

Pengembangan Media Interaktif *Renderforest* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK Musda Perbaungan

Elvira Susanti*, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Nila Safina, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Rika Kartika, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

This research aimed to evaluate the effectiveness and feasibility of Render Forest interactive media on negotiation text material for class X at Vocational School Musda Perbaungan. The study involved 32 students as samples and utilized assessments from material and design expert validators. The results showed that the development was categorized as "Feasible." Material expert I rated it 84% ("Decent"), and material expert II rated it 81.33% ("Decent"). Media expert I rated it 94% ("Very Appropriate"), and media expert II rated it 80% ("Decent"). The Indonesian language teacher's assessment was 89.09% ("Very Decent"). The findings suggest that using Render Forest-assisted teaching materials significantly enhances the learning process. Overall, the study concludes that the interactive media is highly effective and suitable for classroom use, providing a valuable resource for improving student engagement and understanding of negotiation texts.

ARTICLE HISTORY

Received 06/06/2024

Revised 25/06/2024

Accepted 08/07/2024

Published 23/07/2024

KEYWORDS

Interactive media; negotiation text; effectiveness; feasibility; vocational school.

*CORRESPONDENCE AUTHOR

 susantielvira4@gmail.com

PENDAHULUAN

Sejarah manusia sejatinya adalah sejarah pendidikan. Sejak manusia dilahirkan, pendidikan sudah menunjukkan eksistensinya karena pendidikan merupakan proses interaksi individu dengan subjek lain seperti manusia, masyarakat, maupun alam sekitar. Melalui proses interaksi ini, manusia memperoleh informasi, pengalaman, dan keterampilan baru yang memungkinkan mereka menikmati kehidupan yang lebih baik. Pendidikan bertujuan untuk memelihara dan mengembangkan fitrah serta potensi atau sumber daya manusia menuju manusia seutuhnya (Hidayat, [2019](#)).

Proses pendidikan selalu membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi-potensi mereka, mendorong pembelajaran yang kontinu dalam berbagai aspek kehidupan. Kepercayaan terhadap potensi individual menekankan pentingnya kesadaran kritis dalam pendidikan sebagai penggerak emansipasi kultural, sehingga individu dapat memahami realitas objeknya secara benar (Freire, [2005](#)). Pendidikan yang baik memungkinkan individu untuk berkembang secara holistik, baik dari segi jasmani maupun rohani, sehingga mereka dapat menjalani kehidupan secara mandiri dan bertanggung jawab.

Hidayat (2019) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Hidayat, [2019](#)). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan bukan sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan hidup yang komprehensif (Dewey, [1997](#)).

Pendidikan memainkan peran krusial dalam membentuk individu yang cerdas, kritis, dan berdaya. Proses pendidikan yang efektif harus mencakup pengembangan keterampilan berpikir kritis dan reflektif, yang pada akhirnya mendorong emansipasi dan transformasi sosial. Melalui pendidikan, diharapkan individu tidak hanya mampu menguasai pengetahuan, tetapi juga menerapkan pengetahuan tersebut untuk mencapai kehidupan yang lebih bermakna dan bermanfaat bagi masyarakat (Tilaar, [2002](#)).

Ahdar (2021) mendefinisikan pendidikan dalam arti sempit sebagai segala pengaruh yang diupayakan oleh sekolah terhadap anak yang bersekolah agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka (Ahdar, [2021](#)). Berdasarkan pendapat ini, pendidikan dapat

disimpulkan sebagai proses pengaruh yang diberikan oleh pengajar kepada peserta didik untuk mewujudkan kemampuan yang diharapkan.

Pendidikan sangat penting bagi seluruh manusia, terutama dalam lingkup sekolah. Anak diharapkan dapat berkembang dan tumbuh dengan cerdas dalam lingkungan sekolah serta mampu berhubungan sosial dengan anak lainnya. Segala bentuk pendidikan akan didapatkan oleh anak melalui sekolah. Sekolah yang mampu memberikan segala kebutuhan pendidikan anak adalah sekolah dengan pengajaran yang baik, sarana yang memadai, serta fasilitas yang lengkap.

Di era modern dan canggih saat ini, segala hal dapat dilakukan dengan bantuan digital. Salah satu aspek yang dapat dilakukan dengan bantuan digital adalah pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di sekolah harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Pengajar diharuskan untuk lebih kreatif dalam mengajar agar peserta didik tidak bosan selama pelajaran berlangsung. Salah satu cara kreatif yang dapat dilakukan oleh pengajar adalah mengajar dengan bantuan perangkat teknologi. Perangkat yang mudah ditemukan di sekolah adalah proyektor. Pengajar diharapkan mampu mengoperasikan proyektor tersebut untuk keperluan mengajar agar peserta didik tetap tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran (Nugroho, [2017](#)).

Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Teknologi tidak hanya mempermudah akses informasi tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu teknologi yang paling mudah diterapkan di sekolah adalah penggunaan proyektor. Proyektor dapat digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang lebih menarik, seperti video, animasi, dan presentasi PowerPoint. Penggunaan proyektor dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas dan konkret tentang materi yang sedang dipelajari, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Kozma, [2003](#)).

Selain itu, penggunaan proyektor juga memungkinkan guru untuk mengajarkan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Misalnya, dalam pelajaran sains, guru dapat menggunakan proyektor untuk menampilkan video eksperimen yang mungkin sulit dilakukan di kelas. Dalam pelajaran geografi, proyektor dapat digunakan untuk menampilkan peta interaktif dan simulasi perubahan iklim. Dengan demikian, teknologi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga lebih efektif dalam menyampaikan materi yang sulit (Mayer, [2009](#)).

Namun, keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada perangkat yang digunakan tetapi juga pada kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Guru harus memiliki kompetensi teknis dan pedagogis untuk mengoperasikan perangkat teknologi dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk menyediakan pelatihan dan dukungan bagi guru agar mereka dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan. Pelatihan ini harus mencakup pemahaman tentang berbagai perangkat teknologi, cara menggunakannya dalam konteks pembelajaran, dan strategi untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum secara efektif (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, [2010](#)).

Selain pelatihan, dukungan dari pihak sekolah dan kebijakan pendidikan yang mendukung juga sangat penting. Sekolah harus menyediakan infrastruktur yang memadai, seperti koneksi internet yang stabil dan perangkat teknologi yang cukup. Kebijakan pendidikan harus mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan menyediakan sumber daya yang diperlukan untuk mendukung inisiatif ini. Dengan dukungan yang tepat, teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan (Hew & Brush, [2007](#)).

Dalam konteks ini, penggunaan teknologi seperti proyektor hanyalah langkah awal. Ada banyak teknologi lain yang bisa dimanfaatkan, seperti perangkat lunak pembelajaran interaktif, platform *e-learning*, dan alat kolaborasi online. Semua ini dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendukung pembelajaran aktif. Dengan memanfaatkan teknologi secara maksimal, diharapkan pembelajaran di sekolah dapat lebih responsif terhadap kebutuhan siswa dan perkembangan zaman (Rosen & Beck-Hill, [2012](#)).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) untuk mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbantuan *Renderforest* pada teks negosiasi. Metode ini mengacu pada model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melyn I. Semmel. Model 4-D dipilih karena dianggap efektif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang sistematis dan terstruktur (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, [1974](#)). Pada tahap *Define*, peneliti mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran teks negosiasi melalui analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis siswa. Tahap *Design* melibatkan perancangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh *Renderforest*. Dalam tahap *Development*, produk yang telah dirancang diuji coba dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya. Tahap akhir, *Disseminate*, melibatkan penyebaran dan implementasi produk yang telah dikembangkan di lingkungan pembelajaran yang lebih luas.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi digunakan untuk mengamati langsung proses pembelajaran dan interaksi siswa dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk mendapatkan umpan balik kualitatif mengenai kelebihan dan kekurangan media pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari siswa mengenai efektivitas dan keterlibatan mereka selama menggunakan media pembelajaran. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif untuk memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas media pembelajaran interaktif berbantuan *Renderforest*. Hasil analisis ini akan menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum disebarkan secara luas (Sugiyono, [2013](#)).

PEMBAHASAN

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Fase pendefinisian (*define*) disebut dengan tahap analisis kebutuhan. Tahap pendefinisian terbagi atas empat jenis analisis yaitu, analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran.

Analisis Awal-Akhir

Analisis ini terkait dengan kondisi di lingkungan sekolah, baik dalam proses pembelajaran maupun di luar kelas. Peneliti menilai apakah bahan ajar berbantuan aplikasi *Renderforest* perlu dikembangkan atau tidak. Penelitian ini didasarkan pada observasi lapangan dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia. Analisis dilakukan melalui beberapa tahap yaitu, observasi kegiatan pembelajaran dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia.

Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal penelitian. Analisis ini dilakukan dengan mengamati karakteristik masing-masing peserta didik agar tercipta suasana pembelajaran yang baik. Peneliti mengajak siswa dan siswi untuk bercerita tentang pengalaman mereka selama proses pembelajaran berlangsung, baik dalam kelas maupun secara individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi belajar. Bahan ajar yang dikembangkan disesuaikan dengan hasil analisis awal tersebut, dengan mempertimbangkan karakter siswa dari segi kemampuan akademik hingga motivasi belajar.

Analisis Tugas

Analisis tugas adalah kegiatan mengidentifikasi keterampilan dasar yang akan diajarkan oleh guru dan menganalisis kegiatan belajar yang diperlukan untuk menguasai keterampilan tersebut.

