

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MEMAHAMI TEKS NEGOSIASI PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI TAEKAS

Baltasar Vanris Ogal¹, Lenny Nofriyani Adam², Maria Rosalinda Talan³

Universitas Timor^{1,2,3}

baltasar.ogal@gmail.com¹, lennyadam@unimor.ac.id², maria_rosalindatalan@unimor.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan metode bermain peran dalam memahami teks negosiasi dan juga menggambarkan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas X SMA Negeri Taekas. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah kombinasi deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni teknik observasi dan teknik tes. Subjek Penelitian ini yakni siswa kelas X MIA 3A SMA Negeri Taekas yang mencakup jumlah siswa 15 siswa, yang terdiri dari 9 orang siswa laki-laki dan 6 orang perempuan. Berdasarkan hasil analisis dapat dikatakan bahwa penerapan metode bermain peran dalam memahami teks negosiasi pada siswa kelas X SMA Negeri Taekas dengan kategori baik. Hasil ini diketahui dari jumlah siswa 15 orang, hanya 11 orang yang dinyatakan tuntas dengan persentasenya 73,3% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang dengan persentasenya 26,6%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa metode bermain peran dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya memahami teks negosiasi di kelas X SMA Negeri Taekas.

Kata Kunci: metode bermain peran, pembelajaran bahasa Indonesia, teks negosiasi

Abstract

This study aims to describe the application of the role playing method in understanding the negotiating text and also describe the results of students' abilities after using the role playing method in class X SMA Negeri Taekas. The method used in this research is descriptive qualitative and quantitative. Data collection techniques in this study, namely, observation techniques and test techniques. The subjects of this research are students of class X MIA 3A Taekas State High School which includes a total of 15 students, consisting of 9 boys and 6 girls. Based on the results of the analysis, it can be said that the application of the role-playing method in understanding the negotiating text in class X SMA Negeri Taekas is in good category. This can be seen from the result is known from the number of students 15 people. 11 students who completed with a percentage of 73,3% and students who did not complete as many as 4 people with a percentage of 26.6%. Thus, it can be stated that the role-playing method can be applied to learning Indonesian, especially understanding negotiating texts in class X SMA Negeri Taekas.

Keywords: role playing method, learning Bahasa Indonesia, negotiation text

Diterima: 18 Agustus 2023	Direvisi: 3 Oktober 2023	Diterbitkan: 15 Oktober 2023
------------------------------	-----------------------------	---------------------------------

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan nuansa yang harmonis antara guru dan siswa dengan memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk berperan aktif dan mengkonstruksi konsep-konsep yang dipelajarinya. Pembelajaran yang berpusat pada siswa mempunyai tujuan agar siswa memiliki motivasi tinggi dan kemampuan belajar mandiri serta bertanggung jawab untuk selalu memperkaya dan mengembangkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Trianto (dalam Bariah, 2013) menjelaskan bahwa metode pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajar, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran lingkungan dan pedoman bagi para guru dalam merancang kegiatan pembelajaran guna membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 yang berbasis teks juga mengarahkan siswa untuk cakap pada keempat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penggunaan aspek kebahasaan dalam proses pembelajaran sering berhubungan satu sama lainnya. Menyimak dan membaca erat hubungan dalam hal bahwa keduanya merupakan alat untuk menerima komunikasi. Berbicara dan menulis erat hubungan dalam hal bahwa keduanya merupakan cara untuk mengekspresikan makna. Keempat keterampilan berbahasa tersebut harus dikuasai oleh siswa untuk dapat berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tertulis, Permendikbud (dalam Dewi, 2015).

