



**KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN BOLA TEMBAK PINTAR UNTUK
PEMAHAMAN MATERI TEKS NEGOSIASI SISWA KELAS X SEKOLAH
MENENGAH ATAS**

Cahyo Aji¹, Isnaini leo Shanty², Harry Andheska³

^{1,2,3}Universitas Maritim Raja Ali Haji

Corresponding author: cahyoaji915@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menguji kepraktisan media pembelajaran *bola tembak pintar* pada teks negosiasi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan mengukur tingkat kepraktisan dari media yang dikembangkan. Media yang peneliti kembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran visual kreatif berupa *bola tembak pintar* berisi soal dan tantangan yang harus diselesaikan untuk melihat kemampuan siswa dalam memahami materi teks negosiasi. *Bola tembak pintar* dilakukan uji kepraktisan pada guru dan siswa. Jumlah siswa kelompok uji coba kepraktisan media pembelajaran, yaitu 5 siswa untuk kelompok kecil dan 30 siswa untuk kelompok besar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan angket kepraktisan media. Teknik analisis data dalam penelitian ini, yaitu deskriptif kuantitatif untuk menganalisis skor penilaian kepraktisan media dan deskriptif kualitatif untuk menganalisis komentar, saran, dan masukan terhadap media. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran *bola tembak pintar* dengan persentase uji coba kepraktisan media kepada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep mencapai 94,4% dengan kualifikasi "sangat praktis" untuk kelompok kecil, 88,36% dengan kualifikasi "sangat praktis" untuk kelompok besar" dan 94,6% untuk dengan kualifikasi "sangat praktis" untuk guru. Penelitian ini dapat dijadikan acuan penelitian lanjutan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari media pembelajaran *bola tembak pintar* dan dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran visual kreatif lainnya.

Kata kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran; Siswa

Abstract

This study aims to test the practicality of the smart shooting ball learning media for negotiation texts among 10th-grade students at Singkep 1 State Senior High School in the 2022/2023 academic year by measuring the level of practicality of the developed media. The media developed by the researchers in this study is a creative visual learning media in the form of a smart shooting ball containing questions and challenges that must be completed to assess students' ability to understand the negotiation text material. The practicality of the smart shooting ball was tested on teachers and students. The number of students in the trial group for the practicality of the learning media was 5 students for the small group and 30 students for the large group. Data collection techniques in this study used interviews and a media practicality questionnaire. Data analysis techniques used were quantitative descriptive to analyze the media practicality assessment scores

and qualitative descriptive to analyze comments, suggestions, and input regarding the media. The results of this study indicate that the practicality of the Smart Shooting Ball learning media for 10th-grade students at Singkep 1 State Senior High School reached 94.4%, qualifying as "very practical" for small groups, 88.36% as "very practical" for large groups, and 94.6% as "very practical" for teachers. This research can be used as a reference for further research to determine the effectiveness of the Smart Shooting Ball learning media and can be used as a reference in developing other creative visual learning media.

Keywords: Development; Learning Media; Students

1. Pendahuluan

Pada proses tercapainya ilmu pengetahuan, terdapat proses pembelajaran yang membantu peserta didik untuk meningkatkan kualitas pendidikannya. Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 mengacu pada pembelajaran berbasis teks dan membutuhkan kemampuan intelektual dan perangkat pembelajaran yang berkualitas. Keberhasilan siswa dalam menggapai tujuan pembelajaran tergantung bagaimana pembelajaran bisa berlangsung secara efektif. Guru dalam pembelajaran berperan sebagai fasilitator, maupun administrator dalam ketercapaian proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang proses belajar. Media pembelajaran dapat berupa sarana atau alat bantu yang dimanfaatkan guru untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini relevan dengan pendapat Arsyad (2017:10) yang menyatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran

Guru tidak cukup hanya menggunakan ceramah melalui lisan untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi guru juga perlu mempelajari cara merancang media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dapat menjadi faktor penunjang keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Kustandi dan Darmawan (2020:6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

Realitanya masih ada ditemukan permasalahan mengenai penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku. Pembelajaran hanya berfokus pada materi yang disampaikan guru secara langsung dan penggunaan bahan ajar yang berasal dari pemerintah. Oleh karena itu, ketertarikan siswa terhadap pembelajaran cenderung menurun. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2016:7) yang menyatakan bahwa media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

Pada pembelajaran kurikulum 2013 tingkat sekolah menengah atas kelas X terdapat materi pembelajaran teks negosiasi, kompetensi dasar (KD) 3.11 menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi. Materi ini membutuhkan kemampuan kognitif dan penalaran yang baik, agar siswa dapat mengimplementasikan proses negosiasi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini relevan dengan pendapat Noor (2021:78) yang kehadiran media dalam pembelajaran dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, sehingga dapat membantu kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, media yang dikembangkan harus dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman materi siswa.

