

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN DAN MENYAMPAIKAN TEKS NEGOSIASI MELALUI *ROLE CARD* DAN MEDIA DIGITAL KELAS X-6 SMA NEGERI 2 MADIUN

Oleh:

Ayu Novita Sari¹

Bambang Eko Hari Cahyono²

Bekti Patria Dwi H³

Universitas PGRI Madiun^{1,2}

Alamat: Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur
(63118).

SMA Negeri 2 Kota Madiun³

Alamat: Jl. Biliton No.24, Madiun Lor, Kec. Manguharjo, Kota Madiun, Jawa Timur
(63122).

Korespondensi Penulis: ayubibitsari@gmail.com, behc@unipma.ac.id,
bektipatria@gmail.com.

Abstract. *This classroom action research aimed to improve students' skills in composing and delivering negotiation texts through the implementation of project-based learning supported by role cards and digital media. This research employed a mixed-methods approach, combining qualitative and quantitative methods, in the form of Classroom Action Research (CAR). The research subjects were 34 tenth-grade students of class X-6 at SMA Negeri 2 Madiun in the second semester of the 2024/2025 academic year. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through observation, documentation, interview, and performance assessments. The results showed that the application of project-based learning using role cards and digital media effectively enhanced students' abilities in composing and delivering negotiation texts. The average student score increased from 69.11 in the pre-action to 74.6 in cycle I and 81.2 in cycle II. Classical*

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN DAN MENYAMPAIKAN TEKS NEGOSIASI MELALUI *ROLE CARD* DAN MEDIA DIGITAL KELAS X-6 SMA NEGERI 2 MADIUN

completion also increased from 65.79% (pre-cycle), to 81.1% (cycle I), and reached 90.6% in cycle II. In addition, student activity in learning increased from 63.28% to 86.7%. Based on the findings, it can be concluded that the use of role cards and digital media within a project-based learning model is effective in improving students' negotiation text writing and speaking skills as well as their learning activeness.

Keywords: *Negotiation Text, Project-Based Learning, Role Card, Digital Media, Language Skills.*

Abstrak. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyusun dan menyampaikan teks negosiasi peserta didik melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan *role card* dan media digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mix methods*) dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X-6 SMA Negeri 2 Madiun semester genap tahun Tindakan 2024/2025 yang berjumlah 38 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara, dan penilaian kinerja siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan *role card* dan media digital dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyusun dan menyampaikan teks negosiasi. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 69,11 pada pratindakan menjadi 74,6 pada siklus I dan 81,2 pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 65,79% (pra siklus), menjadi 81,1% (siklus I), dan mencapai 90,6% pada siklus II. Selain itu, keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat dari 63,28% menjadi 86,7%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *role card* dan media digital dalam model pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan keterampilan menyusun dan menyampaikan teks negosiasi serta keaktifan belajar siswa.

Kata Kunci: Teks Negosiasi, Pembelajaran Berbasis Proyek, *Role Card*, Media Digital, Keterampilan Berbahasa.

LATAR BELAKANG

Kemajuan dan perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang pertumbuhan yang begitu cepat mengakibatkan perkembangan dalam bidang pendidikan menjadi lebih signifikan. Sesuai dengan sasaran Pendidikan Nasional berdasarkan Undang-Undang Nomor. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem. Salah satu tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk membentuk karakter peserta didik yang inovatif dan otonom. Salah satu yang harus dimiliki oleh seorang guru harus dimiliki guru dalam pembelajaran di abad 21 adalah kemampuan merancang pembelajaran dengan menerapkan prinsip memadukan pengetahuan materi ajar, indakan, serta teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau yang dikenal dengan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) adalah suatu kerangka berpikir untuk mengintegrasikan teknologi sesuai dengan indakan untuk menjelaskan suatu konten.

Menurut Putri, (2022) pembelajaran abad ke-21 adalah suatu proses dalam kegiatan belajar dan mengajar yang membimbing siswa untuk memperoleh kemampuan berpikir indaka tinggi. Oleh karena itu, melalui kemajuan teknologi yang berkembang dengan cepat saat ini telah memberikan dampak pada berbagai bidang. Salah satu aspek penting, terdapat dalam dunia pendidikan, terutama dalam prosesnya. Kita dapat menggunakan teknologi untuk memperbaiki kualitas. Pendidikan dapat dilakukan dengan cara menyampaikan informasi menggunakan alat bantu belajar yang menarik bagi pembaca, sesuai dengan kemajuan indakan 4. 0 atau yang dikenal sebagai era digital.

Bagi guru tidak cukup jika hanya menggunakan lisan untuk menyampaikan indakan. Akan tetapi juga membutuhkan sarana ataupun alat sebagai penyalur pesan dari penjelasan guru yang biasa disebut dengan media. Tanpa adanya media, guru akan kesulitan dan banyak membutuhkan tenaga ekstra untuk menyampaikan indakan, maka dibutuhkan media atau alat untuk membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Daryanto (dalam Putri. 2022), Media pembelajaran sebagai 1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar; 2) pembelajaran dapat lebih menarik; 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar; 4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek; 5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; 6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan; 7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan; 8) peran guru mengalami perubahan kearah yang positif.

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN DAN MENYAMPAIKAN TEKS NEGOSIASI MELALUI *ROLE CARD* DAN MEDIA DIGITAL KELAS X-6 SMA NEGERI 2 MADIUN

Berdasarkan pemaparan di atas maka media pembelajaran memiliki peran penting yang dapat menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada hasil pembelajaran yang baik. Secara langsung media pembelajaran merupakan pendukung untuk kelancaran proses pembelajaran, meningkatkan minat dan daya inda siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran akan sangat terbantu dalam pencapaiannya. Dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan adanya media pembelajaran karena media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran disekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Dalam berbahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang wajib dikuasai, yaitu membaca, menulis, mendengar dan menyimak. Keterampilan menyimak merupakan pintu masuk proses pembelajaran berbahasa pada manusia. Keterampilan menyimak merupakan indak yang sangat penting dalam perkembangan kemampuan berbahasa seseorang. Dalam kehidupan sehari- hari, keterampilan menyimak sangat diperlukan untuk memperluas wawasan, dan pengetahuan. Komunikasi banyak dilakukan secara lisan sehingga kemampuan menyimak sangat penting dimiliki oleh setiap pemakai bahasa.

Diawali dari kegiatan menyimak, seseorang nantinya akan bisa menguasai suatu bahasa. Sependapat dengan Saddhono & Slamet (Dalam Fadhlurrahma, 2019) secara berturut- turut pemerolehan keterampilan berbahasa itu pada umumnya dimulai dari menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan keterampilan menyimak yang baik, seseorang dapat memanfaatkan untuk berinteraksi dengan lingkungan indak di berbagai situasi. Dengan adanya interaksi ini akan mempermudah adaptasi antar manusia. Komunikasi ini bertujuan untuk saling menyampaikan keinginan, pendapat perasaan serta memperoleh informasi yang nantinya akan sama-sama menguntungkan dan saling menghargai.

