

APENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ANIMAKER DALAM STRUKTUR TEKS NEGOSIASI SISWA KELAS X SMAS NURUL ISLAM INDONESIA MEDAN

Meidiana Batubara¹, Deliani², Nila Safina³, Ratna Soraya⁴

Universitas Islam Sumatera Utara

ABSTRACT

This study aimed to describe the development process and feasibility of animation learning media based on animator in class X SMA Nurul Islam Indonesia Medan. The source of data is a questionnaire. The data collection techniques used observation and interviews to gain data in learning the structure of negotiating texts. This study used research and development (R&D) by Thiagajaran that consists of 4 stages of development; 1) definition stage, 2) design stage, 3) development and 4) dissemination. The researchers tested the product in large and small groups. The material expert validation of the developed animator-based animation learning media obtained an overall average as 78% or "Satisfaction", means that the product is eligible to be tested. While media experts obtained an overall average as 98% or "Very Satisfaction" means that the product deserves to be tested into large and small groups. The results of the small group test in class X IPA obtained 90% and the small group test in class X IPS obtained 80%. Then for the results of the percentage of student response questionnaires in the form of large group tests, in class X IPA it was obtained 94% and in class X IPS it was obtained 90%. From all the percentages obtained for the developed learning media, the learning media is declared to be effectively used in learning in class X science

ARTICLE HISTORY

Submitted 20/07/2022
Revised 23/07/2022
Accepted 30/07/2022

KEYWORDS

4D Development Model, Learning Media, Animator-based Animation, Negotiation Text.

CITATION (APA 6th Edition)

Meidiana Batubara. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animator Dalam Struktur Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan. Sintaks.(2),(2).

*CORRESPONDANCE AUTHOR

Meidianabatubara99@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran HOTS tetap dapat diterapkan di masa pandemi ini dengan daring/tatap muka. Guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi digital yang dapat digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar. Sehingga, guru perlu meningkatkan kreativitas dan inovasi agar anak didik tetap fokus memahami materi yang disampaikan. Semenjak dikeluarkannya Surat Edaran Mendikbud perihal pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah, pembelajaran yang awalnya dilakukan secara konvensional oleh setiap satuan pendidikan perlahan digantikan dengan adanya aplikasi berbasis online sehingga guru tidak perlu bertatap muka dengan siswa. Adanya aplikasi digital yang beragam menjadikan individu dapat terbantu menyelesaikan suatu permasalahan dengan berpikir kritis dengan mencari berbagai informasi pada media digital yang kompleks. Pada saat pembelajaran, guru diharapkan terampil menggunakan media pembelajaran atau alat peraga baik yang konvensional maupun digital secara tepat. Rusman (2013 : 335), "Dengan menggunakan

media pembelajaran, perolehan bahan ajar yang diserap dapat ditingkatkan hingga 86%". Keadaan ini dapat dijadikan motivasi oleh guru untuk mengemas sajian materi semenarik mungkin dan inovatif, serta kreatif.

Dunia pendidikan mendapat pengaruh besar dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sarana dan prasarana pendidikan pun semakin memadai dan lengkap. Hal ini jelas dipengaruhi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi yang begitu pesat cukup dirasakan dari berbagai kalangan baik anak kecil sampai orang dewasa. Dunia pendidikan dewasa ini sering kali bergantung pada teknologi, karena hal tersebut dapat membantu dalam pembelajaran. Banyak sekolah yang sekarang menggunakan teknologi untuk memperlancar pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