Penelitian terdahulu tentang kepraktisan media pembelajaran pada teks negosiasi sudah banyak dilakukan. Namun, ditemukan satu penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu (Amalia, 2019) penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media aksi roda putar (SI Rotar) untuk pembelajaran teks negosiasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 12 Surabaya.

Berdasarkan hasil observasi awal dan kegiatan wawancara yang dilakukan masih ditemukan permasalahan terkait dengan penggunaan media pembelajaran visual kreatif dalam menunjang proses pembelajaran. Diketahui bahwa kemampuan siswa dalam memahami dan mengimplementasikan materi yang berkenaan dengan teks negosiasi masih terbilang minim. Hal ini dikarenakan belum adanya faktor penunjang seperti penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal penelitian R&D (*Research and Development*). Penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk tertentu. Penelitian yang dikembangkan berupa media pembelajaran *bola tembak pintar* pada materi teks negosiasi. Waktu penelitian dilaksanakan pada 19 Juni 2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep. Tempat penelitian dilaksanakan di Dabo Singkep, Kabupaten Lingga.

Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model 4D. Thiagarajan (dalam Batubara, 2021:272) menjelaskan bahwa langkah-langkah model 4 D terdiri dari empat kegiatan, yaitu: (1) *define* (mendefinisikan), (2) *design* (merumuskan rancangan), (3) *develop* (mengembangkan), dan (4) *disseminate* (mengomunikasikan produk dan keuntungan yang diperoleh). Pada penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahap *develop* (mengembangkan), yaitu uji kepraktisan produk media pembelajaran bola tembak pintar.

Proses pelaksanaan penelitian, uji coba produk sangat krusial untuk dilakukan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk yang sedang dirancang. Uji coba produk dilakukan dengan melakukan uji kepraktisan media oleh guru bahasa Indonesia kelas X Sekolah Menengah Atas. Setelah mendapatkan hasilnya, dilakukan uji coba produk kepada siswa.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Sani et al (2018:137-138) menyatakan bahwa data kualitatif adalah data yang berbentuk deskriptif dan tidak jabarkan dalam bentuk angka. Data ini diperoleh berdasarkan hasil kepraktisan media. Data ini didapat dari angket yang isi oleh guru dan siswa. Sementara itu, Sani et al (2018:137) menyatakan bahwa data kuantitatif dapat dibedakan dalam data diskrit dan data kontinu. Pada penelitian ini data diperoleh dari penjumlahan skor angket yang dinilai oleh guru dan siswa untuk kepraktisan media yang dikemabngkan.

Sugiyono (2019:156) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data. Data tidak mungkin dapat diambil tanpa alat tersebut. Penelitian ini menggunakan instrumen seperti, lembar wawancara dan lembar angket kepraktisan media.

Sugiyono (2018:244) menyatakan analisis data merupakan proses menyusun dan mengolah data yang diperoleh dari tahap pengumpulan data lalu menjabarkannya. Tujuannya adalah agar mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil skor data kepraktisan dihitung berdasarkan skala likert (kriteria 1 sampai 5). Skala likert dihitung dengan rata-rata pada butir pernyataan. Analisis skor kepraktisan siswa dan guru sebagai berikut.