Dengan kegiatan menyimak peserta didik diharapkan mampu lebih kritis dalam menjawab setiap permasalahan yang mereka hadapi. Seperti halnya dalam materi teks negosiasi. Negosiasi merupakan proses komunikasi antara dua orang atau lebih guna mendapatkan indak yang terbaik agar sama- sama menguntungkan bagi pihak- pihak yang

terkait. Pihak- pihak tersebut berusaha menyelesaikan perbedaan itu dengan cara yang baik tanpa merugikan salah satu pihak. Pada proses negosiasi mempunyai tujuan utama yaitu mencapai win- win solution, yang memprioritaskan kedua belah pihak mendapatkan keuntungan dan kepuasan dengan hasil yang dicapai. Negosiasi merupakan sebuah komunikasi interaktif yang terjadi dalam kehidupan sehari- hari, yang berpusat untuk memahami kebutuhan dan keinginan kedua belah pihak agar kesepakatan dapat tercapai dengan adil dan efektif. Ketika guru menjelaskan materi tentang teks Negosiasi, indakan besar siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi yang diberikan. Pembelajaran menggunakan metode ceramah tanpa dibantu dengan menggunakan media pembelajaran mudah sekali membuat peserta didik bosan dan gagal inda. Hal ini terjadi karena tidak adanya interaksi langsung yang dilakukan antar peserta didik.

Negosiasi merupakan sebuah bentuk interaksi indak ketika beberapa pihak terlibat untuk menyelesaikan sebuah tujuan yang bertentangan, atau bisa diartikan sebagai salah satu bentuk interaksi indak untuk mencapai kesepakatan bersama dan setiap pihak saling diuntungkan. Mengacu pada pengertian tersebut, peneliti tergugah untuk membuat suatu terobosan agar peserta didik dapat belajar memecahkan masalah dan melatih inda berpikir peserta didik dengan media pembelajaran yang tidak membuat bosan. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas dalam pengajaran teks negosiasi juga menjadi sebuah tantangan tersendiri. Sebab media pembelajaran berperan penting dalam membangkitkan semangat belajar siswa, selain itu juga dapat memotivasi siswa untuk terus menggali keingintahuannya, minat siswa dalam pembelajaran juga bisa bertambah, membantu meningkatkan pemahaman karena dalam media pembelajaran tersaji data yang menarik dan bervariasi.

Dengan adanya kemajuan teknologi, penting untuk mencari indak yang inovatif dan menarik, seperti penggunaan media kartu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teks negosiasi. Menurut Adipta, dkk (2016) dalam Putri, B. (2024:5) berpendapat bahwa gambar juga mampu mendeskripsikan dengan baik dan nyata sebuah ide atau suatu hal pada imajinasi seseorang. Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud mengadakan penelitian untuk Pengembangan media ajar menyimak teks negosiasi berbantu kartu tawar agar dapat dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran yang relevan dengan kurikulum pendidikan. Hal ini dapat membantu dalam pemahaman siswa pada keterampilan menyimak.

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN DAN MENYAMPAIKAN TEKS NEGOSIASI MELALUI *ROLE CARD* DAN MEDIA DIGITAL KELAS X-6 SMA NEGERI 2 MADIUN

Kemampuan indakan dan menyampaikan teks negosiasi merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di indaka SMA, khususnya kelas X 6 SMA Negeri 2 Madiun. Namun, kenyataannya banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur, isi, serta praktik komunikasi dalam teks negosiasi. Kondisi ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurangnya media pembelajaran yang menarik serta interaktif, sehingga minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan *role card* sebagai media pembelajaran berbasis permainan peran (*role playing*) dapat menjadi indak efektif.

Role card memberikan siswa kesempatan untuk berperan aktif dalam simulasi negosiasi, sehingga mereka dapat melatih kemampuan berargumentasi, berpikir kritis, dan menyampaikan pendapat secara langsung. Selain itu, pemanfaatan media digital seperti aplikasi Canva, TikTok, atau komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa dalam indakan teks negosiasi. Media digital ini menyediakan tampilan visual yang menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi secara kontekstual. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini akan mengkaji penggunaan *role card* dan media digital dalam pembelajaran teks negosiasi di kelas X6 SMA Negeri 2 Madiun. Diharapkan penerapan kedua media ini dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam menyusun dan menyampaikan teks negosiasi secara efektif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan *role card* dan media digital dalam pembelajaran teks negosiasi di kelas X6 SMA Negeri 2 Madiun dan mendeskripsikan indaka kemenarikan pengembangan *role card* dan media digital dalam pembelajaran teks negosiasi di kelas X6 SMA Negeri 2 Madiun, serta mendeskripsikan indaka efektifitas Penggunaan *role card* dan media digital dalam pembelajaran teks negosiasi di kelas X6 SMA Negeri 2 Madiun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mix methods*) dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Pendekatan kualitatif dan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap proses pembelajaran dan perubahan perilaku belajar

siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif serta peningkatan kompetensi siswa dalam menyusun dan menyampaikan teks negosiasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di dalam kelas melalui indakan-tindakan yang sistematis, reflektif, dan kolaboratif. PTK dilaksanakan berdasarkan siklus indakan yang terdiri dari empat tahapan utama:

- 1) Perencanaan (*Planning*) menyusun rencana indakan yang akan diterapkan dalam pembelajaran.
- 2) Pelaksanaan indakan (*Acting*) melaksanakan rencana pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif.
- 3) Observasi (*Observing*) mengamati dan mendokumentasikan seluruh proses dan respons siswa terhadap indakan.
- 4) Refleksi (*Reflecting*) melakukan evaluasi dan analisis terhadap keberhasilan indakan serta merancang perbaikan untuk siklus berikutnya.

Model yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, di mana indakan dilaksanakan secara siklus dan berulang untuk mencapai perbaikan yang optimal. Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru pamong sebagai mitra sejawat, dengan harapan proses refleksi dapat dilakukan secara objektif dan menyeluruh. Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan role card dan media digital dalam meningkatkan kompetensi siswa dalam menyusun dan menyampaikan teks negosiasi. Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* yang dirancang untuk menilai kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran tersebut. Analisis data dilakukan dengan membandingkan skor rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa pada kedua tes tersebut. Menurut Ali (2022), pendekatan kuantitatif cocok digunakan dalam penelitian pendidikan karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola dan hubungan antar indakan secara objektif. Dengan demikian, pendekatan ini dapat memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas suatu strategi pembelajaran. Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif membantu peneliti untuk mengevaluasi dampak penggunaan *role card* dan media digital terhadap peningkatan kompetensi siswa secara terukur.

