

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN  
TEKS NEGOSIASI KELAS X SMK NASYRUL ULUM GEGESIK  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Novia Kusaeni<sup>1</sup>, Ahmad Maskur Subaweh<sup>2</sup>, Muhammad Sholeh<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>PBSI, FKIP Universitas Darul Ma'arif Indramayu, <sup>2</sup>FKIP Universitas  
Singaperbangsa Karawang

[1noviakusaeni3@gmail.com](mailto:1noviakusaeni3@gmail.com), [2ahmad.maskur@fkip.unsika.ac.id](mailto:2ahmad.maskur@fkip.unsika.ac.id),

[3sholehmuhammad191089@gmail.com](mailto:3sholehmuhammad191089@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to: 1) determine the effectiveness of the role playing model in learning negotiation texts for class X of SMK Nasyrul Ulum Gegesik in the 2024/2025 academic year and 2) determine how the negotiation text learning activities are carried out by applying the role playing model for class X of SMK Nasyrul Ulum Gegesik in the 2024/2025 academic year. This study uses an experimental method with a nonequivalent control group design. The population of this study was all class X of SMK Nasyrul Ulum Gegesik in the 2024/2025 academic year. By using a purposive sampling technique, class X DKV 2 was determined as the experimental class with 29 students and X DKV 3 as the control class with 29 students. Research data were collected through negotiation tests and observation sheets. Based on the results of the average value of the initial test of the experimental class 68.62 and the control class 67.03 and the results of the average value of the final test of the experimental class 81.90 and the control class 73.97. From these data the value of the experimental class is higher than the control class. In the experimental class there is an average increase of 13 and in the control class there is an average increase of 6. Based on the results of statistical calculations using the independent sample t test on SPSS version 22 shows that the significant value (2 tailed) is  $0.000 < 0.05$ , while based on the comparison of the t count and t table values obtained  $t \text{ count } 5.928 > t \text{ table } 2.003$ . This shows that  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected, thus it can be stated that the role playing model is effectively applied in learning negotiation texts for class X of SMK Nasyrul Ulum Gegesik in the 2024/2025 academic year. Based on the analysis of observation data, it is proven that the application of the role playing model can improve students' abilities in learning negotiation texts for class X of SMK Nasyrul Ulum Gegesik in the 2024/2025 academic year.*

**Keyword :** *role playing model, learning, negotiation text*

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui efektivitas model *role playing* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X SMK Nasyrul Ulum Gegesik Tahun Pelajaran 2024/2025 dan 2) mengetahui bagaimana aktivitas pembelajaran teks negosiasi yang dilakukan dengan menerapkan model *role playing* kelas X SMK Nasyrul Ulum Gegesik Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini seluruh kelas X SMK Nasyrul Ulum Gegesik Tahun Pelajaran 2024/2025. Dengan menggunakan teknik *purposive sampling* ditetapkan kelas X DKV 2 sebagai kelas eksperimen dengan berjumlah 29 siswa dan X DKV 3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 29 siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui tes bernegosiasi dan lembar observasi. Berdasarkan hasil nilai rata-rata tes awal kelas eksperimen 68,62 dan kelas kontrol 67,03 dan hasil nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen 81,90 dan kelas kontrol 73,97. Dari data tersebut nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen memiliki peningkatan rata-rata sebesar 13 dan di kelas kontrol memiliki peningkatan rata-rata sebesar 6. Berdasarkan hasil penghitungan statistik menggunakan uji *independent sample t test* pada SPSS versi 22 menunjukkan bahwa nilai signifikan (*2 tailed*) adalah  $0,000 < 0,05$ , sedangkan berdasarkan perbandingan nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  diperoleh  $t_{hitung} 5,928 > t_{tabel} 2,003$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa model *role playing* efektif diterapkan dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X SMK Nasyrul Ulum Gegesik Tahun Pelajaran 2024/2025. Berdasarkan analisis data hasil observasi, terbukti bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X SMK Nasyrul Ulum Gegesik Tahun Pelajaran 2024/2025.

