

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAME EDUKASI MENGGUNAKAN *WORDWALL* TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS TEKS NEGOSIASI OLEH SISWA
KELAS X SMK YAPIM TARUNA MARELAN
TAHUN PEMBELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

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

Oleh

**WULAN FAHIRA
1902040068**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
M E D A N
2023**

BERITA ACARA

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diseleggarakan pada hari Senin, Tanggal 18 September 2023, pada pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Wulan Fahira
NPM : 1902040068
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan *Wordwall* terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.



Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Isthifa Kemal, M.Pd.
2. Dr. Mhd. Isman, M.Hum.
3. Enny Rahayu, S.Pd., M.Hum.

1.

3.

 6/10/2023

2.





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> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Wulan Fahira
NPM : 1902040068
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan *Wordwall* terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023

Sudah layak disidangkan.

Medan, September 2023


Disetujui oleh :
Pembimbing


Dr. Isthifa Kemal, M.Pd.

Diketahui oleh :

Ketua Program Studi



Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.


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



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

Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp. (061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id


BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Wulan Fahira
NPM : 1902040068
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan *Wordwall* terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
26 Juni	Review Hasil Review proposal	A	
3 Juli	Perkuliahan bab 4	→	
19 Juli	Hasil penelitian	→	
8 Agustus	Perkuliahan Hasil penelitian	→	
15 Agustus	pubraker Artikel Jurnal	→	
31 Agustus	Hasil perkuliahan	→	
09 September	OK bab 4	→	
11 September	ACC sudah skripsi	→	

Medan, 11 September 2023

Diketahui Oleh,
Ketua Prodi


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

Dosen Pembimbing


Dr. Isthifa Kemal, 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> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : WULAN FAHIRA
NPM : 1902040068
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan *Wordwall* terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK YAPIM Tarunan Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan *Wordwall* terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK YAPIM Tarunan Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023 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 sebenarnya.

Medan, 10 Oktober 2023
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



WULAN FAHIRA

ABSTRAK

Wulan Fahira. NPM: 1902040068 “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan WORDWALL Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan WORDWALL Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023” Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas X yang terdiri dari kelas TKJ-1 TKJ-2 TKJ-3 TKJ-4 yang berjumlah 118 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas X TKJ-1 yang berjumlah 27 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan jenis one-group pre-test post- test design.. Instrument penelitian ini menggunakan tes tulis. Hasil dari penelitian ini diperoleh bahwa kemampuan menulis teks negosiasi sebelum(pre-test) media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan wordwall cukup rendah Hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata yang didapat siswa yaitu 63,58. Dari hasil nilai yang didapat bisa diketahui bahwa 8 siswa (29,62%) kemampuan baik, 15 siswa (55,56%) kemampuan cukup dan 4 siswa (14,81%) kemampuan kurang,Sedangkan, kemampuan menulis teks negosiasi sesudah (post-test) media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan wordwall oleh siswa kelas X TKJ-1 Tahun Pembelajaran 2022/2023 berada pada nilai rata-rata 85,33. Dari hasil yang didapatkan diketahui sebanyak 14 siswa (51,8%) kemampuan baik sekali dan 13 siswa (48,14%) kemampuan baik. Dari analisis data tersebut, hasil pengujian hipotesis yang didapatkan thitung > ttabel yaitu $17.52 > 1,708$. Jadi, kesimpulan yang dapat diperoleh mengenai hipotesis yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan wordwall oleh siswa kelas X TKJ-1 Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Wordwall berbasi game edukasi, Menulis Teks negosiasi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil alamin, segala Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan WORDWALL Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelان Tahun Pembelajaran 2022/2023”** Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas- tugas dan memenuhi syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S. Pd.) pada program studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sholawat dan salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah menyampaikan risalah kepada umatnya guna membimbing umat manusia ke jalan yang lebih diridhoi Allah Swt.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah mencurahkan segala kemampuan dan penulis menyadari akan keterbatasan yang dimiliki. proposal ini tidak dapat terwujud dengan baik tanpa adanya bimbingan, dorongan motivasi, saran-saran, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan yang baik ini, izinkan penulis untuk menyampaikan menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang dengan tulus dan ikhlas telah memberikan bantuan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Assoc. Prof Dra. Syamsuyurnita, M.Pd.**, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.,** Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.,** Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.,** Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan sekaligus Dosen Pembimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. **Ibu Enny Rahayu, S.Pd., M.Hum.,** Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Muhammad Arifin, S.Pd., M.Pd.,** Kepala Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah mengizinkan peneliti melakukan riset di perpustakaan yang dipimpinnya.
8. **Bapak Dr. Isthifa Kemal, M.Pd.** Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
9. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** FKIP UMSU Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. **Pegawai dan Staf Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
11. Kedua orang tua peneliti tersayang bapak **Abu Hanipah** dan ibu **Nila Wati** yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang, biaya penelitian dan semangat.

12. Pihak sekolah **SMK YAPIM Taruna marelan** yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
13. Seluruh keluarga tersayang peneliti yang ikut serta memberikan Dukungan dan semangat.
14. Untuk Maulana Al Hilmi yang turut selalu memberikan semangat,dukungan serta bantuan kepada peneliti
15. Teman- tersayang peneliti **Widya Ananta, Aulia Lutfi Azzahra, Nadia Utami** yang selalu senantiasa membantu peneliti. dan juga yang lain-lain yang turut memberikan bantuan, dukungan dan semangat.

Akhirnya tiada kata yang lebih baik yang dapat peneliti sampaikan kepada pihak-pihak yang turut membantu. Begitupun Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya baik bentuk, isi, maupun teknik penyajiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak akan diterima dengan baik oleh peneliti.

Medan, juli 2023

Peneliti

Wulan Fahira
NPM.1902040068

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	8
A. Kerangka Teoretis	8
1. Media Pembelajaran Interaktif	8
2. Game Edukasi.....	9
3. <i>Wordwall</i>	11
3.1 Definisi <i>Wordwall</i>	11
3.2 keunggulan <i>Wordwall</i>	12
3.3 Jenis <i>Wordwall</i>	13
3.4 Karakteristik <i>Wordwall</i>	15

4. Pengertian Kemampuan.....	22
5. Pengertian Menulis.....	22
6. Teks Negosiasi.....	23
6.1 Definisi Teks Negosiasi	23
6.2. Struktur Teks Negosiasi	24
6.3 Kaidah Teks Negosiasi.....	25
6.4. Ciri-Ciri Teks Negosiasi.....	27
6.5. Penilaian Teks Negosiasi	28
B. Kerangka Konseptual.....	29
C. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel	32
C. Metode Penelitian.....	34
D. Variabel Penelitian	39
E. Definisi Operasional Penelitian.....	40
F. Instrumen Penelitian.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	44
H. Pengujian Hipotesis.....	48
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	49
A. Hasil Penelitian	49
1. Deskripsi Hasil Penelitian	49
B. Pengujian Hipotesis.....	61
C. Diskusi Hasil Penelitian	62

D. Keterbatasan Penelitian.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	111

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Rencana Waktu Penelitian Tahun 2023	32
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas X SMK YAPIM Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023	33
Tabel 3.3 Jumlah siswa kelas X TKJ- -1.....	34
Tabel 3.4 Desain Penelitian One-Group-Pretest-Posstest.....	35
Tabel 3.5 Langkah-langkah Pembelajaran Dalam Kelas sebelum Menggunakan Media dalam Menulis Teks Negosiasi.....	35
Tabel 3.6 Langkah-langkah Pembelajaran Dalam Kelas sesudah Menggunakan Media dalam Menulis Teks Negosiasi.....	37
Tabel 3.7 Aspek Penilaian Teks Negosiasi	41
Tabel 3.8 Kategori Penilaian.....	44
Tabel 4.1 Skor kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X Smk yapim taruna marelan sebelum menggunakan media pembelajaran wordwall berbasi game edukasi.....	49
Tabel 4.2 Presentasi nilai akhir siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan wordwall	52
Tabel 4.3 Skor kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X Smk yapim taruna marelan sesudah menggunakan media pembelajaran wordwall berbasi game edukasi.....	53
Tabel 4.4 Presentasi nilai akhir siswa sesudah menggunakan media pemebelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan wordwall	55
Tabel 4.5 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Test pada pre-test dan posttest	56

Tabel 4.6 Test of Homogeneity of Variances	58
Tabel 4.7 Analisis Nilai Pretest dan Posttest	58

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. RPP Dengan Media Wordwall	69
Lampiran 2. RPP Tanpa Media Wordwall	77
Lampiran 3. Lembar Kerja Peserta Didik Menulis Teks Negosiasi.....	85
Lampiran 4. Dokumentasi proses pembelajaran sebelum mennggunakan wordwall	88
Lampiran 5. Dokumentasi pemebelajaran menggunakan wordwall	89
Lampiran 6. Nilai Siswa sebelum menggunakan Wordwall	92
Lampiran 7. Nilai Siswa sesudah menggunakan Wordwall.....	93
Lampiran 8. Beberapa Lembar hasil kerja siswa sebelum menggunakan wordwall	94
Lampiran 9. Beberapa Lembar hasil kerja siswa sesudah menggunakan wordwall	96
Lampiran 10. Form K-1	98
Lampiran 11. Form K-2	99
Lampiran 12. Form K-3	100
Lampiran 13. Berita cara Bimbingan Proposal	101
Lampiran 14. Surat Permohonan Seminar Proposal	102
Lampiran 15. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	103
Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Seminar Proposal	104
Lampiran 17. Surat Pernyataan Tidak Plagiat.....	105
Lampiran 18. Surat Izin Riset	106
Lampiran 19. Surat Balasan Riset.....	107

Lampiran 20. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	108
Lampiran 21. Bebas Perpustakaan	109
Lampiran 22. LOA (Letter of Acceptance).....	110

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan atau keterampilan menulis merupakan kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, atau perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung oleh ketepatan bahasa yang digunakan, selain komponen kosa kata dan gramatikal, ketepatan kebahasaan juga sebaiknya didukung oleh konteks dan penggunaan ejaan.

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 yang berbasis teks juga mengarahkan siswa untuk cakap pada menulis. Di dalam kurikulum 2013 mempunyai kompetensi menulis teks negosiasi yang harus dicapai dan dikuasai siswa. Untuk itu, siswa diharapkan mampu untuk memahami dan mampu menyusun teks negosiasi dengan baik.

Meningkatkan keterampilan menulis membutuhkan kreatifitas untuk proses berkembangnya kemampuan berpikir seseorang untuk mengeluarkan ide dan gagasan mereka. Begitu pun untuk menulis teks negosiasi yang membutuhkan banyak wawasan guna memproduksi karya yang baik.

Teks negosiasi tergolong ke dalam bentuk teks diskusi (*discussion*). Kegiatan itu berisi adu tawar yang kemudian berujung pada kesepakatan atau ketidaksepakatan. Istilah lain dari adu tawar keinginan itu, diistilahkan dengan negosiasi. Adu tawar atau negosiasi ternyata sering terjadi dalam berbagai kesempatan.

Berdasarkan observasi dan wawancara bersama guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X YAPIM Taruna Marelan mwnyatakan bahwa masih sangat rendah kemampuan siswa dalam menulis teks negoisisasi hal ini disebabkan oleh Minimnya penguasaan kosakata yang dimiliki siswa sehingga siswa tidak dapat menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk tulisan yang diakibatkan oleh keterbatasan siswa dalam menyampaikan pesan memalalui kata. Siswa kurang aktif dalam menuliskan teks negosiasi, karena kurangnya motivasi dalam diri siswa yang mendorong siswa untuk menuangkan ide-ide serta kurangnya penguasaan kosa kata untuk membentuk suatu teks negosiasi yang lebih baik dari sekedar menuliskannya hanya berdasarkan contoh yang diberikan. Siswa cenderung menggunkan kosakata yang sama.

Banyak siswa yang merasa bahwa kegiatan menulis merupakan hal yang membosankan, Dalam hal ini siswa memerlukan media yang tepat dan menarik untuk menulis teks negosiasi. Hambatan yang umum dialami dalam pembelajaran menulis teks negosiasi yaitu siswa kurang tertarik dalam kegiatan menulis teks negosiasi karena media pembelajaran kurang menarik perhatian siswa. Guru masih menerapkan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Proses pembelajaran ini bersifat monoton sehingga siswa tidak berperan aktif saat proses belajar berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, maka alternatif yang sesuai dalam pembelajaran menulis adalah mengusahakan supaya kendala yang dialami oleh peserta didik maupun guru dapat teratasi dengan suatu media pembelajaran yang menarik memudahkan siswa untuk menulis teks negosiasi. Peneliti menawarkan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan

wordwall terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMK Negeri 5 Medan.

Menurut Amanda & Rianto (2018) dalam penelitiannya dijelaskan bahwa game edukasi merupakan sebuah media permainan yang dirancang sedemikian rupa secara khusus untuk memberikan pembelajaran tertentu kepada peserta didik, mengembangkan konsep dan pemahaman peserta didik dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan, serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk memainkan game edukasi. Selanjutnya Arimbawa (2021) menyatakan bahwa *wordwall* merupakan game edukasi yang didesain untuk proses pembelajaran, namun bisa dikatakan belajar dan bermain karena didalamnya terdapat template-template seperti permainan. Dengan begitu anak tidak mudah bosan dan jenuh ketika mengerjakan soal-soal yang guru berikan melalui *wordwall* ini.

Penelitian dengan *wordwall* ini sudah pernah dilakukan oleh Mustika rahayu (2019) dengan judul "Pengaruh Penggunaan media *Wordwall* Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Siswa Kelas X Dalam Menulis Puisi di Pesantren AL-FALAH ABU LAM U Aceh Besar" penelitian ini menyatakan Penggunaan Media *Wordwall* Berpengaruh Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Pada Puisi Kelas X-C SMA Al-Falah Abu Lam U Aceh Besar.

Begitu juga dengan penelitian selanjutnya yang pernah dilakukan oleh Syabilla Suci Rezani, Eggie Nugraha dan Lili Sadeli (2022) berjudul " Penerapan Metode Picture and Picture Berbantuan Media *Wordwall* Digital Dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasif Kelas VIII di SMP Pasundan 1 bandung" Hasil penelitian ini yaitu sebelum menerapkan metode picture and picture

berbantuan media digital *wordwall* dalam pembelajaran menulis teks persuasif, peserta didik belum mampu membuat teks persuasif, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 36,4. Sedangkan sesudah menerapkan metode *picture and picture* berbantuan media digital *wordwall* dalam pembelajaran menulis teks persuasif, peserta didik mampu membuat teks persuasif, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 85,3. Dari hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* dapat membantu siswa terhadap kemampuan menulis teks.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti mengangkat masalah tersebut dalam penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan *WORDWALL* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK YAPIM Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023**”

B. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah bertujuan untuk menguraikan berbagai masalah di dalam penelitian. Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Masih kurangnya penerapan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
2. Siswa belum mampu menulis teks negosiasi sesuai struktur dan kaidah kebahasaannya, sehingga siswa kesulitan untuk menulis teks negosiasi
3. Masih kurangnya penguasaan kosa kata siswa dalam keterampilan menulis teks negosiasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membuat Batasan masalah pada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi dibatasi pada media *wordwall* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X TKJ-I SMK YAPIM Taruna Marelan Tahunn Pembelajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pekerjaan yang sulit bagi siapa pun, rumusan masalah menyangkut permasalahan luas terpadu mengenai teori-teori dari hasil penelitian. Berdasarkan pembatasan masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X TKJ-1 SMK YAPIM Taruna Marelan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall*?
2. Bagaimanakah kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X TKJ-1 SMK YAPIM Taruna Marelan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall*?
3. Adakah pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* dalam kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X TKJ-1 SMK YAPIM Taruna Marelan?