Perkembangan teknologi ini sering dimanfaatkan menjadi media dalam menyampaikan pesan atau informasi yang disampaikan guru tersebut agar lebih menarik minat peserta didik untuk belajar serta proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana. Hamdani (2011 : 244) "Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi". Penggunaan media yang lebih inovatif ini menuntut setiap sekolah untuk menggunakannya, tidak terkecuali pada tingkat menengah atas.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAS Nurul Islam Indonesia Medan terdapat permasalahan, yakni guru masih menggunakan metode konvensional dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pola pembelajaran yang digunakan ternyata masih kurang dalam melibatkan siswa, sehingga interaksi kegiatan belajar mengajar sangat kurang. Penggunaan buku paket didominasi oleh materi pelajaran dalam bentuk teks serta pemanfaatan LKS jauh lebih banyak digunakan oleh siswa. Seringkali guru hanya menyuruh siswa untuk membaca materi yang terdapat di LKS dan belajar secara mandiri. Hasil wawancara guru bahasa Indonesia juga menuturkan bahwa terkadang pembelajaran kurang diperhatikan oleh peserta didik dikarenakan materi dan cara penyampaiannya yang kurang mampu diserap dan dipahami siswa tersebut dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu inovasi di dunia pendidikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan ini merupakan hal positif yang terjadi pada siswa saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tantangan seorang guru tidak hanya dilihat ketika evaluasi saat pembelajaran, namun bagaimana proses pembelajaran tersebut efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yaitu penggunaan media animasi.

Media pembelajaran berupa animasi merupakan salah satu dari sekian banyak inovasi dari multimedia dan pemanfaatannya pada dunia pendidikan. Media animasi menitikberatkan pada penggunaan variasi gambar baik berupa gambar 2 dimensi maupun 3 dimensi yang akan menghasilkan sebuah gerak yang sangat menarik.

Animasi berbasis Animaker merupakan salah satu dari sekian banyak pemanfaatan multimedia yang berbasis komputer. Pada tahun 2017, Animaker menjadi alat pertama yang meluncurkan pembuat video animasi vertikal. Animaker adalah perangkat lunak video dan animasi berbasis cloud yang pertama kali diluncurkan dalam versi beta terbuka pada tahun 2014.

Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran khususnya bahasa Indonesia mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Implementasi kurikulum 2013 yang berbasis teks juga menjadi tugas tambahan guru untuk mengolah bahan ajar yang lebih efektif. Salah satunya yaitu materi teks negosiasi yang banyak berisi teks. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat yang positif atau nilai-nilai tertentu. Nilai yang ditimbulkan dari penggunaan media animasi dalam proses belajar mengajar adalah; a). Media animasi dapat membantu siswa dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang mana di dalamnya

memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut; b). Media animasi juga dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya di kelas; c). Media animasi dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan belajar siswa sesuai dengan keinginan masing-masing guru; d). Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswanya merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya; e). Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswa yang efektif serta menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari dan hasil belajar.

Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis Animaker ini akan mengambil salah satu sub pembahasan yakni pada materi teks negosiasi. Teks negosiasi sendiri merupakan salah satu materi yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dituangkan dalam silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia.

PEMBAHASAN

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap define adalah tahap pendefinisian dalam sebuah penelitian biasa disebut dengan analisis kebutuhan. Pada tahap ini mencakup lima langkah pokok yaitu, analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

a. Analisis Awal-Akhir (*Front-end-Analysis*)

Langkah ini bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

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

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep adalah mengidentifikasi konsep penyajian pembelajaran pada media pembelajaran yang akan dikembangkan.

e. Merumuskan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Tujuan pembelajaran tersebut digunakan sebagai dasar untuk membuat alat evaluasi dan rancangan pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Tahap perancangan terdiri dari tahap sebagai berikut : penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal.

a. Penyusunan Tes

Pada langkah ini peneliti menyusun tes yang akan digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui pencapaian kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan hasil dari analisis materi yang telah dilakukan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Penilaian format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran.