Tabel 1 Skala Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran

No.	Kriteria	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Cukup Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber Modifikasi: Sugiyono (2018:93)

Adapun rumus yang digunakan untuk mendapatkan persentase penilaian lembar validitas dan kepraktisan sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \text{ (Sugiyono:2018)}$$

Keterangan:

P: Persentase

F: Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

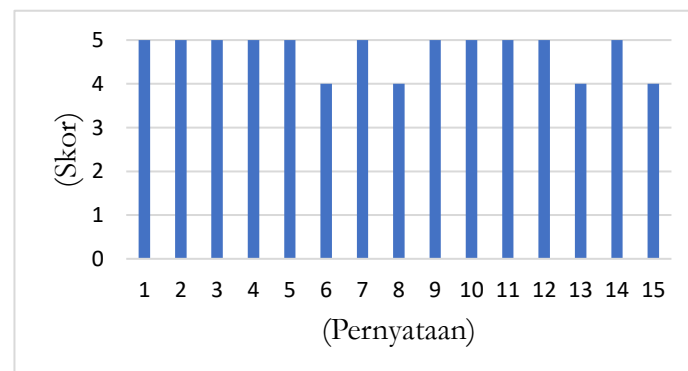
N: Jumlah skor ideal.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Hasil Kepraktisan Media oleh Guru

Uji kepraktisan media dilakukan oleh guru bahasa Indonesia kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep pada 19 juni 2023. Berdasarkan hasil kepraktisan media oleh guru diperoleh rata-rata sebesar 94,6% dengan kualifikasi sangat praktis. Pernyataan tersebut berdasarkan penilaian kepraktisan yang diberikan guru terhadap 15 pernyataan terkait penggunaan media pembelajaran *bola tembak pintar*. Data penskoran kepraktisan media oleh guru dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Diagram Diagram Rata-Rata Penskoran oleh Guru

Setelah penskoran kepraktisan media oleh guru didapatkan, peneliti mengubah skor kepraktisan menjadi nilai dalam bentuk persen (%). Tujuan pengubahan ini, yaitu untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran *bola tembak pintar*. Adapun hasil kepraktisan media oleh guru diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Media oleh Guru

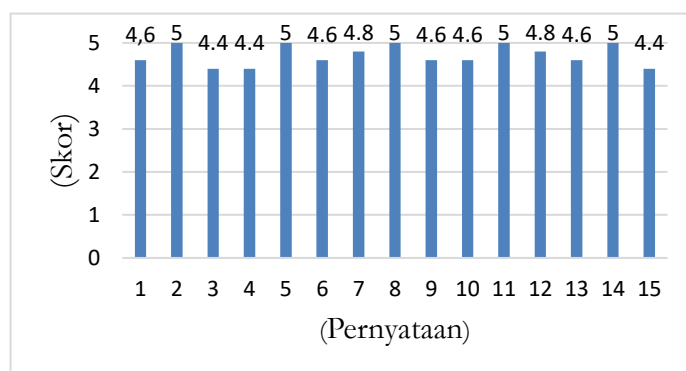
No.	Pernyataan	Persentase	Kualifikasi
1.	Media <i>bola tembak pintar</i> membantu menambah motivasi belajar siswa	100%	Sangat Praktis
2.	Media <i>bola tembak pintar</i> membantu menambah semangat belajar siswa	100%	Sangat Praktis
3.	Media <i>bola tembak pintar</i> membantu menambah pemahaman materi siswa	100%	Sangat Praktis

4.	Media <i>bola tembak pintar</i> melatih siswa untuk interaktif dalam pembelajaran	100%	Sangat Praktis
5.	Media <i>bola tembak pintar</i> dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	100%	Sangat Praktis
6.	Media <i>bola tembak pintar</i> bermanfaat bagi siswa dan guru dalam pembelajaran	80%	Praktis
7.	Media <i>bola tembak pintar</i> terdapat petunjuk dalam penggunaannya	100%	Sangat Praktis
8.	Petunjuk cara penggunaan media <i>bola tembak pintar</i> mudah untuk dipahami	80%	Praktis
9.	Media <i>bola tembak pintar</i> pada materi teks negosiasi mudah dioperasikan	100%	Sangat Praktis
10.	Bahasa yang digunakan dalam media <i>bola tembak pintar</i> mudah untuk dipahami	100%	Sangat Praktis
11.	Media <i>bola tembak pintar</i> memiliki bentuk tampilan yang menarik perhatian siswa	100%	Sangat Praktis
12.	Media <i>bola tembak pintar</i> memiliki warna tampilan yang menarik perhatian siswa	100%	Sangat Praktis
13.	Siswa tertarik untuk menyelesaikan tantangan yang ada dalam media <i>bola tembak pintar</i>	80%	Praktis
14.	Penyajian soal pada media <i>bola tembak pintar</i> mudah dipahami	100%	Sangat Praktis
15.	Siswa mampu menjawab soal yang ada dalam <i>media bola tembak pintar</i>	80%	Praktis
Rata-rata		94,6%	Sangat Praktis