Teks negosiasi adalah suatu teks yang memuat tentang bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan di antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda, Kemendikbud (dalam Ardeni, 2018). Struktur teks negosiasi terdiri dari 6 tahap, diantaranya; a) Orientasi atau pembuka. b) Permintaan, dalam tahap ini mengemukakan tujuan bernegosiasi. c) Pemenuhan, baik negosiator 1 maupun negosiator 2 dalam menyampaikan argumen-argumen. d) Penawaran, dalam tahap ini terjadi proses penawaran atau menyampaikan argumentasi yang disertai dengan fakta-fakta. e) Persetujuan, dalam tahap ini terjadi penolakan atau sanggahan dengan alasan kesepakatan. f) Penutup. Ciri kebahasaan pada teks negosiasi adalah penggunaan bahasa yang santun dan persuasif. Selama melakukan negosiasi, hendaknya dihindari hal-hal yang dapat merugikan kedua belah pihak. Untuk itu komunikasi dalam negosiasi dilakukan dengan cara yang santun. Santun adalah sikap dan perkataan yang menghargai orang lain. a) Menyesuaikan pembicaraan ke arah tujuan praktis, b) Mengakomodasi butir-butir perbedaan dari kedua belah pihak. c) Mengajukan pandangan baru dan mengabaikan pandangan yang sudah ada tanpa memalukan kedua belah pihak. d) Mengolah tugas dan tanggung jawab masing-masing. e) Memprioritaskan dan mengelompokkan saran atau pendapat dari kedua belah pihak. Pada kurikulum 2013 memahami teks negosiasi tertuang pada KI.3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. KD 3.10. Mengevaluasi, kalimat pengajuan, penawaran persetujuan, ciri negosiasi dan merumuskan definisi teks negosiasi lisan maupun tertulis.

Berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, SMA Negeri Taekas yang menyatakan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) belum menunjukkan hasil yang sesuai

dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sehingga kegiatan memahami teks negosiasi kebanyakan siswa tidak mampu memahami kalimat pengajuan, penawaran, persetujuan, ciri-ciri negosiasi dan defenisi teks dalam isi teks negosiasi dan akibatnya siswa belum mampu menentukan mana kalimat pengajuan, penawaran persetujuan, ciri-ciri negosiasi dan defenisi teks negosiasi. Dari 24 siswa hanya 9 siswa yang berhasil mencapai kriteria KKM. Sebanyak 15 siswa nilainya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) secara persentase, tingkat ketuntasan klasifikasi hanya 36,9% setelah dilakukan analisis terhadap kurangnya siswa dalam memahami teks negosiasi, serta siswa kurang mampu menentukan mana kalimat pengajuan, penawaran dan persetujuan.

Penggunaan suatu metode yang tepat dalam pembelajaran sangat penting untuk menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran, di mana seorang guru harus sangat pandai dalam memvariasikan metode dalam mengajar agar tidak terjadi kejenuhan pada peserta didik dan agar tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa tercapai. Metode pengajaran harus diadopsi berdasarkan kriteria tertentu seperti pengetahuan siswa, lingkungan dan seperangkat tujuan pembelajaran dalam kurikulum. Sebelum proses pembelajaran berlangsung seorang guru atau pendidik harus membuat rencana pembelajaran terlebih dahulu, di mana di dalam rencana pembelajaran guru mencantumkan metode apa yang akan digunakan nantinya di dalam kelas.

Menurut Afandi, (2013) metode pembelajaran adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Salah satu metode pembelajaran yang bisa dipakai dalam pembelajaran yakni, metode bermain peran (*role playing*). Metode bermain peran adalah pentas pertunjukkan yang dimainkan sejumlah orang. Saat bermain peran dibuatkan pembagian peran dan deskripsi setiap peran, selebihnya para pemain melakukan improvisasi untuk mengembangkan perannya masing-masing. Selesai permainan, kemudian guru (fasilitator) mengajak peserta didik menarik kesimpulan dari permainan bermain peran tersebut. Herlina, (2016) menyatakan bahwa dalam bidang pendidikan (*role playing*) merupakan teknik di mana individu (siswa) memerankan situasi yang imajinatif dan *parallel* dengan kehidupan nyata, dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan (termasuk keterampilan *problem solving*), menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku. Sudirman (dalam Sari, 2013) menyatakan metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan jalan menirukan tingkah laku dari sesuatu situasi sosial. Metode bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan pada murid untuk bermain peran/sandiwara dalam hal menirukan masalahmasalah sosial.

Dalam metode bermain peran terdapat beberapa kelebihan. Menurut Syaiful (dalam Taek, 2021) sebagai berikut: a) Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya sehingga daya ingat dan keterampilan siswa akan terlatih. b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif dan dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang tersedia. c) Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemeran seni yang baik suatu saat. d) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan

dibina dengan sebaik baiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain. e) Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami.

