

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NEGOSIASI PADA MURID
KELAS X-1 SMA NEGERI PAKUSARI**

Uswatun Khasanah¹, Agus Milu Susetyo², Ferick Sahid Persi³
Universitas Muhammadiyah Jember¹⁻², SMA Negeri Pakusari³
e-mail: uswatun6188@gmail.com

Diterima: 11/08/2026; Direvisi: 11/09/2026; Diterbitkan: 29/09/2026

ABSTRAK

Keterampilan menulis teks negosiasi merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena melatih murid menyampaikan gagasan, alasan, dan solusi secara logis, kritis, serta komunikatif. Namun, dalam praktik pembelajaran masih ditemukan rendahnya keterampilan menulis teks negosiasi pada murid, sehingga diperlukan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media digital interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan mendorong keterlibatan murid dalam mengembangkan keterampilan menulis. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan media digital interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan metode campuran (*mixed-methods*). Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 36 siswa kelas X-1 SMA Negeri Pakusari, yang dilaksanakan pada bulan Maret-Mei 2026. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi dokumentasi, tes, wawancara, dan observasi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media digital interaktif berhasil meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 79,47 pada tahap pra-siklus menjadi 81,66 pada Siklus I dan 85,97 pada Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media digital interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperbaiki aktivitas pembelajaran, keterlibatan siswa, kemampuan berpikir kritis, kerja sama tim, dan motivasi belajar. Siswa kelas X-1 SMA Negeri Pakusari menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan menulis teks negosiasi setelah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media digital interaktif.

Kata Kunci: Media digital interaktif, *Problem Based Learning*, Teks negosiasi

ABSTRACT

The skill of writing negotiation texts is one of the key competencies in Indonesian language education because it trains students to convey ideas, reasons, and solutions in a logical, critical, and communicative manner. However, in classroom practice, students' negotiation text writing skills remain low; therefore, the implementation of the *Problem Based Learning* (PBL) model, integrated with interactive digital media, is necessary to create a more active and contextual learning experience that encourages student engagement in developing writing skills. This study aims to analyze the implementation of the *Problem Based Learning* (PBL) model using interactive digital media to improve the negotiation text writing skills of 10th-grade students. This study employs the Classroom Action Research (CAR) method with a mixed-methods approach. Research activities were conducted in two cycles, encompassing the planning, implementation, observation, and

reflection stages. The subjects of this study were 36 10th-grade students from Class X-1 at Pakusari State High School, and the study was conducted from March to May 2026. The data collection techniques used included documentation, tests, interviews, and observations. The collected data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive methods. The results of the study indicate that the implementation of the *Problem Based Learning* (PBL) model, supported by interactive digital media, successfully improved students' negotiation text writing skills. Students' average scores increased from 79.47 in the pre-cycle phase to 81.66 in Cycle I and 85.97 in Cycle II. These findings indicate that the implementation of *Problem Based Learning* (PBL) supported by interactive digital media not only improves learning outcomes but also enhances learning activities, student engagement, critical thinking skills, teamwork, and motivation to learn. Students in Class X-1 at Pakusari State High School showed a significant improvement in their negotiation text writing skills following the implementation of the *Problem Based Learning* (PBL) model supported by interactive digital media.

Keywords: Interactive digital media, *Problem Based Learning* (PBL), Negotiation texts

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas dapat membantu membentuk generasi penerus menjadi warga negara yang adaptif dan sukses. Dalam bidang pengembangan sumber daya manusia, pendidikan dipandang sebagai investasi seumur hidup. Untuk melaksanakan pendidikan, diperlukan tempat atau institusi khusus yang disebut sekolah. Sekolah merupakan wadah pendidikan formal tempat siswa mengikuti pelajaran dan guru memberikan pengajaran. Seseorang memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan melalui proses belajar, yaitu proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Tujuan yang ditetapkan siswa menjadi pendorong utama dalam proses belajar-mengajar, yang pada gilirannya menghasilkan capaian yang saling berkaitan. Capaian tersebut membentuk hasil belajar yang dimiliki siswa setelah mereka melalui pengalaman belajar (Sudjana, 2006, hlm. 22).

Salah satu aspek terpenting dalam pendidikan adalah hasil belajar, yang mengukur sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran. Model pembelajaran yang tidak tepat dan media ajar yang kurang menarik minat siswa merupakan dua penyebab utama rendahnya hasil belajar. Diperlukan model dan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan hidup. Dengan model dan media ini, siswa cenderung lebih mudah mengingat dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Menghadapi tantangan tersebut, guru diharapkan dapat menemukan dan menerapkan strategi yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru juga bertanggung jawab membantu siswa menjadi pemikir dan komunikator yang lebih baik dengan merancang model pembelajaran yang berfokus pada aspek-aspek tersebut.

Problem Based Learning (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa mengasah kemampuan pemecahan masalah mereka. Berkat penekanannya pada keterlibatan aktif siswa, pendekatan PBL sangat tepat untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi (Puspitasari dkk., 2023). Melalui pendekatan yang berpusat pada siswa dan berorientasi pada situasi dunia nyata ini, siswa didorong untuk membangun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta membangun keberdayaan dan kepercayaan diri. Dalam paradigma ini, peran guru mencakup memberikan tantangan dan mengajukan pertanyaan, menciptakan lingkungan yang mendorong diskusi, menyediakan sumber belajar, serta membimbing siswa selama proses inkuiri berlangsung. Yunitasari dan Hardini (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan pendidikan yang mendorong suasana keterlibatan aktif siswa; hal ini pada

gilirannya membantu siswa membangun kepercayaan diri, menumbuhkan pola pikir berkembang (growth mindset), serta memperluas pengetahuan mereka melalui pemecahan masalah dunia nyata. Dengan demikian, penerapan PBL memberikan ruang yang luas bagi pengembangan kemampuan berpikir kritis, kemandirian belajar, dan refleksi mendalam, yang secara simultan mendukung penguatan keterampilan literasi akademik siswa (Erayani & Jampel, 2022).