E. Tujuan Penelitian

Senada dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan maka tujuan dari penelitian ini ialah

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X TKJ-1 SMK YAPIM Taruna Marelan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall*?
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X TKJ-1 SMK YAPIM Taruna Marelan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall*
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* dalam kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X TKJ-1 SMK YAPIM Taruna Marelan?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu:

a. Manfaat Teoritis

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan membawa wawasan dan menambah ilmu Pengetahuan bagi pembaca terkait dengan masalah dalam penelitian ini.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mendapat pengalaman belajar yang tinggi, bagi siswa dalam menulis teks negosiasi dan mengetahui kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi Media pembelajaran interaktif mampu membangun ketertarikan siswa terhadap suatu materi pelajaran

2. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan perbaikan dan penyempurnaan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk menulis teks negosiasi Sebagai bahan acuan untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat, kreatif dan inovatif

3. Bagi peneliti

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain yang meneliti permasalahan yang relevan, manfaat lain bagi peneliti dapat mengetahui kemampuan siswa kelas X TKJ-1 dalam menulis teks negosiasi.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

Kerangka teoritik merupakan fondasi di mana peneliti membangun konstruksi penelitian mereka, artinya kita perlu kerangka teoritis untuk mendukung argument yang dibangun oleh peneliti.

1. Media Pembelajaran Interaktif

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011:3). Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif (Azhar Arsyad, 2009: 36-37). Menurut Ariesto Hadi Sutopo (2003:7) media pembelajaran interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, bertanya, dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mempengaruhi fungsi selanjutnya secara mandiri.

Media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan

pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media adalah sebuah sarana yang digunakan untuk menyampaikan sebuah

Media pembelajaran interaktif merupakan konvergen dari berbagai media, seperti video, audio, foto, grafis, dan teks yang dikemas secara terintegrasi dan interaktif. Hal tersebut menjadikan multimedia interaktif mempunyai potensi yang besar untuk digunakan dalam pembelajaran. Istiqlal (2017) mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki manfaat pada lingkungan pembelajaran, yaitu dalam proses pembelajaran materi yang disampaikan dan waktu yang dibutuhkan lebih efektif dan efisien dengan menggunakan media yang telah dihasilkan

Berdasarkan pendapat dari yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang disusun dengan menggabungkan teks, ilustrasi, gambar foto, bunyi, suara, animasi, dan memiliki unsur interaktif sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

2. Game Edukasi

Menurut Wijayanto (2017) game edukasi merupakan game yang diciptakan khusus dalam ranah pendidikan. Game atau permainan merupakan segala kontes yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada yang telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Sadiman, dkk., 2010).

Game edukasi merupakan sebuah game atau permainan yang dibuat khusus untuk kepentingan pendidikan (Tedjasaputra, 2001). Game edukasi adalah media pembelajaran baru yang dipercayai bisa meningkatkan pemahaman peserta

didik dalam menangkap materi pelajaran dengan cepat karena didukung dengan fitur permainan yang menarik sehingga anak menjadi aktif untuk belajar menggunakan game edukasi. Di dalam game edukasi terdapat unsur gabungan dari beberapa elemen seperti grafik yang menarik, animasi yang beragam, teks, audio dan video yang dapat merangsang ketertarikan anak untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan (Wijayanto & Istianah, 2017).

Pengertian game pada umumnya berarti aktivitas yang bisa berupa tindakan nyata ataupun tindakan di dalam suatu sistem/aplikasi yang dapat membawa kesenangan/hiburan bagi penggunanya. Hiburan yang didapat tetap mempunyai aturan dan target.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) edukasi adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Aristoteles berpendapat edukasi adalah tindakan mengajar seseorang untuk mencapai tujuan dengan memanfaatkan kemampuannya sebagai bagian dari masyarakat.

Game edukasi merupakan salah satu jenis game yang dibuat guna membantu proses pembelajaran sebab jenis game ini mengarah kepada hal-hal yang berkaitan dengan permainan pendidikan. Permainan yang dipakai disini merupakan permainan yang dibuat dengan sedikit mengubah alat, aturan maupun tantangannya dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai materi pembelajaran tertentu kepada pesertanya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa game edukasi ialah salah satu permainan yang dapat dilakukan guna menunjang sarana pembelajaran sebab

permainan ini tidak hanya untuk menyelesaikan misi sebagaimana game pada umumnya namun juga terdapat informasi pembelajaran didalamnya.

3. *Wordwall*

3.1 Definisi *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi berbasis game *website* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media *wordwall* terdiri dari beberapa macam jenis permainan yang dapat digunakan diantaranya yakni kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb. Media ini sangat cocok digunakan dalam situasi saat ini, dimana beberapa sekolah masih menerapkan sistem pembelajaran daring ataupun pembatasan jam pelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar di sekolah kurang efektif.

Arimbawa (2021) menyatakan bahwa *wordwall* merupakan game edukasi yang didesain untuk proses pembelajaran, namun bisa dikatakan belajar dan bermain karena didalamnya terdapat template-template seperti permainan. Dengan begitu anak tidak mudah bosan dan jenuh ketika mengerjakan soal-soal yang guru berikan melalui *wordwall* ini.

Aplikasi *Wordwall* adalah jenis media yang dapat diakses secara online melalui *wordwall.net*, dalam aplikasi word wall terdapat beberapa bentuk permainan yang sangat menarik, jadi membuat siswa bisa bermain sambil belajar (Gandasari & Pramudiani, 2021). Aplikasi *wordwall* sangat disarankan untuk pendidik gunakan akan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa agar tidak jenuh dalam belajar. Hal inipun sejalan dengan pendapat bahwa aplikasi *wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, selain itu

dengan adanya aplikasi *wordwall* membuat peserta didik dan pengajarpun tidak merasa jenuh serta mudah diakses oleh siswa (Lubis & Nuriadin, 2022).

Berdasarkan penjelasan di atas maka *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang menarik pada *browser*. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yangm menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman *wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendandapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa. *Wordwall* bisa didefinisikan *web* aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan dan menarik. *Web* aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. *Wordwall* adalah aplikasi yang bertujuan untuk media pembelajaran, sumber belajar dan alat evaluasi.

3.2 keunggulan *Wordwall*

a. Kelebihan aplikasi *wordwall*:

- 1) Dapat memberikan sistem pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan dalam penggunaannya mudah dapat dipakai baik dalam tingkat dasar maupun tingkat tinggi.
- 2) Dalam pengaksesan aplikasi *wordwall* dapat diakses dimana saja hanya dengan melalui ponsel.
- 3) Aplikasi kreatif dengan banyaknya template sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam melaksanakan pembelajaran

b. Kekurangan aplikasi *wordwall*:

- a) Dalam pembuatan aplikasi *wordwall* ini membutuhkan waktu yang cukup lama.

- b) Dalam penggunaannya ukuran huruf terkadang terlalu kecil dan tidak bisa diubah.
- c) Jika tidak mempunyai akses internet/ kuota maka tidak dapat membuka aplikasi *wordwall*.

3.3 Jenis *Wordwall*

Media pembelajaran ini merupakan aplikasi interaktif berbasis *website* resmi yang berguna untuk membuat soal-soal latihan siswa yang didalamnya terdapat seperti kuis, mencari kata, pengejaran dalam labirin, benar atau salah, permainan pencocokan, benarkan kalimat dan lain-lain. Terdapat 18 template yang tersedia di aplikasi *wordwall* ini dan dapat di akses dengan mudah tentunya aplikasi ini gratis (Sari W, 2021). Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa media *wordwall* terdiri dari beberapa jenis permainan. Berikut jenis permainan yang dapat digunakan dalam penelitian ini: penjelasan jenis permainan pada *wordwall*:

- a) Permainan Pencocokan, siswa harus mencocokkan dengan menggeser setiap kata kunci yang berada di samping definisinya.
- b) Kuis, permainan yang berisi kumpulan pertanyaan pilihan ganda dimana siswa harus memilih jawaban yang benar agar bisa melanjutkan ke pertanyaan berikutnya.
- c) Roda Acak, permainan ini meminta siswa untuk menyatakan atau mendeskripsikan apa yang didupatkannya dari putaran roda tersebut. Permainan ini biasanya digunakan sebagai kegiatan atau latihan sehingga siswa menggambarkan dan mempertahankan materi yang dibutuhkan instruktur karena permainan ini tidak memiliki skor.

- d) Membuka Kotak, permainan ini meminta siswa memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan yang terdapat dalam kotak yang di pilih.
- e) Menemukan Kecocokan, siswa harus memilih jawaban yang tepat lalu dicocokkan. Jawaban yang benar akan menghilang begitu seterusnya.
- f) Benarkan Kalimat, siswa harus meletakkan kata-kata untuk Menyusun ulang kalimat agar menjadi benar.
- g) Pengurutan Grup, permainan ini meminta siswa untuk mengelompokkan atau Menyusun jawaban yang benar sesuai klasifikasinya.
- h) Pengejaran dalam Labirin, siswa disediakan pertanyaan dan harus menemukan jawabannya di dalam labirin dengan cara menjalankan hewan miliknya dan tidak boleh menabrak musuh.
- i) Kuis Game Show, kuis berisi soal pilihan ganda yang harus dikerjakan siswa dengan memilih jawaban yang tepat. Kuis ini memiliki batas waktu, babak bonus dan nyawa.
- j) Pasangan yang Cocok, siswa diminta mengetuk sepasang ubin yang berisi gambar lalu mencocokkan gambar satu dengan gambar lainnya dengan membuka satu persatu ubin.
- k) Kata yang Hilang, aktivitas yang mengharuskan siswa mengisi kata yang hilang dalam suatu pernyataan. Potongan. kata yang hilang telah disediakan, maka siswa harus memilih agar kata tersebut merupakan pelengkap kalimat tersebut.
- l) Anagram, siswa diharuskan menyeret atau memindahkan huruf agar menjadi kata yang benar.

- m) Diagram Berlabel, siswa diminta meletakkan pin ke tempat yang benar pada suatu gambar.
- n) Kartu Acak, permainan kartu acak yang berisikan gambar atau pertanyaan yang harus dibagikan kepada siswa. Permainan ini tetap dilakukan secara online.
- o) Menemukan Tikus, permainan ini berupa permainan yang memunculkan beberapa tikus-tikus dengan masing-masing jawaban, dan siswa harus memukul tikus yang memiliki jawaban benar.
- p) Pecah Balon, siswa diminta untuk memecahkan balon untuk menjatuhkan setiap kata kunci ke definisi yang cocok.
- q) Pesawat Terbang, siswa harus menggunakan sentuhan pada androidnya atau dengan *keyboard* jika menggunakan PC agar bisa menerbangkan pesawat dan diarahkan kepada jawaban yang benar.
- r) Teka-teki silang, siswa harus memecahkan teka-teki silang.

3.4 Karakteristik *Wordwall*

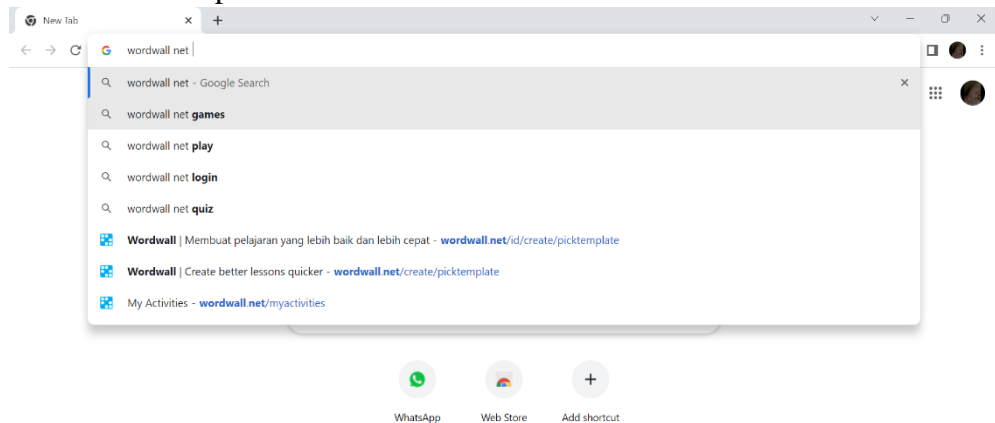
Media berbasis *wordwall* memiliki karakteristik *wordwall* yang perlu diketahui, diantaranya yakni:

- a) Tingkat Kesulitan, hal ini berkaitan dengan level pada masing-masing permainan. Jika siswa memainkan permainan yang berlevel tinggi maka tingkat kesulitannya pun tinggi, begitupula sebaliknya. Level ini bisa diatur oleh guru, bisa diletakkan di akhir ataupun di awal permainan.
- b) Menarik dan menyenangkan, hal ini mampu membuat siswa tertarik untuk mengerjakan setiap soal yang disediakan dan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuan mereka.

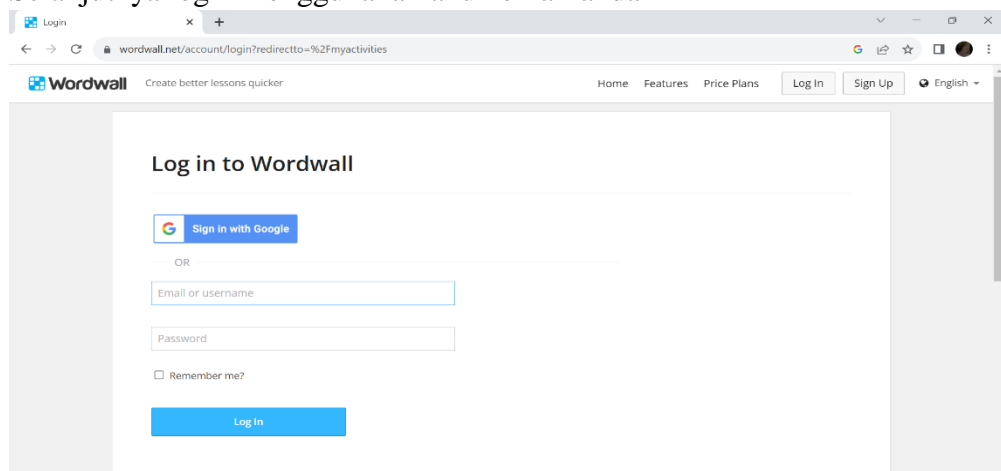
- c) Mengasah skill, siswa memainkan setiap permainan tentu bisa gagal, namun mereka bisa mengulanginya sehingga kemampuan dalam mengerjakan setiap soal bisa bertambah dan terus terasah.
- d) Bisa dimainkan secara sendirian/berkelompok. Dari karakteristik media berbasis *wordwall* diatas, akan membuat siswa lupa sejenak bahwasanya mereka masih berada dalam proses pembelajaran. Media tersebut tentu membuat siswa lebih tertarik dan menikmati pembelajaran terutama ketika siswa mengerjakan soal-soal latihan yang telah disajikan.