Metode bermain peran (*role playing*) sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Roestiyah (dalam Ardeni, 2018) metode bermain peran menuntut siswa untuk menghayati peran yang dimainkan dan menempatkan diri dalam situasi orang lain, siswa mengembangkan rasa toleransi terhadap orang lain. Hal ini penting untuk membangun komunikasi atau interaksi sosial yang baik dalam kehidupan bermasyarakat. Interaksi dilakukan di mana saja, bisa di dalam ruangan ataupun di luar ruangan. Keberhasilan dalam menjalankan (*role playing*) tergantung pada bagaimana langkah-langkah penerapannya disusun dengan baik dan sistematis. Tahapan-tahapan yang ditetapkan akan memberikan arah berpikir yang relevan serta dapat menjadi acuan pada proses pembelajaran bahasa pada fase berikutnya, bahkan menjadi pijakan untuk melihat dan mengamati respons atau tanggapan peserta didik pada saat mengikuti proses pembelajarannya. Bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan panduan teori sebagaimana yang digunakan dari teori sugiono (dalam Julyasari, 2017) sebagai berikut; 1) Guru memilih sebuah tema yang akan dimainkan. 2) Guru membuat naskah jalan cerita yang akan diperankan. 3) Guru mengumpulkan siswa untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam bermain peran. 4) Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan saat bermain peran. 5) Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain. 6) Guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan akan dimainkan. 7) Guru hanya mengawasi atau mendampingi siswa dalam bermain. 8) Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali. 9) Nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani siswa.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data dalam penelitian ini berupa 1) aktivitas siswa pada pembelajaran memahami teks negosiasi dalam penerapan metode bermain peran; 2) data hasil belajar siswa pada pembelajaran memahami teks negosiasi setelah diterapkannya metode bermain peran. Kedua data tersebut bersumber dari siswa kelas X SMA Negeri Taekas. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan tes. Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil lembar observasi. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil kerja siswa

Untuk mengetahui hasil nilai kemampuan siswa dalam mengevaluasi teks negosiasi. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui rata-rata keseluruhan nilai siswa dalam mengevaluasi teks negosiasi. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor total siswa yang diperoleh}}{\text{skor maksimal dari seluruh siswa}} \times 100\%$$

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif yang berkolaborasi antara kualitatif dan kuantitatif. Maka sesuai dengan hasil penelitian ini penulis menguraikan data yang di peroleh dari lembar observasi dan lembar tes siswa SMP Negeri Satap Obor . Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah 15 orang.

DISKUSI

Proses Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Memahami Teks Negosiasi

Berdasarkan penelitian, peneliti melihat secara langsung aktivitas siswa dalam pembelajaran. Aktivitas siswa dilihat pada pembelajaran yang merupakan penerapan metode bermain peran (*role playing*). Adapun hasil yang didapatkan dari lembar observasi yang menunjukkan hasil selama penelitian. Peneliti menggunakan sembilan tahap dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) yaitu sebagai berikut.

1. Memilih Sebuah Tema yang Akan Dimainkan

Pada proses ini peneliti memilih tema yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung. Dalam proses pemilihan tema, peneliti memilih tema “Jual Beli”, agar siswa lebih paham, karena kegiatan jual beli sudah terbiasa dilakukan oleh siswa. Tema tersebut dibuatkan dalam tiga judul yakni. “Membeli Kain Tenun”, “Membeli Mangga” dan “Membeli Laptop”. Judul tersebut dibuatkan dalam bentuk teks negosiasi. Dari ketiga judul di atas salah satu judul yang bukan merupakan teks negosiasi adalah “Membeli Mangga” dan dua judul lainnya merupakan teks negosiasi, yakni “Membeli Kain Tenun” dan “Membeli Laptop”. Judul yang sudah dipilih oleh peneliti akan dipakai dalam proses pembelajaran.