d. Rancangan Awal

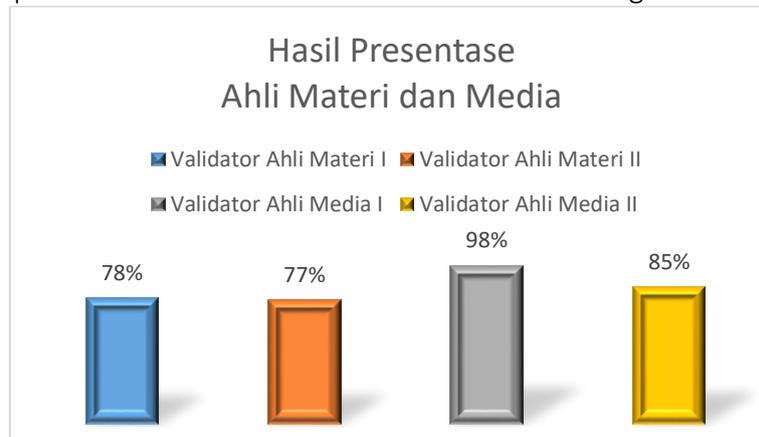
Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni : (1) validasi ahli, (2) Uji coba.

a. Validasi Ahli/Praktisi

Penilaian para ahli/praktisi terhadap perangkat pembelajaran mencakup yaitu : format, bahasa, ilustrasi dan isi. Berdasarkan masukan dari para ahli, materi pembelajaran di revisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kualitas teknik yang tinggi. Validasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk yang dihasilkan. Rancangan awal diberikan kepada empat validator ahli media dan materi dengan cara mengisi instrument penelitian berupa angket dengan pengukuran skala likert interval lima. Adapun hasil presentase pada validasi ahli media dan materi adalah sebagai berikut :



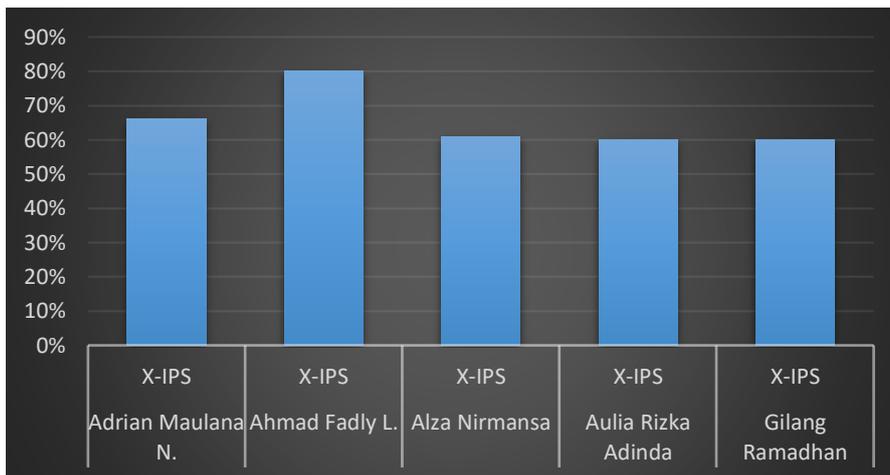
Selanjutnya setelah mengetahui hasil akhir yang diperoleh pada tahap validasi yang telah dijelaskan di atas, validasi produk berada pada kriteria layak dan sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Dalam Struktur Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan.

b. Uji Coba

Setelah produk melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah selesai diperbaiki, selanjutnya produk diuji cobakan dengan uji coba kelompok kecil dan uji kelompok terbatas. Respon uji coba kelompok kecil ialah terdiri dari 5 orang dan respon uji coba kelompok terbatas ialah seluruh responden. Proses uji coba terdiri dari 2 kelas yaitu kelas X IPA dan X IPS. Adapun hasil presentase dari kelas X IPA dan X IPS, berikut ini merupakan hasil presentase kelompok kecil kelas X IPA adalah sebagai berikut :