Langkah Langkah pembuatan game edukasi menggunakan wordwall :

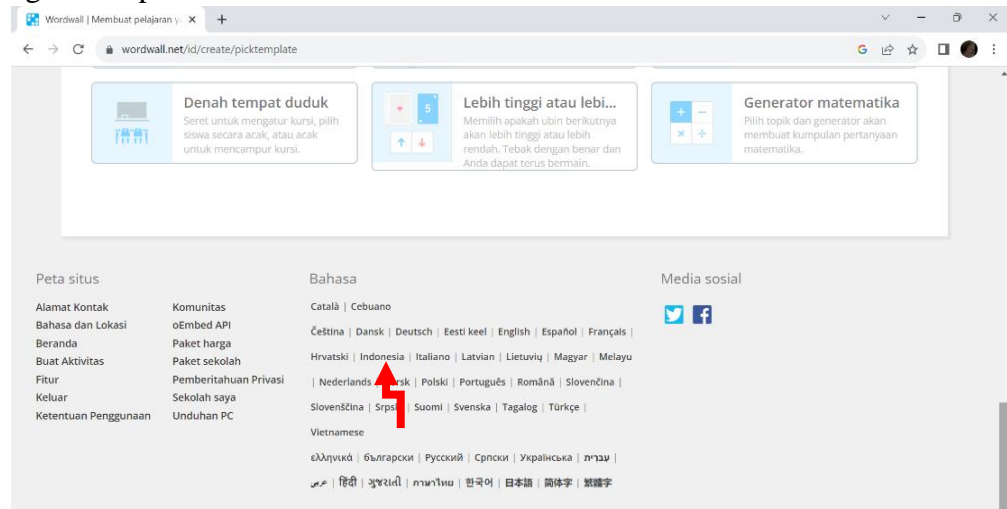
1. Buka google chrome
2. Ketika di menu pencarian **“wordwall net”**



3. Selanjutnya login menggunakan akun email anda



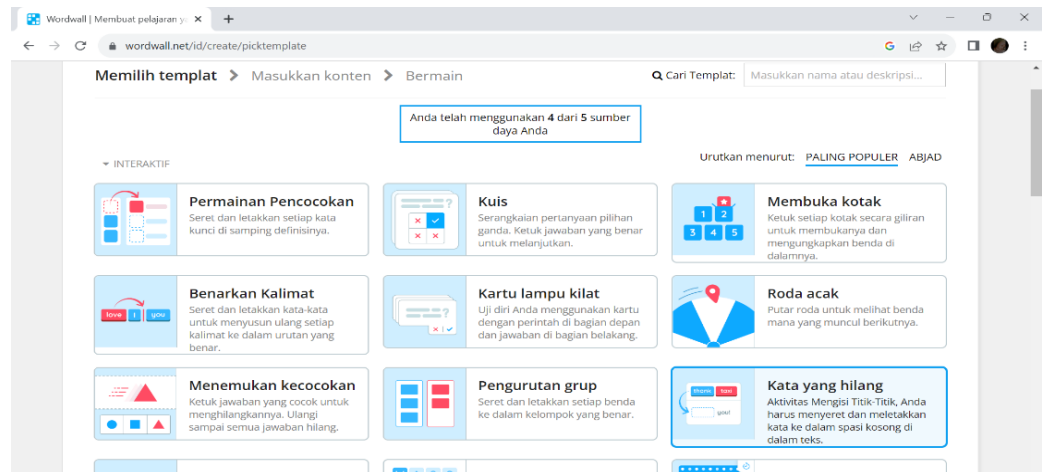
4. Cari kebawah dan Pilih setelan menu Indonesia untuk mengubah Bahasa agar mempermudah anda



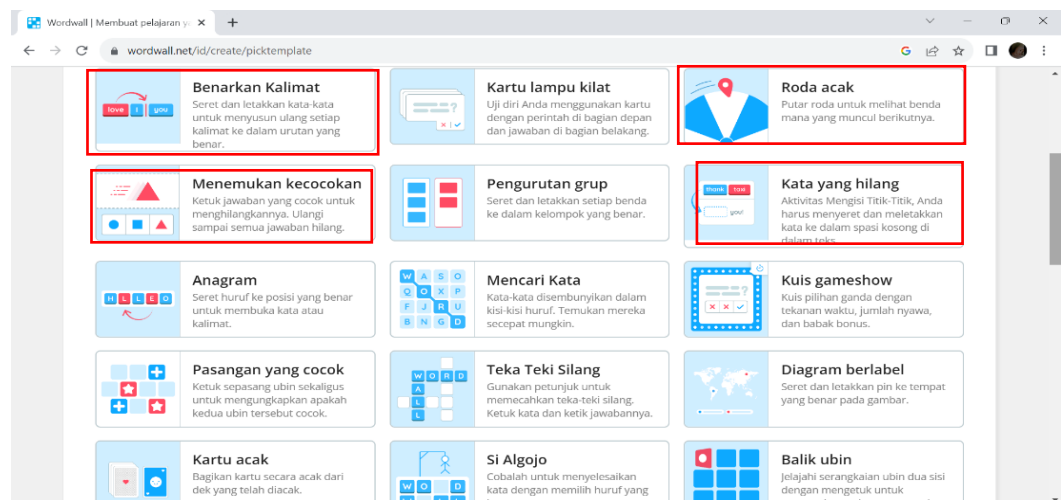
5. Setelah anda login akan muncul tampilan seperti dibawah ini, dan untuk membuat game atau kontet klik “buat aktivitas”



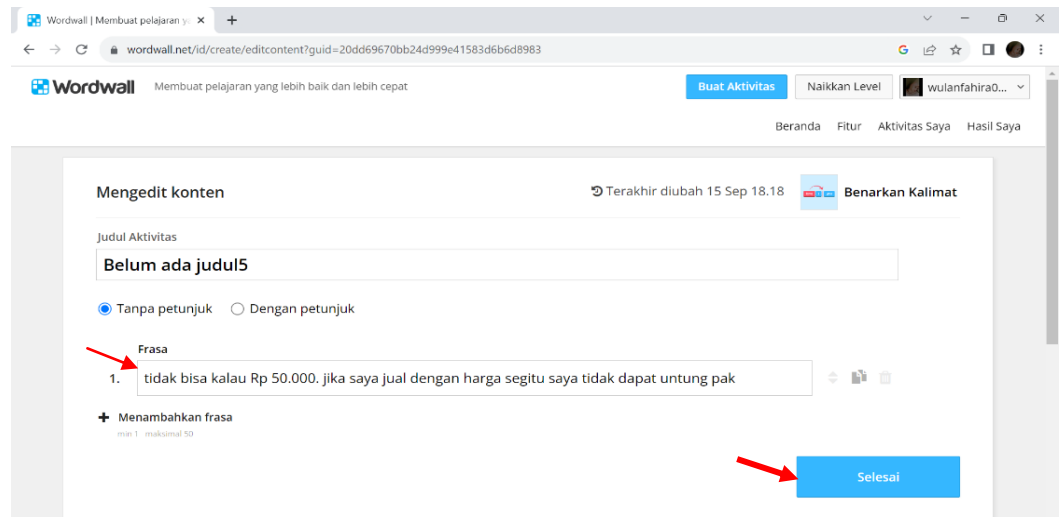
6. Kemudian setelah anda meng klik akan muncul beberapa jenis tampilan game yang bisa anda jadikan media pembelalajaran seperti dibawah ini



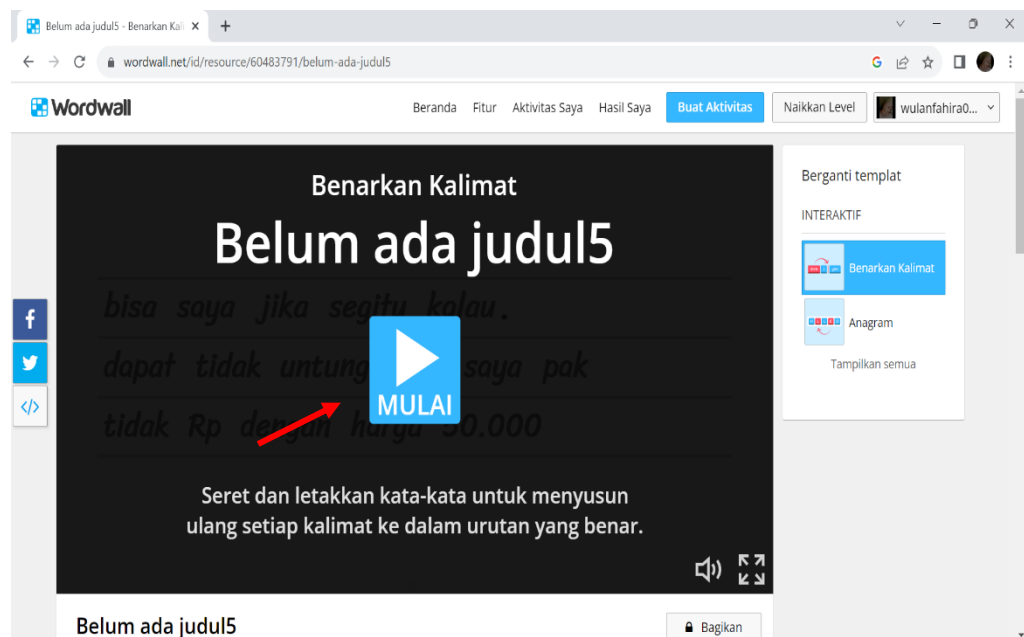
7. Pilih salah satu game yang akan anda jadikan game edukasi materi pembelajaran teks negosiasi, saya memilih roda acak, benarkan kalimat, kata yang hilang, menemukan kecocokan



8. Selanjutnya buat konten sesuai dengan materi yang akan anda ajarkan pada contoh kali ini yaitu benarkan kalimat, krtik kalimat sesuai keinginan anda pada kolom satu jika anda ingin menambahkan bebarpa kalimat anda bisa mengklik pada bagian "menambahkan frasa" jika anda merasa game sudah layak dimainkan anda bisa mengklikl pada bagian "selesai" game bisa langsung dimainkan,



9. Selanjutnya akan muncul tampilan seperti dibawah ini, klik mulai dan akan muncul tampilan seperti di bawah ini.



Wordwall interface showing a text-based activity. The main area displays a quote: "jika 50.000 tidak jual harga. segitu kalau bisa tidak pak dapat dengan saya Rp saya untung". The interface includes a timer at 0:05, a score of 0, and a sidebar with interactive options like "Benarkan Kalimat" and "Anagram".

10. Selanjutnya permainan roda acak, klik permainan roda acak kemudian akan tampil menu seperti ini anda tinggal menuliskan nama siswa anda masing-masing satu kolom satu siswa. Klik menu "tambahkan item" untuk mrnambah jumlah

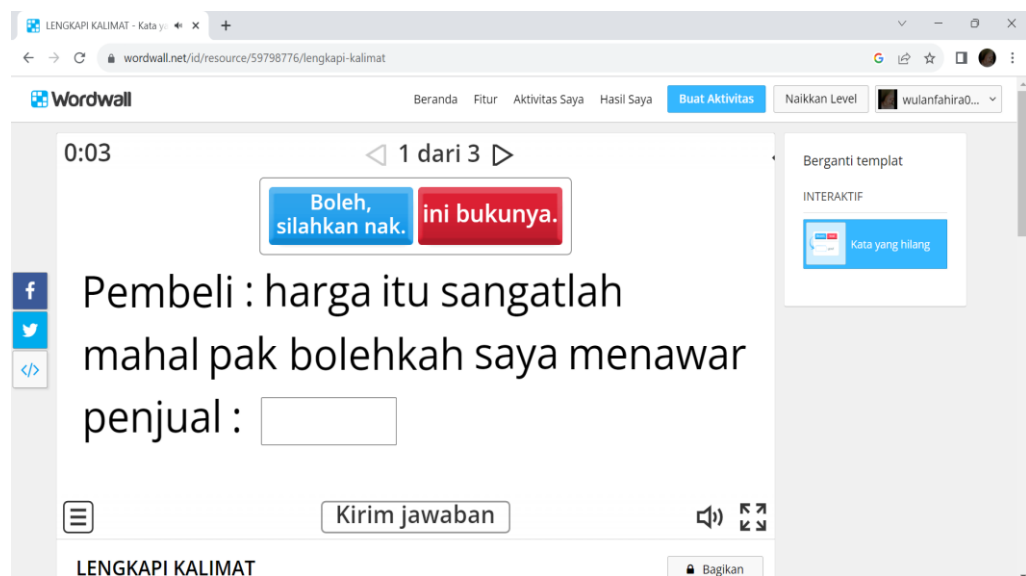
Wordwall "Mengedit konten" screen for a "RODA ACAK" activity. It shows a list of student names in input fields: Alya, Andika, Angga, Ari, Artika, and Cinta. The interface includes a title field, a "Terakhir diubah 2 Sep 21.18" timestamp, and a "Roda acak" icon.

Wordwall interface showing a spinning wheel game. The wheel is divided into segments with student names. A red arrow points to a "Putar" button below the wheel. The interface includes a timer at 0:03, a score of 0, and a sidebar with interactive options like "Roda acak", "Kartu acak", "Mencari Kata", "Membuka kotak", and "Anagram".

11. Kemudian permainan mencocokkan, untuk cara bermain anda tinggal mengklik kolom yang terdapat struktur teks negosiasi dengan menyesuaikan kalimat di atasnya .

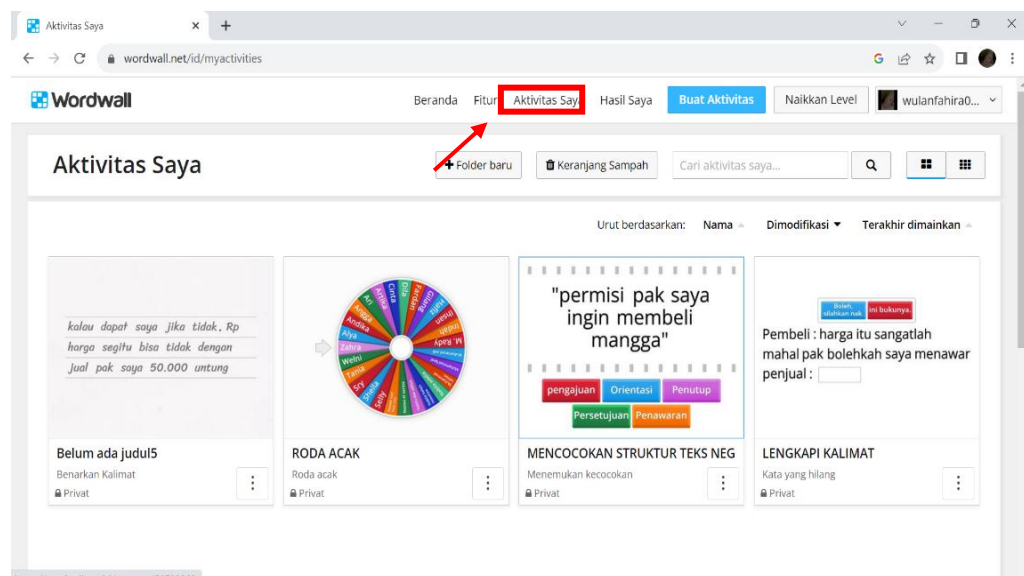


12. Selanjutnya permainan kata yang hilang, untuk cara bermain anda tinggal menggeser kotak biru atau merah ke kotak yang kosong.



