Menggigit, meremas

24. Bahasa yang digunakan dalam teks negosiasi harus...

A. Emosional dan subjektif

B. Formal dan meyakinkan

C. Puitis dan figuratif

D. Ambigu dan kabur

25. Penggunaan kalimat efektif dalam teks negosiasi bertujuan untuk...

A. Membuat bingung lawan bicara

B. Mempercepat konflik

C. Mempermudah kesepakatan

D. Menghindari interaksi

$$P_3 = \frac{18}{25} \times 100 = 72$$

Nilai Tertinggi

Nama : YOKI KOREAN GITO
 Kelas : X AK

Soal Pilihan Ganda Teks Negosiasi
Petunjuk: Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

Teks untuk soal 1-2:

- > Penjual: "Selamat pagi, ada yang bisa saya bantu?"
- > Pembeli: "Pagi, saya mau beli sepatu olahraga."
- > Penjual: "Ukuran berapa dan warna apa yang Anda inginkan?"
- > Pembeli: "Ukuran 40, warna hitam."
- > Penjual: "Kami punya yang Anda cari, harganya Rp300.000."
- > Pembeli: "Bisa kurang, Pak?"
- > Penjual: "Kalau ambil dua pasang, saya beri diskon 10%."
- > Pembeli: "Baiklah, saya ambil dua pasang."

1. Apa tujuan utama pembicaraan dalam teks di atas?
 - A. Menanyakan kualitas sepatu
 - B. Menjual dan membeli sepatu
 - C. Menawarkan sepatu
 - D. Menanyakan ukuran sepatu
2. Siapa yang menawarkan diskon dalam percakapan tersebut?
 - A. Pembeli
 - B. Penjual
 - C. Kasir
 - D. Pemilik toko
3. Apa topik utama dalam teks negosiasi tersebut?
 - A. Diskusi kualitas barang
 - B. Proses tawar-menawar sepatu
 - C. Menanyakan harga sepatu
 - D. Mencari sepatu bekas
4. Berapa harga sepatu yang ditawarkan sebelum diskon?
 - A. Rp250.000
 - B. Rp270.000
 - C. Rp300.000

CS Dibuat dengan CamScanner

- D. Rp320.000
5. Syarat untuk mendapatkan diskon dalam teks di atas adalah...
- A. Membeli sepatu warna hitam
 - B. Membeli sepatu ukuran 40
 - C. Membeli dua pasang sepatu
 - D. Membeli sepatu pada hari Minggu
6. Dalam teks negosiasi, pihak yang melakukan penawaran disebut...
- A. Pembeli
 - B. Pihak pertama
 - C. Penjual
 - D. Konsumen
7. Tujuan utama teks negosiasi adalah untuk...
- A. Menyampaikan kritik
 - B. Menghindari konflik
 - C. Mencapai kesepakatan
 - D. Menyampaikan berita
8. Pernyataan berikut yang bukan termasuk ciri teks negosiasi adalah...
- A. Ada proses tawar-menawar
 - B. Bertujuan mendapatkan keuntungan sepihak
 - C. Terjadi interaksi antar pihak
 - D. Ada kesepakatan di akhir
9. Kesepakatan dalam teks negosiasi biasanya dicapai melalui...
- A. Konflik
 - B. Perdebatan
 - C. Kompromi
 - D. Pemaksaan
10. Kalimat berikut yang menunjukkan adanya negosiasi adalah...
- A. "Saya beli saja."
 - B. "Saya pikir-pikir dulu."
 - C. "Kalau saya beli dua, ada diskon?"
 - D. "Terima kasih sudah melihat-lihat."
11. Makna kata "kompromi" dalam teks negosiasi adalah...
- A. Perdebatan panjang
 - B. Pemaksaan pendapat
 - C. Persetujuan bersama
 - D. Penolakan sepihak
12. Kalimat "Bisa kurang, Pak?" bermakna bahwa pembeli ingin...
- A. Menawar harga
 - B. Menanyakan ukuran
 - C. Memuji barang

- C. Penutup – Inti – Pembuka
D. Pembuka – Penutup – Inti

20. Kalimat seperti "Saya setuju, kita sepakati harga itu." Termasuk bagian...

- A. Pembuka
B. Penawaran
 C. Penutup
D. Inti

21. Ciri kebahasaan teks negosiasi adalah penggunaan kalimat...

- A. Ajakan dan perintah
 B. Persuasif dan argumentatif
C. Naratif dan deskriptif
D. Eksplisit dan pasif

22. Kalimat yang sopan dalam bernegosiasi adalah...

- A. "Saya tidak suka harga Anda."
B. "Mahal sekali, masa segitu?"
 C. "Bolehkah saya minta harga khusus?"
D. "Cepat, saya tidak punya waktu."

23. Kata kerja mental yang umum digunakan dalam teks negosiasi adalah...

- A. Membaca, menulis
B. Menyampaikan, menanyakan
 C. Mengira, menyangka
D. Menggigit, meremas

24. Bahasa yang digunakan dalam teks negosiasi harus...

- A. Emosional dan subjektif
 B. Formal dan meyakinkan
C. Puisi dan figuratif
D. Ambigu dan kabur

25. Penggunaan kalimat efektif dalam teks negosiasi bertujuan untuk...

- A. Membuat bingung lawan bicara
B. Mempercepat konflik
 C. Mempermudah kesepakatan
D. Menghindari interaksi

$$B = \frac{24}{25} \times 100 =$$

96

Lampiran 13 Dokumentasi







Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan video interaktif terhadap pemahaman teks negosiasi siswa kelas X SMK PAB 2 Medan Helvetia

ORIGINALITY REPORT

19% SIMILARITY INDEX	18% INTERNET SOURCES	5% PUBLICATIONS	10% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	10%
2	dmi-journals.org Internet Source	4%
3	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	1%
4	123dok.com Internet Source	1%
5	www.stkippgribl.ac.id Internet Source	1%
6	es.scribd.com Internet Source	1%

Daftar Riwayat Hidup

I. Data Pribadi

Nama : Azrina Wulan Dari
Npm : 2102040033
Tempat/Tanggal Lahir : Beringin/ 05 April 2003
Agama : Islam
Anak ke : 1(satu)
Alamat : Dusun V Desa bangun Rejo, Kec.
Dolok Merawan, Kab. Serdang Bedagai
Email : hazrinawulandari01@gmail.com

II. Nama Orangtua

Ayah : Poniman
Ibu : Dewi Ana
Alamat : Dusun V Desa bangun Rejo, Kec.
Dolok Merawan, Kab. Serdang Bedagai

III. Jenjang Pendidikan

SD (2009-2015) : SD Negeri 102132 Bangun Rejo
SMP (2015-2018) : SMP Negeri 1 Dolok Merawan
SMA (2018-2021) : SMA Negeri 1 Dolok Merawan
Mahasiswa (2021-2025) : Universitas Muhammadiyah
Sumatera Utara