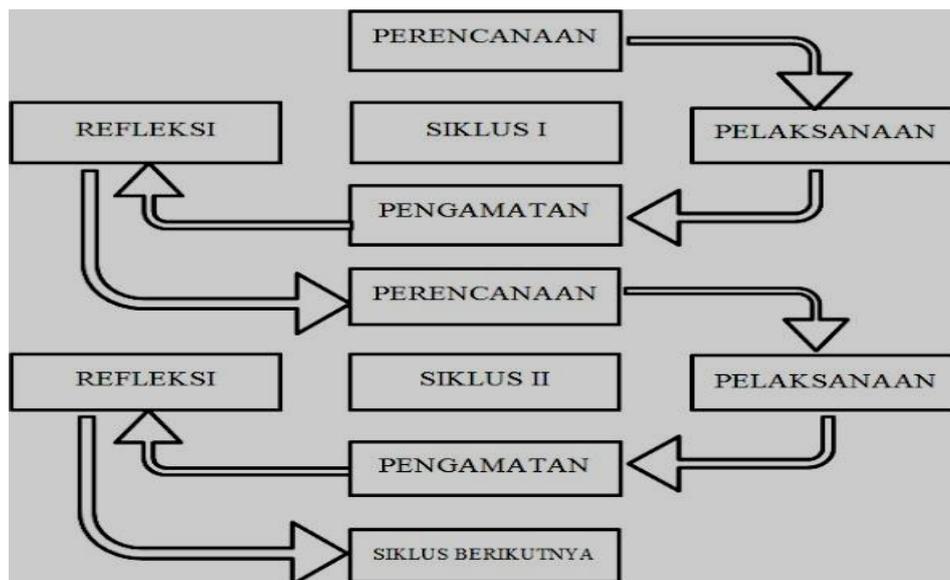
PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN DAN MENYAMPAIKAN TEKS NEGOSIASI MELALUI *ROLE CARD* DAN MEDIA DIGITAL KELAS X-6 SMA NEGERI 2 MADIUN

Dalam penelitian ini, hasil analisis data kuantitatif dapat memberikan dasar yang kuat untuk merekomendasikan penggunaan *role card* dan media digital sebagai strategi pembelajaran dalam pengajaran teks negosiasi. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena atau perilaku manusia. Pendekatan ini menggunakan data non-numerik seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk menjelaskan makna, pandangan, atau pengalaman subjek penelitian.

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan ketika Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) PPG Calon Guru Gelombang 2 tahun 2024 dilaksanakan dalam jangka waktu kurang lebih 10 minggu. Dimulai dari tanggal 23 Januari 2025 sampai dengan 4 April 2025 yaitu pada tahun ajaran 2024/2025 semester genap. Sesuai dengan ketentuan penempatan, kegiatan praktik pengalaman lapangan (PPL) PPG Calon Guru Gelombang 2 tahun 2024 yang telah dilaksanakan bertempat di SMA Negeri 2 Madiun, Kota Madiun terletak Jl. Biliton No.24, Madiun Lor, Madiun, Kota Madiun, Jawa Timur, Indonesia, kode pos 63122.

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X 6 SMA Negeri 2 Madiun tahun indakan berjalan, yang berjumlah sebanyak 38 siswa. Peneliti juga berperan sebagai guru mata indakan Bahasa Indonesia yang melaksanakan indakan dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian indakan kelas (PTK) berjudul “Penggunaan *Role Card* dan Media Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Menyusun dan Menyampaikan Teks Negosiasi di Kelas X6 SMA Negeri 2 Madiun”, yaitu observasi, tes kinerja atau angket (*performance test*), wawancara, dokumentasi. Prosedur penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari 2JP atau 90 menit pembelajaran Bahasa Indonesia pada fase E, juga terdiri atas empat tahapan menurut model Kemmis & McTaggart

Siklus penelitian indakan kelas model Kemmis & McTaggart divisualisasikan pada Gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 3.1. Prosedur Penilaian Tindakan Kelas Model Kemmis & McTaggart

Gambar 1 di atas menampilkan 4 langkah penelitian tindakan kelas pada setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan dilakukan kegiatan mempersiapkan rencana pembelajaran, merancang indaka-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media *role card* dan media digital, membuat indakan indakan pembelajaran yang akan dilaksanakan, menyusun indakan penelitian meliputi soal tes, lembar pengamatan, pedoman wawancara dengan siswa, dan menyiapkan fasilitas atau sarana pendukung yang diperlukan dalam pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan atau indakan dilakukan kegiatan nyata pembelajaran keterampilan menulis teks negosiasi dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media *role card* dan media digital, sesuai dengan indakan pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan. Setelah itu, dilakukan pengamatan terhadap peningkatan keterampilan menulis teks negosiasi siswa dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media *role card* dan media digital serta peningkatan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada tahap keempat, yaitu tahap refleksi dilakukan kegiatan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, misalnya tentang kelebihan dan kekurangan yang ditemukan selama pembelajaran. Refleksi dilakukan secara kolaboratif dengan guru mitra/guru pamong. Hasil refleksi ini selanjutnya dipergunakan untuk bahan evaluasi dan merancang pembelajaran pada siklus berikutnya.

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN DAN MENYAMPAIKAN TEKS NEGOSIASI MELALUI *ROLE CARD* DAN MEDIA DIGITAL KELAS X-6 SMA NEGERI 2 MADIUN

Penelitian ini dianggap berhasil jika dalam pelaksanaan siklus-siklus indakan mampu memenuhi kriteria, keberhasilan utama ditentukan dari capaian hasil belajar siswa. Minimal 85% siswa kelas X 6 memperoleh nilai ≥ 75 dalam penilaian kinerja menyusun dan menyampaikan teks negosiasi. Hal ini menunjukkan bahwa indakan besar siswa telah memahami materi dan mampu menerapkannya dengan baik. Keaktifan siswa selama pembelajaran menjadi salah satu parameter penting. Indikator ini diukur melalui lembar observasi aktivitas siswa, termasuk partisipasi saat bermain peran (*role play*), inisiatif dalam berdialog, dan keterlibatan dalam diskusi kelompok. Aspek ini mencakup kemampuan siswa dalam menyampaikan teks negosiasi secara lisan. Penilaian dilakukan berdasarkan rubrik yang mencakup: kejelasan isi, penggunaan intonasi dan ekspresi yang sesuai, serta struktur negosiasi yang runtut dan logis. Minat siswa terhadap pembelajaran diukur dari keterlibatan dalam penggunaan media digital (seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan e-komik). Antusiasme ditunjukkan melalui respons positif siswa dalam diskusi, evaluasi, dan refleksi kegiatan belajar.

Tabel 3.1 Indikator Keberhasilan Penelitian

No.	Indikator Keberhasilan	Kriteria Minimal	Sumber Data
1	Siswa mencapai nilai KKM (≥ 75) dalam tugas teks negosiasi	$\geq 85\%$ dari total siswa Kelas X 6	Tes Kinerja, Penilaian Produk
2	Keaktifan siswa dalam simulasi negosiasi dengan <i>role card</i>	$\geq 80\%$ siswa aktif dalam diskusi/simulasi	Observasi Guru
3	Kualitas presentasi lisan (isi, struktur, intonasi, ekspresi)	$\geq 85\%$ siswa memenuhi kriteria "baik"	Rubrik Penilaian Presentasi
4	Minat dan antusiasme siswa terhadap media digital	$\geq 80\%$ siswa menunjukkan minat positif	Wawancara, Angket, Observasi, Dokumentasi

Indikator-indikator tersebut menjadi acuan dalam mengevaluasi efektivitas indakan yang dilakukan di tiap siklus. Jika indakan belum tercapai pada siklus pertama, maka akan dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Apabila seluruh indakan

terpenuhi, maka indakan dianggap berhasil meningkatkan kompetensi siswa sesuai tujuan penelitian.