Selain itu, media pembelajaran yang menarik diperlukan agar siswa dapat menyimak pelajaran di kelas. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah mendapat tempat penting dalam beberapa tahun terakhir. Studi oleh (Septiana et al., 2020). Menurut Siburian & Sutama, (2021) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi seperti Powtoon dan media video dalam PBL dapat meningkatkan kualitas penulisan siswa, terutama dalam kemampuan menyusun ide dan mempresentasikan argumen secara tertulis. Guru perlu menyesuaikan pendekatan pedagogis serta materi yang digunakan di kelas berdasarkan kebutuhan dan minat siswa dengan media yang sesuai (Maulani & Hidayati, 2021). Media adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas yang bertujuan untuk mendukung komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Arsyad, 2011). Media pembelajaran yang inovatif dan dirancang dengan baik dapat membantu siswa belajar lebih banyak, meningkatkan daya ingat, serta menunjukkan kinerja yang lebih baik dalam keterampilan yang berkaitan langsung dengan tujuan mata pelajaran. Tidaklah cukup bagi seorang guru untuk sekadar mengikuti preferensi pribadi saat membuat media pembelajaran. Mempertimbangkan minat, proses berpikir, dan tingkat pemahaman materi siswa serta kondisi psikologis dan usia mereka adalah hal yang sangat penting. Tujuan utama pembuatan media semacam itu adalah untuk menyelaraskannya dengan aspek psikologis dan tingkat pemahaman siswa, sekaligus menarik perhatian mereka melalui produksi media.

Guru dapat memanfaatkan presentasi PowerPoint sebagai sarana pendukung. Dengan alat ini, guru dapat dengan mudah membuat dan menggunakan konten multimedia secara menarik tanpa biaya yang mahal. Penggunaan PowerPoint untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa dapat meningkatkan fokus, antusiasme, dan daya ingat mereka. PowerPoint memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan slide secara artistik dengan memadukan berbagai elemen media, seperti teks, warna, foto, grafik, dan animasi. Agar interaksi antara siswa dan guru lebih optimal, media digital konvensional saja tidaklah cukup, perangkat digital interaktif seperti Kahoot dan Quizizz sangatlah penting. Melalui perangkat ini, siswa dapat berpartisipasi aktif dengan menjawab pertanyaan, mengikuti diskusi, dan menerima umpan balik secara cepat, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih hidup, menarik, dan interaktif. Selain itu, fitur gamifikasi yang terintegrasi dalam platform tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong pembelajaran aktif, serta memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa secara real-time. Hasilnya, materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa, serta menjadi lebih interaktif dan efektif secara keseluruhan.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pendidikan dasar dan menengah umum, sedangkan kajian pada jenjang sekolah menengah atas (SMA), khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan model PBL dengan media digital interaktif dalam pembelajaran keterampilan menulis teks negosiasi pada konteks kelas X SMA masih belum

banyak ditemukan. Beberapa penelitian memang telah menerapkan PBL untuk meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Mahmudah, Cahyono, Patria (2025) pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Madiun yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis setelah penerapan PBL. Kedua, penelitian lain juga telah mengombinasikan PBL dengan media audiovisual untuk meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA yang dilakukan oleh Ifrida dan Pratiwi (2024). Ketiga, Penelitian (Wulandari& Hastini, 2024) menunjukkan bahwa PBL meningkatkan keterampilan menulis siswa dengan mengubah fokus dari pengajaran yang berorientasi guru menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, yang berkontribusi pada peningkatan rasa tanggung jawab dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus memadukan PBL dengan beberapa media digital interaktif yang memiliki fungsi berbeda dalam setiap tahapan pembelajaran, seperti PowerPoint untuk penyajian materi dan stimulasi masalah, Quizizz dan Kahoot untuk asesmen dan penguatan pemahaman.

Penelitian terdahulu juga belum terlalu banyak yang mengkaji penerapan media digital interaktif seperti PowerPoint, Quizizz, dan Kahoot yang digabungkan dengan model pembelajaran PBL. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model PBL dengan kombinasi media digital interaktif dalam satu rangkaian pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi sekaligus mendorong keterlibatan aktif, kemampuan berpikir kritis, dan kreativitas murid dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual. Selain itu, penelitian oleh (Mursyida et al., 2024) menekankan bahwa model ini memungkinkan pengembangan sikap mandiri dan keterampilan reflektif, yang penting dalam membangun literasi akademik dan memastikan siswa lebih aktif dalam menghadapi tantangan nyata.

Model *Problem Based Learning* (PBL) dipilih untuk penelitian ini karena model tersebut mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses perolehan informasi. Media pembelajaran seperti PowerPoint, Quizizz, dan Kahoot digunakan untuk membangkitkan minat siswa. Model *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran berbasis masalah, karena dalam pembelajaran tersebut kemampuan berfikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan (Rusman, 2012). Diharapkan materi yang disajikan dapat membantu siswa memahami gagasan dalam teks negosiasi dengan lebih baik, dan penggunaan perangkat tersebut akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana keterampilan siswa dalam menulis teks negosiasi dipengaruhi oleh paradigma *Problem Based Learning* (PBL) yang memanfaatkan media digital interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Penelitian tindakan kelas melibatkan langkah-langkah terencana untuk meningkatkan pembelajaran di kelas dan prestasi siswa (Muchlisin Riadi, 2019). Strategi metode campuran (mixed-methods), yang mencakup teknik kualitatif dan kuantitatif, diterapkan dalam penelitian ini. Studi kualitatif ini menggunakan jawaban siswa, dinamika kelas, dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk menggambarkan bagaimana siswa belajar menulis teks negosiasi. Sebaliknya, metode kuantitatif mengandalkan analisis statistik terhadap nilai ujian menulis untuk mengukur apakah kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi yang efektif telah meningkat atau belum. Materi teks negosiasi untuk