**Kata Kunci:** model *role playing*, pembelajaran, teks negosiasi

### **A. Pendahuluan**

Bahasa merupakan suatu kebutuhan dasar dan penting bagi manusia, karena bahasa adalah media penyampaian ide, gagasan, dan pikiran manusia dalam bentuk ucapan atau tulisan dengan maksud agar dipahami oleh orang lain. Bahasa juga memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, yaitu Bahasa Indonesia. Keterampilan

berbahasa dari empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini erat berhubungan dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa.

Pembelajaran bahasa di sekolah untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Salah satu aspek yang mendukung

untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kemampuan berbahasa yang baik dan benar tersebut adalah dengan menguasai banyak kosa kata. Semakin banyak kata yang dikuasai siswa semakin lancar dan baik pula komunikasi dan bahasa yang digunakan. Penguasaan dan pemahaman kosa kata dalam pembelajaran bahasa mutlak harus ditingkatkan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan siswa dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan berbahasa.

Keterampilan berbicara dalam Bahasa Indonesia merupakan suatu keterampilan bahasa yang perlu dikuasai dengan baik, karena keterampilan ini merupakan suatu indikator terpenting bagi keberhasilan siswa dalam belajar bahasa. Dengan penguasaan keterampilan berbicara yang baik, siswa dapat mengkomunikasikan ide-ide mereka, baik di sekolah dan menjaga hubungan baik dengan orang lain. Apalagi bila keterampilan berbicara tersebut diiringi dengan kesantunan berbahasa yang bagus. Sedangkan menurut Susanti (2020:14) berbicara tidak hanya sebagai alat berkomunikasi, tetapi keterampilan

yang dapat memengaruhi keterampilan bahasa lainnya.

Negosiasi merupakan bentuk interaksi sosial yang umumnya berfungsi sebagai media untuk mencapai kesepakatan atas perbedaan pendapat antara satu orang dengan orang lain. Ketika seseorang sedang menegosiasikan suatu barang yang ingin dibelinya, pada saat itulah terjadi negosiasi untuk mencapai kesepakatan mengenai harga. Sejalan dengan itu, Kemendikbud (2013:134)

menyatakan bahwa negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan di antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda. Sedangkan menurut Purwanto (2006:251) pengertian negosiasi dapat berbeda-beda tergantung dari sudut pandang siapa yang terlibat dalam suatu negosiasi. Negosiasi juga merupakan komunikasi dua arah, yaitu penjual sebagai komunikator dan pembeli sebagai komunikan atau saling bergantian (Kosasih, 2014:86). Dalam hal ini, ada dua pihak yang berkepentingan dalam bernegosiasi yaitu pembeli dan penjual. Lebih jelasnya bahwa negosiasi merupakan suatu proses keterampilan berbicara

antara dua pihak, masing-masing mempunyai tujuan dan sudut pandang mereka sendiri, yang berusaha mencapai kesepakatan yang memuaskan kedua belah pihak mengenai masalah yang sama. Pihak-pihak tersebut berusaha menyelesaikan perbedaan itu dengan cara yang baik tanpa merugikan salah satu pihak.

Menurut Purwanto (2006:251) untuk mendapatkan kesepakatan kedua belah pihak, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain: (1) persiapan yang cermat; (2) presentasi dan evaluasi yang jelas mengenai posisi kedua belah pihak; (3) keterampilan, pengalaman, motivasi, pikiran yang terbuka; (4) pendekatan yang logis untuk menciptakan dan mempertahankan hubungan yang baik dan saling menguntungkan dan saling menghormati; (5) kemauan untuk membuat konsensi untuk mencapai kesepakatan melalui kompromi bila terjadi kemacetan. Pemilihan model pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam menentukan metode pembelajaran yang dirasa cocok untuk peserta didik, sehingga pembelajaran tidak bersifat membosankan. Selain itu pendidik juga harus memperhatikan dalam

memilih strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran agar apa yang disampaikan oleh pendidik itu sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Agar pembelajarannya dapat menghasilkan hasil belajar yang mencapai target yang sesuai. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran adalah untuk membuat proses pembelajaran lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, dan pemilihan model pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan konteks pembelajaran.