Tabel 3.2. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Menulis dan Menyampaikan Teks Negosiasi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Ketercapaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
1	Struktur Teks Negosiasi	Menyusun teks dengan struktur lengkap dan runtut (pembuka, pengajuan, penawaran, kesepakatan, penutup)	Semua bagian lengkap dan urut	Ada 1 bagian kurang lengkap	Ada 2 bagian hilang/tidak urut	Tidak ada struktur yang jelas
2	Kaidah Kebahasaan	Menggunakan ungkapan negosiasi secara tepat (sapaan, persuasif, ajakan, persetujuan, penolakan)	Semua unsur digunakan dengan tepat	Sebagian besar unsur tepat	Banyak unsur belum tepat	Tidak menggunakan unsur bahasa negosiasi
3	Penyampaian Lisan (Berbicara)	Menyampaikan teks dengan percaya diri, suara jelas,	Suara jelas, ekspresi tepat,	Suara cukup jelas, ekspresi sesuai	Suara kurang jelas, ekspresi kurang	Tidak percaya diri dan tidak

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN DAN
MENYAMPAIKAN TEKS NEGOSIASI MELALUI *ROLE CARD*
DAN MEDIA DIGITAL KELAS X-6 SMA NEGERI 2 MADIUN**

		dan ekspresi sesuai peran	percaya diri tinggi			jelas saat berbicara
4	Peran dan Kolaborasi	Berperan aktif sesuai role card dan bekerja sama dalam tim	Sangat aktif dan konsisten dalam peran	Cukup aktif, peran cukup sesuai	Kurang aktif, peran kurang sesuai	Pasif dan tidak sesuai peran
5	Penggunaan Media Digital	Menggunakan media digital (video/ppt/audio) untuk mendukung presentasi	Media menarik, mendukung isi, kreatif	Media cukup mendukung isi	Media kurang sesuai atau sederhana	Tidak menggunakan media atau tidak relevan

Keterangan Skor

- Skor maksimal per siswa: 20 poin
- Interpretasi hasil:
 - 1) 18–20 = Sangat Baik
 - 2) 14–17 = Baik
 - 3) 10–13 = Cukup
 - 4) <10 = Perlu bimbingan lanjutan

Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara mereduksi data, menyajikan data, dan menyimpulkan hasil temuan. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif komparatif dan analisis kualitatif. Data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif dengan membandingkan nilai tes kondisi awal (pra-siklus), nilai tes setelah siklus 1, dan nilai tes siklus 2 yang digunakan untuk merefleksikan kegiatan pada setiap siklus, dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

\bar{X}	: nilai rata-rata
$\sum X$: jumlah semua nilai siswa
$\sum N$: jumlah siswa

Sementara data kuantitatif dari hasil tes kinerja dianalisis menggunakan persentase ketuntasan belajar klasikal, dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Perbandingan nilai rata-rata antara pratindakan dan pascatindakan pada setiap siklus untuk melihat peningkatan kemampuan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pra siklus yaitu pengukuran keterampilan menyusun dan menyampaikan teks negosiasi siswa dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Data tentang keterampilan menyusun dan menyampaikan teks negosiasi, siswa diperoleh melalui tes menulis teks eksplanasi, sedangkan tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran diperoleh melalui observasi secara langsung. Tujuan dari pengukuran ini yaitu untuk mengetahui keterampilan awal siswa dalam menulis teks negosiasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran sebelum dilakukan tindakan.

Sebelum dilakukan pengukuran, terlebih dahulu guru menjelaskan tentang hakikat teks negosiasi, meliputi pengertian teks negosiasi, tujuan teks negosiasi, struktur teks negosiasi, dan aspek kebahasaan teks negosiasi. Penjelasan materi oleh guru ini berlangsung selama 45 menit, kemudian dilanjutkan dengan pengukuran selama 45 menit. Penilaian terhadap teks eksplanasi siswa mengacu pada kisi-kisi indikator penilaian teks eksplanasi yang telah ditetapkan, begitu pula pengukuran terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran mengacu pada rumusan indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hasil pengukuran keterampilan menyusun dan menyampaikan teks negosiasi siswa sebelum dilakukan tindakan disajikan pada Tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1 Data Keterampilan Menyusun dan Menyampaikan Teks Negosiasi Pra Siklus

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN DAN
MENYAMPAIKAN TEKS NEGOSIASI MELALUI *ROLE CARD*
DAN MEDIA DIGITAL KELAS X-6 SMA NEGERI 2 MADIUN**

No	Aspek Penilaian	Jumlah ^{*)}	Persentase
1	Struktur teks negosiasi	28	73,68%
2	Penggunaan ejaan	26	68,42%
3	Penyusunan kalimat dan paragraf	25	65,79%
4	Diksi dan perbendaharaan kata	25	65,79%
5	Kepaduan	22	57,89%
Jumlah siswa keseluruhan 38 siswa			

^{*)} Jumlah siswa yang tuntas belajar (nilai ≥ 75)

Berdasarkan Tabel 4.1 di atas diketahui bahwa siswa yang memenuhi KKTP $\geq 75\%$ pada setiap aspek penilaian masih jauh dari target, yaitu aspek struktur teks sebanyak 28 siswa (73,68%), penggunaan ejaan sebanyak 26 siswa (68,42%), penyusunan kalimat dan paragraf sebanyak 25 siswa (65,79%), diksi dan perbendaharaan kata sebanyak 25 siswa (65,79%), kepaduan ada 22 siswa (57,89%). Dari hasil penghitungan secara akumulatif diketahui bahwa nilai rata-rata keterampilan menulis teks negosiasi siswa sebesar 69,11, dengan ketuntasan klasikal hanya mencapai 65,79% (25 dari 38 siswa). Hal ini menunjukkan bahwa secara umum keterampilan siswa dalam menyusun dan menyampaikan teks negosiasi masih belum mencapai target ketuntasan minimum yang ditetapkan, yaitu 75%. Hasil observasi terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga menunjukkan hasil yang kurang lebih sama. Hal ini bisa dilihat pada hasil observasi yang tertera pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4.2 Data Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pra Siklus

No	Aktivitas dalam Pembelajaran	Jumlah ^{*)}	Persentase
1	Kesiapan belajar	25	65,79%
2	Keaktifan dalam kelompok	20	52,63%

3	Tanggung jawab	22	57,89%
4	Motivasi belajar	26	68,42%
5	Interaksi antarsiswa	28	73,68%

*) Jumlah siswa yang aktif pada aspek tertentu

Dari 38 siswa yang diobservasi selama pembelajaran, Berdasarkan data keaktifan siswa dalam pembelajaran pra siklus, diketahui bahwa tingkat keaktifan siswa masih tergolong rendah dan belum merata. Dari lima aspek yang diamati, hanya dua aspek yang mencapai persentase di atas 65%, yaitu interaksi antarsiswa (73,68%) dan motivasi belajar (68,42%). Sementara itu, kesiapan belajar mencapai 65,79%, tanggung jawab sebesar 57,89%, dan keaktifan dalam kelompok menjadi aspek terendah dengan capaian 52,63%. Secara keseluruhan, rata-rata keaktifan siswa hanya mencapai 63,28%, yang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Kondisi ini mengindikasikan perlunya tindakan perbaikan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, seperti penggunaan role card dan pemanfaatan media digital, guna meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran teks negosiasi.