kelas X-1 di SMA Negeri Pakusari menjadi objek penelitian ini, yang dilaksanakan dalam lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia. Proses penelitian ini terdiri dari dua siklus, yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian dilaksanakan di kelas X-1 SMA Negeri Pakusari. Peneliti memilih lokasi dan waktu ini selama Praktik Pengalaman Lapangan I (PPL I) dalam program PPG (Pendidikan Profesi Guru) tahun 2026 bagi calon guru guna memfasilitasi pengumpulan data, menyediakan waktu yang cukup, serta memastikan kesesuaian subjek penelitian dengan konteks profesional peneliti. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini berlangsung dari bulan Maret hingga Mei 2026, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-1 yang berjumlah 36 di SMA Negeri Pakusari, yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Studi ini mengacu pada kaidah kebahasaan dan struktur yang diharapkan dalam teks negosiasi untuk menilai kompetensi di bidang tersebut. Peneliti juga berperan sebagai guru bahasa untuk kelas Bahasa Indonesia tersebut. Keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X-1 di SMA Negeri Pakusari diuji menggunakan data yang dikumpulkan melalui metode yang tepat dan akurat guna memastikan efektivitas paradigma *Problem Based Learning* (PBL).

Peneliti dalam studi ini menggunakan berbagai metode kualitatif dan kuantitatif untuk mengumpulkan data, antara lain: pertama observasi. Pihak sekolah, siswa, dan guru diamati terlebih dahulu melalui observasi. Selain itu, dengan menggunakan pendekatan *Problem Based Learning*, metode ini mencatat langkah-langkah yang diambil untuk mengajarkan siswa cara menulis teks negosiasi yang efektif. Untuk mengumpulkan data melalui observasi, peneliti memantau subjek secara cermat serta mencatat perubahan perilaku atau tingkat minat mereka, baik sebelum maupun sesudah pembelajaran. Kedua wawancara, wawancara dilakukan untuk memperoleh wawasan mengenai suatu topik, peristiwa, perasaan, atau subjek lainnya. Metode yang dipilih adalah wawancara mendalam yaitu jenis penelitian kualitatif di mana peneliti mengajukan pertanyaan terperinci yang menggali inti permasalahan yang sedang dibahas. Peneliti di SMA Negeri Pakusari mewawancarai siswa kelas X-1 untuk mengetahui aktivitas belajar mereka, tingkat pemahaman materi sebelum dan sesudah penggunaan model *Problem Based Learning*, serta perasaan mereka terhadap proses tersebut, baik sebelum maupun sesudahnya. Ketiga tes, tujuan dari tes adalah untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan metode tes yang mencakup evaluasi kemampuan siswa sebelum intervensi pembelajaran dilakukan. Strategi ini memungkinkan perbandingan antara perilaku dan prestasi akademik siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Terakhir dokumentasi, untuk mendukung analisis data, dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk memperoleh berbagai materi pendukung yang relevan dengan proses penelitian. Dokumentasi yang dikumpulkan meliputi, hasil karya siswa (teks negosiasi), foto kegiatan, dan catatan relevan lainnya. Data tersebut digunakan sebagai bukti untuk memperkuat hasil observasi dan penilaian keterampilan menulis teks negosiasi siswa.

Penulisan teks negosiasi dievaluasi berdasarkan bobot yang diberikan pada berbagai bagian teks tersebut. Berikut adalah tabel komprehensif yang menguraikan kriteria penilaian untuk penulisan teks negosiasi, dengan skor maksimum 100 dan skor minimum 35:

Tabel 1. Indikator Penilaian Teks Negosiasi

No.	Aspek yang Dinilai	Rentang Skor	Bobot Penilaian	Keterangan
1.	Isi	10-30	30%	Kesesuaian isi, kelengkapan, dan kedalaman
2.	Struktur Teks	10-25	25%	Kepaduan dan kelengkapan teks

No.	Aspek yang Dinilai	Rentang Skor	Bobot Penilaian	Keterangan
3.	Kosakata	10-25	25%	Ketepatan dan keragaman kata
4.	Kalimat	5-20	20%	Ketepatan struktur kalimat dan EYD
Total Skor		35-100	100%	

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini adalah ketika murid mendapatkan nilai sama dengan atau lebih tinggi dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 76. Selain itu, keterampilan murid dalam menulis teks negosiasi meningkat dengan baik, sebagian besar yaitu minimal 80% murid yang mencapai standar ketuntasan (Trianto, 2010:241). Peningkatan tersebut terlihat dari hasil tindakan yang diukur melalui tes, observasi, atau kegiatan refleksi yang telah dilakukan secara lengkap oleh peneliti bersama teman sejawat dan guru pamong

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media digital interaktif memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi murid kelas X-I SMA Negeri Pakusari. Dalam setiap siklus tindakan, peningkatan hasil tes keterampilan menulis menunjukkan efektivitas penerapan model dan media tersebut. Sebelum tindakan diberikan, keterampilan menulis murid memiliki rata-rata nilai sebesar 79,47 dengan jumlah murid yang belum berhasil mencapai KKM sebanyak 9 anak. Pada siklus I, setelah pelaksanaan tindakan dilakukan nilai rata-rata meningkat hingga 81,66 dengan jumlah murid yang belum berhasil mencapai KKM sebanyak 12 anak. Jumlah anak tersebut lebih banyak dari nilai pada prasiklus, dengan demikian peneliti merasa belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian, walaupun hasil tersebut mengindikasikan adanya perkembangan nilai rata-rata menulis murid teks negosiasi pada murid.

Hasil evaluasi dan refleksi pada siklus I menjadi dasar dalam melakukan berbagai penyempurnaan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, seperti pemberian *scaffolding* yang lebih intensif kepada murid yang mengalami kesulitan, penyajian contoh teks negosiasi yang lebih kontekstual, penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif, serta pemberian umpan balik secara langsung selama proses menulis. Selain itu, guru juga mengoptimalkan kegiatan diskusi kelompok, memberikan bimbingan secara individual kepada murid yang belum mencapai ketuntasan, dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif serta kolaboratif. Peningkatan ini membantu siswa membangun kepercayaan diri saat mengutarakan gagasan, memperdalam pemahaman mereka mengenai struktur dan kaidah kebahasaan dokumen negosiasi, serta memungkinkan mereka menulis teks secara lebih sistematis. Hasilnya adalah peningkatan yang signifikan pada capaian pembelajaran di Siklus II, termasuk meningkatnya partisipasi siswa dan keberhasilan seluruh siswa dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Hasil belajar siswa membaik setelah perubahan-perubahan ini diterapkan. Kinerja siswa semakin meningkat setelah intervensi Siklus II dilaksanakan. Secara keseluruhan, 36 siswa berhasil mencapai standar ketuntasan (KKM), dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 85,97. Indikator keberhasilan penelitian ini dirancang untuk mengurangi persentase siswa yang tidak mencapai KKM dan mensyaratkan setidaknya 80% siswa memperoleh nilai yang memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan; hasil yang dicapai melampaui indikator-indikator tersebut.