2. Hasil Kepraktisan Media oleh Kelompok Kecil

Uji kepraktisan media pada kelompok kecil yang terdiri atas 5 siswa dilaksanakan pada 19 Juni 2023. Uji kepraktisan tersebut bertujuan untuk menguji kelayakan dan kualitas media pembelajaran *bola tembak pintar*. Berdasarkan hasil kepraktisan media oleh kelompok kecil diperoleh rata-rata sebesar 94,4% dengan kualifikasi sangat praktis. Artinya, media pembelajaran *bola tembak pintar* termasuk media yang sangat praktis untuk digunakan dan dapat diimplementasikan dalam

pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X sekolah menengah atas. Data penskoran kepraktisan media oleh kelompok kecil dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Diagram Rata-Rata Penskoran oleh Kelompok Kecil

Setelah penskoran kepraktisan media oleh siswa kelompok kecil didapat, peneliti mengubah akumulasi skor kepraktisan media menjadi nilai dalam bentuk persen (%). Pengubahan ini bertujuan untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran *bola tembak pintar* dalam kelompok kecil. Adapun persentase hasil kepraktisan media oleh siswa kelompok kecil diuraikan pada tabel berikut.

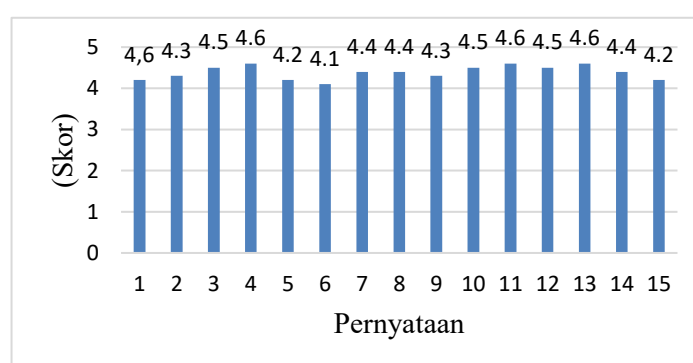
Tabel 3. Hasil Kepraktisan Media oleh Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Persentase	Kualifikasi
1.	Media <i>bola tembak pintar</i> membantu menambah motivasi belajar saya	92%	Sangat Praktis
2.	Media <i>bola tembak pintar</i> membantu menambah semangat belajar saya	100%	Sangat Praktis
3.	Media <i>bola tembak pintar</i> membantu menambah pemahaman materi saya	88%	Sangat Praktis
4.	Media <i>bola tembak pintar</i> melatih saya untuk interaktif dalam pembelajaran	88%	Sangat Praktis
5.	Media <i>bola tembak pintar</i> dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	100%	Sangat Praktis
6.	Media <i>bola tembak pintar</i> bermanfaat bagi saya	92%	Sangat Praktis
7.	Media <i>bola tembak pintar</i> terdapat petunjuk dalam penggunaannya	96%	Sangat Praktis

8.	Petunjuk cara penggunaan media <i>bola tembak pintar</i> mudah untuk saya pahami	100%	Sangat Praktis
9.	Media <i>bola tembak pintar</i> pada materi teks negosiasi mudah dioperasikan	92%	Sangat Praktis
10.	Bahasa yang digunakan dalam media <i>bola tembak pintar</i> mudah untuk saya pahami	92%	Sangat Praktis
11.	Media <i>bola tembak pintar</i> memiliki bentuk tampilan yang menarik perhatian saya	100%	Sangat Praktis
12.	Media <i>bola tembak pintar</i> memiliki warna tampilan yang menarik perhatian saya	96%	Sangat Praktis
13.	Saya tertarik untuk menyelesaikan tantangan yang ada dalam media <i>bola tembak pintar</i>	92%	Sangat Praktis
14.	Penyajian soal pada media <i>bola tembak pintar</i> mudah dipahami	100%	Sangat Praktis
15.	Saya mampu menjawab soal yang ada dalam media <i>bola tembak pintar</i>	88%	Sangat Praktis
Rata-rata		94,4%	Sangat Praktis