2. Pembelajaran pada Siklus 1

Penelitian tindakan kelas pada siklus 1 dilaksanakan melalui 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 45 menit. Pada tahap perencanaan dilakukan kegiatan penyusunan modul pembelajaran yang di dalamnya berisi skenario pembelajaran menulis teks eksplanasi dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media gambar berseri. Sintaks model pembelajaran berbasis proyek meliputi 6 tahap, yaitu penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor siswa dan kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman. Pada pertemuan pertama dilakukan 3 tahap pembelajaran sedangkan pada pertemuan kedua dilakukan 3 tahap berikutnya. Topik

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN DAN MENYAMPAIKAN TEKS NEGOSIASI MELALUI *ROLE CARD* DAN MEDIA DIGITAL KELAS X-6 SMA NEGERI 2 MADIUN

yang dipilih pada pertemuan pertama adalah budaya lokal. Sarana prasarana pembelajaran, dan sistem sosial yang dibutuhkan untuk menerapkan model pembelajaran berbasis proyek.

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan sesuai dengan skenario yang telah direncanakan. Kegiatan diawali dengan kegiatan pendahuluan, yaitu guru melakukan apersepsi. Selanjutnya, guru memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan menjelaskan tentang langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media *role card* dan media digital. Setelah itu, guru menjelaskan tentang materi teks negosiasi melalui media power point, dan siswa mengamati materi pembelajaran tentang isi teks negosiasi yang disampaikan guru. Guru berusaha memancing perhatian siswa dengan memberikan pertanyaan mendasar tentang pengertian teks negosiasi, sebagai wujud tahap 1 dalam model pembelajaran berbasis proyek. Pertanyaan-pertanyaan mendasar atau esensial yang disampaikan bertujuan untuk mengarahkan siswa melakukan investigasi dalam mengerjakan proyek. Pertanyaan yang diajukan guru yaitu apakah di sekitarmu ada interaksi tawar-menaewar? Apakah kamu pernah bernegosiasi? Pertanyaan yang diajukan juga terkait dengan pemahaman siswa terhadap hakikat teks negosiasi, ciri-ciri, dan strukturnya. Siswa memperhatikan pertanyaan yang muncul dari guru dan berusaha menjawab sesuai dengan pemahamannya, dan siswa yang lain diberi kesempatan untuk menanggapi jawaban temannya, sehingga terjadi interaksi multiarah di dalam kelas.

Kegiatan mendesain proyek diawali dengan pembagian kelompok. Dengan format ini, diperoleh 6 kelompok dengan anggota masing-masing kelompok sebanyak 6-7 siswa. Guru dan siswa secara bersama-sama merancang aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Pelibatan siswa dalam proses perancangan ini penting dengan tujuan agar siswa merasa “memiliki” proyek yang akan dikerjakan. Perencanaan yang dilakukan secara kolaboratif ini berisi tentang tata cara dalam melaksanakan proyek, pemilihan kegiatan yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan

esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek, serta merumuskan alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek. Kegiatan selanjutnya yaitu menyusun jadwal pengerjaan proyek. Jadwal ini disusun secara bersama-sama oleh guru dan siswa, agar guru dan siswa memiliki pemahaman yang sama tentang tahapan-tahapan yang harus dikerjakan selama penyelesaian proyek. Jadwal yang disusun meliputi penentuan timeline penyelesaian proyek dan penentuan batas akhir penyelesaian proyek.

Melalui diskusi, selanjutnya siswa mengerjakan tugas proyek menulis teks negosiasi dengan tema budaya local berdasarkan jadwal yang telah disusun. Selama pengerjaan proyek, guru memantau aktivitas yang dilakukan siswa. Dalam proses monitoring ini, guru berperan sebagai mentor bagi para siswa, terutama ketika siswa menghadapi kendala dalam menyelesaikan tugas. Di samping itu, guru bertindak sebagai fasilitator pada setiap tahapan proyek. Monitoring dilakukan dengan merekam seluruh aktivitas yang dilakukan siswa, melalui pengisian rubrik yang disusun oleh guru. Pada kegiatan akhir, siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Pertemuan pertama ditutup dengan simpulan yang dirumuskan oleh guru bersama-sama dengan siswa.

Pada pertemuan kedua, dilakukan kegiatan menguji hasil dan mengevaluasi pengalaman. Pengujian hasil dilakukan untuk mengukur ketercapaian capaian pembelajaran, mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa dalam menyelesaikan proyek, memberikan umpan balik tentang tingkat pemahaman siswa terhadap teks negosiasi, dan dipergunakan untuk menentukan strategi pembelajaran berikutnya. Tahap akhir penerapan model pembelajaran berbasis proyek yaitu mengevaluasi pengalaman. Kegiatan yang dilakukan yaitu guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan secara individu dan kelompok. Pada saat dilakukan observasi, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Ada beberapa siswa yang mengungkapkan perasaan senangnya dalam

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN DAN MENYAMPAIKAN TEKS NEGOSIASI MELALUI *ROLE CARD* DAN MEDIA DIGITAL KELAS X-6 SMA NEGERI 2 MADIUN

menyelesaikan proyek, mereka merasa mendapatkan pengalaman baru dalam studinya.

Selanjutnya, guru dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga ditemukan suatu temuan baru untuk menjawab permasalahan esensial yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran. Penilaian terhadap teks negosiasi siswa meliputi struktur teks, yaitu ketepatan pengungkapan gagasan pada setiap bagian (pernyataan umum, penjelasan, interpretasi), aspek kebahasaan meliputi penggunaan ejaan, diksi dan perbendaharaan kata, dan penyusunan kalimat/paragraph, serta aspek kepaduan teks secara keseluruhan. Hasil penilaian terhadap keterampilan menulis teks negosiasi siswa pada siklus 1 disajikan pada Tabel 4.3 berikut ini.

**Tabel 4.3 Data Keterampilan Menyusun dan Menyampaikan Teks
Negosiasi pada Siklus 1**

No	Aspek Penilaian	Jumlah ^{*)}	Persentase
1	Struktur teks negosiasi	31	86,1%
2	Penggunaan ejaan	32	88,9%
3	Penyusunan kalimat dan paragraph	27	75,0%
4	Diksi dan perbendaharaan kata	30	83,3%
5	Kepaduan	26	72,2%

^{*)} Jumlah siswa yang tuntas belajar (nilai ≥ 75)