Peningkatan keterampilan siswa dalam menulis teks negosiasi kemungkinan besar disebabkan oleh penggunaan paradigma *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan

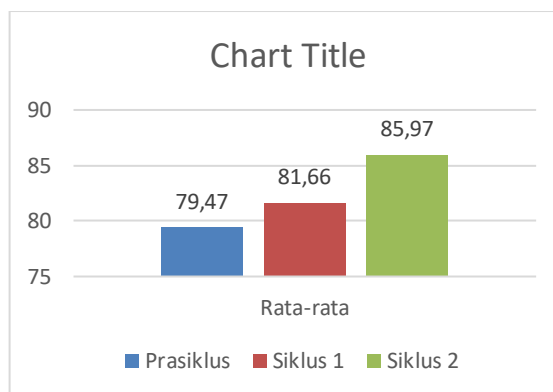
dengan media digital interaktif. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih kaya saat mereka bekerja sama memecahkan masalah dunia nyata, mendiskusikan solusi potensial, dan menyusun dokumen negosiasi berdasarkan solusi-solusi tersebut. Penyajian materi yang menarik dan mudah diakses melalui media digital interaktif yang memungkinkan interaksi langsung dengan materi pelajaran berhasil meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, paradigma *Problem Based Learning* (PBL) mendorong kemampuan berpikir kritis, pengungkapan pendapat, penyusunan argumen, dan kerja sama kelompok melalui aktivitas pemecahan masalah secara bersama-sama. Pada akhir proses, siswa menjadi lebih mampu menulis dokumen negosiasi yang memenuhi kaidah tata bahasa, gaya penulisan, akurasi isi, dan kesantunan berbahasa. Menurut penelitian tersebut, hasil belajar kognitif meningkat dan keterampilan penting untuk pembelajaran abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, dan kreativitas terasah ketika paradigma PBL dipadukan dengan media digital interaktif. Oleh karena itu, penerapan PBL dengan bantuan media digital interaktif merupakan cara yang efektif untuk membantu siswa kelas X-1 di SMA Negeri Pakusari meningkatkan kemampuan mereka dalam menyusun teks negosiasi.

Penerapan pendekatan PBL yang dipadukan dengan media digital interaktif tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi, tetapi juga memengaruhi respons siswa dan aktivitas belajar selama proses pendidikan berlangsung. Peningkatan partisipasi siswa secara menyeluruh dalam penelitian ini membuktikan efektivitas dari modifikasi pembelajaran tersebut. Selama Siklus I, siswa terlibat lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan siklus-siklus sebelumnya. Mereka mampu mengidentifikasi masalah, mendiskusikannya dengan rekan sejawat, memperoleh informasi dari berbagai sumber, mengemukakan pendapat, serta memanfaatkan informasi tersebut untuk menyusun teks negosiasi. Namun, terlepas dari hal-hal tersebut, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam merumuskan gagasan yang logis, menggunakan bahasa dan struktur teks negosiasi secara efektif, serta menyusun argumen yang masuk akal. Selain itu, beberapa siswa cenderung mengandalkan teman sekelas untuk menyelesaikan tugas karena kurangnya rasa percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusi kelas.

Pada pelaksanaan siklus I diperoleh hasil refleksi dan evaluasi yang dijadikan sebagai dasar rancangan pada siklus II untuk menyempurnakan tindakan melalui pemberian *scaffolding* yang lebih intensif kepada murid yang mengalami kesulitan, penyajian contoh teks negosiasi yang lebih kontekstual, optimalisasi penggunaan media digital interaktif, serta pemberian umpan balik secara berkelanjutan selama proses pembelajaran. Selain itu, instruktur memberikan lebih banyak arahan selama diskusi kelas, memberi kesempatan lebih luas bagi siswa untuk menyampaikan pandangan mereka, serta mendorong mereka agar lebih percaya diri saat menulis dan memaparkan teks negosiasi. Berkat peningkatan-peningkatan tersebut, siswa terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran serta lebih mampu bekerja sama dan menggunakan kemampuan berpikir kritis. Hasilnya, kualitas teks negosiasi siswa menjadi lebih baik dalam beberapa aspek, termasuk kelengkapan struktur, kepatuhan terhadap kaidah kebahasaan, kejelasan argumen, dan kesesuaian isi dengan topik permasalahan. Hal ini tercermin dari capaian pembelajaran yang lebih baik pada Siklus II, di mana seluruh siswa berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan bahwa metode yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan penyusunan teks negosiasi terbukti efektif.

Perubahan yang diterapkan pada Siklus II memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Perubahan pendekatan pembelajaran ini membuat siswa jauh lebih antusias dan terbuka selama kegiatan di kelas. Temuan penelitian menunjukkan bahwa lingkungan belajar

yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan berhasil diciptakan melalui kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media digital interaktif. Penerapan model dan media tersebut juga meningkatkan keterlibatan serta semangat belajar siswa saat menyusun teks negosiasi di kelas.