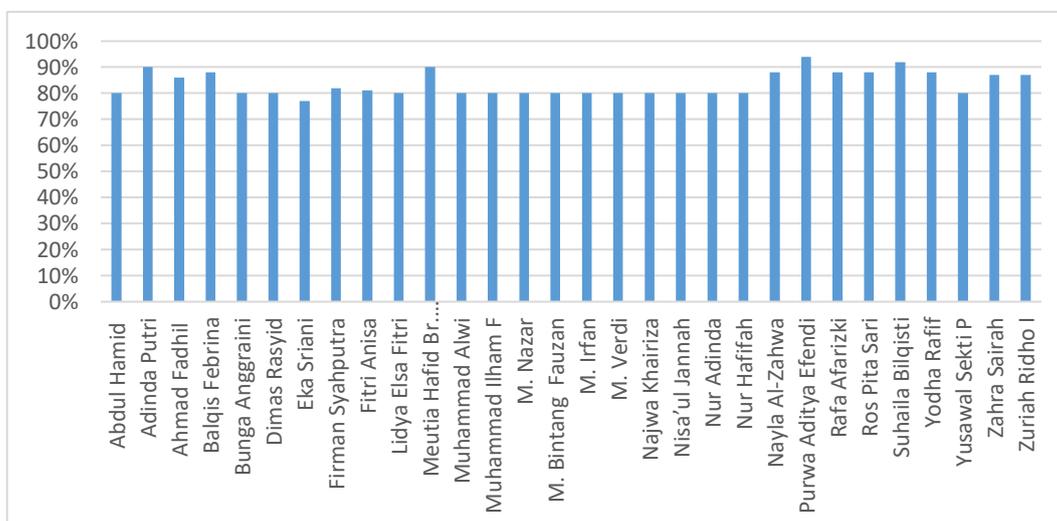
Hasil Persentase Kelompok Kecil Kelas X IPA



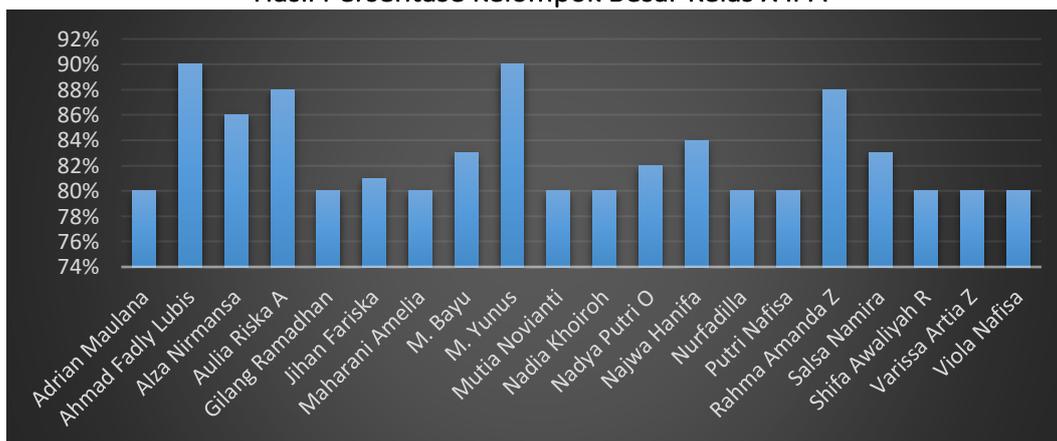
Hasil Persentase Kelompok Kecil Kelas X IPS

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis animaker dalam struktur teks negosiasi dinyatakan **Sangat Layak** setelah diuji cobakan ke dalam kelompok kecil.

Selanjutnya akan di uji cobakan dalam kelompok besar di SMAS Nurul Islam Indonesia Medan yang melibatkan 50 siswa pada kelas X IPA dan X IPS semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Adapun hasil presentase dari kelas X IPA dan X IPS, berikut ini merupakan hasil presentase kelompok besar kelas X IPA adalah sebagai berikut :



Hasil Persentase Kelompok Besar Kelas X IPA



Hasil Persentase Kelompok Besar Kelas X IPS

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis animaker dalam struktur teks negosiasi dinyatakan Sangat Layak setelah dilakukan uji coba ke dalam kelompok besar.