Model *role playing* merupakan salah satu model yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan, dan mampu membentuk kerja sama yang baik antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa lainnya. *Role playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka membantu memecahkan dilema

pribadi dengan bantuan kelompok (Huda, 2016:115).

Menurut Fatmawati (2015:27-28) pembelajaran *role playing* merupakan model dimana peserta didik melakukan peran sesuai skenario yang telah dicapai dengan tujuan untuk mencapai kompetensi dalam suatu pembelajaran. Sedangkan menurut Wilujeng (2015:116) bahwa model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pengajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Jadi, dengan model *role playing* siswa akan merasakan proses pembelajaran yang berbeda dari yang biasa dilakukannya selama ini. Keuntungan pembelajaran *role playing* termasuk meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan keterampilan interpersonal, dan memberikan konteks praktis bagi konsep teori. Selain itu, *role playing* dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin tanggal 20 Mei 2024 dengan Bapak Justitio, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia kelas X SMK Nasyrul Ulum Gegesik, dapat

disimpulkan bahwa (1) siswa kurang berminat untuk bernegosiasi; (2) siswa sulit untuk mengemukakan ide dan gagasannya dalam bernegosiasi; (3) siswa kesulitan mengemukakan argumen dalam bentuk lisan maupun tulisan; (4) siswa belum menguasai pemilihan kata (diksi yang tepat); (5) serta penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dalam pembelajaran bernegosiasi. Dengan permasalahan yang dihadapi tersebut dalam bernegosiasi, guru Bahasa Indonesia harus kreatif menggunakan model yang cocok dalam kegiatan pembelajaran teks negosiasi. Pemilihan model yang tepat akan mempermudah siswa untuk belajar lebih kreatif, efektif, dan produktif. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis perlu meningkatkan kemampuan bernegosiasi siswa SMK kelas X yang saat ini tergolong masih kurang baik. Dengan Tujuan pembelajaran 10.16 Menyajikan gagasan, pikiran, pandangan, atau pesan dalam bentuk dialog secara runtut, kreatif, dan dengan metode yang tepat. Oleh karena itu, penulis mencoba menerapkan model pembelajaran yang variatif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *role playing* untuk

mengetahui apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul yaitu "Penerapan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kelas X SMK Nasyrul Ulum Gegesik Tahun Pelajaran 2024/2025".

## **B. Metode Penelitian**

Jenis metode eksperimen yang dipilih oleh peneliti adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2016:79) desain ini hampir sama dengan *pretest posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dari penjelasan desain tersebut maka penulis akan melakukan dua kali tes pada setiap kelasnya (eksperimen dan kontrol). Populasi penelitian yakni kelas X SMK Nasyrul Ulum Gegesik. Teknik ini dipilih karena hanya ada dua kelas dengan jumlah peserta didik sama yaitu kelas X DKV 2 berjumlah 29 siswa dan kelas X DKV 3 berjumlah 29 siswa. Waktu dalam penelitian ini adalah dua kali pertemuan di setiap kelasnya, sebelum pembelajaran tahun 2024/2025 semester 2 berakhir.

Tempat SMK Nasyrul Ulum Gegesik instrumen penelitian ini meliputi tes dan observasi. Teknik analisis data penelitian meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent sample t test* dengan bantuan SPSS 22.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Data yang peneliti peroleh dari kelas X SMK Nasyrul Ulum Gegesik Tahun Pelajaran 2024/2025 masing-masing sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun data tersebut yaitu berupa hasil tes awal dan tes akhir peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah dianalisis sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan kemudian juga peneliti menganalisis data proses belajar mengajar untuk mengetahui sejauh mana tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran serta kemampuan guru dalam mengajar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka berikut akan ditemukan hasil penelitian yang meliputi hasil analisis deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan dua sampel yaitu kelas X DKV 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X DKV 3 sebagai kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen

mendapatkan perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan model *role playing* sementara kelas kontrol tidak mendapat perlakuan khusus (metode diskusi kelompok).

