

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP
PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1
PURWADADI TAHUN AJARAN 2022/2023**

Juwita Nursafitri, S.Pd.¹, Irpan Maulana, M.Pd.²

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan, Universitas Mandiri ^{1, 2}

juwitanursafitri69@gmail.com¹, irdhina160616@gmail.com²

Nomor HP : 002120993722¹

ABSTRACT

Based on the data that has been obtained, this research is motivated by several reasons including the following: (1) Students are still shy, passive and inactive during the learning process. (2) Lack of students' understanding of learning negotiating text. (3) Students' lack of confidence in conveying their thoughts and ideas orally. (4) The need for an interesting learning model to improve students' speaking skills in learning negotiating text. Therefore, there are still many students who do not understand about learning negotiating text. Thus, researchers are looking for solutions to the problems experienced by students in learning negotiating texts by using the Role Playing learning model. The aims of this research include the following: To describe the skills of class X students of SMA Negeri 1 Purwadadi in learning negotiating text. Describe the skills of class X students of SMA Negeri 1 Purwadadi in learning negotiating text using the Role Playing learning model. Describe the effect of the Role Playing learning model on class X students of SMA Negeri 1 Purwadadi in learning negotiating text. The method used in this research is a quantitative method with the type of experimental research method, the experimental research method is an action or observation to seek the effect of a deliberate treatment. The research design used was the One Group Pretest Posttest Design. Data obtained through interviews, observation, giving tests, the type of test used in this study was oral in the form of (initial test) pretest and (final test) posttest, and documentation. Based on the results of the average calculation using SPSS 23. Learning negotiating text in class X using the Role Playing learning model. When viewed from the average value (pretest) pretest before being given treatment is 57.67 and the average value (final test) posttest after being given treatment is 82. Therefore, the Role Playing learning model has proven to be effective and influential in learning negotiating text in class X SMA Negeri 1 Purwadadi Academic Year 2022/2023.

Keywords: Role Playing Learning Model. Negotiation Text

ABSTRAK

Berdasarkan data yang telah diperoleh penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa alasan diantaranya yaitu sebagai berikut: (1) Siswa masih malu-malu, pasif dan tidak aktif ketika berlangsungnya proses pembelajaran. (2) Kurangnya pemahaman

siswa mengenai pembelajaran teks negosiasi. (3) Kurangnya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pikiran dan gagasannya secara lisan. (4) Perlunya model pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran teks negosiasi. Oleh karena itu, masih banyak siswa yang belum memahami mengenai pembelajaran teks negosiasi. Sehingga, peneliti mencari solusi terhadap permasalahan yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran teks negosiasi dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing. Tujuan dilakukannya penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut: Mendeskripsikan keterampilan siswa kelas X SMA Negeri 1 Purwadadi dalam pembelajaran teks negosiasi. Mendeskripsikan keterampilan siswa kelas X SMA Negeri 1 Purwadadi pada pembelajaran teks negosiasi dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing. Mendeskripsikan pengaruh dari model pembelajaran Role Playing pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Purwadadi dalam pembelajaran teks negosiasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian metode eksperimen, metode penelitian eksperimen adalah sebuah tindakan atau pengamatan untuk mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang disengaja. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest Posttest Design. Data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, pemberian tes, jenis tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu lisan berupa (tes awal) pretest dan (tes akhir) posttest, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata dengan menggunakan SPSS 23. Pembelajaran teks negosiasi pada siswa kelas X dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing. Apabila dilihat dari nilai rata-rata (tes awal) pretest sebelum diberikan perlakuan adalah 57,67 dan nilai rata-rata (tes akhir) posttest sesudah diberikan perlakuan adalah 82. Oleh karena itu, model pembelajaran Role Playing terbukti efektif dan berpengaruh dalam pembelajaran teks negosiasi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Purwadadi Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata kunci: Model Pembelajaran Role Playing. Teks Negosiasi

A. Pendahuluan

Pendidikan Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu (pengajaran, bimbingan atau latihan) serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya (Arifin, 2016:39). Oleh karena itu, pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan

kemampuan dan kepribadian individu melalui pengajaran. Pendidikan memiliki peranan penting dalam perkembangan bangsa, karena merupakan kunci utama untuk mewujudkan potensi yang ada dalam diri seseorang. Dalam pendidikan formal (sekolah) kurikulum berperan penting untuk menentukan pencapaian dari tujuan pendidikan.

Proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan secara terstruktur dan tersistem, karena adanya suatu konsep pendidikan yang berupa kurikulum. Kurikulum harus membantu siswa untuk mengembangkan serta memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan cara berpikir yang baru. Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional pada tahun 2013, berfungsi sebagai pedoman atau acuan dalam proses pembelajaran. Rusman (2018:3) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Aqib & Murtadlo (2016:1) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar peserta didik belajar. Oleh karena itu, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar, kegiatan ini dilakukan untuk menciptakan suasana belajar pada

suatu lingkungan belajar siswa. Selain itu, salah satu faktor yang dapat memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran.

Harjanto (Aqib & Murtadlo, 2016:2) menyatakan model pembelajaran didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Ngilimun (2016:24) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, model pembelajaran merupakan kerangka atau pola yang dapat kita gunakan sebagai pedoman atau acuan untuk merencanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Berlangsungnya proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif apabila menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu cara penggunaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri

sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan (Huda, 2019:209). Model pembelajaran Role Playing memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain (Shoimin, 2020:161). Oleh karena itu, model pembelajaran Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran dengan memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, dengan menempatkan diri mereka dalam peran atau situasi. Model pembelajaran Role Playing merupakan solusi tepat untuk meningkatkan keterampilan berbahasa.

Pembelajaran keterampilan berbahasa memiliki empat komponen, yaitu keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading

skills), dan keterampilan menulis (writing skills). Menurut Tarigan (2015:16) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi, artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Menurut Susanti (2020:14) berbicara tidak hanya sebagai alat berkomunikasi, tetapi keterampilan yang dapat memengaruhi keterampilan berbahasa lainnya. Oleh karena itu, keterampilan berbicara adalah salah satu bagian penting yang tidak dapat terpisahkan dari keterampilan berbahasa lainnya, berbicara juga merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata yang digunakan sebagai alat berkomunikasi untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara seringkali dianggap sebagai aksi atau tindakan yang paling penting dalam bersosial sebab tujuan utamanya adalah untuk berkomunikasi, berbicara pula menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai serta dikembangkan oleh setiap siswa. Dalam kehidupan sehari-hari, seringkali kita berbicara dengan orang lain untuk melakukan negosiasi dalam

bentuk kepentingan yang berbeda-beda.

Teks negosiasi merupakan salah satu pembelajaran keterampilan berbahasa yang tertuang dalam kurikulum 2013 dan harus dikuasai pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X semester ganjil. Negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan di antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan berbeda (Kosasih, 2014:86). Teks negosiasi adalah suatu upaya berkomunikasi yang dilakukan oleh dua belah pihak atau lebih yang memiliki kepentingan berbeda sehingga tercapai suatu kesepakatan atau kesepahaman yang menguntungkan kedua belah pihak (Hodijah, 2022:12). Oleh karena itu, teks negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang dilakukan oleh dua belah pihak atau lebih yang memiliki kepentingan berbeda untuk mencapai kesepakatan bersama.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Purwadadi diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran teks negosiasi siswa kelas X SMA

Negeri 1 Purwadadi masih malu-malu, pasif dan tidak aktif ketika berlangsungnya proses pembelajaran. Ada beberapa hal yang melatarbelakanginya, yaitu kurangnya pemahaman siswa mengenai pembelajaran teks negosiasi, serta kurangnya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pikiran dan gagasannya secara lisan. Selain itu metode yang digunakan guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga diperlukan hal yang menarik agar meningkatkan keterampilan pembelajaran teks negosiasi, salah satunya diperlukan model pembelajaran yang menarik.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya, yaitu menurut Ade Yuanti Taufani (2015) dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Negosiasi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Jember" menyatakan bahwa walaupun siswa kelas X dapat menyusun teks negosiasi sesuai dengan struktur tapi pemakaian kalimat penawaran dan persetujuannya masih belum efektif, karena adanya kalimat yang kurang