Gambar 1. Nilai Rata-rata Murid Kelas X-1

Pembahasan

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti mengadakan observasi dan analisis terhadap hasil belajar murid dalam menulis teks negosiasi di kelas X-1 SMA Negeri Pakusari. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan ada sebagian murid masih kesulitan dalam menuangkan gagasan secara runtut, penggunaan struktur teks belum tepat, dan penggunaan bahasa belum sesuai dengan kaidah EYD. Ini mengakibatkan masih banyak murid belum bisa mencapai nilai sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Ini menunjukkan perlu adanya model pembelajaran yang berbeda seperti halnya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk bisa meningkatkan hasil belajar murid dalam menulis teks negosiasi. Dari hal tersebut peneliti ingin meningkatkan hasil pembelajaran murid dengan penerapan pembelajaran yang berbasis pada masalah yang diberikan kepada murid untuk kemudian dicari pemecahan masalahnya dengan menulis teks negosiasi.

Temuan Siklus I di kelas X-1 SMA Negeri Pakusari menunjukkan bahwa banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam hal menyusun teks negosiasi. Hal ini terjadi karena siswa kurang memiliki keterampilan untuk menyusun gagasan secara logis dalam bentuk tulisan serta kesulitan memahami struktur dan kaidah kebahasaan materi negosiasi. Selain itu, beberapa siswa merasa malu, canggung, atau belum siap untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas maupun bekerja sama dengan rekan sekelompoknya. Hal lain yang teramati selama proses pembelajaran adalah tidak semua siswa terlibat sepenuhnya dengan media dan aktivitas pada Siklus I; sebagian siswa kurang fokus dan membutuhkan bantuan teman sekelas untuk menyelesaikan tugas mereka. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kualitas tulisan siswa, khususnya terkait kurangnya ketepatan struktur negosiasi, tidak digunakannya bahasa yang santun dan persuasif, serta kurangnya argumen yang logis dan pengembangan solusi. Oleh karena itu, pelaksanaan Siklus II perlu diperbaiki dengan menerapkan strategi yang lebih berpusat pada siswa, pemberian scaffolding (bimbingan bertahap) yang intensif, penggunaan media pembelajaran interaktif, serta pemberian arahan yang personal demi mencapai KKM dan meningkatkan hasil belajar.

Kerangka kerja PTK yang dikemukakan oleh Arikunto (2010:16) meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi dinilai sesuai dengan paradigma penelitian ini.

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah

Aktivitas pada setiap siklus dirancang untuk meningkatkan kemampuan awal siswa dalam menulis. Berdasarkan data awal, nilai rata-rata kemampuan menulis siswa adalah 79,47. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pencapaian siswa masih belum memenuhi standar yang diharapkan. Dengan demikian, diperlukan pendekatan pembelajaran baru untuk membantu mereka menjadi penulis teks negosiasi yang lebih baik. Berikut ini adalah uraian mengenai pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada setiap tahapannya.

A. Perencanaan

Peneliti menyusun segala sesuatu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan penelitian. Proses perencanaan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: merumuskan solusi, mengevaluasi kelayakan solusi, dan menyiapkan tindakan. Untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa, pendekatan yang dipilih dalam penelitian ini adalah penggunaan paradigma *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media digital interaktif. Setelah solusi tersebut dipilih, peneliti menyusun rencana pembelajaran berbasis PBL untuk diterapkan pada siklus pembelajaran pertama. Analisis kelayakan solusi dilakukan untuk memastikan solusi yang direncanakan layak diterapkan. Peneliti berkonsultasi dengan dosen pembimbing lapangan serta berdiskusi dengan guru pamong guna memperoleh masukan yang relevan. Modul ajar yang berisi rancangan model pembelajaran *Problem Based Learning* menjadi bahan utama dalam konsultasi ini. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa solusi yang diajukan mampu diterapkan secara efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis murid. Tahap persiapan tindakan disiapkan seluruh kebutuhan yang mendukung proses tindakan. Beberapa hal yang disiapkan sebagai berikut: lembar kerja murid (LKM), format penilaian hasil belajar murid untuk tiap siklus, panduan observasi sebagai alat untuk memantau pelaksanaan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL), tim pengamat yang terdiri dari guru pamong dan rekan sejawat yang akan membantu proses pengamatan, dan penjadwalan kegiatan tindakan agar pelaksanaannya berjalan lancar tanpa hambatan.

B. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I di kelas X-I SMA Negeri Pakusari pada tanggal 13 Maret 2026 dan 8 April 2026. Proses pembelajaran diselenggarakan dengan terstruktur dimulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Seluruh aktivitas pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rancangan tindakan yang sudah dibuat saat tahap perencanaan supaya pelaksanaan pembelajaran berlangsung secara terarah dan mendukung tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Tahap pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yang berjalan dalam waktu 10 menit. Guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan salam, memeriksa kehadiran murid, serta memberikan apersepsi berupa pertanyaan yang berkaitan dengan kondisi murid maupun materi sebelumnya. Selanjutnya, guru mengemukakan kompetensi yang harus dicapai, tujuan dan manfaat pembelajaran, materi pembahasan, serta alur kegiatan yang akan dilaksanakan. Sebagai bagian dari persiapan pembelajaran, guru juga menggunakan media digital interaktif untuk mendukung proses menulis teks negosiasi. Kegiatan utama berlangsung selama setengah jam dan mengikuti langkah-langkah kerangka kerja *Problem Based Learning* (PBL), yang meliputi pengenalan topik, persiapan siswa untuk belajar, pemanduan investigasi, penyajian temuan, serta tahap akhir berupa refleksi dan penyempurnaan proses.

Pada tahap orientasi masalah, Guru membuka kegiatan inti dengan menyajikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan teks negosiasi melalui media digital interaktif (powerpoint berisi ilustrasi kasus). Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggali pengetahuan awal murid, memotivasi mereka, serta mengarahkan perhatian pada permasalahan

yang akan diselesaikan. Murid mengamati, mengidentifikasi masalah, dan mengemukakan pendapat awal mengenai solusi yang mungkin dilakukan.

Langkah berikutnya adalah mempersiapkan kelas untuk memulai pembelajaran. Setelah membentuk kelompok belajar yang beragam, instruktur kemudian memaparkan tujuan, prosedur, dan tugas-tugas pembelajaran tersebut. Setiap kelompok menerima lembar kerja atau petunjuk penyelesaian masalah yang berkaitan dengan penyusunan teks negosiasi. Murid berdiskusi untuk memahami masalah, membagi peran, menentukan strategi penyelesaian, serta merencanakan langkah-langkah penyusunan teks negosiasi.