3. Hasil Kepraktisan Media oleh Kelompok Besar

Uji kepraktisan media pada kelompok besar yang terdiri atas 30 siswa dilaksanakan pada 19 Juni 2023. Hasil kepraktisan media yang dilakukan pada kelompok besar diperoleh rata-rata sebesar 88,36% dengan kualifikasi sangat praktis. Artinya, media pembelajaran *bola tembak pintar* termasuk media yang sangat praktis untuk digunakan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X sekolah menengah atas. Data penskoran kepraktisan media oleh kelompok besar dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Diagram Rata-Rata Penskoran oleh Kelompok Besar

Setelah penskoran kepraktisan media oleh siswa kelompok besar didapatkan, peneliti mengubah skor kepraktisan menjadi nilai dalam bentuk persen (%). Tujuan pengubahan ini, yaitu untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran bola tembak pintar dalam kelompok besar. Adapun hasil kepraktisan media oleh kelompok besar diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Kepraktisan Media oleh Kelompok Besar

No.	Pernyataan	Persentase	Kualifikasi
1.	Media <i>bola tembak pintar</i> membantu menambah motivasi belajar saya	84%	Sangat Praktis
2.	Media <i>bola tembak pintar</i> membantu menambah semangat belajar saya	87,3%	Sangat Praktis
3.	Media <i>bola tembak pintar</i> membantu menambah pemahaman materi saya	90,6%	Sangat Praktis
4.	Media <i>bola tembak pintar</i> melatih saya untuk interaktif dalam pembelajaran	92%	Sangat Praktis
5.	Media <i>bola tembak pintar</i> dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	84,6%	Sangat Praktis
6.	Media <i>bola tembak pintar</i> bermanfaat bagi saya	83,3%	Sangat Praktis
7.	Media <i>bola tembak pintar</i> terdapat petunjuk dalam penggunaannya	88,6%	Sangat Praktis
8.	Petunjuk cara penggunaan media <i>bola tembak pintar</i> mudah untuk saya pahami	89,3%	Sangat Praktis
9.	Media <i>bola tembak pintar</i> pada materi teks negosiasi mudah dioperasikan	86%	Sangat Praktis
10.	Bahasa yang digunakan dalam media <i>bola tembak pintar</i> mudah untuk saya pahami	91,3%	Sangat Praktis
11.	Media <i>bola tembak pintar</i> memiliki bentuk tampilan yang menarik perhatian saya	92%	Sangat Praktis
12.	Media <i>bola tembak pintar</i> memiliki warna tampilan yang menarik perhatian saya	90%	Sangat Praktis

13.	Saya tertarik untuk menyelesaikan tantangan yang ada dalam media <i>bola tembak pintar</i>	93,3%	Sangat Praktis
14.	Penyajian soal pada media <i>bola tembak pintar</i> mudah dipahami	88,6%	Sangat Praktis
15.	Saya mampu menjawab soal yang ada dalam media <i>bola tembak pintar</i>	84,6%	Sangat Praktis
Rata-rata		88,36%	Sangat Praktis

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan menguji kepraktisan media pembelajaran *bola tembak pintar* pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep tahun pelajaran 2022/2023. Peneliti menggunakan subjek dan lokasi penelitian ini, dikarenakan sekolah tersebut belum menerapkan media pembelajaran visual kreatif pada materi teks negosiasi dan kemampuan siswa dalam memahami teks negosiasi belum cukup maksimal. Media *bola tembak pintar* disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan guru serta siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Cahyadi (2019:52) yang menyatakan bahwa penggunaan materi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan tersebut, penancangan media *bola tembak pintar* dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media *bola tembak pintar* dinyatakan sangat praktis, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, situasi pembelajaran jadi lebih menyenangkan dengan adanya media tersebut. Hal ini tentunya, membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi minimal yang telah ditetapkan.

Motivasi dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Media *bola tembak pintar* membantu menambah motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Noor (2021:77) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jadi, media yang dikembangkan harus dapat meningkatkan motivasi belajar.

Media *bola tembak pintar* membantu menambah semangat belajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran *bola tembak pintar* dapat menambah semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Janinus dan Ambiyar (2016:7) yang menyatakan bahwa media berpengaruh terhadap semangat belajar siswa dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup yang bermuara pada peningkatan pemahaman pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dapat menumbuhkan semangat belajar.