logis, bertele-tele, serta kurang teliti dalam pemilihan suatu kata. Selain itu, penggunaan kalimatnya belum bisa meyakinkan lawan negosiasi, hal ini terjadi karena belum adanya kalimat persuasif. Menurut Nurul Alfi Yunita (2020) dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar dengan Menggunakan Metode Bertukar Gagasan" menyatakan bahwa keterampilan berbicara siswa belum mencapai KKM, sehingga keterampilan berbicara merupakan suatu hal sangat penting untuk dipelajari oleh siswa. Menurut Nopita Giofani Simanungkalit (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Kemampuan Menganalisis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA YLPI Pekanbaru Tahun Ajaran 2018/2019" menyatakan kurang maksimalnya suatu pembelajaran menganalisis teks negosiasi dikarenakan rendahnya minat baca siswa SMA YLPI Pekanbaru yang hanya mencapai 45%. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu fisik yang lelah, bosan dengan teks bacaan, dan kurang menariknya isi suatu teks bacaan. Dapat disimpulkan

bahwa walaupun keterampilan berbicara siswa belum mencapai KKM, akan tetapi hal itu sangat penting untuk dipelajari siswa. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran teks negosiasi yaitu penggunaan kalimat yang masih belum efektif dan kurang persuasif, serta kurang menariknya isi suatu teks bacaan sehingga menimbulkan rasa bosan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menentukan judul dalam penelitian ini yaitu "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pembelajaran Teks Negosiasi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Purwadadi Tahun Ajaran 2022/2023".

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian metode eksperimen. Penelitian dalam metode kuantitatif biasanya berbentuk angka-angka dan analisis statistik. Sugiyono (2017:8) menyatakan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan

instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, metode penelitian kuantitatif adalah metode yang memiliki hubungan sebab akibat, dan melakukan penelitian pada populasi atau sampel dengan menggunakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan sebuah data. Angka-angka atau statistik merupakan hasil dari sebuah data penelitian. Sugiyono (2017:72) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Oleh karena itu, metode penelitian eksperimen adalah sebuah tindakan atau pengamatan untuk mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang disengaja.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis metode penelitian eksperimen untuk melaksanakan penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pembelajaran Teks

Negosiasi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Purwadadi”.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah One Group Pretest Posttest Design. Pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2017:79). Oleh karena itu, One Group Pretest Posttest Design adalah suatu desain yang dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat.

Dalam penelitian ini ada satu kelas yang dipilih yaitu kelas X-2. Untuk mengetahui keadaan awal, kelas tersebut diberi pretest (tes awal). Selanjutnya, untuk mengukur prestasi belajar siswa atas suatu perlakuan yang telah diberikan kelas tersebut diberi posttest (tes akhir). Pada saat proses pembelajaran kelas X-2 diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1
Desain penelitian

$$O_1 \times O_2$$

Sumber: Sugiyono, Metode Penelitian

Keterangan Rumus:

O_1 : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O_2 : Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Purwadadi diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Purwadadi masih malu-malu, pasif dan tidak aktif ketika berlangsungnya proses pembelajaran. Ada beberapa hal yang melatarbelakanginya, yaitu kurangnya pemahaman siswa mengenai pembelajaran teks negosiasi, serta kurangnya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pikiran dan gagasannya secara lisan. Selain itu metode yang digunakan guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga diperlukan hal yang menarik agar meningkatkan keterampilan

pembelajaran teks negosiasi, salah satunya diperlukan model pembelajaran yang menarik. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan berbicara siswa dalam bernegosiasi, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Data Hasil Pretest dan Posttest

Data	Pretest	Posttest
N	30	30
Nilai Tertinggi	70	90
Nilai Terendah	46	75
Mean	57,67	82
Median	56	81
Range	24	15
Std. Deviasi	7,425	4,586
Sum	1730	2460

Apabila dilihat dari nilai rata-rata tes awal (*pretest*) di atas yaitu 57,67. Nilai tertinggi yaitu 70, nilai terendah yaitu 46. Kondisi di kelas ketika akan berlangsungnya proses pembelajaran sebelum diberi perlakuan siswa masih malu-malu, pasif dan tidak aktif. Ada beberapa hal yang melatarbelakanginya, diantaranya yaitu kurangnya pemahaman siswa mengenai pembelajaran teks negosiasi, serta kurangnya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pikiran dan gagasannya secara lisan. Selain itu,

metode yang digunakan guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga diperlukan hal yang menarik agar meningkatkan keterampilan pembelajaran teks negosiasi, salah satunya diperlukan model pembelajaran yang menarik. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran teks negosiasi masih rendah.