Pada tahap membimbing penyelidikan, guru membimbing setiap kelompok dalam mencari informasi dari berbagai sumber, menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi, serta menyusun solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Murid melakukan diskusi, mengumpulkan informasi, mengembangkan ide, kemudian menyusun teks negosiasi sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang benar. Guru memberikan *scaffolding*, umpan balik, dan penguatan apabila ditemukan kesulitan selama proses penyelidikan.

Tahap menyajikan hasil karya difokuskan pada kegiatan mempresentasikan hasil diskusi dan teks negosiasi yang telah disusun di depan kelas. Presentasi didukung dengan media digital seperti powerpoint, sedangkan kelompok lain memberikan tanggapan, pertanyaan, atau saran perbaikan. Guru memfasilitasi jalannya diskusi agar seluruh murid terlibat aktif dalam memberikan masukan dan memperkuat pemahaman terhadap materi.

Pada tahap akhir menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah guru bersama murid melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, mulai dari identifikasi masalah, proses penyusunan teks negosiasi, hingga hasil yang diperoleh. Guru memberikan penguatan terhadap konsep-konsep penting, mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran, serta mengukur pemahaman murid menggunakan media digital interaktif seperti kahoot atau quizizz. Kegiatan diakhiri dengan penyampaian umpan balik dan refleksi mengenai manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah seluruh rangkaian kegiatan inti selesai, kegiatan penutup dilaksanakan sekitar 10 menit. Pada tahap ini, refleksi terhadap proses pembelajaran sekaligus memberikan umpan balik mengenai hasil kerja yang telah dicapai dilakukan secara bersama-sama oleh guru dan murid. Pada akhir pembelajaran, guru menyampaikan gambaran materi selanjutnya dan menutup kegiatan belajar dengan mengucapkan salam.

C. Observasi

Secara keseluruhan hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran berjalan dengan baik, terlihat dari aktivitas murid dan guru pada setiap tahap yang tercatat dalam lembar observasi. Siklus I penulisan teks negosiasi diamati dan dicatat oleh instruktur serta pengamat. Observasi proses mencakup pemantauan tindakan siswa menggunakan lembar observasi untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang dapat ditingkatkan dalam pelatihan penulisan teks negosiasi, sedangkan observasi produk mencakup penilaian terhadap hasil tulisan siswa.

Hasil observasi aktivitas pembelajaran murid menjelaskan bahwa murid mendengarkan dan memperhatikan guru dalam mengajar, walaupun terdapat beberapa murid yang tidak menunjukkan sikap kondusif selama pembelajaran berlangsung, menjawab pertanyaan dari guru, aktif dalam pembelajaran di kelas, memberikan kontribusi ide-ide ketika guru meminta pendapat, dan tanggap dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Hasil observasi aktivitas pembelajaran guru menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Namun, terdapat beberapa kekurangan, antara lain: (1) guru lupa menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) guru kurang efisien dalam mengelola waktu selama pembelajaran, dan (3) guru belum dapat menyelesaikan tahap evaluasi dengan baik.

D. Refleksi

Pada Siklus I, kami mengamati bahwa siswa belajar menyusun teks negosiasi secara efektif saat kami menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media digital interaktif seperti PowerPoint, Kahoot, dan Quizizz. Sebagian besar tahapan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan sintaks PBL, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih aktif dan berpusat pada siswa, yang memberikan kesempatan bagi mereka untuk berkolaborasi dalam memecahkan masalah yang diberikan.

Berdasarkan pengamatan kami, sebagian besar siswa benar-benar menyimak pelajaran di kelas. Mereka menunjukkan antusiasme tinggi saat menganalisis masalah yang disajikan melalui media digital, memberikan kontribusi yang bermakna dalam diskusi kelompok, serta menyelesaikan tugas menulis teks negosiasi. Penggunaan PowerPoint, Kahoot, dan Quizizz secara signifikan meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, sesi presentasi hasil diskusi mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam membagikan karya mereka serta menanggapi kelompok lain.

Meskipun demikian, pelaksanaan tindakan pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala yang perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil observasi, masih terdapat beberapa murid yang belum menunjukkan sikap kondusif selama pembelajaran sehingga partisipasinya belum optimal. Dari sisi guru, terdapat beberapa kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu guru lupa menyampaikan tujuan pembelajaran pada awal kegiatan, pengelolaan waktu belum berjalan secara efektif sehingga beberapa tahapan pembelajaran berlangsung kurang maksimal, serta tahap evaluasi belum terlaksana secara optimal karena keterbatasan waktu.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, beberapa perbaikan direncanakan pada pelaksanaan siklus II, yaitu: (1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas pada awal kegiatan agar murid memahami kompetensi yang harus dicapai; (2) guru menyusun alokasi waktu yang lebih proporsional pada setiap sintaks *Problem Based Learning* sehingga seluruh tahapan terutama kegiatan evaluasi dan refleksi dapat terlaksana secara optimal; (3) guru meningkatkan pengelolaan kelas dengan memberikan penguatan dan motivasi kepada murid yang masih kurang aktif agar seluruh anggota kelompok berpartisipasi dalam diskusi; (4) guru memberikan bimbingan (*scaffolding*) yang lebih intensif kepada kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyusun teks negosiasi; serta (5) guru mengoptimalkan penggunaan media digital interaktif sebagai sarana evaluasi formatif untuk memperoleh umpan balik secara cepat terhadap pemahaman murid. Hasil refleksi siklus I menjadi dasar penyempurnaan tindakan pada siklus II dengan harapan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, keterlibatan murid semakin meningkat, dan keterampilan menulis teks negosiasi dapat mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan.