**Tabel 1.**  
**Pretest dan Posttest Kelas Kontrol**

Kontrol		
N	Pretest	Posttest
29	67,03	73,97

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat pada kelas kontrol jumlah peserta didik yang mengikuti tes awal dan tes akhir berjumlah 29 siswa dengan nilai rata-rata tes awal yaitu 67,03 dan nilai rata-rata tes akhir yaitu 73,97. Hal ini dikarenakan pada kelas control tidak mendapat perlakuan khusus sehingga tes awal dan tes akhir mendapat nilai kurang maksimal.

**Tabel 2. Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen**

Eksperimen		
N	Pretest	Posttest
29	68,62	81,90

Pada kelas eksperimen peserta didik yang mengikuti tes awal dan tes akhir berjumlah 29 siswa dengan nilai rata-rata tes awal yaitu 68,62 dan nilai rata-rata tes akhir yaitu 81,90. Pada tes awal kelas eksperimen belum menerapkan model *role playing* sehingga nilai rata-rata tes awal

kurang maksimal. Observasi yang diamati oleh observer terhadap peneliti yang berperan sebagai guru dalam menerapkan model *role playing* dalam materi teks negosiasi memperoleh nilai 82,5 dengan kategori B (Baik). begitu juga terhadap aktifitas siswa dalam pembelajaran teks negosiasi dengan menggunakan model *role playing* memperoleh nilai 80 dengan kategori B (Baik).

Berdasarkan hasil tes awal yang diperoleh, dapat dilihat kemampuan awal peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam pembelajaran teks negosiasi. Pada kelas kontrol, nilai terendah yaitu 55 sebanyak 4 siswa dan nilai tertinggi yaitu 80 berjumlah 1 siswa dengan nilai rata-rata 67, 03. Selanjutnya pada hasil tes awal kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa, diketahui bahwa nilai terendah yaitu 57 berjumlah 2 siswa dan nilai tertinggi yaitu 80 berjumlah 2 siswa dengan nilai rata-rata 68,62. Berdasarkan hasil tes akhir yang diperoleh, dapat dilihat kemampuan akhir peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam pembelajaran teks negosiasi. Tes akhir kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 29 siswa, diketahui

bahwa nilai terendah yaitu 67 berjumlah 4 siswa dan nilai tertinggi 85 berjumlah 1 siswa dengan nilai rata-rata 73,97. Selanjutnya hasil tes akhir kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 29 siswa, diketahui bahwa nilai terendah yaitu 72 berjumlah 2 siswa dan tertinggi 90 berjumlah 4 siswa dengan nilai rata-rata 81,90.

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Apabila nilai signifikasi lebih besar dari 0,05 maka distribusi data tersebut normal. Karena dalam penelitian ini menggunakan 29 sampel, maka yang digunakan adalah *Shapiro-Wilk*. Uji normalitas metode *Shapiro-Wilk* (karena jumlah sampel 29 kurang dari 50). Nilai signifikasi uji normalitas awal kelas kontrol  $0,115 > 0,05$  dan nilai signifikasi uji normalitas awal kelas eksperimen  $0,144 > 0,05$ , artinya data pada hasil tes awal penelitian ini berdistribusi normal. Uji normalitas metode *Shapiro-Wilk* (karena jumlah sampel 29 kurang dari 50). Nilai signifikasi uji normalitas akhir kelas kontrol  $0,128 > 0,05$  dan nilai signifikasi uji normalitas akhir kelas eksperimen  $0,167 > 0,05$ , artinya data pada hasil

tes akhir penelitian ini berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah data yang dikumpulkan berdistribusi homogen atau tidak. Apabila berdistribusi homogen maka peneliti dapat melakukan tahap analisis lanjutan. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikan  $> 0,05$ , sedangkan jika data tidak homogen maka nilai signifikan  $< 0,05$ . Nilai signifikasi uji homogenitas nilai *pretest* eksperimen dan kontrol adalah  $0,995 > 0,05$  yang artinya data pada penelitian ini berdistribusi homogen. Nilai signifikasi uji homogenitas nilai *posttest* eksperimen dan kontrol adalah  $0,203 > 0,05$  yang artinya data pada penelitian ini berdistribusi homogen.