13. Dan untuk permainan selanjutnya anda hanya perlu melakukan hal yang sama pilih permainan yang anda inginkan lalu buat kontes seperti Langkah-langkah di atas.

14. Untuk melihat aktifitas anda, klik menu " aktivitas saya " akan tampil seperti dibawah ini



4. Pengertian Kemampuan

Kemampuan adalah kekuasaan, kesanggupan, kecakapan, dan keterampilan yang mengkehendaki kecerdasan serta perhatian yang lebih tinggi (Kosasih 2003:135).

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan suatu kecakapan yang dimiliki oleh seseorang dalam menerapkan pengetahuan secara mendalam untuk menyelesaikan satu masalah ataupun suatu pekerjaan yang belum ada sebelumnya.

5. Pengertian Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan menulis berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai medianya. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur yaitu; penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media pembaca. Tarigan (2013:3) menyatakan “menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka

dengan orang lain”. Selanjutnya Dalman (2014:3) menyatakan bahwa “Menulis adalah suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai mediana”. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan berkomunikasi secara tidak langsung dengan maksud dan tujuan secara tertulis dengan menggunakan simbol-simbol yang dapat dibaca dan dipahami oleh pembaca.

6. Teks Negosiasi

6.1 Definisi Teks Negosiasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Negosiasi mempunyai dua arti, yaitu Sebagai berikut:

1. Proses tawar menawar dengan jalan berunding untuk memberi atau menerima guna mencapai kesepakatan antara satu pihak (kelompok atau organisasi) dan pihak (kelompok atau organisasi) yang lain.
2. Penyelesaian sengketa secara damai melalui perundingan antara pihak-pihak yang bersangkutan. Secara ringkas dapat dirumuskan, bahwa Negosiasi adalah suatu proses perundingan antara para pihak yang berselisih atau berbeda pendapat tentang sesuatu permasalahan.

Menurut Buku siswa (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, (2013:135) dijelaskan bahwa negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda. Dalam negosiasi pihak-pihak tersebut berusaha menyelesaikan perbedaan itu dengan berdialog.

Menurut Kosasih (2018:86), definisi negoisasi sebagai berikut, (1) Negoisasi merupakan proses penetapan keputusan secara bersama antara beberapa pihak yang memiliki kepentingan berbeda, (2) Negoisasi merupakan suatu cara dalam menetapkan keputusan yang dapat disepakati oleh dua pihak atau lebih untuk mencukupi kepuasan pihak-pihak yang berkepentingan.

Berdasarkan pernyataan di atas maka bisa disimpulkan teks negosiasi adalah suatu kegiatan atau proses tawar menawar antara beberapa pihak tertentu untuk mencapai kesepakatan atau perjanjian tertentu.

6.2. Struktur Teks Negosiasi

Sama seperti dengan teks yang lain tentu teks negosiasi juga mempunyai struktur. struktur teks negoisasi tersebut terdiri atas pembukaan, isi, dan penutup. Berikut penjelasan terkait pembukaan, isi, dan penutup yang di bawah ini:

1. Pembukaan, adalah bagian awal dari sebuah negoisasi yang biasanya berisi kata salam atau Sapaan yang juga pengenalan diri
2. Isi, Pada bagian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu penyampaian materi dan tawar menawar dan penyelesaian masalah. Penyampaian materi merupakan bagian yang berisi pertanyaan atau pemberitahuan mengenai obyek atau permasalahan sedangkan tawar menawar dan penyelesaian masalah adalah bagian di mana kedua belah pihak saling ber negoisasi hingga akhirnya mendapatkan suatu keputusan
3. Penutup, merupakan bagian akhir dari Teks negoisasi

Struktur teks negosiasi menurut buku siswa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013:156) yaitu: orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup. sebagai contoh yaitu negosiasi tentang karyawan dan pengusaha.

- a. Orientasi berisi tentang pengantar percakapan, misalnya ucapan selamat pagi atau siang.
- b. Pengajuan, berisi tentang pengajuan permintaan karyawan kepada pengusaha, misalnya tentang kenaikan upah.
- c. Penawaran, berisi tentang penawaran gaji yang diminta oleh karyawan kepada pengusaha, kemudian, pihak pengusaha menawar jumlah upah yang diajukan agar dapat lebih rendah lagi.
- d. Persetujuan, pada tahap persetujuan antara karyawan dan pengusaha sepakat dengan jumlah gaji yang sudah menjadi kesepakatan bersama.
- e. Penutup, pada tahap akhir yaitu penutup. Pada tahap ini karyawan dan pengusaha sama-sama mengucapkan terima kasih.

6.3 Kaidah Teks Negosiasi

Kaidah bernegosiasi adalah aturan kelaziman. Dalam bernegosiasi terdapat enam kaidah umum yang harus diperhatikan (Kosasih, 2018:92). Dalam kegiatan terkandung aspek-aspek berikut. Kaidah bernegosiasi adalah aturan kelaziman. Dalam bernegosiasi terdapat enam kaidah umum yang harus diperhatikan (Kosasih, 2018:92). Dalam kegiatan terkandung aspek-aspek berikut.

1. Negosiasi selalu melibatkan dua pihak atau lebih, baik secara perorangan, kelompok, perwakilan organisasi, ataupun perusahaan.
2. Negosiasi merupakan kegiatan komunikasi langsung atau komunikasi lisan
3. Negosiasi terjadi karena terdapat perbedaan kepentingan.
4. Negosiasi diselesaikan melalui tawar-menawar atau tukar-menukar kepentingan.
5. Negosiasi menyangkut suatu rencana yang belum terjadi.

6. Negosiasi bermuara pada dua hal: sepakat atau tidak sepakat.

Sementara itu, dari kaidah kebahasaannya, teks negosiasi ditandai oleh hal-hal berikut.

1. Keberadaan kalimat berita, Tanya, dan perintah hampir berimbang. Hal tersebut terkait dengan bentuk negosiasi yang berupa percakapan sehari-hari sehingga ketiga jenis kalimat tersebut mungkin muncul secara bergantian.
2. Banyak menggunakan kalimat yang menyatakan keinginan atau harapan. Hal ini terkait dengan fungsi negosiasi itu, yakni untuk menyampaikan kepentingan dan mengompromikannya dengan mitra bicara. Oleh karena itu, akan banyak kalimat yang menyatakan maksud tersebut yang ditandai oleh pengguna kata-kata seperti minta, harap, mudah-mudahan. Contoh:
 - a. Bolehkah saya meminta makanan anda sedikit?
 - b. Semoga saja, ya Bu. Terima kasih atas bantuan Ibu.
 - c. Saya pun berharap bisa mendapatkan makanan itu sekarang
3. Banyak menggunakan kalimat bersyarat, yakni kalimat yang ditandai dengan kata-kata jika, bila, kalau, seandainya, apabila. Ini terkait dengan sejumlah syarat yang diajukan masing-masing pihak dalam rangkaian “adu tawar” kepentingan. Contoh:
 - a. Begini saja, bagaimana kalau menunggu sebentar lagi lagi agar bisa mendapatkan makanan itu?
 - b. Bagaimana kalau makanan itu saya bawa?
4. Banyak menggunakan konjungsi penyebabnya (kausalitas). Hal ini terkait dengan sejumlah argument yang disampaikan masing-masing. Untuk memperjelas alasan, mereka perlu menyampaikan sejumlah alasan yang

disertai Penggunaan konjungsi penyebab karena, sebab. Oleh karena itu, sehingga, akibatnya. Contoh:

- a. O, ya. Pasti karena makanan itu, kan?
- b. tunggu sebentar lagilah karena memang kita sangat membutuhkan makanan itu.

Kaidah kebahasaan yang biasanya digunakan dalam teks negosiasi diantaranya yaitu:

1. Menggunakan bahasa yang santun.
2. Terdapat ungkapan persuasif (bahasa untuk membujuk).
3. Berisi pasangan tuturan.
4. kesepakatan yang dihasilkan tidak merugikan dua belah pihak.
5. Bersifat memerintah dan memenuhi perintah.
6. Tidak berargumentasi dalam 1 waktu.
7. Didasari argumen yang kuat disertai fakta.
8. Minta alasan dari pihak mitra (mengapa ya/tidak).
9. Jangan menyela argumen.

6.4. Ciri-Ciri Teks Negosiasi

Menurut Kosasih (2018: 88) Karakteristik atau ciri-ciri dan arti penting dalam bernegosiasi adalah sebagai berikut:

- a. Negosiasi bertujuan untuk menghasilkan kesepakatan.
- b. Negosiasi bertujuan untuk menghasilkan keputusan yang saling menguntungkan.
- c. Negosiasi merupakan sarana untuk mencari penyelesaian.
- d. Negosiasi mengarah kepada tujuan praktis.

- e. Negosiasi memprioritaskan kepentingan bersama.

6.5. Penilaian Teks Negosiasi

Amrulloh (2017:9) menyatakan, “Penilaian kemampuan menulis teks negosiasi siswa dilakukan dengan mengamati masing-masing siswa ketika siswa menulis teks negosiasi di kelas. Penilaian kemampuan menulis teks negosiasi siswa dilakukan untuk mengukur kemampuan menulis teks negosiasi siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan”. Dalam melakukan penilaian terhadap kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa, perlu diperhatikan aspek-aspek berikut:

1) Struktur

Aspek penilaian menulis teks negosiasi tidak terlepas dari struktur sebagai penyusun teks tersebut. Dalam penilaian teks negosiasi, dilihat ketepatan dan kelengkapan struktur yang terdapat di dalam teks yang ditulis oleh siswa berdasarkan buku pedoman siswa yang meliputi:

- a. Orientasi: Orientasi adalah pengenalan awal atau perbincangan awal antara pembeli dan penjual.
- b. Pengajuan: Pengajuan adalah permintaan dari satu pihak dalam bernegosiasi terhadap pihak lain.
- c. Penawaran: Penawaran adalah klimaks dari teks negosiasi karena terjadi tawar-menawar antara penjual dengan pembeli.
- d. Persetujuan: Persetujuan adalah saat dimana pembeli setuju dengan harga yang sudah di tawar dengan penjual.

2) Kaidah kebahasaan

Dalam aspek penilaian teks negosiasi, kaidah kebahasaan juga merupakan hal yang perlu diperhatikan. Dari teks negosiasi yang ditulis oleh siswa, dapat dilihat ketepatan kaidah kebahasaan yang digunakan. Seperti yang telah dijelaskan, kaidah kebahasaan teks negosiasi meliputi:

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

B. Kerangka Konseptual

Peneliti menemukan masalah dalam penggunaan media pembelajaran bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang sangat monoton dan

tidak menarik. Kegiatan pembelajaran lebih sering menggunakan atau menyampaikan materi dengan cara metode ceramah dan mencatat materi dari papan tulis, tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Hasil belajar yang diperoleh seseorang dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik akan menambah semangat dan ketertarikan siswa dalam proses belajar. serta dapat mempermudah siswa dalam memahami sikap materi yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan penerimaan pembelajaran siswa tidak maksimal.

Menurut pendapat beberapa siswa bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang cukup membosankan karena materi pelajaran bahasa Indonesia sangatlah terikat dengan kegiatan menulis teks, seperti menulis teks negosiasi oleh karena itu diperlukan media yang kreatif dan inovatif untuk menambah ketertarikan siswa dalam proses belajar mengajar, Salah satu solusi yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* dimana kelebihan *web wordwall* yaitu bisa belajar sambil bermain.

C. Hipotesis Penelitian

Pada penelitian, terdapat hipotesis yang merupakan jawaban sementara sebelum penelitian ini dilaksanakan. Hipotesis menurut Sugiyono (2019:99), adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Adapun

hipotesis penelitian adalah ada pengaruh signifikan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa SMK kelas X YAPIM Taruna medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilakukan di SMK YAPIM Taruna Marelان, sekolah ini terletak di Jl. Marelان I, Terjun, Kec Medan Marelان, Kota Medan, SumateraUtara.

Tabel 3.1

Rencana Waktu Penelitian Tahun 2023

No	Kegiatan	Bulan																											
		Februar i				Maret				April				Juni				Juli				Agustus				Septem ber			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penulisan Proposal																												
2	Bimbingan Proposal																												
3	Seminar Proposal																												
4	Perbaikan Proposal																												
5	Pelaksanaan Penelitian																												
6	Menganalisis Data																												
7	Penulisan Skripsi																												
8	Bimbingan Skripsi																												
9	Persetujuan Skripsi																												
10	Sidang Meja Hijau																												

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2019: 126) bahwa "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditank kesimpulannya. Berdasarkan penjelasan di atas yang menjadi populasi

penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TKJ SMK YAPIM Taruna Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023 yang berjumlah 118 Siswa,

Tabel 3.2

**Jumlah Siswa Kelas X SMK YAPIM Taruna Marelان Tahun Pembelajaran
2022/2023**

No	Kelas	Jumlah siswa
1	X-TKJ 1	27 siswa
2	X-TKJ 2	29 siswa
3	X-TKJ 3	31 siswa
4	X-TKJ 4	31 siswa
Total = 118 siswa		

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2019:127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Prosedur pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik random sampling yang artinya Teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak.

Maka kelas yang akan dipilih peneliti adalah kelas X TKJ-1 sebagai sampel penelitian ini, sampel ini dapat mempermudah dalam memberikan perlakuan dalam pembelajaran. Sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa X TKJ 1 yang berjumlah 27 siswa.

Tabel 3.3

Jumlah siswa kelas X TKJ- -1

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah siswa
	Laki-laki	Perempuan	
X TKJ-1	11	16	27 siswa

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019:17) penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One-Group-Pretest-Posttest Design*. Arikunto (2010:124) mengatakan, bahwa one group pretest-posttest design adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest). Dalam design Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Dengan begitu hasil dari perlakuan dapat dikehatahui lebih akurat karena bisa membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Tabel 3.4**Desain Penelitian One-Group-Pretest-Posstest**

Kelompok	Pre-test	Perlakuan (treatment)	Post-test
Kelas Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan:

O1 = *pre-test* (tes awal) sebelum mendapat perlakuan

X = Pemberian perlakuan

O2 = *post-test* (tes akhir) setelah mendapat perlakuan

Adapun Langkah-langkah pembelajaran dapat disesuaikan dengan media pembelajaran yang telah dipilih peneliti. Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan di dalam kelas sebagai berikut.