4. Tahap Diseminasi (Diseminate)

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media secara terbatas kepada guru Bahasa Indonesia di SMAS Nurul Islam Indonesia Medan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses pengembangan media pembelajaran animasi berbasis animaker dalam struktur teks negosiasi dapat tercapai dengan efektif dan efisien sehingga proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik siswa pun dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah.
2. Produk dalam penggunaan media pembelajaran animasi berbasis animaker dalam struktur teks negosiasi telah memenuhi kriteria kevalidan atau kelayakan. Hasil persentase validasi ahli materi yaitu validator I dengan persentase 78%, dan validator II dengan persentase 77%. Sedangkan hasil persentase validasi ahli media yaitu validator I dengan persentase 98%, dan validator II dengan persentase 85%. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran valid dan layak diuji cobakan di sekolah. Media pembelajaran diuji cobakan di kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan. Dalam kegiatan ini diperoleh data berupa hasil angket respon siswa. Untuk hasil persentase angket respon siswa berupa uji kelompok kecil yaitu pada kelas X IPA diperoleh 90% dan pada kelas X IPS diperoleh 80%. Kemudian untuk hasil persentase angket respon siswa berupa uji kelompok besar yaitu pada kelas X IPA diperoleh 94% dan pada kelas X IPS diperoleh 90%. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran valid dan layak digunakan di sekolah.
3. Kelayakan dalam media pembelajaran animasi berbasis Animaker pada materi struktur teks negosiasi siswa kelas diukur berdasarkan hasil persentase ahli materi I yaitu 78%, ahli materi II yaitu 77%, ahli media I yaitu 94%, dan ahli media II yaitu 85%. Hasil dari validator tim ahli tersebut termasuk kategori valid dan sangat valid.

Dan berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dipaparkan, dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa untuk menambah pengetahuan dalam pembelajaran.
2. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran animasi berbasis animaker yang dikembangkan ini. Hal ini sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa dengan menghadirkan kegiatan negosiasi dalam bentuk video. Selain itu, apabila guru Bahasa Indonesia ingin mengembangkan media pembelajaran pada materi lain, media ini dapat menjadi salah satu contoh media pembelajaran animasi.
3. Dengan adanya media pembelajaran animasi berbasis animaker ini diharapkan muncul lebih banyak lagi minat dari peneliti dengan bahasan yang berbeda, tampilan yang lebih menarik, lebih interaktif dan pemikiran yang lebih kreatif.

REFERENSI

Andi Prastowo. 2011. Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

- Agnesia. 2014. Pembelajaran Memproduksi Teks Negosiasi SMAN 1 Ciwidey Tahun Pelajaran 2013/2014. FKIP Universitas Pasundan Bandung.
- Arief S. Sadiman, 2009 *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Arief Sadiman. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta
- Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada.
- Azwar. 2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Bates, A. 2015. *Teaching In Digital Age*. Vancouver Bc : Tony Bates Associates Ltd.
- Briggs. 2013. *Instructional Design*, Educational Technology Publications. Inc. New Jersey : Englewood Cliffs.
- Bungin. 2012. *Analisa Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Rajawali Press.
- Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2013). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta : Gramedia Pustaka Umum.
- Gagne. 2013. *Kegiatan Pembelajaran yang mendidik*. Jakarta : PT. Asdi Mahasatya.
- GoodPaster (Agnesia.2014). *Pembelajaran Memproduksi Teks Negosiasi dengan Menggunakan Model Modelling The Way Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Ciwidey Tahun Pelajaran 2013/2014*. FKIP Universitas Pasundan Bandung.
- Hariwijaya. 2012. *Cara Pintar Lobi dan Negosiasi*. Yogyakarta : Platinum.
- Hidayatullah. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.
- Ismijanto. 2007. *Aplikasi Praktis Riset Pemasaran*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Jackman. 2005. *Teknik Sukses Dalam Bernegosiasi*. Jakarta : Erlangga.
- Januszewski, A., & Molenda, M. 2008. *Educational Techonolgy : A definition with commentary*. New York : Lawrence Erlbaum Associates.
- Kartono (Gunawan.2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surabaya : Bumi Aksara.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan . 2013. *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMA/MA/SMAK/SMAK Kelas X*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih, E. 2017. *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas X Kelompok Wajib*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Kosasih, E. 2014. *Jenis-jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Jakarta : Yrama Widya.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Lumumba. 2013. *Negosiasi Dalam Hubungan Internasional*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- M.Idrus. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial, Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta : Erlangga.
- Maryanto, dkk. 2013. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik Kelas X*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Miarso (Prof. Dr. Nunuk Suryani. 2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Miharja, Ratih. 2012. *Buku Pintar Sastra Indonesia*. Jakarta : Lingkar Aksara.
- Moleong. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