Hasil dari Siklus II penelitian yang dilakukan terhadap kelas X-1 SMA Negeri Pakusari mengenai materi teks negosiasi menunjukkan bahwa seluruh siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk hasil belajar mata pelajaran tersebut. Selama pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi, mampu mengutarakan gagasan dengan lebih jelas, serta bekerja sama dengan baik dalam menyusun dokumen negosiasi. Siswa juga menghasilkan tulisan yang lebih sistematis, logis, dan sesuai dengan karakteristik genre teks tersebut, yang mencerminkan pemahaman lebih baik mengenai struktur, kaidah kebahasaan, dan tujuan teks negosiasi.

Pencapaian ini merupakan hasil dari perbaikan strategi pembelajaran pada Siklus II. Strategi tersebut mencakup pemberian *scaffolding* (bantuan terarah) yang lebih spesifik, penggunaan media pembelajaran interaktif secara lebih intensif, penyajian contoh teks dalam

konteks nyata, serta pemberian umpan balik secara berkala selama proses penulisan berlangsung. Berbagai peningkatan ini menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan mendorong partisipasi aktif siswa di sepanjang sesi pelajaran. Berikut ini adalah uraian mengenai pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada setiap tahapan dalam siklus II.

A. Perencanaan

Kegiatan pada tahap perencanaan mencakup: (1) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran modul ajar dengan memperhatikan hasil refleksi dari siklus pertama, khususnya dalam mengatur waktu setiap tahap sintaks *Problem Based Learning* (PBL); (2) menyiapkan media digital interaktif berupa powerpoint, kahoot, dan quizizz yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik murid; (3) menyempurnakan lembar kerja murid (LKPD) agar petunjuk pengerjaan lebih jelas dan mampu membantu murid menyusun teks negosiasi secara sistematis; (4) menyusun instrumen observasi aktivitas guru dan murid, pedoman wawancara, serta rubrik penilaian keterampilan menulis teks negosiasi; (5) merancang strategi pembelajaran yang mendorong seluruh anggota kelompok berpartisipasi aktif melalui pembagian peran yang jelas; dan (6) menyusun alokasi waktu yang lebih proporsional sehingga seluruh sintaks *Problem Based Learning* PBL, termasuk kegiatan evaluasi dan refleksi, dapat terlaksana secara optimal.

B. Pelaksanaan Tindakan

Kelas X-1 di SMA Negeri Pakusari mengikuti intervensi Siklus II pada dua tanggal berbeda di tahun 2026 (15 April dan 6 Mei). Pembelajaran berlangsung selama 80 menit, dengan alokasi waktu 10 menit untuk pembukaan, 60 menit untuk kegiatan inti, dan 10 menit untuk penutup. Untuk memulai kelas, guru menyapa siswa, memimpin doa, melakukan absensi, serta menciptakan suasana belajar yang santai namun produktif. Setelah itu, kelas mengikuti kegiatan apersepsi di mana guru mengaitkan materi pelajaran sebelumnya dengan pengalaman pribadi siswa. Berbeda dengan Siklus I, pada Siklus II ini guru memastikan siswa memahami ekspektasi pembelajaran dengan memaparkan secara jelas tujuan pembelajaran, kompetensi, manfaat, dan tahapan proseduralnya.

Kegiatan inti dilaksanakan dengan menerapkan sintaks *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media digital interaktif. Pertama orientasi, guru menyajikan permasalahan kontekstual mengenai proses negosiasi melalui PowerPoint yang berisi gambar, ilustrasi kasus, dan video singkat. Guru mengajukan pertanyaan pemantik sehingga murid terdorong untuk mengidentifikasi masalah, menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari, serta mengemukakan pendapat awal mengenai solusi yang dapat dilakukan. Kedua mengorganisasi murid untuk belajar, guru membentuk kelompok belajar secara heterogen dan membagikan LKPD yang telah disempurnakan. Guru menjelaskan pembagian tugas setiap anggota kelompok sehingga seluruh murid memiliki tanggung jawab dalam proses diskusi. Murid berdiskusi untuk menganalisis permasalahan, menentukan solusi, dan merancang kerangka teks negosiasi. Ketiga membimbing penyelidikan, dalam kegiatan ini, siswa bekerja dalam kelompok di bawah bimbingan guru untuk meneliti teks negosiasi, menganalisis unsur kebahasaan dan strukturnya, serta menulis versi teks mereka sendiri. Kelompok yang mengalami kesulitan diberikan instruksi yang lebih rinci (*scaffolding*), dan guru memastikan seluruh anggota kelompok terlibat aktif dalam menyelesaikan tugas tersebut. Keempat menyajikan hasil, setiap kelompok menggunakan PowerPoint untuk mempresentasikan hasil diskusi dan teks negosiasi yang telah mereka susun. Kelompok lain turut memberikan tanggapan, mengajukan pertanyaan, serta memberikan saran perbaikan. Setelah setiap presentasi, guru memimpin diskusi kelas untuk membahas lebih dalam gagasan-gagasan yang telah disampaikan. Terakhir menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, baik guru maupun siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari, mendiskusikan

kelebihan dan kekurangan proyek kelompok, serta mengulas kembali materi sebelumnya. Evaluasi pembelajaran dilakukan menggunakan Kahoot atau Quizizz agar guru dapat segera mengukur tingkat pemahaman siswa. Berkat manajemen waktu yang lebih baik dibandingkan Siklus I, proses ulasan materi dapat berjalan dengan lancar. Pada kegiatan akhir, guru dan siswa meninjau kembali poin-poin utama pelajaran, membahas hal-hal penting yang diperoleh, mendiskusikan langkah selanjutnya, serta menekankan pentingnya siswa untuk terus melatih kemampuan menulis teks negosiasi. Kelas diakhiri dengan salam dan doa penutup.

C. Observasi

Hasil observasi pada siklus kedua menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran lebih baik dibandingkan siklus pertama. Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas pada awal kegiatan, mampu mengelola waktu dengan lebih efektif, serta melaksanakan seluruh tahapan evaluasi sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan. Aktivitas murid juga mengalami peningkatan. Sebagian besar murid mengikuti pembelajaran dengan antusias, aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain, serta mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Penggunaan media digital interaktif membuat suasana pembelajaran lebih menarik sehingga keterlibatan murid meningkat. Hasil tulisan murid menunjukkan perbaikan pada aspek struktur teks negosiasi, kelengkapan isi, penggunaan kaidah kebahasaan, serta ketepatan penggunaan bahasa.