Sedangkan apabila dilihat dari nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) di atas yaitu 82. Nilai tertinggi yaitu 90, nilai terendah yaitu 75. Kondisi pembelajaran di kelas setelah diberi perlakuan siswa menjadi berani, aktif, dan lebih memahami materi teks negosiasi ketika berlangsungnya proses pembelajaran. Sebelumnya siswa malu-malu, pasif, tidak aktif, kurangnya pemahaman mengenai pembelajaran teks negosiasi, serta kurangnya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pikiran dan gagasannya secara lisan. Setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siswa mengalami peningkatan ketika berlangsungnya proses pembelajaran teks negosiasi dalam keterampilan berbicara, karena dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*

merupakan suatu cara penguasaan bahan pelajaran dengan memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, dengan menempatkan diri mereka dalam peran atau situasi. Oleh karena itu, hal tersebut dapat membuktikan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh dalam meningkatkan pembelajaran teks negosiasi dalam keterampilan berbicara pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Purwadadi.

Berdasarkan data di atas nilai rata-rata *pretest* adalah 57,67 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 82. Oleh karena itu, selisih perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 24,33. Berdasarkan analisis nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* terbukti bahwa ada perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* terhadap pembelajaran teks negosiasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pengolahan data yang telah dilakukan

oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Pembelajaran Teks Negosiasi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Purwadadi diawali dengan adanya suatu usaha dari peneliti untuk menyelesaikan kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran teks negosiasi pada keterampilan berbicara. Peneliti melakukan wawancara bersama salah satu guru SMA Negeri 1 Purwadadi, hal tersebut dilakukan untuk menemukan suatu permasalahan yang dialami siswa. Peneliti mendapatkan jawaban yang cukup beragam diantaranya yaitu siswa masih malu-malu, pasif dan tidak aktif ketika berlangsungnya proses pembelajaran. Ada beberapa hal yang melatarbelakanginya, yaitu kurangnya pemahaman siswa mengenai pembelajaran teks negosiasi, serta kurangnya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pikiran dan gagasannya secara lisan. Selain itu metode yang digunakan guru masih menggunakan metode

konvensional, sehingga diperlukan hal yang menarik agar meningkatkan keterampilan pembelajaran teks negosiasi, salah satunya diperlukan model pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, peneliti melakukan penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap pembelajaran teks negosiasi sesuai dengan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

2. Hasil tes awal (*pretest*) pembelajaran teks negosiasi sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Purwadadi memperoleh nilai rata-rata yaitu 57,67. Sedangkan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Purwadadi memperoleh nilai rata-rata yaitu 82. Oleh karena itu, model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap pembelajaran teks negosiasi. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil nilai rata-rata yang telah diperoleh siswa pada saat melaksanakan

pretest dan *posttest* karena adanya peningkatan.

3. Kondisi pembelajaran setelah diberi perlakuan siswa menjadi berani, aktif, lebih memahami materi teks negosiasi ketika berlangsungnya proses pembelajaran, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan pikiran dan gagasannya secara lisan. Sebelumnya siswa malu-malu, pasif, tidak aktif, kurangnya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pikiran dan gagasannya secara lisan, serta kurangnya pemahaman mengenai pembelajaran teks negosiasi. Setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siswa mengalami peningkatan ketika berlangsungnya proses pembelajaran teks negosiasi dalam keterampilan berbicara, karena dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan pelajaran dengan memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, dengan menempatkan diri mereka dalam

peran atau situasi. Oleh karena itu, hal tersebut dapat membuktikan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh dalam meningkatkan pembelajaran teks negosiasi dalam keterampilan berbicara pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Purwadadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal & Ali Murtadlo. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Arifin, Zainal. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hodijah. (2022). *Teks Negosiasi*. Medan: Guepedia.
- Huda, Miftahul. (2016). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kosasih. (2017). *Jenis-jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Ngalimun. (2016). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurhayati, Siska. 2017. *Pembelajaran Menulis Teks Berita Menggunakan Model Pembelajaran Group Investigation Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Subang Tahun Pelajaran 2017-2018*. (Skripsi): STKIP Subang.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran*

- Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Shoimin, Aris. (2020). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Simanungkalit, Nopita Giofani. (2019). *"Kemampuan Menganalisis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA YLPI Pekanbaru Tahun Ajaran 2018/2019"*. Skripsi. Pekanbaru: Universitas Islam Riau Pekanbaru.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Elvi. (2020). *Keterampilan Berbicara*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Taufani, Ade Yuanita. (2015). *"Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Negosiasi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Jember"*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Yunita, Nurul Alfi. (2020). *"Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar dengan Menggunakan Metode Bertukar Gagasan"*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.