2. Membuat Naskah Jalan Cerita yang Dimainkan

Sebelum kegiatan berlangsung peneliti sudah menyiapkan naskah atau jalan cerita yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuannya agar cerita yang dimainkan berjalan dengan tertib. Peneliti menyiapkan tiga naskah. Dua naskah di antaranya adalah naskah teks negosiasi dan satunya bukan naskah teks negosiasi. Naskah pertama adalah “Pembelian Kain Tenun”, naskah kedua “Membeli Mangga” dan naskah ketiga “Pembelian Laptop”. Teks “Membeli Mangga” merupakan teks jual beli namun bukan teks negosiasi. Teks ini dihadirkan agar siswa mampu membedakan mana yang termasuk teks negosiasi dan mana yang bukan teks negosiasi. Teks membeli kain tenun merupakan teks negosiasi yang digunakan sebagai pemodelan teks. Teks “Membeli Laptop” merupakan teks negosiasi yang digunakan untuk menguji kemampuan siswa dalam KD 3.10 Mengevaluasi kalimat pengajuan, penawaran, persetujuan, ciri negosiasi dan mendefinisikan teks negosiasi. Dari ketiga naskah yang sudah disiapkan, masing-masing memiliki jalan cerita yang berbeda. Berikut adalah naskah atau jalan cerita yang sudah dibuat oleh peneliti untuk digunakan dalam bermain peran.

Teks 1

Pembeli : “Permisi mama”
Penjual : “Ya cari apa bu”?

- Pembeli : “Saya ingin lihat –lihat kain tenun mama”
Penjual : “Ya silakan”
Pembeli : ”Kalau yang ini harganya berapa mam? (sambil memegang sehelai kain tenun)
Penjual : “Tujuh ratus lima puluh ribu.”
Pembeli : “Awih, mahal sekali. Kasih turun sedikit, mama”
Penjual : “Itu tenun buna Bu. Tenun buna memang mahal, karena bentuk motifnya timbul pada permukaan kain seperti dibordir, sehingga pembuatannya sulit dan memakan waktu yang cukup lama. Kualitasnya yang paling baik diantara semua jenis kain tenun di sini Bu.”
Pembeli : “Enam ratus ribu ya Mama ?”
Penjual : “Maaf Bu belum bisa”
Pembeli : “Begini mama kalau bisa kurang jadi enam ratus ribu saya akan beli beberapa potong untuk anak-anak sanggar saya yang akan mementaskan tarian tradisional timor pada acara ulang tahun kota Kefamenanu”
Penjual : “Kalau begitu tujuh ratus ribu”
Pembeli : “Mama saya kan beli banyak ayolah Mama kalau boleh turun sedikit lagi . uang saya cuman sedikit Mama. Kalau enam ratus lima puluh saya bisa ambil”
Penjual : “Ibu butuh berapa potong”
Pembeli : “Delapan potong Mama”
Penjual : “Ya sudah kalau begitu enam ratus lima puluh ribu.”
Pembeli : “ Oke tolong dibungkus kain tenun Buna yang motifnya tidak mencolok dan seragam sebanyak delapan potong ya mama.”
Penjual : “ Baik Bu , biar untung sedikit yang penting bisa cepat laku . ini kain tenunnya . semoga dengan memakai kain tenun ini, tariannya menakjubkan para penonton ya.”
Pembeli : (Tersenyum) “ia semoga”
Penjual : “Terima kasih mama”
Pembeli : “IY terima kasih juga”

Teks 2.

- Pembeli : “Selamat siang saya mau membeli mangga ini”
Penjual : “Silakan kak 20.000 satu tumpuk, mangga yang mana kak, yang masak atau setengah masak”
Pembeli : ” Yang masak saja Bu, ini uangnya Bu”

Teks 3

- Pembeli : Permissi pak/bu, boleh lihat-lihat dulu?“
Penjual : Selamat siang, silahkan dek, mau beli barang apa?”

- Pembeli : Saya mau beli laptop yang bisa untuk mengakses aplikasi belajar online Pahamify nih pak. Tapi budget saya pas-pasan, kira-kira ada yang cocok nggak pak?"
- Penjual : "Oh buat belajar online ya dek? Sebentar saya cek. Ada dek, kebetulan ada laptop second dari perusahaan KEFAMENANU CITY nih. Walaupun second, tapi kondisinya masih oke "
- Pembeli : "Wah boleh saya lihat pak? Harganya berapa pak?"
- Penjual : "Silahkan dek. Harganya Rp 5.000.000,- saja dek"
- Pembeli : "Barangnya oke sih pak. Tapi harganya masih bisa kurang nggak pak? Bagaimana kalau Rp 3.500.000,- saja?"
- Penjual : "Wah, maaf dek belum bisa kalau harga segitu. Ini spesifikasinya oke , bisa untuk buka aplikasi belajar online, main game, edit video juga bisa dek. Begini saja, saya kasih harga pas Rp 4.000.0000 bagaimana?"
- Pembeli : "Hmmm. Boleh dikurangi sedikit lagi nggak pak? Kalau boleh Rp 3.800.000,- saya bayar cash sekarang!"
- Penjual : "Wah bagaimana ya. Oke deh, Rp 3.800.000 deal ya dek! Saya siapkan barangnya, sekalian saya install sistem operasinya. Ditunggu sebentar ya dek"
- Pembeli : "Baik, terima kasih pak. Ini uangnya silakan dihitung dulu"
- Penjual : "Rp 3.800.000,- pas. Terima kasih kembali dek. Ini ada garansinya satu bulan ya dek".