Tabel 3.5

Langkah-langkah Pembelajaran Dalam Kelas sebelum Menggunakan Media dalam Menulis Teks Negosiasi

No	Langkah -langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam kepada seluruh siswa yang ada didalam kelas. • Guru mengecek absensi kelas • Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa • Guru mengadakan apersepsi mengenai teks negosiasi yang mereka ketahui 	15 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi pembelajaran teks negoisias(struktur, kebahasaan, ciri-ciri) menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis dan buku. • Guru menuliskan contoh teks negosiasi di papan tulis lalu meminta siswa untuk menentukan struktur, kebahasaan teks negosiasi yang telah di tuliskan di papan tulis • Guru mengintruksikan siswa untuk mengerjakan latihan yaitu menulis teks negosiasi . 	60 Menit
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengintruksikan siswa untuk mengumpulkan lembar <i>pre-test</i> • Guru menjajaki pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang telah dibahas. • Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan memberikan evaluasi dan menarik kesimpulan. 	15 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menutup pembelajaran dengan salam 	
--	--	--

Tabel 3.6

**Langkah-langkah Pembelajaran Dalam Kelas sesudah Menggunakan Media
dalam Menulis Teks Negosiasi**

No	Langkah-langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam kepada seluruh siswa yang ada didalam kelas. • Guru mengecek absensi kelas • Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa • Guru mengadakan apersepsi mengenai teks negosiasi yang mereka ketahui. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	15 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi pembelajaran teks negoisias(struktur, kebahasaan, ciri-ciri) . • Guru menampilkan contoh teks negosiasi melalui media <i>wordwall</i> 	60 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mencontohkan mekanisme permainan yang akan dilakukan untuk menjawab soal mengenai teks negosiasi seperti mencocokkan teks sesuai struktur atau kebahasaan teks negosiasi. • Guru dan siswa bersama-sama melakukan kegiatan permainan teks negosiasi Permainan Pencocokan, Menemukan Kecocokan, Benarkan Kalimat, Kata yang Hilang, • Guru dan siswa melakukan game pencocokan struktur atau kebahasaan teks negosiasi dengan kalimat yang ada menggunakan <i>wordwall</i> • Guru dan siswa melakukan game benarkan kalimat menggunakan <i>wordwall</i>. • Guru dan siswa melakukan game kata yang hilang menggunakan <i>wordwall</i>. • Guru menjajaki pemahaman siswa mengenai teks negosiasi • Guru meminta siswa untuk menuliskan 1 teks negosiasi . 	
3.	Kegiatan Akhir	15 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengintruksikan siswa untuk mengumpulkan lembar <i>post-test</i> • Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan memberikan evaluasi dan menarik kesimpulan. • Guru menutup pembelajaran dengan salam 	
--	---	--

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:68) yang Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel yang dipengaruhi (dependen) yang dilambangkan sebagai X_1 dan variabel yang mempengaruhi dilambangkan X_2 oleh karena itu variable dalam penelitian ini ialah:

1. Variabel X_1 : Kemampuan menulis teks negosiasi sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi dengan menggunakan *wordwall* oleh siswa X TKJ-1 SMK YAPIM Taruna Marelan.
2. Variabel X_2 : Kemampuan menulis teks negosiasi sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi dengan menggunakan *wordwall* oleh siswa X TKJ-1 SMK YAPIM Taruna Marelan.

E. Definisi Operasional Penelitian

1. Pengaruh, merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu perlakuan (benda, orang) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.
2. Media pembelajaran interaktif, merupakan media pembelajaran yang disusun dengan menggabungkan teks, ilustrasi, gambar foto, bunyi, suara, animasi, dan memiliki unsur interaktif sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
3. Game Edukasi, Game edukasi merupakan salah satu jenis game yang dibuat guna membantu proses pembelajaran sebab jenis game ini mengarah kepada hal-hal yang berkaitan dengan permainan pendidikan.
4. *Wordwall*, merupakan aplikasi berbasis game *website* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang didesain untuk proses pembelajaran, namun bisa dikatakan belajar dan bermain karena didalamnya terdapat template-template seperti permainan.
5. kemampuan menulis, adalah kemampuan mengungkapkan gagasan atau ide menjadi sebuah karangan.
6. Teks Negosiasi, adalah suatu kegiatan atau proses tawar menawar antara beberapa pihak tertentu untuk mencapai kesepakatan atau perjanjian tertentu.
7. Model konvensional (ceramah) merupakan proses pembelajaran yang berpusat dari guru saja tidak disertai dengan media pembelajaran yang

menarik sehingga proses pembelajaran sangat monoton yang hanya menggunakan media papan tulis saja.

F. Instrumen Penelitian

Arikunto (2013:192) mengatakan, “instrument adalah alat pada waktu penelitian menggunakan sesuatu metode”. Sehubungan dengan pendapat di atas, maka yang menjadi instrument penelitian ini adalah tes. Menurut Arikunto (2013:193), “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.” Adapun tes yang dimaksud adalah hasil kerja berupa produk, tulisan berupa teks negosiasi. Pada Tes tersebut digunakan pedoman penilaian kemampuan menulis yakni perhitungan skor dilakukan dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi tersebut.

Tabel 3.7

Aspek Penilaian Teks Negosiasi

No	Aspek yang di nilai	Kategori Penelitian		Skor
1.	Struktur	1. Orientasi	a. Jika orientasi tepat.	3
			b. Jika orientasi kurang tepat.	2
			c. Jika orientasi tidak tepat.	1

		2. Pengajuan	a. Jika pengajuan tepat. b. Jika pengajuan kurang tepat. c. Jika pengajuan tidak tepat.	3 2 1
		3. Penawaran	a. Jika penawaran tepat. b. Jika penawaran kurang tepat. c. Jika penawaran tidak tepat.	3 2 1
		4. Persetujuan	a. Jika persetujuan tepat. b. Jika persetujuan kurang tepat. c. Jika persetujuan tidak tepat.	3 2 1
2	Kaidah Kebahasaan	1. Keberadaan kalimat berita, Tanya, dan, perintah hamper berimbang	a. Jika keberadaan kalimat berita, tanya dan perintah tepat. b. Jika keberadaan kalimat berita, tanya dan perintah kurang tepat. c. Jika keberadaan kalimat berita, tanya dan perintah tidak tepat.	3 2 1
		2. Menggunakan kalimat yang	a. Jika kalimat menyatakan keinginan tepat.	3

		menyatakan keinginan atau harapan	b. Jika kalimat menyatakan keinginan kurang tepat. c. Jika kalimat menyatakan keinginan tidak tepat.	2 1
		3.Menggunakan kalimat bersyarat	a. Jika kalimat bersyarat tepat. b. Jika kalimat bersyarat kurang tepat. c. Jika kalimat bersyarat tidak tepat.	3 2 1
		4.Menggunakan kongjungsi penyebab (kausalitas)	a. Jika kongjungsi penyebab tepat. b. Jika kongjungsi penyebab kurang tepat. c. Jika kongjungsi penyebab tidak tepat.	3 2 1
	Skor maksimal			24

Menurut Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.8**Kategori Penilaian**

No	Kategori	Keterangan
1	Sangat baik	85-100
2	Baik	70-84
3	Cukup	55-69
4	Kurang	40-54
5	Sangat kurang	0-39

G. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2017:334), analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil dokumentasi, wawancara, serta memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, setelah itu membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Suatu penelitian dilakukan melalui pengumpulan data. Data ini kemudian di analisis untuk sampai kepada kesimpulan atau pemecahan masalah yang menjadi akhir penelitian.

Untuk menganalisis data yang diperoleh penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung skor siswa variabel X1 (pre-test) dan variable X2 (post- test).
2. Menghitung nilai rata-rata data sampel, yaitu data pre-test dan post-test.

Untuk menghitung rata-rata digunakan rumus;

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Nilai Rata-rata

$\sum xi$: Jumlah semua nilai siswa

n : Jumlah siswa

3. Melakukan Uji pesyaratan analisis

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk melihat apakah data tentang hasil belajar biologi siswa sebelum dan setelah perlakuan berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan syarat:

Jika $P\text{value} \geq 0,05$ maka dikatakan berdistribusi normal.

Jika $P\text{value} < 0,05$ maka dikatakan berdistribusi tidak normal.

Untuk langkah selanjutnya setelah melaksanakan penelitian, maka dilakukan analisis data pada perolehan data *pre test* dan *post test* siswa. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kenormalan sampel yang telah diteliti. Normalitas data diuji dengan menggunakan rumus chi-kuadrat untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok sama atau berbeda.

H_0 : Varian kelompok yang sama

H_a : Varian pada tiap kelompok berbeda Rumus:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \text{ atau } F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Varians dari kelompok lebih besar

S_2^2 = Varians dari kelompok lebih kecil

4. Statistik analisis inferensial

Dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan rumus statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMK Yapim Taruna Marelan dengan rumus uji – t yaitu:

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

keterangan:

Md : Mean dari perbedaan pretest dan posttest

X1 : Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X2 : Hasil belajar sesudah perlakuan (posttest)

D : Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam menguji hipotesis adalah sebagai berikut:

a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan pretest dan posttest

$\sum d$: Jumlah dari gain (posttest – pretest)

N : Subjek pada sampel

- b. Mencari harga “ $\sum x^2 d$ ” dengan menggunakan rumus

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$: Jumlah dari gain (posttest – pretest)

N : Subjek pada sampel

- c. Menentukan harga t hitung dengan menggunakan rumus:

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

keterangan:

Md : Mean dari perbedaan pretest dan posttest

X1 : Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X2 : Hasil belajar sesudah perlakuan (posttest)

d : Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

- d. Menentukan harga t_{tabel}

penelitian menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = N - K$

H. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan tingkat kepercayaan $\alpha = 0,05$ dengan ketentuan apabila:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti penelitian ini terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan *wordwall* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X TKJ-1 SMA Yapim Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, berarti penelitian ini tidak terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan *wordwall* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X TKJ-1 SMA Yapim Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penelitian tentang pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X Smk yapim taruna marelan tahun pembelajaran 2022/2023, diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Nilai kemampuan siswa menulis teks negosiasi sebelum menggunakan media pembelajaran *wordwall* berbasis game edukasi

Nilai kemampuan siswa menulis teks negosiasi sebelum menggunakan media pembelajaran *wordwall* berbasis game edukasi.

Tabel 4.1

Skor kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X Smk yapim taruna marelan sebelum menggunakan media pembelajaran *wordwall* berbasis game edukasi

No	Nama Siswa	Aspek yang dimiliki								Skor	Nilai (X)	X ²
		Struktur				Kaidah Kebahasaan						
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Alya Indri Saputri	3	2	2	3	2	2	1	1	16	66,67	4.444,89
2	Andika Putra Ramadhan	3	2	3	3	2	2	1	1	17	70,83	5.016,89
3	Angga Kusuma	2	1	1	2	2	1	1	0	10	41,67	1.736,39
4	Ari Try Handoko	3	2	2	3	2	2	1	1	16	66,67	4.444,89
5	Artika Widya Wati	1	2	3	3	2	1	1	1	14	58,33	3.402,39

6	Cinta Canda Ceria	1	2	3	3	2	2	1	1	15	62,5	3.906,25
7	Dila Wiranda	3	2	2	3	2	2	1	1	16	66,67	4.444,89
8	Fardan Hayfa Alfarih	2	2	2	3	1	2	1	1	14	58,33	3.402,39
9	Gilang Aryadi Syaputra	1	2	2	3	2	1	1	1	13	54,17	2.934,39
10	Hafiz Akbar Lekahena	3	2	3	3	2	2	1	1	17	70,83	5.016,89
11	Ihsan Parmansyah	2	2	3	3	2	2	1	1	13	54,17	2.934,39
12	Indah Ramadhani	1	3	2	3	2	2	1	1	15	62,5	3.906,25
13	M. Rady Desky	1	2	3	3	2	2	1	1	15	62,5	3.906,25
14	Muhammad Aldi	1	1	2	2	1	1	1	1	10	41,67	1.736,39
15	Muhammad Farel Rasya	3	3	3	2	2	3	1	1	18	75	5.625
16	Muhammad Sahlan Musthofa	1	3	3	2	2	2	2	1	16	66,67	4.444,89
17	Nabila Adelia	1	2	3	3	2	1	1	1	14	58,33	3.402,39
18	Nabila Balqis Nasution	3	3	2	2	2	2	1	1	16	66,67	4.444,89
19	Nabila Dwi Aditya	3	2	3	3	2	2	1	1	17	70,83	5.016,89
20	Nazwa El Sarina	1	2	3	3	2	2	1	1	15	62,5	3.906,89
21	Nazwa Suci Four Riza	1	2	2	3	2	1	1	1	14	58,33	3.402,39
22	Selly Sabila Br Sitorus	3	2	3	3	2	3	2	1	18	75	5.625
23	Shella Audina Putri	1	2	3	2	1	2	2	1	14	58,33	3.402,39
24	Sry Rahayu	3	3	3	3	2	2	2	1	19	79,17	6.267,89
25	Tania Naira Salwa S	3	3	3	3	2	2	2	1	19	79,17	6.267,89
26	Welni Febrianti	3	3	3	2	2	2	1	1	17	70,83	5.016,89
27	Zahra Desinta	2	2	3	2	1	2	1	1	14	58,33	3.402,39
Jumlah		55	59	70	73	50	50	32	26	412	1.716,67	107.014,44

Keterangan:

Struktur:

- 1. Orientasi:** Orientasi adalah pengenalan awal atau perbincangan awal antara pembeli dan penjual.
- 2. Pengajuan:** Pengajuan adalah permintaan dari satu pihak dalam bernegosiasi terhadap pihak lain.

3. **Penawaran:** Penawaran adalah klimaks dari teks negosiasi karena terjadi tawar-menawar antara penjual dengan pembeli.
4. **Persetujuan:** Persetujuan adalah saat dimana pembeli setuju dengan harga yang sudah di tawar dengan penjual.

Kaidah Kebahasaan:

1. Keberadaan kalimat berita, tanya, dan perintah hampir berimbang.
2. Banyak menggunakan kalimat yang menyatakan keinginan atau harapan.
3. Banyak menggunakan kalimat bersyarat, yakni kalimat yang ditandai dengan
4. kata-kata jika, bila, kalau, seandainya, dan apabila.
5. Banyak menggunakan konjungsi penyebab (kausalitas).

1. Menghitung nilai rata-rata (mean)

Untuk menghitung rata-rata digunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Nilai Rata-rata

$\sum xi$: Jumlah semua nilai siswa

n : Jumlah siswa

Maka,

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{1,716,67}{27}$$

$$\bar{X} = 63,58$$

Tabel 4.2

Presentasi nilai akhir siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall*

Rentang skor	Jumlah siswa	Prsentase %	Kategori
85-100	-	-	Baik sekali
70-84	8	29,62%	Baik
55-69	15	55,56%	Cukup
40-54	4	14,81%	Kurang
0-39	-	-	Sangat kurang
Jumlah	27	100%	

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* termasuk dalam 3 kategori yakni, kategori baik sebanyak 8 orang atau 29,62%, selanjutnya kategori cukup sebanyak 15 orang atau 55,56%, dan terakhir kategori kurang sebanyak 4 orang atau 14,81%. Dari identifikasi di atas, data *pre-test* yang diperoleh tergolong dalam kategori cukup yakni 55,56%.

b. Nilai kemampuan siswa menulis teks negosiasi sesudah menggunakan media pembelajaran *wordwall* berbasi game edukasi

Nilai kemampuan siswa menulis teks negosiasi sesudah menggunakan media pembelajaran *wordwall* berbasi game edukasi.