Dari Tabel 4.3 di atas diketahui bahwa siswa yang memenuhi KKTP $\geq 75\%$ pada setiap aspek penilaian telah mengalami peningkatan namun belum mencapai target pencapaian klasikal sebesar $\geq 85\%$. Hasil penilaian pada setiap aspek mendapatkan hasil sebagai berikut: pada aspek struktur teks ada 31 siswa (86,1%) yang mencapai target KKTP ≥ 75 , pada aspek penggunaan ejaan ada 32 siswa (88,9%), aspek penyusunan kalimat dan paragraf ada 27 siswa (75,0%), diksi dan perbendaharaan kata ada 30 siswa (83,3%), kepaduan 26 siswa (72,21%). Dari hasil penghitungan

secara akumulatif diketahui bahwa nilai rata-rata keterampilan menulis teks eksplanasi siswa sebesar 74,6, sedangkan persentase jumlah siswa yang mencapai KKTP secara klasikal sebesar 81,1%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan keterampilan menulis teks eksplanasi siswa secara klasikal, namun masih perlu ditingkatkan karena masih di bawah KKTP klasikal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa diketahui bahwa ada beberapa kesulitan yang dialami siswa dalam menulis teks negosiasi. Sebagian siswa belum memahami dengan baik mengenai pengertian teks negosiasi terutama tentang ciri-ciri, dan struktur teks negosiasi. Mereka mampu menjelaskan definisi-definisi yang terkait dengan teks negosiasi, namun tidak bisa menerapkan dalam tulisannya. Sebagian besar siswa telah mampu menulis judul, yaitu ditulis dengan bahasa yang singkat, padat, jelas, dan berkaitan dengan esensi dari apa yang dideskripsikan, namun dalam menulis struktur teks negosiasi sebagian besar siswa mengalami kesulitan. Dalam bagian pernyataan umum, siswa belum mampu menuliskannya dengan informasi tentang fenomena-fenomena yang telah diidentifikasi. Kemampuan untuk mengidentifikasi berbagai fenomena yang terkait dengan judul tulisan juga masih lemah. Hal ini terbukti dari terbatasnya fenomena yang diidentifikasi, sehingga kualitas tulisannya pada bagian pernyataan umum terkesan dangkal.

Pada bagian penjelasan, kelemahan yang paling kelihatan adalah kekurangmampuan siswa dalam menjelaskan urutan sebab akibat, pada hal pada bagian ini seharusnya cara menulisnya dengan pola penjelasan kausalitas. Di sinilah penjelasan yang lebih jelas tentang proses dimulai. Menurut siswa, lemahnya logika dan kekurangmampuan siswa dalam menjelaskan hubungan sebab akibat disebabkan karena kurangnya kesempatan dalam menulis teks eksplanasi. Kelemahan lain yang ditemukan yaitu pada penulisan bagian ulasan atau interpretasi. Bagian ini seharusnya berisi penilaian, pendapat, dan perspektif penulis berdasarkan deskripsi data dan fenomena yang ada, kemudian ditutup dengan simpulan. Faktanya, bagian ini hanya diisi dengan pengulangan pada

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN DAN MENYAMPAIKAN TEKS NEGOSIASI MELALUI *ROLE CARD* DAN MEDIA DIGITAL KELAS X-6 SMA NEGERI 2 MADIUN

bagian sebelumnya. Kemampuan siswa dalam memberikan pendapat dan perspektif perlu ditingkatkan.

Pada aspek kebahasaan, kelemahan yang paling mencolok terletak pada aspek struktur atau penyusunan kalimat/paragraf, pilihan kata, dan penulisan ejaan. Sebagian besar siswa kesulitan dalam menyusun kalimat. Kalimat yang disusun sebagian besar menggunakan kalimat sederhana dan jarang menggunakan kalimat luas. Banyak ditemukan kalimat yang tidak efektif, tidak kohesif, dan tidak koheren. Kelemahan dalam menyusun kalimat ini terkait dengan minimnya perbendaharaan katanya. Pilihan kata dan perbendaharaan katanya tidak mencerminkan topik yang dibahas, terutama yang terkait dengan istilah-istilah teknis. Siswa juga kurang tepat dalam menggunakan konjungsi kausalitas dan konjungsi kronologis dalam menulis teks eksplanasi, dan banyak ditemukan kesalahan dalam menggunakan ejaan. Hasil observasi terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga menunjukkan hasil yang kurang lebih sama. Hal ini bisa dilihat pada hasil observasi yang tertera pada Tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4 Data Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran pada Siklus 1

No	Aktivitas dalam Pembelajaran	Jumlah^{*)}	Persentase
1	Kesiapan belajar	24	66,6%
2	Keaktifan dalam kelompok	15	41,7%
3	Tanggung jawab	20	55,5%
4	Motivasi belajar	26	72,2%
5	Interaksi antarsiswa	24	66,6%

*) Jumlah siswa yang aktif pada aspek tertentu

Dari 38 siswa yang diobservasi selama pembelajaran, jumlah siswa yang memiliki kesiapan belajar sebanyak 24 siswa (66,6%), aktif dalam kelompok 15 siswa (41,7%), memiliki tanggung jawab 20 siswa (55,5%), memiliki motivasi belajar 26 siswa (72,2%), dan aktif berinteraksi

antarsiswa sebanyak 24 siswa (66,6%). Setelah dihitung secara akumulatif, tingkat keaktifan siswa secara klasikal sebesar 60,5%. Data ini menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran perlu ditingkatkan.

3. Pembelajaran pada Siklus 2

Seperti halnya pada siklus 1, pembelajaran pada siklus 2 dilakukan dalam 2 kali pertemuan, dengan durasi waktu 2 X 45 menit. Kegiatan penelitian dilakukan melalui 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan dilakukan kegiatan penyusunan modul pembelajaran menulis teks negosiasi dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media gambar berseri, yang disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1. Topik yang dipilih pada pertemuan kedua adalah fenomena sosial. Sarana prasarana pembelajaran, dan sistem sosial yang dibutuhkan untuk menerapkan model pembelajaran berbasis proyek.

Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun dalam modul pembelajaran. Sesuai dengan sintaks model pembelajaran berbasis proyek, pada pertemuan pertama dilakukan 3 langkah pembelajaran sedangkan pada pertemuan kedua dilakukan 3 langkah berikutnya. Pada akhir pembelajaran dilakukan tes kemampuan menulis teks eksplanasi, dan hasilnya seperti yang dideskripsikan pada Tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5 Data Keterampilan Menyusun dan Menyampaikan Teks Negosiasi pada Siklus 2

No	Aspek Penilaian	Jumlah^{*)}	Persentase
1	Struktur teks negosiasi	34	94,4%
2	Penggunaan ejaan	33	91,7%
3	Penyusunan kalimat dan paragraph	31	86,1%
4	Diksi dan perbendaharaan kata	32	88,9%
5	Kepaduan	33	91,7%

^{*)} Jumlah siswa yang tuntas belajar (nilai ≥ 75)

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN DAN MENYAMPAIKAN TEKS NEGOSIASI MELALUI *ROLE CARD* DAN MEDIA DIGITAL KELAS X-6 SMA NEGERI 2 MADIUN