3. Mengumpulkan Siswa untuk Diberikan Pengarahan dan Aturan dalam Bermain Peran
Sebelum kegiatan berlangsung peneliti mengumpulkan siswa terlebih dahulu dan menyuruh siswa agar tetap fokus untuk mendengarkan arahan dari peneliti, sehingga tidak salah dalam pelaksanaannya. Arahan atau aturan dalam bermain peran, yaitu. 1) Siswa harus bisa belajar memegang sikap dan tanggung jawab terhadap perannya. 2) Siswa yang mendapatkan peran tersebut tidak boleh keluar ruangan sementara ia berperan. Tujuannya agar siswa mengerti aturan pada saat bermain peran, sehingga kegiatan bermain peran berjalan dengan baik. Namun, dalam proses penyampaian arahan oleh peneliti sebagian besar siswa memperhatikan arahan dari peneliti, dan sebagian kecil yang tidak fokus pada apa yang disampaikan oleh peneliti. Namun, demikian langkah ini tetap terlaksana.

4. Mempersiapkan Alat yang Akan Digunakan Saat Bermain.
Sebelum kegiatan bermain peran berlangsung, peneliti menyiapkan alat yang digunakan oleh peserta didik saat bermain peran. Hal ini dilakukan agar proses bermain peran berjalan dengan baik. Untuk teks pertama yang berjudul “Membeli Kain Tenun”, peneliti menyampaikan alat berupa uang Rp.100,000,00 dan kain tenun buna satu potong. Pada teks ke dua dengan judul” Membeli Mangga” Peneliti menyampaikan alat berupa uang Rp. 20.000 dan mangga enam buah. Untuk teks yang ketiga “Pembelian Laptop” Peneliti menyampaikan alat berupa laptop asus 1 buah dan uang Rp.200.000. Namun dalam mempersiapkan alat, peneliti melihat dua siswa yang tertawa ketika mereka melihat alat yang peneliti siapakan, sehingga membuat kelas agak ribut, tetapi peneliti segera menegur siswa tersebut sehingga siswa pun langsung diam dan kembali fokus Mengamati alat yang disiapkan. Namun demikian langkah ini tetap terlaksana.
5. Menjelaskan Alat-Alat yang Digunakan oleh Peserta Didik untuk Bermain.
Peneliti menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dalam bermain peran. Tujuannya agar siswa mengerti kegunaan dari alat yang akan digunakan pada saat bermain peran nantinya. Alat-alat yang akan digunakan sebagai berikut. Pada teks pertama “Membeli Kain Tenun” alat yang digunakan adalah kain tenun buna dan uang, kain tenun digunakan oleh siswa yang berperan sebagai penjual dan uang akan digunakan oleh siswa yang berperan sebagai pembeli. Pada teks “Membeli Mangga” alat yang digunakan adalah buah mangga dan uang. Buah mangga akan digunakan oleh siswa yang berperan sebagai penjual dan uang akan digunakan oleh siswa yang berperan sebagai pembeli. Pada teks “Pembelian Laptop” alat yang digunakan adalah laptop dan uang, laptop digunakan oleh siswa yang berperan sebagai penjual dan uang digunakan oleh siswa yang berperan sebagai pembeli. Dalam penjelasan ini peneliti tidak melihat siswa yang tidak fokus, semuanya menyimak penjelasan yang sampaikan oleh peneliti.
6. Memberikan Tugas Kepada Peserta Didik Sesuai dengan Peran yang Akan Dimainkan.
Peneliti membagikan tugas kepada siswa sesuai dengan peran yang akan dimainkan. Hal ini dilakukan agar proses bermain peran siswa sudah tau peran yang akan dimainkannya. Pada teks pertama, dengan judul “Membeli Kain Tenun”, peneliti membagikan tugas kepada dua siswa untuk memerankannya. Dari kedua siswa ini, satu siswa berperan sebagai penjual dan satu siswanya berperan sebagai pembeli. Teks yang kedua yang berjudul “Membeli Mangga”. Peneliti membagikan tugas kepada dua siswa lagi untuk memerankannya. Dari kedua siswa ini, satu siswa berperan sebagai penjual dan satu siswanya berperan sebagai pembeli. Untuk teks yang ketiga, yaitu “Membeli Laptop”. Peneliti memilih dua siswa lagi untuk memerankannya. Dari kedua siswa tersebut satu siswanya berperan sebagai pembeli dan satu siswanya berperan sebagai penjual. Pada saat peneliti membagikan tugas kepada siswa, tidak ada siswa yang menolak tugas yang diberikan oleh peneliti, sehingga proses dalam membagikan tugas kepada siswa berjalan dengan baik.
7. Mengawasi atau Mendampingi Siswa dalam Bermain.
Pada saat kegiatan bermain peran (*role playng*) peneliti hanya mendampingi serta mengawasi siswa, dengan tujuan agar dapat mengkondisikan kegiatan bermain peran sehingga dapat