- Oliver. (Purwanto. 2006). Psikologi Pendidikan. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Rafiqah. 2013. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar (*The Influence of study motivation through students ' study achievement in student of class XI at SMA Negeri 2 Metro Academic year 2012/2013*). Dalam ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling) [Online]. Vol.2, Hal.8
- Robbins dan Judge (Agnesia.2014). Pembelajaran Memproduksi Teks Negosiasi dengan Menggunakan Model Modelling The Way Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Ciwidey Tahun Pelajaran 2013/2014. FKIP Universitas Pasundan Bandung.
- Robbins. 2003. Perilaku Organisasi. Edisi Sembilan, jilid 2. Edisi Bahasa Indonesia. PT. Indeks Kelompok Gramedia, Jakarta.
- Rossi dan Breddie (Sanjaya.2008). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar dan Proses Pendidikan. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Ross. 2008. Fundamentals of Corporate Finance. Ed. New York : Mc Graw-Hill.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Bandung : Rajagrafindo Persada.
- Rustono. 2008. Peran Komunikasi dan Negosiasi Dalam Hubungan Pemutusan Kerja (PHK). Jurnal Pengembangan Humaniora, Vol.8 No.3
- Sadiman, A. S., Rahadjo, R., Haryono, A., & Rahadjito. 2005. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Sanaky, H. A. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : KAUKABA DIPANTARA.
- Sepkan (Agnesia.2014). Pembelajaran Memproduksi Teks Negosiasi dengan Menggunakan Model Modelling The Way Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Ciwidey Tahun Pelajaran 2013/2014. FKIP Universitas Pasundan Bandung.
- Soekidjo. 2010. Metodologi Penelitian. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana dan Rivai (Azhar. 2013). Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudaryono. 2017. Metodologi Penelitian. Jakarta : Rajawali Press.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : PT. Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : PT. Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : PT. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : PT. Alfabeta.
- Sugiyono (Saidah.2017). Penilaian Hasil Proses Belajar-Mengajar. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2016. Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suherli, dkk. 2016. Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas X. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suherli, dkk. 2015. *Bahasa Indonesia Kelas X*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Suheri. 2006. Animasi Multimedia Pembelajaran. Jakarta : Elec Media Komputindo.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Suliyanto. 2018. Metode Penelitian Bisnis untuk Skripsi, Tesis & Disertasi. Yogyakarta : Andi Offset.
- Suryani, N., & Agung S, L. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Ombak.
- Thiagajaran (Sugiyono.2015).Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung : Alfabeta.
- Tim Edukasi. 2013. *Bahasa Indonesia untuk SMA-MA/SMK Kelas X*. Bandung : Yrama Widya.
- Tim Kementerian. 2013. Konsep Pendekatan Scientific. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013.
- Tim Studi Pustaka. 2013. Bahasa Indonesia. Bandung :Yrama Widya.
- Torang. 2012. Metode Riset Struktur dan Perilaku Organisasi. Bandung : Alfabeta.
- Ulber & Silalahi. 2009. Metode Penelitian Sosial. Bandung : PT. Refika Aditama.

Zainal Arifin. 2012. Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru. Bandung : Remaja Rosdakarya.