D. Refleksi

Berdasarkan evaluasi dan observasi pada Siklus II, kegiatan yang diterapkan terbukti meningkatkan proses maupun hasil pembelajaran. Efektivitas pembelajaran meningkat berkat penyesuaian yang dilakukan setelah refleksi pada Siklus I. Guru berhasil mengelola waktu dengan baik, memanfaatkan media digital interaktif secara efektif untuk keperluan pengajaran dan evaluasi, serta melaksanakan sintaks model *Problem Based Learning* (PBL) secara sistematis dan menyeluruh. Terdapat peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dibandingkan siklus sebelumnya; siswa lebih berani mengemukakan pendapat, bekerja sama secara lebih efektif dalam kelompok, dan menghasilkan dokumen negosiasi yang lebih baik. Tercipta lingkungan belajar yang lebih partisipatif, komunikatif, dan berpusat pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan karena terjadi peningkatan baik pada proses pembelajaran maupun kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dihentikan setelah Siklus II dan tidak dilanjutkan kembali.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas X-1 SMA Negeri Pakusari dalam menulis teks negosiasi meningkat pesat ketika model *Problem Based Learning* (PBL) diterapkan bersamaan dengan penggunaan media digital interaktif. Dengan demikian, penelitian ini berhasil mencapai tujuannya untuk mengkaji pengaruh model PBL yang dipadukan dengan media digital interaktif terhadap kemampuan menulis teks negosiasi. Rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan, yakni dari 79,47 pada tahap pra-siklus menjadi 81,66 pada Siklus I dan 85,97 pada Siklus II. Selain itu, pada Siklus II, seluruh siswa telah menguasai materi pelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa model PBL, jika didukung oleh media digital interaktif, tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga kualitas pengajaran. Selama proses pembelajaran, kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah, berkontribusi dalam diskusi kelompok, berkolaborasi, serta menyusun teks negosiasi secara efektif juga mengalami peningkatan. Siswa kelas X-1 SMA Negeri Pakusari memperoleh manfaat berupa

peningkatan keterampilan menulis teks negosiasi melalui penerapan model PBL yang mengintegrasikan media digital interaktif.

Temuan penelitian ini memberikan harapan bagi para guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ingin meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks negosiasi dengan menerapkan model PBL yang memanfaatkan media digital interaktif. Salah satu strategi yang menjanjikan untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya terkait keterampilan menyusun teks negosiasi, adalah memadukan paradigma *Problem Based Learning* (PBL) dengan media digital interaktif. Peningkatan keterlibatan, pemahaman yang lebih mendalam, kerja sama tim, serta kemandirian siswa merupakan ciri khas dari proses pembelajaran yang didorong oleh pendekatan ini. Pendekatan ini juga mendukung pengembangan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis. Para guru dan pihak sekolah yang ingin membantu siswa mereka menjadi penulis yang lebih baik dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan. Disarankan agar penelitian selanjutnya mengkaji sejauh mana kemampuan berbahasa lainnya seperti membaca, menyimak, dan berbicara dapat ditingkatkan melalui penerapan pendekatan PBL yang dipadukan dengan media digital interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Erayani, L. G. N., & Jampel, I. N. (2022). Meningkatkan kemampuan literasi sains dan kemampuan metakognitif siswa melalui model problem based learning berbantuan media interaktif. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 248–258. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48525>
- Ifrida, F., & Pratiwi, D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Siswa. *Jurnal Cipta Media Harmoni*, 4(2), 1-12. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.386>
- Mahmudah, E., Cahyono, B., & H, B. (2025). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Melalui Model *Problem Based Learning* Pada Siswa Kelas X-1 SMA Negeri 2 Madiun. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(7), 1-23. <https://doi.org/10.62281/v3i7.2541>
- Maulani, W., & Hidayati, P. (2021). Model Penemuan Terbimbing Dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berbasis Komik dan Pengaruhnya Terhadap Kualitas Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMK. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(1), 63-71. <https://doi.org/10.23969/wistara.v4i1.4397>
- Mursyida, L., Dewi, I. P., Samala, A. D., & Ranuharja, F. (2024). E-Modules for Computer Network Practicum Based on *Problem Based Learning* and Peer Tutoring: A Practical Solution to Develop 21st-Century Skills. *Journal of Education Technology*, 8(1), 77–85. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i1.63568>
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135-148.
- Riadi, M. (2019). *Penelitian tindakan kelas (PTK): Pengertian, karakteristik, prinsip, langkah, dan model PTK*. <https://KajianPustaka.com>
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Septiana, S. D., Wuryaningrum, R., & Syukron, A. (2020). Improving Observation Report

- Text Writing Skills Through The Implementation Of Problem-Based Learning Model Using Powtoon Application In Junior High School. *JLER (Journal of Language Education Research)*, 3(3), 144–157. <https://doi.org/10.22460/jler.v3i3.5228>
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriadi, S., Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *YUME: Journal of Management*, 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Susilo, S. V., Yonanda, D. A., & Pratiwi, R. (2020). Pengaruh Media Big Book Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(1). <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i1.978>
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana Prenada Media Group.
- Wahyuningsih, E. T., Santa, & Suchyadi, Y. (2021). Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 04(03), 238–243. <https://doi.org/https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i3.4760>
- Wiratama, N. A., Fatimah, I. D., & Widiyati, E. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Pendekatan Kontekstual pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3428–3434. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2527>
- Wulandari, R. S., & Hastini, H. (2024). The use of *Problem Based Learning* in developing writing skills of grade VII students of MTS al-khairaat tondo. *Journal of General Education and Humanities*, 3(2), 133–142. <https://doi.org/10.58421/gehu.v3i2.215>
- Yenti, N., Ramadhanti, D., & Laila, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksposisi. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 93–102. <https://doi.org/10.55909/jpbs.v1i1.16>
- Yunitasari, I., & Hardini, A. T. A. (2021). Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1700–1708. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.983>