berjalan dengan tertib. Pada teks pertama “Membeli Kain Tenun” peneliti tidak melihat kesalahan yang dilakukan oleh siswa yang berperan maupun teman-teman yang menyimak. Pada teks kedua “Membeli Mangga”, peneliti melihat ada sebagian siswa yang tidak berkonsentrasi terhadap teman-teman yang berperan ada siswa yang melihat keluar pada saat proses bermain peran berlangsung. Namun, ada sebagian siswa yang sangat fokus pada teman-teman yang berperan dan membuat mereka senang sampai bertepuk tangan sehingga membuat teman-teman yang berperan lebih semangat lagi dalam berperan maupun teman-teman yang menyimak. Untuk teks yang ketiga “Membeli Laptop”, saat bermain peran peneliti tidak melihat keganjalan atau kesalahan yang dilakukan oleh siswa yang berperan. Namun, peneliti melihat ada sebagian siswa yang tidak semangat dalam menyimak. Pada saat proses bermain peran berlangsung, ada siswa tersebut menertawakan teman-teman yang berperan namun, peneliti dengan cepat mengantisipasi hal itu dengan menegur siswa tersebut. Namun demikian langkah ini tetap terlaksana.

8. Mengadakan Diskusi untuk Mengulas Kembali.

Setelah siswa selesai bermain peran, peneliti mengadakan diskusi atau mengulas kembali, dengan tujuan agar siswa benar-benar paham dengan apa yang mereka lihat dan dengar. Di sini peneliti membagi siswa dalam kelompok dengan alasan agar siswa bisa saling diskusi antarkawan, dan bisa menjawab pertanyaan dari peneliti. Siswa yang berjumlah lima belas orang dibagi menjadi tiga kelompok, tiap kelompok terdiri dari lima orang siswa. Setelah kelompok sudah terbentuk, peneliti mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan teks yang sudah diperankan. Peneliti meminta siswa untuk menentukan kalimat pengajuan, penawaran, persetujuan, ciri teks negosiasi dan mendefinisikan teks negosiasi. Peneliti memberikan waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut yaitu, sepuluh menit. Tiap-tiap kelompok menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Dari ketiga kelompok tersebut, ada satu kelompok yang masih salah dalam menjawab pertanyaan tersebut, yaitu kelompok satu. Kelompok tersebut menjawab terbalik antara kalimat pengajuan dan persetujuan, seharusnya kalimat pengajuan tetapi kelompok menjawab kalimat persetujuan. Kelompok dua dan tiga pun sama, tetapi kesalahan mereka berbeda, kelompok dua menjawab salah pada pertanyaan ciri negosiasi, mereka hanya menyebutkan dua ciri, sedangkan ada 4 ciri teks negosiasi. Sedangkan kelompok tiga menjawab hampir semua pertanyaan dengan benar, namun masih keliru dalam menentukan kalimat persetujuan. Di sini kelompok menjawab kalimat persetujuan dengan kalimat pengajuan. Setelah siswa dan peneliti saling tanya jawab, peneliti meminta siswa untuk mengidentifikasi mana yang termasuk jenis teks negosiasi, dan semua kelompok menjawabnya dengan benar. Namun, dalam diskusi masih ada kelompok yang belum paham, namun terlaksana.