Bola tembak pintar adalah media pembelajaran visual berupa alat peraga yang dikembangkan dalam bentuk permainan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hasil penelitian yang telah dilakukan sejalan dengan penelitian (Kadafi, 2022) pada siswa kelas X SMA Negeri 9 Kota Tangerang tahun pelajaran 2021/2022, dari penelitian tersebut, media yang dikembangkan berbasis visual permainan, yaitu kartu berembug pada materi teks negosiasi. Namun, terdapat perbedaan, yakni media permainan kartu berembug digunakan untuk keterampilan memproduksi teks negosiasi kelas X SMA Negeri 9 Kota Tangerang tahun pelajaran 2021/2022. Sementara itu, *bola tembak pintar* memuat aspek pengetahuan. Aspek pengetahuan yang dipelajari siswa menggunakan media *bola tembak pintar*, yaitu pengertian, ciri-ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi.

Berikutnya penelitian (Amalia, 2019) pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa media aksi roda berputar (SI Rotar) layak untuk digunakan pada pembelajaran materi teks negosiasi. Media SI Rotar dapat digunakan karena hasil yang dapat diperoleh dari kualitas media terdiri atas kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media mencapai hasil yang baik. Sementara itu, media *bola tembak pintar* dinyatakan layak digunakan diperoleh dari kepraktisan media.

Kepraktisan sebuah media perlu dipertimbangkan karena semakin mudah penggunaan media pembelajaran maka akan semakin besar penerimaan siswa terhadap media tersebut. Media *bola tembak pintar* tidak memerlukan keahlian khusus dalam penggunaannya. Pengoperasian media dengan cara menembakkan bola agar masuk ke dalam lubang dan lorong untuk mendapatkan soal materi teks negosiasi.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Batubara dkk, 2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memudahkan proses belajar mengajar dan menarik siswa agar dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah. Kemudian, dalam penelitian (Wijayanti, 2019) menerangkan bahwa penerapan media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media yang sangat praktis layak untuk digunakan. Media tersebut dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran *bola tembak pintar* divalidasi ahli materi dan ahli media dikarenakan aspek kelayakan yang dinilai dalam media lebih terfokus pada kelayakan media untuk digunakan pada proses pembelajaran dan kelayakan materi untuk dijadikan isi konten media. Adanya media *bola tembak pintar* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian mengenai kepraktisan media pembelajaran *bola tembak pintar* pada teks negosiasi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Singkep tahun pelajaran 2022/2023, maka penelitian ini dapat ditarik kesimpulannya. *Pertama*, berdasarkan hasil analisis data kepraktisan media oleh guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *bola tembak pintar* pada teks negosiasi berada pada kualifikasi sangat praktis dengan memperoleh rata-rata 94,6%. *Kedua*, berdasarkan hasil analisis data kepraktisan media oleh siswa kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *bola tembak pintar* pada teks negosiasi berada pada kualifikasi sangat praktis dengan memperoleh rata-rata 94,4%. *Ketiga*, berdasarkan hasil kepraktisan media oleh kelompok besar dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *bola tembak pintar* pada teks negosiasi berada pada kualifikasi sangat praktis dengan memperoleh rata-rata 88,36%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *bola tembak pintar* pada teks negosiasi layak untuk digunakan di tingkat sekolah menengah atas (SMA).

Daftar Pustaka

- Amalia, Zuyyina Lutfah. "Pengembangan Media Aksi Roda Berputar (Si Botar) untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA." Ba;apa 6.1: 1-11.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Batubara, M., Safina, N., & Soraya, R. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker dalam Struktur Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Swasta Nurul Islam Indonesia Medan. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(2), 86-92.
- Cahyadi. A. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Jalinus, N., dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Kustandi, dan Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat) (pertama)*. Jakarta: Kencana.
- Noor, Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta Barat: Multi Kreasi Satudelapan.
- Sani dkk. 2018. *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tira Smart.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tito Tri Kadafi (2023) "Pengembangan Media Permainan Katu Berembug Terhadap Peningkatan Keterampilan Memproduksi Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 9 Kota Tangerang Tahun Pelajaran 2021/2022." *Skripsi*.
- Wijayanti, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berbasis Aplikasi Prezi pada Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Ketatabahasaan dan Kesustraan*, 14(1), 77-84.