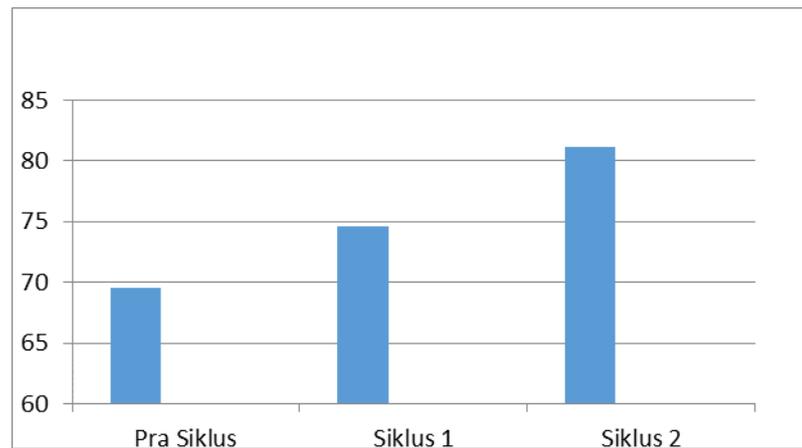
Dari data yang tertera dalam Tabel 4.5 di atas diketahui bahwa siswa yang memenuhi KKTP $\geq 75\%$ pada setiap aspek penilaian telah mengalami peningkatan yang signifikan dan telah mencapai KKTP klasikal sebesar $\geq 85\%$. Hasil penilaian pada setiap aspek mendapatkan hasil sebagai berikut: pada aspek struktur teks ada 34 siswa (94,4%) yang mencapai target KKTP ≥ 75 , pada aspek penggunaan ejaan ada 33 siswa (91,7%), aspek penyusunan kalimat dan paragraf ada 31 siswa (86,1%), diksi dan perbendaharaan kata ada 32 siswa (88,9%), kepaduan ada 33 siswa (91,7%). Dari hasil penghitungan secara akumulatif diketahui bahwa nilai rata-rata keterampilan menulis teks eksplanasi siswa pada siklus 2 sebesar 81,2, sedangkan persentase jumlah siswa yang mencapai KKTP secara klasikal sebesar 90,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan keterampilan menulis teks eksplanasi siswa secara klasikal (sudah tercapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih).

Data peningkatan nilai keterampilan menulis teks eksplanasi siswa secara klasikal antarsiklus, baik yang berupa nilai rata-rata maupun persentase jumlah siswa yang mencapai KKTP secara klasikal, dipaparkan pada Tabel 4.6 berikut ini.

**Tabel 4.6 Data Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi
Siswa Antarsiklus**

No	Aspek Peningkatan	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Nilai Rata-rata Klasikal	69,5	74,6	81,2
2	Persentase jumlah siswa yang mencapai KKTP secara klasikal	61,7%	81,1%	90,6%

Data peningkatan nilai rata-rata keterampilan menulis teks eksplanasi siswa pada Tabel 4.6 tersebut di atas, divisualisasikan pada Gambar 4.1 di bawah ini.



Gambar 4.1 Data Peningkatan Nilai Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa

Selama pembelajaran pada siklus 2 dilakukan observasi terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan hasilnya disajikan pada Tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7 Data Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran pada Siklus 2

No	Aktivitas dalam Pembelajaran	Jumlah ^{*)}	Persentase
1	Kesiapan belajar	32	88,9%
2	Keaktifan dalam kelompok	31	86,1%
3	Tanggung jawab	31	86,1%
4	Motivasi belajar	33	91,7%
5	Interaksi antarsiswa	29	80,5%

^{*)} Jumlah siswa yang aktif pada aspek tertentu

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran diketahui ada siswa 32 siswa (88,9%) yang memiliki kesiapan belajar, 31 siswa (41,7%) aktif dalam kelompok, 31 siswa (86,1%) memiliki tanggung jawab dalam belajar, 33 siswa (91,7%) memiliki motivasi belajar, dan ada 29 siswa (80,5%) yang aktif melakukan interaksi antarsiswa selama pembelajaran. Persentase kumulatif keaktifan belajar siswa sebesar 86,7%, hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN DAN MENYAMPAIKAN TEKS NEGOSIASI MELALUI *ROLE CARD* DAN MEDIA DIGITAL KELAS X-6 SMA NEGERI 2 MADIUN

tergolong tinggi. Ada kenaikan tingkat keaktifan siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 26,2%.

Secara kualitatif, ada peningkatan yang signifikan kemampuan siswa dalam menulis teks eksplanasi. Siswa telah mampu menyusun teks eksplanasi dengan struktur teks yang baik, yaitu bisa memadukan antara pernyataan umum, penjelasan, dan interpretasi. Kemampuannya dalam menyusun kalimat efektif berkembang dengan baik, begitu juga perbendaharaan kata keilmuan dan penguasaan ejaannya semakin baik.

B. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik kelas X-6 SMA Negeri 2 Madiun dalam menyusun dan menyampaikan teks negosiasi melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek yang didukung oleh penggunaan *role card* dan media digital. Pembahasan berikut disusun dengan menganalisis secara kritis dan sistematis efektivitas tindakan yang dilakukan berdasarkan temuan data kuantitatif dan kualitatif, serta dikaitkan dengan kajian teori dan hasil penelitian sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi awal dan data pra tindakan, ditemukan bahwa kompetensi peserta didik dalam menulis dan menyampaikan teks negosiasi masih rendah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *role card* dan media digital dalam pembelajaran teks negosiasi dapat meningkatkan keterampilan menulis dan menyampaikan teks negosiasi serta keaktifan belajar siswa kelas X-6 SMA Negeri 2 Madiun. Temuan ini diperkuat oleh peningkatan nilai rata-rata keterampilan menulis teks negosiasi dari pra siklus sebesar 69,11, menjadi 74,6 pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 81,2 pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga menunjukkan progres positif, dari 65,79% (pra siklus), 81,1% (siklus I), hingga mencapai 90,6% (siklus II).

Peningkatan ini tidak terlepas dari penerapan model pembelajaran berbasis proyek yang berbantuan *role card*, yang mampu memfasilitasi siswa untuk lebih memahami peran, alur, dan fungsi komunikasi dalam teks negosiasi melalui aktivitas simulasi. Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*), sesuai dengan pendapat Kolb

(1984) bahwa pengalaman konkret merupakan dasar dari pembelajaran yang efektif. Penggunaan media digital seperti presentasi, audio, dan video juga memberikan ruang ekspresi dan memperkuat pemahaman isi serta struktur teks, selaras dengan pandangan Mayer (2005) dalam teori multimedia learning yang menyatakan bahwa kombinasi kata dan gambar dapat meningkatkan pemahaman lebih efektif daripada kata saja.