Tabel 4.3

**Skor kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X Smk yapim
taruna marelan sesudah menggunakan media pembelajaran *wordwall*
berbasi game edukasi**

No	Nama Siswa	Aspek yang dimiliki								Skor	Nilai (X)	X2
		Struktur				Kaidah Kebahasaan						
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Alya Indri Saputri	3	3	3	3	3	3	2	2	22	91,67	8.403,39
2	Andika Putra Ramadhan	3	2	3	3	3	2	2	3	21	87,5	7.656,25
3	Angga Kusuma	3	2	3	3	2	2	2	1	18	75	5.625
4	Ari Try Handoko	3	2	3	3	3	3	2	1	20	83,33	6.943,89
5	Artika Widya Wati	3	3	3	3	3	2	2	2	21	87,5	7.656,25
6	Cinta Canda Ceria	3	3	2	3	2	3	3	2	21	87,5	7.656,25
7	Dila Wiranda	3	2	3	3	3	3	2	2	21	87,5	7.656,25
8	Fardan Hayfa Alfarih	3	2	2	3	3	3	2	2	20	83,33	6.943,89
9	Gilang Aryadi Syaputra	3	2	2	3	2	2	2	2	18	75	5.625
10	Hafiz Akbar Lekahena	3	3	3	3	3	3	2	2	22	91,67	8.403,39
11	Ihsan Parmansyah	3	3	3	3	2	2	2	1	19	79,17	6.267,89
12	Indah Ramadhani	3	2	3	3	3	2	2	2	20	83,33	6.943,89
13	M. Rady Desky	2	2	3	3	2	2	2	1	17	70,83	5.016,89
14	Muhammad Aldi	3	2	3	3	2	2	2	2	19	79,17	6.267,89
15	Muhammad Farel Rasya	3	3	3	3	3	3	2	3	23	95,83	9.183,39
16	Muhammad Sahlan Musthofa	2	3	3	2	3	3	2	1	19	79,17	6.267,89
17	Nabila Adelia	1	3	3	3	2	2	2	2	18	75	5.625
18	Nabila Balqis Nasution	3	2	3	2	3	2	3	3	21	87,5	7.656,25
19	Nabila Dwi Aditya	3	2	3	3	3	2	2	2	20	83,33	6.943,89
20	Nazwa El Sarina	2	2	3	3	3	3	2	2	20	83,33	6.943,89
21	Nazwa Suci Four Riza	2	2	3	3	3	2	2	2	19	79,17	6.267,89

22	Selly Sabila Br Sitorus	3	3	3	3	3	3	2	3	23	95,83	9.183,39
23	Shella Audina Putri	2	3	3	3	3	3	2	2	21	87,5	7.656,25
24	Sry Rahayu	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100	10.000
25	Tania Naira Salwa S	3	3	3	3	3	3	2	3	23	95,83	9.183,39
26	Welni Febriant'	3	3	3	3	3	2	2	3	22	91,67	8.403,39
27	Zahra Desinta	3	3	3	3	3	2	2	2	21	87,5	7.656,25
Jumlah		74	69	78	79	74	68	57	57	556	2.304,16	198.036,99

Keterangan

Struktur:

1. **Orientasi:** Orientasi adalah pengenalan awal atau perbincangan awal antara pembeli dan penjual.
2. **Pengajuan:** Pengajuan adalah permintaan dari satu pihak dalam bernegosiasi terhadap pihak lain.
3. **Penawaran:** Penawaran adalah klimaks dari teks negosiasi karena terjadi tawar-menawar antara penjual dengan pembeli.
2. **Persetujuan:** Persetujuan adalah saat dimana pembeli setuju dengan harga yang sudah di tawar dengan penjual.

Kaidah Kebahasaan:

1. Keberadaan kalimat berita, tanya, dan perintah hampir berimbang.
2. Banyak menggunakan kalimat yang menyatakan keinginan atau harapan.
3. Banyak menggunakan kalimat bersyarat, yakni kalimat yang ditandai dengan kata-kata jika, bila, kalau, seandainya, dan apabila.
4. Banyak menggunakan konjungsi penyebab (kausalitas).

2. Menghitung nilai rata-rata (mean)

Untuk menghitung rata-rata digunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Nilai Rata-rata

$\sum xi$: Jumlah semua nilai siswa

n : Jumlah siswa

Maka,

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{2.304,16}{27}$$

$$\bar{x} = 85,33$$

Tabel 4.4

Presentasi nilai akhir siswa sesudah menggunakan media pembelajaran

interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall*

Rentang skor	Jumlah siswa	Prsentsasi %	Kategori
85-100	14	51,8%	Baik sekali
70-84	13	48,14%	Baik
55-69	-	-	Cukup
40-54	-	-	Kurang
0-39	-	-	Sangat kurang
Jumlah	27	100%	

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* termasuk dalam 2 kategori yakni, kategori baik sekali sebanyak 14 orang atau 51,85%, kategori baik sebanyak 13 orang atau 48,14 %. Dari identifikasi di atas, data *post-test* yang diperoleh tergolong dalam kategori baik sekali 51,85%.

3. Melakukan Uji pesyaratan analisis

a. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas diperoleh dari skor pretest dan postests dari kelas X TKJ-1 pada pembelajaran teks negosiasi menggunakan media pembelajaran interaktif berbasi game edukasi menggunakan *wordwall*. Data tersebut kemudian diolah menggunakan program komputer SPSS 19.0 dengan rumus Kolmogorov-Smimov.

Tabel 4.5

Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov Test* pada *pre-test* dan *posttest*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		pretest	posttest
N		27	27
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	63.5804	85.3393
	Std. Deviation	9.43021	7.34236
Most Extreme Differences	Absolute	.141	.134
	Positive	.082	.125
	Negative	-.141	-.134
Kolmogorov-Smirnov Z		.731	.698

Asymp. Sig. (2-tailed)	.659	.715
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Tabel di atas menggunakan perhitungan komputer dengan program SPSS versi 19.0 diketahui nilai signifikansi (sig.) untuk semua data uji Kolmogorov-Smirnov $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Karena data penelitian berdistribusi normal, maka kita dapat menggunakan statistik parametrik yaitu uji paired sample T test untuk melakukan analisis data penelitian.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah siswa di kelas mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dua varians terhadap hasil data pretest dan posttest menggunakan software *Statistical Package For Sosial Sciences* (SPSS)

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika probabilitas $< 0,05$, maka kedua kelas mempunyai varians yang berbeda (tidak homogen).
2. Jika probabilitas $> 0,05$, maka kedua kelas mempunyai varians yang sama (homogen).

Berikut adalah tabel dari hasil uji homogenitas, yaitu:

Tabel 4.6***Test of Homogeneity of Variances*****Test of Homogeneity of Variances**

hasil_belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.165	1	51	.286

Dari data diatas terlihat nilai signifikan untuk hasil belajar adalah 0,286.

Karena $0,286 > 0,05$, maka dapat disimpulkan kelas mempunyai varians yang sama (homogen).

4. Statistik analisis inferensial**Tabel 4.7****Analisis Nilai *Pretest* dan *Posttest***

Kode Sampel	X_1 (<i>Pretest</i>)	X_2 (<i>posttest</i>)	$d = X_2 - X_1$	d^2
1	66,67	91,67	25	625
2	70,83	87,5	16,67	277,88
3	41,67	75	33,33	1.110,88
4	66,67	83,33	16,66	261,14
5	58,33	87,5	29,17	850,88
6	62,5	87,5	21	441
7	66,67	87,5	20,83	433,88
8	58,33	83,33	25	625
9	54,17	75	20,83	433,88
10	70,83	91,67	20,84	434,3
11	54,17	79,17	25	625
12	62,5	83,33	20,83	433,88
13	62,5	70,83	8,33	69,38
14	41,67	79,17	37,5	1.406,25
15	75	95,83	20,83	433,88
16	66,67	79,17	12,5	156,25

17	58,33	75	16,67	277,88
18	66,67	87,5	20,83	433,88
19	70,83	83,33	12,5	156,25
20	62,5	83,33	20,83	433,88
21	58,33	79,17	28,84	831,74
22	75	95,83	20,83	433,88
23	58,33	87,5	29,17	850,88
24	79,17	100	20,88	433,88
25	79,17	95,83	16,66	277,55
26	70,83	91,67	20,84	434,3
27	58,33	87,5	29,17	850,01
Jumlah	1.716,67	2.304,16	591,54	14.032,61

Langkah-langkah dalam menguji hipotesis adalah sebagai berikut:

a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan pretest dan posttest

$\sum d$: Jumlah dari gain (posttest – pretest)

N : Subjek pada sampel

Maka,

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{591,54}{27} \\ &= 21,908 \end{aligned}$$

b. Mencari harga “ $\sum x^2 d$ ” dengan menggunakan rumus

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$: Jumlah dari gain (posttest – pretest)

N : Subjek pada sampel

Maka,

$$\begin{aligned}\sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 14.032,61 - \frac{591,54^2}{27} \\ &= 14.032,61 - 12.919,98 \\ &= 1.112,63\end{aligned}$$

c. Menentukan harga t hitung dengan menggunakan rumus:

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

keterangan:

Md : Mean dari perbedaan pretest dan posttest

X1 : Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X2 : Hasil belajar sesudah perlakuan (posttest)

D : Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

Maka,

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

$$t = \frac{21,908}{\sqrt{\frac{1.112,63}{27(27-1)}}$$

$$t = \frac{21,908}{\sqrt{\frac{1.112,63}{702}}}$$

$$t = \frac{21,908}{\sqrt{1,58}}$$

$$t = \frac{21,908}{1,25}$$

$$t = 17,52$$

d. Menentukan harga t Tabel

Penelitian menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = N - K = 27 - 2 = 25$ maka diperoleh Sehingga nilai $t_{\text{tabel}} = t(0,05,25) = 1,708$

B. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh $t_{\text{hitung}} = 17,52$ selanjutnya harga t_{hitung} ini dibandingkan dengan harga t_{tabel} taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan $Db = N - K = 27 - 2 = 25$ maka diperoleh $t_{\text{tabel}} = 1,708$. Demikian dapat diketahui $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $17,52 > 1,708$ maka H_a diterima, berarti penelitian ini terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan *wordwall* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X TKJ-1 SMA Yapim Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023. Disimpulkan bahwa hipotesis terbukti kebenarannya.

C. Diskusi Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X SMK TKJ-1 tahun 2022/2023. Penerimaan hipotesis tersebut menunjukkan bahwa murid yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* memiliki hasil belajar yang meningkat dibandingkan sebelum diberi perlakuan, dibuktikan dengan diberikannya pretest untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberi perlakuan dan posttest untuk mengetahui kemampuan setelah diberi perlakuan atau treatment.

Hasil penelitian yang didapat bahwa kemampuan menulis teks negosiasi sebelum (*pre-test*) media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* cukup rendah Hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata yang didapat siswa yaitu 63,58. Dari hasil nilai yang didapat bisa diketahui bahwa 8 siswa (29,62%) kemampuan baik, 15 siswa (55,56%) kemampuan cukup dan 4 siswa (14,81%) kemampuan kurang,

Sedangkan, kemampuan menulis teks negosiasi sesudah (*post-test*) media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* oleh siswa kelas X TKJ-1 Tahun Pembelajaran 2022/2023 berada pada nilai rata-rata 85,33. Dari hasil yang didapatkan diketahui sebanyak 14 siswa (51,8%) kemampuan baik sekali dan 13 siswa (48,14%) kemampuan baik.

Dari analisis data tersebut, hasil pengujian hipotesis yang didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $17.52 > 1,708$. Jadi, kesimpulan yang dapat diperoleh mengenai hipotesis yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* oleh siswa kelas X TKJ-1 Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti mengakui penulisan skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna. Ada beberapa kendala dan beberapa keterbatasan dalam melakukan penelitian. Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti mengalami beberapa kendala. Mulai dari penulisan proposal, rangkaian kegiatan penelitian, dan pengolahan data. Di samping itu, keterbatasan lain seperti referensi buku, dana, waktu, dan keterbatasan ilmu. Begitu pula dengan keterbatasan tes, jika dilihat dalam pelaksanaan tes kemungkinan siswa tidak menjawab tes dengan sungguh-sungguh. Meskipun demikian berkat usaha, doa, dan kemauan yang kuat serta dukungan dari orang tercinta akhirnya kendala-kendala tersebut mampu peneliti hadapi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Terdapat keterbatasan lain-lain yaitu:

1. Penelitian ini hanya ditunjukkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks deskripsi, sehingga belum dapat dilihat hasilnya pada pokok bahasan bahasa Indonesia lainnya.

2. pengontrolan variabel dalam penelitian ini yang diukur hanya aspek hasil belajar bahasa Indonesia sedangkan aspek lainnya tidak diukur.
3. sarana dan prasarana yang belum cukup bisa dikatakan lengkap seperti Alat Proyektor yang dimiliki oleh sekolah memiliki jumlah minim sehingga penelitian harus dilakukan dilab.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka ditetapkan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X TKJ-1 swasta Yapim Taruna Marelan tahun pembelajaran 2022/2023 sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* oleh siswa kelas X TKJ-1 Tahun Pembelajaran 2022/2023 berada pada nilai rata-rata 63,58.
2. Kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X TKJ-1 swasta Yapim Taruna Marelan tahun pembelajaran 2022/2023 sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* oleh siswa kelas X TKJ-1 Tahun Pembelajaran 2022/2023 berada pada nilai rata-rata 85,33.
2. Berdasarkan hipotesis terbukti $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $17.52 > 1,708$. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* oleh siswa kelas X TKJ-1 Tahun Pembelajaran 2022/2023 berpengaruh

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pada guru bidang studi bahasa Indonesia diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan *wordwall* karena dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi.
2. Untuk pihak sekolah Yapim Taruna Marelan agar dapat menambah jumlah proyektor dimana alat tersebut sangat berperan penting dalam mensukseskan kegiatan belajar mengajar.
3. Untuk peneliti yang akan melanjutkan penelitian ini, dapat menjadikan acuan atau perbandingan dalam penelitian yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, S. R., & Rianto, E. 2018. Game Edukasi Berbasis Cai (Computer Assisted Instructional) Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan Di SLB. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(3).
- Ariesto Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arimbawa, I. G. P. A. 2021. Penerapan *Wordwall* Game Quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Buku siswa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013. *Struktur TeksNegosiasi: orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup*.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. 2021. Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696.
- Kosasih, E & Endang Kurniawan. 2018. *Jenis-jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Kosasih, E. 2003. *Keterbatasan dan Kesusastraan*. Bandung: Yrama Widya.
- Lestari, rizki dwi. 2021. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Wordwall* di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 02(02), 1–6.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. 2022. Efektivitas Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, 6(4), 6884–6892.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.

- Sari W. 2021. *Wordwall* sebagai Media Belajar Interaktif daring dalam Pendahuluan Pendidikan Kegiatan Yang Berbagai Dalam Meningkatkan Aktivitas Ddan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 10(1), 1–15.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: Grasido.
- Wijayanto, E., & Istianah, F. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254411.

LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Dengan Media *Wordwall*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

DENGAN MEDIA *WORDWALL*

Satuan Pendidikan	: SMK Yapim Taruna Marelan
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: X TKJ-1/ Genaap
Tahun Pembelajaran	: 2022/2023
Materi Pembelajaran	: Teks Negosiasi
Alokasi Waktu	: 2 × 45 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2** : Menghayati dan mengamalkan perilaku juju, disiplin, santun, peduli (gotong royong , kerja sama, toleran, damai), bertanggung jawab responsive,dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak dilingkungan keluarga ,sekolah, masyarakat, dan lingkungan alam sekitar, bangsa, Negara, kawasan regional,dan kawasan internasional.
- KI 3** : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, procedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraandan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada

bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara: efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.11 Mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memperhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan.	4.11.1 Menyusun teks negosiasi dengan memperhatikan struktur teks. 4.11.2 Menyusun teks negosiasi dengan memperhatikan aspek kebahasaan 4.11.3 Mempresentasikan teks negosiasi yang telah disusun.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat

1. Mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan struktur teks.
2. Mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan aspek kebahasaan.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian teks negosiasi
2. Struktur teks negosiasi

3. Kebahasaan teks negosiasi
4. Ciri-ciri teks negosiasi
5. langkah – langkah menulis teks negosiasi

E. Pendekatan, Metode, Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Tanya jawab, diskusi, penugasan
3. Model : Problem Based Learning

F. Alat, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : Laptop, *infocus*, handphone. Power point
2. Media : *Wordwall*
3. Sumber Belajar : Kementerian pendidikan dan kebudayaan, buku Bahasa
Indonsia SMK kelas X edisi revisi 2017

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam kepada seluruh siswa yang ada didalam kelas. • Guru mengecek absensi kelas • Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa • Guru mengadakan apersepsi mengenai teks negosiasi yang mereka ketahui. 	15 Menit

<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	
<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi pembelajaran teks negoisias (struktur, kebahasaan, ciri-ciri) . • Guru menampilkan contoh teks negosiasi melalui media <i>wordwall</i> • Guru mencontohkan mekanisme permainan yang akan dilakukan untuk menjawab soal mengenai teks negosiasi seperi mencocokkan teks sesuai struktur atau kebahasaan teks negosiasi. • Guru dan siswa bersama-sama melakukan kegiatan permainan teks negosiasi Permainan Pencocokan, Menemukan Kecocokan, Benarkan Kalimat, Kata yang Hilang, • Guru dan siswa melakukan game pencocokan struktur atau kebahasaan teks negosiasi 	60 Menit

<p>dengan kalimat yang ada menggunakan <i>wordwall</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa melakukan game benarkan kalimat menggunakan <i>wordwall</i>. • Guru dan siswa melakukan game kata yang hilang menggunakan <i>wordwall</i>. • Guru menjajaki pemahaman siswa mengenai teks negosiasi • Guru meminta siswa untuk menuliskan 1 teks negosiasi berdasarkan pengalaman kehidupan sehari-hari. 	
<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengintruksikan siswa untuk mengumpulkan lembar <i>post-test</i> • Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan memberikan evaluasi dan menarik kesimpulan. • Guru menutup pembelajaran dengan salam 	15 Menit

--	--

H. Penilaian Hasil Belajar

Teknik/ jenis : Pratik menulis

Aspek Penilaian Teks Negosiasi

No	Aspek yang di nilai	Kategori Penelitian		Skor
1.	Struktur	1. Orientasi	a. Jika orientasi tepat.	3
			b. Jika orientasi kurang tepat.	2
			c. Jika orientasi tidak tepat.	1
		2. Pengajuan	a. Jika pengajuan tepat.	3
			b. Jika pengajuan kurang tepat.	2
			c. Jika pengajuan tidak tepat.	1
		3. Penawaran	a. Jika penawaran tepat.	3
			b. Jika penawaran kurang tepat.	2
			c. Jika penawaran tidak tepat.	1
		4. Persetujuan	a. Jika persetujuan tepat.	3
			b. Jika persetujuan kurang tepat.	2
			c. Jika persetujuan tidak tepat.	1

2	Kaidah Kebahasaan	1. Keberadaan kalimat berita ,Tanya,dan ,perintah hamper berimbang	a.Jika keberadaan kalimat berita, tanya dan perintah tepat. b. Jika keberadaan kalimat berita, tanya dan perintah kurang tepat. c. Jika keberadaan kalimat berita, tanya dan perintah tidak tepat.	3 2 1
		2. Menggunakan kalimat yang menyatakan keinginan atau harapan	a. Jika kalimat menyatakan keinginan tepat. b. Jika kalimat menyatakan keinginan kurang tepat. c. Jika kalimat menyatakan keinginan tidak tepat.	3 2 1
		3.Menggunakan kalimat bersyarat	a. Jika kalimat bersyarat tepat. b. Jika kalimat bersyarat kurang tepat. c. Jika kalimat bersyarat tidak tepat.	3 2 1
		4.Menggunakan kongjungsi	a. Jika kongjungsi penyebab tepat.	3 2

	penyebab (kausalitas)	b. Jika konjungsi penyebab kurang tepat. c. Jika konjungsi penyebab tidak tepat.	1
Skor maksimal			24

Untuk mengetahui nilai akhir dilakukan perhitungan sebagai berikut

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Interval dan Konversi Penilaian

No	Interval nilai	Skor	Keterangan
1	92-100	4	(A) sangat baik
2	83-92	3	(B) Baik
3	75-83	2	(C) Cukup
4	≤ 75	1	(D) Kurang baik

Medan, 27 Maret 2023

Guru Bahasa Indonesia

Mahasiswa Peneliti

Wenny Ayu S. Br Perangin-angin, S.Pd.

Wulan Fahira
NPM:1902040068

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMK Yapim Taruna Marelau

Abdul Sahri Maha, S.Pd.

Lampiran 2. RPP Tanpa Media *Wordwall*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

TANPA MEDIA *WORDWALL*

Satuan Pendidikan	: SMK Yapim Taruna Marelan
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: X TKJ-1/ Genaap
Tahun Pembelajaran	: 2022/2023
Materi Pembelajaran	: Teks Negosiasi
Alokasi Waktu	: 2 × 45 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2** : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan alam sekitar, bangsa, Negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
- KI 3** : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada

bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara: efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.11 Mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memperhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan.	4.11.1 Menyusun teks negosiasi dengan memperhatikan struktur teks. 4.11.2 Menyusun teks negosiasi dengan memperhatikan aspek kebahasaan 4.11.3 Mempresentasikan teks negosiasi yang telah disusun.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat

1. Mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan struktur teks.
2. Mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan aspek kebahasaan.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian teks negosiasi
2. Struktur teks negosiasi

3. Kebahasaan teks negosiasi
4. ciri-ciri teks negosiasi
5. langkah – langkah menulis teks negosiasi

E. Metode/Model Pembelajaran

1. Metode : Tanya jawab, penugasan
2. Model : Ceramah

F. Alat, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : papan tulis, spidol
2. Media : Buku siswa
3. Sumber Belajar : Kementerian pendidikan dan kebudayaan, buku Bahasa Indonesia SMK kelas X edisi revisi 2017

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam kepada seluruh siswa yang ada didalam kelas. • Guru mengecek absensi kelas • Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa • Guru mengadakan apersepsi mengenai teks negosiasi yang mereka ketahui • Guru menyampaikan tujuan 	15 Menit

pembelajaran	
<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi pembelajaran teks negoisias(struktur, kebahasaan, ciri-ciri) menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis dan buku. • Guru menuliskan contoh teks negosiasi di papan tulis lalu meminta siswa untuk menentukan struktur, kebahasaan teks negosiasi yang telah di tuliskan di papan tulis • Guru mengintruksikan siswa untuk mengerjakan latihan yaitu menulis teks negosiasi berdasarkan pengalaman kehidupan sehari-hari . 	60 Menit
<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengintruksikan siswa untuk mengumpulkan lembar <i>pre-test</i> 	15 Menit

<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjajaki pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang telah dibahas. • Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan memberikan evaluasi dan menarik kesimpulan. • Guru menutup pembelajaran dengan salam 	
--	--

H. Penilaian Hasil Belajar

Teknik/ jenis : Pratik Menulis

Aspek Penilaian Teks Negosiasi

No	Aspek yang di nilai	Kategori Penelitian		Skor
1.	Struktur	1. Orientasi	a. Jika orientasi tepat.	3
			b. Jika orientasi kurang tepat.	2
			c. Jika orientasi tidak tepat.	1
		2. Pengajuan	a. Jika pengajuan tepat.	3
b. Jika pengajuan kurang tepat.	2			
c. Jika pengajuan tidak tepat.	1			

		3. Penawaran	a. Jika penawaran tepat.	3
			b. Jika penawaran kurang tepat.	2
			c. Jika penawaran tidak tepat.	1
		4. Persetujuan	a. Jika persetujuan tepat.	3
			b. Jika persetujuan kurang tepat.	2
			c. Jika persetujuan tidak tepat.	1
2	Kaidah Kebahasaan	1. Keberadaan kalimat berita ,Tanya,dan ,perintah hamper berimbang	a. Jika keberadaan kalimat berita, tanya dan perintah tepat. b. Jika keberadaan kalimat berita, tanya dan perintah kurang tepat. c. Jika keberadaan kalimat berita, tanya dan perintah tidak tepat.	3 2 1
		2. Menggunakan kalimat yang menyatakan keinginan atau harapan	a. Jika kalimat menyatakan keinginan tepat. b. Jika kalimat menyatakan keinginan kurang tepat. c. Jika kalimat menyatakan keinginan tidak tepat.	3 2 1

		3.Menggunakan kalimat bersyarat	a. Jika kalimat bersyarat tepat. b. Jika kalimat bersyarat kurang tepat. c. Jika kalimat bersyarat tidak tepat.	3 2 1
		4.Menggunakan kongjungsi penyebab (kausalitas)	a. Jika kongjungsi penyebab tepat. b. Jika kongjungsi penyebab kurang tepat. c. Jika kongjungsi penyebab tidak tepat.	3 2 1
	Skor maksimal			24

Untuk mengetahui nilai akhir dilakukan perhitungan sebagai berikut

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Interval dan Konversi Penilaian

No	Interval nilai	Skor	Keterangan
1	92-100	4	(A) sangat baik
2	83-92	3	(B) Baik
3	75-83	2	(C) Cukup
4	≤ 75	1	(D) Kurang baik

Guru Bahasa Indonesia

Wenny Ayu S. Br Perangin-angin, S.Pd.

Medan, 27 Maret 2023

Mahasiswa Peneliti

Wulan Fahira
NPM:1902040068

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMK Yapim Taruna Marelan

Abdul Sahri Maha, S.Pd.

Lampiran 3. Lembar Kerja Peserta Didik Menulis Teks Negosiasi

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK MENULIS TEKS NEGOSIASI

Satuan Pendidikan : SMK Yapim Taruna Marelan

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : X TKJ-1/ Genaap

Tahun Pembelajaran : 2022/2023

Materi Pembelajaran : Teks Negosiasi

Alokasi Waktu : 2 × 45 Menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompeten

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.11 Mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memperhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan.	4.11.1 Menyusun teks negosiasi dengan memperhatikan stuktur teks. 4.11.2 Menyusun teks negosiasi dengan memperhatikan aspek kebahasaan 4.11.3 Mempresentasikan teks negosiasi yang telah disusun.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelejaraan pesetra didik diharapkan dapat

1. Mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan stuktur teks.
2. Mampu menulis teks negosiasi dengan memperhatikan aspek kebahasaan.

C. Petunjuk Belajar

1. Guru meminta kepada peserta didik untuk menulis teks negosiasi dengan mengkaitkan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa.

2. teks negosiasi ditulis berdasarkan struktur dan kebahasaan
3. Kumpulkan hasil kerja, lalu presentasikan.

LAMPIRAN JAWABAN

Nama :

Kelas :

Soal

1 Membuat/ Menuliskan satu teks negosiasi berdasarkan struktur dan kebahasaan yang berkaitan dengan pengalaman pribadi anda!



Lampiran 4. Dokumentasi proses pembelajaran sebelum menggunakan *wordwall*



Lampiran 5. Dokumentasi pembelajaran menggunakan *wordwall*





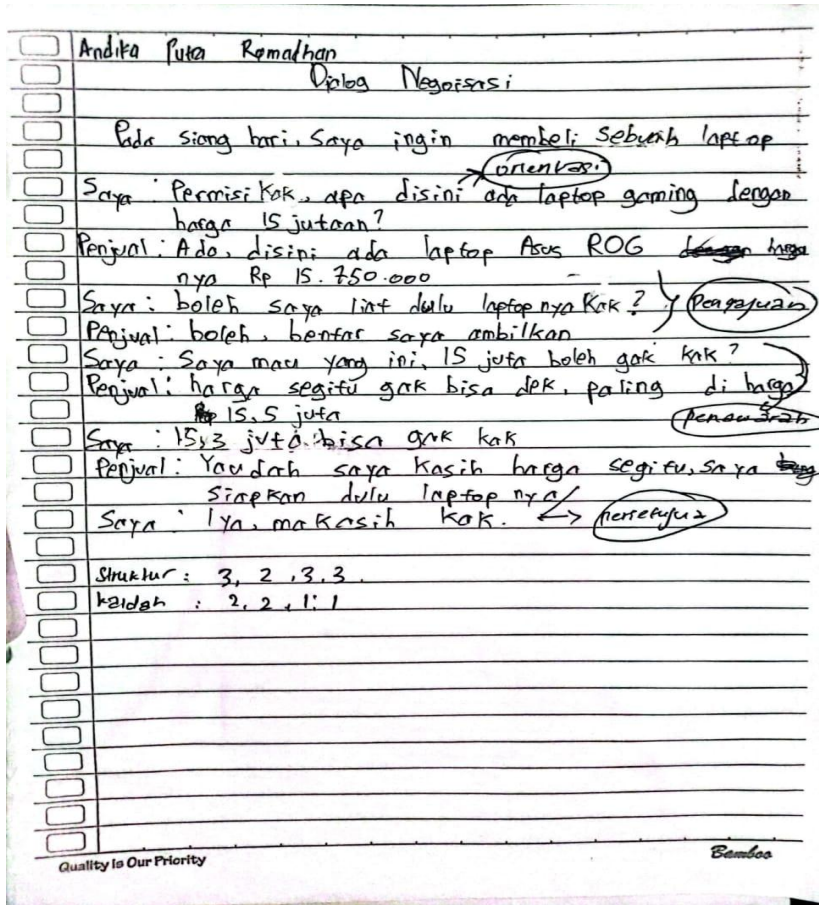
Lampiran 6. Nilai Siswa sebelum menggunakan *Wordwall*

No	Nama Siswa	Skor	Nilai (X)
1	Alya Indri Saputri	16	66,67
2	Andika Putra Ramadhan	17	70,83
3	Angga Kusuma	10	41,67
4	Ari Try Handoko	16	66,67
5	Artika Widya Wati	14	58,33
6	Cinta Canda Ceria	15	62,5
7	Dila Wiranda	16	66,67
8	Fardan Hayfa Alfarih	14	58,33
9	Gilang Aryadi Syaputra	13	54,17
10	Hafiz Akbar Lekahena	17	70,83
11	Ihsan Parmansyah	13	54,17
12	Indah Ramadhani	15	62,5
13	M. Rady Desky	15	62,5
14	Muhammad Aldi	10	41,67
15	Muhammad Farel Rasya	18	75
16	Muhammad Sahlan Musthofa	16	66,67
17	Nabila Adelia	14	58,33
18	Nabila Balqis Nasution	16	66,67
19	Nabila Dwi Aditya	17	70,83
20	Nazwa El Sarina	15	62,5
21	Nazwa Suci Four Riza	14	58,33
22	Selly Sabila Br Sitorus	18	75
23	Shella Audina Putri	14	58,33
24	Sry Rahayu	19	79,17
25	Tania Naira Salwa S	19	79,17
26	Welni Febrianti	17	70,83
27	Zahra Desinta	14	58,33