9. Menyampaikan Nilai-nilai dan Pesan yang Terkandung dalam Bermain Peran untuk Diteladani siswa.

Di tahap ini peneliti memberikan nilai-nilai atau pesan yang ada dalam penerapan metode bermain peran (*role playing*), agar siswa dapat memahami perasaan orang lain. Menempatkan diri dari situasi orang lain, mengerti dan menghargai pendapat orang lain pada saat bernegosiasi.

Hasil Belajar Siswa dalam Mengevaluasi Teks Negosiasi Setelah Menerapkan Metode Bermain Peran

Pada aspek KP1 total skor pemerolehan seluruh siswa adalah 39 dengan rata-rata skor 2,6 dan rata-rata skor maksimal 3. Pada aspek KP2, total skor pemerolehan seluruh siswa adalah 42 dengan rata-rata skor adalah 2,8 dan rata-rata skor maksimal 3. Pada aspek KP3 total skor pemerolehan seluruh siswa adalah 38 dengan rata-rata skor 2,53 dan rata-rata skor maksimal 3. Pada aspek CT total skor pemerolehan seluruh siswa adalah 37 dengan rata-rata skor 2,46 dan rata-rata skor maksimal 3. Pada aspek DT total skor pemerolehan seluruh siswa adalah 26 dengan rata-rata skor 1,73 dan rata-rata skor maksimal 3.

Terdapat 11 orang siswa yang tuntas, sedangkan 4 siswa yang tidak tuntas. Dengan demikian, persentase ketuntasan hasil belajar 72,6%, sedangkan persentase ketidaktuntasan 26,4%. Dengan demikian, total skor dan seluruh aspek (KP1, KP2, KP3, CT, DT) dari seluruh siswa adalah 182 dengan rata-rata skor adalah 12,13 dan rata-rata skor maksimal adalah 15. Jumlah nilai seluruh siswa adalah 1212,6 dengan nilai rata-ratanya 80,84% yang termasuk kategori baik

Studi riset yang dilakukan Yuanita (dalam Taufani, 2014) memperlihatkan temuan yang sama, yakni metode bermain peran dapat memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran. Metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus 1, sebanyak 11 siswa yang tidak tuntas. Hasil tes menunjukkan bahwa siswa yang mencapai ketuntasan nilai sebanyak 25 siswa atau sebesar 72,5% dari total 36 siswa. Sisanya yang tidak mencapai ketuntasan nilai sebanyak 11 siswa atau sebesar 27,5%. Pada siklus ke-2 Hasil tes menunjukkan bahwa siswa mencapai ketuntasan nilai sebanyak 32 siswa atau sebesar 90% dari total 36 siswa. Sisanya yang tidak mencapai ketuntasan nilai sebanyak 4 siswa atau sebesar 10%.

PENUTUP

Dari hasil penelitian dan pembahasan dalam Penelitian ini terbukti bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam memahami teks negosiasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak positif, serta hasil yang didapatkan dalam kategori baik. Berdasarkan analisis data tes tertulis kemampuan siswa dalam memahami teks negosiasi dengan nilai persentasenya 80,84%. Dengan demikian, dinyatakan bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya memahami teks negosiasi pada siswa kelas X SMA Negeri Taekas.

BIBLIOGRAFI

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). *Model dan metode pembelajaran*. Semarang: Unissula.
- Ardeni, M. S., Suandi, I. N., & Utama, I. D. G. B. (2018). Pembelajaran Mengonversi Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Seririt Dengan Penerapan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 7(2).

- Bariah, T. Effendy, C., & Saman, S. (2013). Peningkatan Kemampuan Mengubah Teks Wawancara Menjadi Narasi Dengan Menggunakan Metode Think-Pair-Share. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(1).
- Dewi, P.N. S., Suandi, I. N., & Yasa, I. N. (2015). Implementasi Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berdasarkan Kurikulum 2013 di kelas xb Akuntansi SMK Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 3(1).
- Herlina, U. (2016). Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94-107.
- Julyasari, D.S (2017). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Taek, P., Bully, S., Lobo, L., & Bribin, M. (2021). Pengembangan Karakter Siswa Melalui Motede Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing). *Jurnal Gatranusantara*, 19(2).