Dari sisi keaktifan, hasil observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterlibatan siswa dari 63,28% (pra siklus), menjadi 60,5% (siklus I), dan melonjak menjadi 86,7% pada siklus II. Keaktifan dalam kelompok yang semula menjadi aspek terendah (52,63%) meningkat signifikan menjadi 86,1%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek mendorong kolaborasi dan tanggung jawab bersama antar anggota kelompok. Fakta ini memperkuat pendapat Bell (2010) bahwa pembelajaran berbasis proyek mendorong keterampilan kolaboratif, pemecahan masalah, dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan bermakna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan role card dan media digital dalam model pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif meningkatkan kompetensi siswa dalam menyusun dan menyampaikan teks negosiasi. Pendekatan ini tidak hanya berdampak positif pada aspek kognitif, tetapi juga mendorong perkembangan afektif dan psikomotor siswa, seperti tanggung jawab, kerja sama, motivasi, kepercayaan diri, kreativitas, serta kemampuan menyampaikan pendapat. Temuan ini menguatkan pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang komunikatif, kontekstual, dan berbasis aktivitas siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek yang didukung dengan penggunaan *role card* dan media digital terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyusun dan menyampaikan teks negosiasi siswa kelas X-6 SMA Negeri 2 Madiun. Peningkatan terlihat dari hasil pra siklus yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 69,11 dan ketuntasan klasikal 65,79%, meningkat menjadi 74,6 dengan

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN DAN MENYAMPAIKAN TEKS NEGOSIASI MELALUI *ROLE CARD* DAN MEDIA DIGITAL KELAS X-6 SMA NEGERI 2 MADIUN

ketuntasan 81,1% pada siklus I, dan akhirnya mencapai nilai rata-rata 81,2 dengan ketuntasan 90,6% pada siklus II. Selain itu, keaktifan siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan signifikan dari 63,28% (pra siklus), menjadi 60,5% (siklus I), dan meningkat menjadi 86,7% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran tersebut tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan aspek afektif dan psikomotor siswa, seperti tanggung jawab, kerja sama, motivasi, kepercayaan diri, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang diperoleh, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Untuk guru Bahasa Indonesia, disarankan untuk menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan role card dan media digital sebagai alternatif strategi dalam mengajarkan teks negosiasi karena terbukti mampu meningkatkan kompetensi siswa secara menyeluruh.
- 2) Untuk siswa, diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya saat bekerja dalam kelompok, agar kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama dapat berkembang lebih optimal.
- 3) Untuk pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan dalam bentuk penyediaan sarana pembelajaran digital yang memadai dan pelatihan penggunaan media interaktif agar guru dapat lebih optimal dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.
- 4) Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas objek kajian pada jenis teks lain atau jenjang kelas yang berbeda, serta menambahkan pendekatan berbasis literasi digital yang lebih mendalam.

DAFTAR REFERENSI

Agustin, D., et al. (2023). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka.

- Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 16(2), 281–290. (*diakses, 6 Mei 2025*)
- Agustin, et al. (2023). Pengembangan E-Komik sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi. Jurnal Universitas PGRI Palembang. (*diakses, 26 April 2025*)
- Ali, M. M. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian*. JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd, 1(2), 1–5. (*diakses, 16 April 2025*)
- Anggraini, C., Asror, A. G., & Mayasari, N. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Siswa Kelas X TKJ SMK Al-Fattah Kalitidu. Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. (*diakses, 6 April 2025*)
- Annisa, A., Sihombing, M. Y., Rani, M., & Triana, F. (2024). Peningkatan Menulis Teks Negoisasi Dengan Menggunakan Media Audiovisual Di Kelas X SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP), 7(1), 2258-2263. (*diakses, 21 April 2025*)
- Ardyasti, T., et al. (2024). Pemanfaatan Aplikasi TikTok pada Pembelajaran Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya, 2(5). <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i5.984> (*diakses, 16 Mei 2025*)
- Bujuri, D. A., et al. (2024). Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran: Analisis Dampak Penggunaan Media TikTok terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(1). <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/30508> (*diakses, 30 April 2025*)
- Fadhilurrahma, F. (2019). Keterampilan Berbahasa Menyimak Berita. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. (*diakses, 26 April 2025*)
- Hanifah, N. H. (2024). Fenomena Media Kolaborasi TikTok-Canva dalam Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Kemampuan Menulis Teks Prosedur di Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 12(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/59961> (*diakses, 16 April 2025*)
- Imroatana, A., Selirwangi, N. B., & Ulfah, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Teks Negosiasi Berbasis PowerPoint Interaktif. PENTAS:

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN DAN MENYAMPAIKAN TEKS NEGOSIASI MELALUI *ROLE CARD* DAN MEDIA DIGITAL KELAS X-6 SMA NEGERI 2 MADIUN

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 8(1), 41-50.
<https://doi.org/10.52166/pentas.v8i1.3303> (diakses, 16 April 2025)
- Ivana, N. M., Suwandana, E., & Hermawan, W. (2024). Gamification Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X DI SMA Negeri 1 Bangsal. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 9730-9738. (diakses, 26 April 2025)
- Nursafitri, J., & Maulana, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Pembelajaran Teks Negosiasi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Purwadadi Tahun Ajaran 2022/2023. *Aksentuasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. (diakses, 6 Mei 2025)
- Pratami, F., Sari, N. D., Hidayani, N., & Supriyadi, R. (2024). Pengembangan E-komik Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(1), 91-101. (diakses, 21 April 2025)
- Pratiwi, R. & Kurniawan, A. (2022). Efektivitas Metode Role-Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Negosiasi Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(3), 201–210. (diakses, 16 April 2025)
- Putri, B. N. A. (2024). *Pengembangan Media Ajar Kartu Tawar Berbasis Games Pada Pembelajaran Menyimak Teks Negosiasi Kelas X* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Madiun). (diakses, 14 Maret 2025)
- Putri, M. R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbantuan Video Powtoon Untuk Siswa Kelas X SMA* (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara). (diakses, 14 Maret 2025)
- Rahayu, I. & Lestari, R. (2023). Penggunaan Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Teks Negosiasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45–56. (diakses, 26 April 2025)
- Septiani, D. R., Nurlaelah, I., & Sasmita, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Penyampaian Teks Negosiasi pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(1), 66–73. (diakses, 16 April 2025)
- Setiartin, T. R., Alia, F. H., Nurhayati, N., Pitrianti, S., & Annisa, A. N. (2023). Role Play Negosiasi sebagai Bahan Ajar Digital Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (diakses, 16 April 2025)

- Sulastri, S., Nur'aqikah, E., Lovelista, H. U., Marpaung, M. J. A., & Rebecha, R. (2023). Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Teks Negosiasi Kelas X-3 SMAN 4 Pontianak. Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (SNPP). (*diakses, 16 Mei 2025*)
- Sulistyo, H. & Fitria, L. (2023). Kemampuan Menyusun Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA dengan Model Problem-Based Learning. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 11(2), 104-112. (*diakses, 14 Maret 2025*)
- Utari, W., & Gafari, M. O. F. (2023). Pengembangan Materi Ajar Teks Negosiasi Dengan Pendekatan Kontekstual Dalam Kurikulum Merdeka Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tebing Tinggi. Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, 17(1), 101-113. (*diakses, 26 April 2025*)
- Wardani, T. D. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Negosiasi dengan Memanfaatkan Media Video Youtube Pada Siswa Kelas X SMAN 5 Muara Teweh. Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan, 10(1), 62-75. (*diakses, 17 April 2025*)
- Wardani, T. D. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Negosiasi dengan Memanfaatkan Media Video Youtube Pada Siswa Kelas X SMAN 5 Muara Teweh. Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan, 10(1), 62-75. <http://dx.doi.org/10.52947/meretas.v10i1.377> (*diakses, 16 Maret 2025*)
- Wijoyo, H., & Ngatmini. (2023). Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Kelas X SMK Negeri 4 Semarang. Innovative: Journal of Curriculum and Educational Technology, 12(1), 45-52. (*diakses, 16 April 2025*)
- Wijoyo, H., & Ngatmini. (2024). Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Kelas X SMK Negeri 4 Semarang. Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(4), 13181–13189. (*diakses, 1 April 2025*)