Lampiran 7. Nilai Siswa sesudah menggunakan *Wordwall*

No	Nama Siswa	Skor	Nilai (X)
1	Alya Indri Saputri	22	91,67
2	Andika Putra Ramadhan	21	87,5
3	Angga Kusuma	18	75
4	Ari Try Handoko	20	83,33
5	Artika Widya Wati	21	87,5
6	Cinta Canda Ceria	21	87,5
7	Dila Wiranda	21	87,5
8	Fardan Hayfa Alfarih	20	83,33
9	Gilang Aryadi Syaputra	18	75
10	Hafiz Akbar Lekahena	22	91,67
11	Ihsan Parmansyah	19	79,17
12	Indah Ramadhani	22	83,33
13	M. Rady Desky	17	70,83
14	Muhammad Aldi	19	79,17
15	Muhammad Farel Rasya	23	95,83
16	Muhammad Sahlan Musthofa	19	79,17
17	Nabila Adelia	18	75
18	Nabila Balqis Nasution	21	87,5
19	Nabila Dwi Aditya	21	83,33
20	Nazwa El Sarina	20	83,33
21	Nazwa Suci Four Riza	19	79,17
22	Selly Sabila Br Sitorus	23	95,83
23	Shella Audina Putri	21	87,5
24	Sry Rahayu	24	100
25	Tania Naira Salwa S	23	95,83
26	Welni Febriant'	22	91,67
27	Zahra Desinta	21	87,5

**Lampiran 8. Beberapa Lembar hasil kerja siswa sebelum menggunakan
wordwall**



nama : Cinta canda Aria
 kelas : X Lu - 1

teus negosiasi di naik landaraan umum

Penumpang : bang naik becak sampai ke simpang
 entraf berapa ? *Fatimah tanya*

Ariensi

penyajuan

tukang becak : 15 ribu ada bule

Penumpang : 10 ribu adarah bang, biasa ya saya naik
 becak cuman 10 ribu jika 10 ribu saja nak

tukang becak : kemurahan itu bule, 13 ribu ada kalo
 engga bule.

*penyamanan
keintiman*

Penumpang : 12 ada deh bang biar pas ini uang saya

tukang becak : sudah bule garapa 12 ribu ada

perawaran

Penumpang : anter saya ke simpang entraf ya.

tukang becak : iya bule silahkan naik

persehan

Lampiran 9. Beberapa Lembar hasil kerja siswa sesudah menggunakan wordwall

Weni Febrianti

Teks negosiasi Struktur: 3.3.3.3
 Pembelian novel: kaidah: 3.2.2.3

Weni: Permissi, selamat siang! → orientasi

Pedagang: Iya, selamat siang juga, ada yang bisa saya bantu?

Weni: Saya sedang mencari novel *Bucinable*, apakah ada, kak? → ^{keinginan} _{pernyataan}

Pedagang: Sudakah mencari di rak novel

Weni: Sudah kak, tetapi tidak ada.

Pedagang: Saya bantu carikan, silahkan tunggu, ya?

Weni: baik kak terima kasih.

Tak berapa lama kemudian.

Pedagang: Kebetulan masih tersisa satu, ini bukunya.

Weni: Berapa harga buku ini, kak?

Pedagang: Rp. 60.000 saja

Weni: Harganya terlalu mahal, bolehkah saya menawar?

Pedagang: Boleh, silahkan saja. → keinginan

Weni: Rp 40.000 kak? → penawaran

Pedagang: Tidak bisa, Buku ini sudah langka.

Weni: Uang saya tidak cukup kak

Pedagang: Begini saja, saya berikan buku ini seharga Rp. 50.000. Bagaimana? → ^{keinginan} _{pernyataan}

Weni: Baiklah kak! Saya beli bukunya.

Pedagang: Ini bukunya.

Weni: Ini uangnya kak. Terima kasih telah membantu saya

Pedagang: Iya sama. Sama. Terima kasih juga telah membeli di toko saya. → penutupian

Buku 110

Nama : Tania Naira Baiwa R.
 kelas : ~~X~~ Tkj 1

Teks Negosiasi struktur : 3,3,3,3
kalah : 3,3,2,3

Pembeli → Buk Ratna
 Penjual → Pak antoni
 Tentang → jual beli cabai di pasar

- ▷ Buk Ratna : "Permisi Pak" → orientasi
- ▷ Pak antoni : "iya buk ada yang bisa saya bantu?" → kalimat tanya
- ▷ Buk Ratna : "iya Pak saya ingin beli cabai Pak 1 kilo harganya berapa Pak?" → menyatakan keinginan
- ▷ Pak antoni : "harga cabai 1 kilo 50 ribu buk"
- ▷ Buk ratna : "mahal banget Pak gak bisa kurang lagi Pak?"
- ▷ Pak antoni : "maaf buk gak bisa soalnya memang harga pasarnya segitu buk" → pchyalan
- ▷ Buk Ratna : "kurang dicit deh Pak 40 ribu ya Pak" → penitah
- ▷ Pak antoni : "maaf buk gak bisa memang harganya segitu buk" → penekanan
- ▷ Buk ratna : "40 ribu deh Pak saya langganan disini soalnya"
- ▷ Pak antoni : "yaudah buk 40 ribu 1 kilonya"
- ▷ Buk ratna : "yaudah Pak saya beli 1 kilo ya Pak ini uangnya"
- ▷ Pak antoni : "iya buk ini cabainya makasih ya buk"
- ▷ Buk ratna : "ya Pak sama-sama" → penutup

OXLEY

Lampiran 10. From K-1



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> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K - 1



Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : **Wulan Fahira**
NPM : 1902040068
Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK= 3.72

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan <i>Wordwall</i> terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023	
	Pembelajaran Teks Biografi dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Aplikasi Prezi pada Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023	
	Pengaruh Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dalam Materi Teks Eksposis Berbantuan Aplikasi Canva pada Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023	


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

Medan, 18 Januari 2023
Hormat Pemohon,


Wulan Fahira

Keterangan:
Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 11. Form K-2



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> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

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

Assalamu 'alaikum Wr, Wb



Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : **Wulan Fahira**
 NPM : 1902040068
 Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

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

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Wordwall terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023


Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Dr. Isthifa Kemal, M.Pd.   18 JAN 2023

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.

Medan, 18 Januari 2023
 Hormat Pemohon,


Wulan Fahira

Keterangan
 Dibuat rangkap 3 :

- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 12. Form K-3

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 294 /II.3/UMSU-02/F/2023
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh
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 : **WULAN FAHIRA**
N P M : 1902040068
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian : **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game
Edukasi Menggunakan *Wordwall* terhadap Kemampuan
Menulis Teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK Yapim
Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023**

Pembimbing : **Dr. Isthifa Kemal, 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: **24 Januari 2024**

Medan, 02 Rajab 1444 H
02 Januari 2023 M



Dr. H. Samsunrita, M.Pd
NIDN 0004066701



Dibuat rangkap 4 (empat) :

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



Lampiran 13. Berita cara Bimbingan Proposal



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> E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Wulan Fahira
 NPM : 1902040068
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan *Wordwall* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
14/1-2023	Acc judul penelitian	
7/2-2023	Revisi Bab 1 / format penulisan	
22/2-2023	Revisi Bab 1 / Pembatasan Bab 2	
10/3-2023	cat feebli unided di Bab 3 & Bab 4	
12/3-2023	Uraian dalam penulisan	
15/3-2023	Acc akhir proposal	

Medan, ~~11~~ Februari 2023
 Martias

Diketahui Oleh
 Ketua Prodi

Mutia Febrayana, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dr. Isthifa Kemal, M.Pd.,

Lampiran 14. Surat Permohonan 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.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

SURAT PERMOHONAN

Medan, April 2023

Lamp : Satu Berkas
 Hal : Seminar Proposal Skripsi

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan
 Bahasa Indonesia
FKIP UMSU

Bismillahirrahmannirrahim

Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Wulan Fahira
 NPM : 1902040068
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi
 Menggunakan *Wordwall* terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi
 oleh Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran
 2022/2023

Dengan ini mengajukan seminar proposal skripsi kepada Bapak/Ibu.

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu saya lampirkan:

1. Foto kopi proposal skripsi yang telah disetujui pembimbing satu eksamplar;
2. Kuitansi biaya seminar satu lembar (Asli dan fotocopy)
3. Kuitansi SPP yang sedang berjalan satu lembar (Asli dan fotocopy)
4. Foto kopi K1, K2, K3

Demikianlah surat permohonan ini saya sampaikan ke hadapan Bapak/Ibu. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengabulkan permohonan ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
 Pemohon,


Wulan Fahira

Lampiran 15. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



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> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini.

Nama : Wulan Fahira
 NPM : 1902040068
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi
 Menggunakan *Wordwall* terhadap Kemampuan Menulis Teks
 Negosiasi Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan T.P 2022/2023

Pada hari Kamis tanggal 15 bulan Juni 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Dosen Pembahas

Dr. Mhd Isman, M.Hum

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing

Dr. Istifha Kemal, M.Pd

Diketahui Oleh:
 Ketua Program Studi,

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

Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Mahasiswa : Wulan Fahira
 NPM : 1902040068
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Wordwall terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, tanggal 15 Bulan Juni Tahun 2023

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Juni 2023

Ketua Program Studi,


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

Lampiran 17. Surat Pernyataan Tidak Plagiat



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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Wulan Fahira
 NPM : 1902040068
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Wordwall terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Agustus 2023

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Wulan Fahira

Diketahui oleh Ketua Program Studi
 Pendidikan Bahasa Indonesia


Mutia Febrivana, S.Pd, M.Pd

Lampiran 18. Surat Izin Riset



Unggul | Cerdas | Terpercaya

Kita mangpaah surat ini agar disebutan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/KU/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

https://fkip.umsu.ac.id fkip@umsu.ac.id

umsumedan

umsumedan

umsumedan

umsumedan

Nomor : 2870 /II.3/UMSU-02/F/2023
 Lamp : ---
 Hal : Mohon Izin Riset

Medan, 16 Muharram 1445 H
 03 Agustus 2023 M

Kepada Yth,
 Kepala SMK Yapim Taruna Marelan,
 di-
 Tempat

Assalamua'laikum 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 SMK Yapim Taruna Marelan yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:

Nama : WULAN FAHIRA
 N P M : 1902040068
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Wordwall terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih.
 Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Dekan

 Dra. Hj. Samsyurnita, M.Pd
 NIDN.0004066701



Lampiran 19. Surat Balasan Riset



Nomor : 055 /SMK-YAPIM/MR/VIII/2023
 Perihal : Izin Riset

Kepada Yth.
 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 di
 Tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti Surat Permohonan Bapak Nomor 2870/IL.3/UMSU-02/F/2023 pada tanggal 03 Agustus 2023 perihal Permohonan untuk melaksanakan Riset di SMK Indonesia Membangun Taruna Marelan, maka dengan surat ini kami memberitahukan bahwa nama mahasiswi yang tersebut di bawah ini ::

Nama : Wulan Fahira
 NPM : 1902040068
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : **"Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Wordwall terhadap Kemampuan Menulis teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK YAPIM Taruna Marelan Tahun Pelajaran 2022/2023.**

Memberikan izin melaksanakan Riset di SMK Indonesia Membangun 1 Medan pada tanggal 24 Agustus 2023 s/d 1 September 2023 selama 8 hari sesuai jadwal Kegiatan belajar yang telah ditentukan.

Demikian saya sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Marelan, 24 Agustus 2023
 Kepala Sekolah,

(Abdul Saltri Malla, S.Pd)

Lampiran 20. Berita Acara Bimbingan Skripsi



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

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Wulan Fahira
NPM : 1902040068
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan *Wordwall* terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
26 Juni	Awal Hari Kuis proposal	A	
3 Juli	Perkuliahan bab 4	→	
19 Juli	Hari Penelitian	→	
8 Agustus	Perkuliahan Hari Perkuliahan	→	
15 Agustus	Perbincangan Artikel Jurnal	→	
31 Agustus	Hari Perkuliahan	→	
04 September	OK bab 4	→	
11 September	ACC Sidang Skripsi	→	

Medan, 11 September 2023

Diketahui Oleh,
Ketua Prodi


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

Dosen Pembimbing


Dr. Isthifa Kemal, M.Pd.

Lampiran 21. Bebas Perpustakaan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
PERPUSTAKAAN

Terakreditasi A Berdasarkan Keterangan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia No. 0009/LAP/PT/TK/2018
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567
 NPP: 127120201000003 • <http://perpustakaan.umsu.ac.id> • perpustakaan@umsu.ac.id • [perpustakaan.umsu.ac.id](https://www.perpustakaan.umsu.ac.id)

SURAT KETERANGAN

Nomor : 2144 / KET/II.3-AU /UMSU-P/M/2023

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

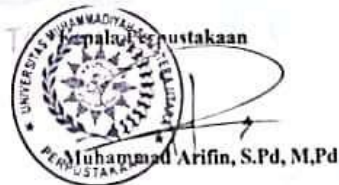
Nama : Wulan Fahira
NIM : 19020040068
Univ./Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/P.Studi : Pend. Bahasa Indonesia

Telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Medan, 06 Safar 1445 H
 22 Agustus 2023 M

Unggul | Cerdas | T



Lampiran 22. LOA (Letter of Acceptance)



SURAT KETERANGAN No. 46/JIV/IX/2023

Yang bertandatangan di bawah ini, Pimpinan Redaksi BAHASTRA UISU (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) menerangkan dengan sesungguhnya bahwa.

Nama : 1. Wulan Fadhira, 2. Isthifa Kemal

Instansi Asal : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Adalah benar telah menulis dan telah diterima per tanggal 13 September 2023 dalam jurnal BAHASTRA UISU (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) yang akan diterbitkan pada Edisi Vol. 8 No. 2 Maret 2024, ISSN Cetak: 2550-0848; ISSN Online: 2614-2988 dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Wordwall Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi oleh Siswa Kelas X SMK Yapim Taruna Marelan."

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 14 September 2023
Pimpinan Redaksi,

Rika Kartika, S.Pd., M.Pd



Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Sumatera Utara
Email : bahastra@fkip.uisu.ac.id
OJS : <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra>

p-ISSN : 2550 - 0848/ e-ISSN : 2614 - 2988



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas

1. Nama : Wulan Fahira
2. NPM : 1902040068
3. Fakultas/Prodi : FKIP/Pendidikan Bahasa Indonesia
4. Tempat/Tanggal Lahir : Medan/21 November 2001
5. Alamat Rumah : Jl. Young Panah Hijau Gg. Masjid
6. Jenis Kelamin : Perempuan
7. Agama : Islam
8. Kewarganegaraan : Indonesia
9. Nama Orang Tua
Ayah : Abu Hanipah
Ibu : Nila Wati

B. Pendidikan Formal

1. Tk Rahmatullah
2. SD Negeri 060948
3. SMP Negeri 39 Medan
4. SMA Negeri 19 Medan
5. Tercatat sebagai mahasiswi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun 2019 Sampai Sekarang.