Uji independent t test mempunyai kriteria pengujian, yaitu jika nilai probabilitas sig (2-tailed)  $< 0,05$  maka terdapat tingkat perbedaan yang signifikan antara hasil tes peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dan jika nilai probabilitas sig (2-tailed)  $> 0,05$  maka tidak terdapat tingkat perbedaan yang signifikan antara hasil tes peserta



didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan mengambil taraf nyata  $\alpha=5\%$  tes awal diperoleh nilai probabilitas Sig (2 tailed) = 0,392 karena  $0,392 > 0,05$  maka hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yang tidak signifikan antara hasil tes awal kelas eksperimen dan kelas kontrol. Derajat kebebasan ( $df$ ) =  $n_1+n_2-2 = 29+29-2 = 56$ , nilai probabilitas (sig.) sebesar 0,05. Pengujian hipotesis ( $H_1$ ) diterima dilakukan dengan cara membandingkan antara hasil  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ . Dari hasil pengujian SPSS 22 di peroleh nilai  $t_{hitung} = 5,928$ . Sementara itu, untuk  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,000 diperoleh nilai 2,003. Perbandingan antara keduanya menghasilkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,928 > 2,003$ ). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran teks negosiasi di kelas X SMK Nasyrul Ulum Gegesik dinyatakan efektif. Adapun aktivitas di kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan metode diskusi kelompok tersebut kurang baik. Setelah mendapat pembelajaran teks negosiasi

menggunakan model *role playing* nilai posttest pembelajaran teks negosiasi kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup tinggi, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi kelompok hanya mengalami sedikit peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata pembelajaran teks negosiasi kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji t diatas, dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi kelompok menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal dan akhir pembelajaran teks negosiasi pada kelas eksperimen. Dengan kata lain, terdapat peningkatan hasil nilai yang signifikan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *role playing*.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam pembelajaran teks negosiasi menggunakan model *role playing* di SMK Nasyrul Ulum Gegesik,

Kecamatan Gegesik, Kabupaten Cirebon dapat ditarik simpulan Penerapan model *role playing* dapat dikatakan efektif pada pembelajaran bernegosiasi siswa kelas X SMK Nasyrul Ulum Gegesik dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata tes awal kelas eksperimen 68,62 dan kelas kontrol 67,03 dan hasil nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen 81,90 dan kelas kontrol 73,97. Dari data tersebut nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen memiliki peningkatan rata-rata sebesar 13 dan di kelas kontrol memiliki peningkatan rata-rata sebesar 6. Hal ini berdasarkan hasil penghitungan statistik menggunakan uji *independent sample t test* pada SPSS versi 22 menunjukkan bahwa nilai signifikan (2 tailed) adalah  $0,000 < 0,05$ , sedangkan berdasarkan perbandingan nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  diperoleh  $t_{hitung} 5,928 > t_{tabel} 2,003$ . Hal ini menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata nilai tes siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol atau dengan kata lain penerapan model *role playing* efektif digunakan dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X SMK Nasyrul Ulum Gegesik.

Pada hasil observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran teks negosiasi menggunakan model *role playing*, diperoleh hasil rata-rata 80 atau dapat dikatakan baik, yang artinya penerapan model *role playing* dalam pembelajaran teks negosiasi dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Karena penerapan model *role playing* dalam pembelajaran teks negosiasi dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, dapat meningkatkan kekompakan dan kerja sama dalam berkelompok, dan juga membuat peserta didik lebih aktif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran bernegosiasi dengan menggunakan model *role playing*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Wilujeng, K. 2015. Penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III B SD N Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. *Pancaran*, 4(4):113-124.
- Susanti, E. (2020). *Keterampilan Berbicara*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

- Kemendikbud. 2013. *Buku Guru: Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik untuk Kelas X*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwanto, D. 2006. *Komunikasi Bisnis*. Erlangga: Jakarta.
- Huda, M. (2016). *Model-Model Pembelajaran dan Pembelajaran*. Malang: Pustaka Pelajar.
- Kosasih. 2014. *Jenis-jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/SMK (Analisis Fungsi, Struktur dan Kaidah serta Langkah-langkah Penulisan)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Fatmawati, S. (2015). *Desain Laboratorium Skala Mini Untuk Pembelajaran Sains Terpadu*. Yogyakarta: Deepublish.