Analisis Konsep

Analisis konsep adalah kegiatan mengidentifikasi konsep penyajian pembelajaran pada bahan ajar yang akan dikembangkan. Konsep dibentuk secara sistematis dari cover modul teks negosiasi, kata pengantar, daftar isi, glosarium, pendahuluan, kegiatan pembelajaran, latihan soal, rangkuman, dan daftar pustaka. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat berpikir secara kritis.

Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Pada fase ini, hasil analisis tugas dan konsep yang diperoleh diterjemahkan menjadi kompetensi-kompetensi yang akan dicapai sebagai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini digunakan sebagai dasar untuk membuat latihan tugas dan rancangan pembelajaran.

Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan tahap pendefinisian dan menentukan produk yang akan dikembangkan, langkah selanjutnya adalah penyusunan desain produk. Langkah-langkah penyusunan desain produk media ini, antara lain menyesuaikan kompetensi dasar berdasarkan silabus 2013.

Penyusunan Tes

Penyusunan tes instrumen didasarkan pada tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik berupa produk bahan ajar. Penilaian hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang mencakup kunci dan pedoman penilaian setiap butir soal.

Pemilihan Bahan Ajar

Pemilihan bahan ajar adalah proses memilih media yang sesuai untuk mempresentasikan isi pembelajaran. Proses ini mempertimbangkan hasil analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik siswa, sumber bahan ajar, serta perlengkapan dan teknis penggunaan bahan ajar. Berbagai produk bahan ajar dipilih untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

Pemilihan Format

Pemilihan format berhubungan erat dengan pemilihan bahan ajar dan media berbantuan aplikasi *Renderforest*. Penyusunan format dalam pengembangan ini meliputi format untuk mendesain isi, pemilihan strategi pembelajaran, dan sumber belajar. Dalam bahan ajar pembelajaran, tercantum pembelajaran kompetensi inti dan kompetensi dasar tentang mengevaluasi pengajuan, penawaran, dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tulisan, serta menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan maupun tulisan. Pengemasan produk menggunakan bahan ajar berbantuan aplikasi *Renderforest* untuk menunjang kualitas yang baik terhadap suatu produk.

Rancangan Awal

Rancangan awal yaitu rancangan bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing. Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki bahan ajar sebelum dilakukan produksi. Setelah mendapatkan saran perbaikan dari dosen pembimbing, peneliti melakukan revisi bahan ajar berupa modul. Nantinya, rancangan ini akan melalui tahap validasi.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Setelah melakukan tahap pendefinisian dan tahap perencanaan, peneliti melanjutkan dengan pengembangan bahan ajar berupa modul serta menggunakan media berbantuan aplikasi *Renderforest* pada materi teks negosiasi.

Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

Setelah uji coba dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan bahan ajar. Pada penelitian ini, diseminasi dilakukan secara terbatas dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir bahan ajar berupa modul secara terbatas kepada guru Bahasa Indonesia di SMK Musda Perbaungan.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi teks negosiasi di kelas X SMK Musda Perbaungan sangat efektif dan layak digunakan. Validasi dari ahli media, ahli materi, dan uji coba di lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan media interaktif ini juga telah terbukti mempermudah penyampaian materi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut.

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar guru Bahasa Indonesia di SMK Musda Perbaungan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi *Renderforest* ke dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, perlu adanya pelatihan dan pendampingan bagi guru untuk memastikan mereka dapat memanfaatkan teknologi ini secara maksimal. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran serupa untuk materi lain dan mengevaluasi dampaknya dalam jangka panjang. Dengan dukungan dan komitmen yang tepat, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membawa perubahan signifikan dalam sistem pendidikan kita, menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif.

REFERENSI

- Ahdar. (2021). *Pendidikan dan tugas sosial*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Dewey, J. (1997). *Democracy and Education*. New York: Free Press.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255-284.
<https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782551>
- Freire, P. (2005). *Pedagogy of the Oppressed*. New York: Continuum.
- Hew, K. F., & Brush, T. (2007). Integrating technology into K-12 teaching and learning: Current knowledge gaps and recommendations for future research. *Educational Technology Research and Development*, 55(3), 223-252.
<https://doi.org/10.1007/s11423-006-9022-5>
- Hidayat, R. (2019). *Filosofi Pendidikan: Memahami Esensi dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Kozma, R. B. (2003). Technology and classroom practices: An international study. *Journal of Research on Technology in Education*, 36(1), 1-14. <https://doi.org/10.1080/15391523.2003.10782399>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Nugroho, A. (2017). *Inovasi dalam pembelajaran: Penggunaan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rosen, Y., & Beck-Hill, D. (2012). Intertwining digital content and a one-to-one laptop environment in teaching and learning: Lessons from the Time to Know program. *Journal of Research on Technology in Education*, 44(3), 225-241. <https://doi.org/10.1080/15391523.2012.10782588>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington, IN: Center for Innovation in Teaching the Handicapped, Indiana University.
- Tilaar, H. A. R. (2002). *Pendidikan, kebudayaan, dan masyarakat madani Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.