

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS  
TEKS NEGOSIASI SISWA KELAS X MAN 2 KOTA PADANG**

Nafla Puteri Adely<sup>1</sup>, Syahrul R<sup>2</sup>, Abdurrahman<sup>3</sup>, Dewi Syafrina<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup> PBSI FBS Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail : [1nputeriadely@gmail.com](mailto:nputeriadely@gmail.com), [2syahrul@fbs.unp.ac.id](mailto:syahrul@fbs.unp.ac.id),  
[3abdurrahman@fbs.unp.ac.id](mailto:abdurrahman@fbs.unp.ac.id), [4dewisyafriana@fbs.unp.ac.id](mailto:dewisyafriana@fbs.unp.ac.id),

**ABSTRACT**

*This study aims to describe and analyze the effect of using a role-playing learning model assisted by audiovisual media on students' negotiation text writing skills at grade X of MAN 2 Kota Padang. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental method using a one-group pretest-posttest design. The population consisted of all grade X students of MAN 2 Kota Padang totaling 443 students, while the sample consisted of 32 students selected through purposive sampling technique. The research instrument was a performance test in writing negotiation texts, assessed based on content, text structure, language features, and spelling. The data were analyzed using descriptive and inferential statistics, particularly paired sample t-test. The results showed that the mean score increased from 73.14 in the pretest to 79.00 in the posttest. The hypothesis testing indicated that there was a significant effect of using the role-playing learning model assisted by audiovisual media on students' negotiation text writing skills. Therefore, this learning model is effective in improving students' writing skills.*

*Keywords: Writing Skills, Negotiation Text, Role Playing, Audiovisual Media*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual terhadap keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X MAN 2 Kota Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan desain *one group pretest-posttest*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X MAN 2 Kota Padang yang berjumlah 443 siswa, sedangkan sampel penelitian berjumlah 32 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes unjuk kerja menulis teks negosiasi yang dinilai berdasarkan aspek struktur, isi, kaidah kebahasaan, dan ejaan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan uji-t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 73,14 pada *pretest* menjadi 79,00 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual terhadap keterampilan menulis teks negosiasi siswa. Dengan demikian, model

pembelajaran tersebut efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Kata Kunci: Keterampilan menulis, Teks Negosiasi, *Role Playing*, Media Audiovisual

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, salah satunya keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan kemampuan yang kompleks karena menuntut siswa untuk mengungkapkan gagasan secara logis, sistematis, dan sesuai kaidah kebahasaan. Menurut Pamuji dan Setyami (2021), menulis merupakan proses menuangkan ide secara terstruktur agar mudah dipahami oleh pembaca. Sejalan dengan itu, Khotimah dan Kartika (2016) menyatakan bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling rumit dibandingkan keterampilan lainnya.

Salah satu kompetensi menulis di tingkat SMA/MA adalah menulis teks negosiasi, yakni teks yang bertujuan mencapai kesepakatan antara pihak-pihak yang memiliki kepentingan berbeda (Kosasih, 2014). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis

teks negosiasi. Wardani (2023) mengungkapkan bahwa siswa kurang mampu menyusun teks sesuai struktur yang tepat, sedangkan Agustin (2020) menemukan kelemahan pada aspek kebahasaan dan ejaan. Selain itu, Rejeki (2021) menyatakan bahwa siswa kesulitan dalam mengembangkan ide secara runtut dan logis. Permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa kelas X MAN 2 Kota Padang, sebagaimana keterampilan menulis teks negosiasi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta siswa masih mengalami kesulitan dalam struktur, isi, dan kaidah kebahasaan. Di sisi lain, pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang variative menyebabkan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut memerlukan penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *role playing*, yang memberikan

pengalaman belajar langsung melalui kegiatan bermain peran, sehingga siswa dapat memahami proses negosiasi secara kontekstual. Selain itu, penggunaan media audiovisual dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Arsyad (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* dan media audiovisual secara terpisah mampu meningkatkan hasil belajar (Marudin et al., 2023; Mugiyatmi dan Sunarti, 2023), namun penelitian yang mengombinasikan keduanya dalam pembelajaran menulis teks negosiasi masih terbatas.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterampilan menulis teks negosiasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual, serta menganalisis pengaruh model tersebut terhadap keterampilan menulis siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia, serta menjadi referensi

praktis bagi guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang efektif.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa angka, yakni skor hasil tes keterampilan menulis teks negosiasi siswa yang dianalisis menggunakan *statistic*. Menurut Sugiyono (2023), penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis melalui pengolahan data numerik. Metode eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experimental*), yakni metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat tanpa pengontrolan secara penuh terhadap variabel luar.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini, penelitian dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Siswa diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual, dan diakhiri

dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa. Suryabrata (2008) menyatakan bahwa desain ini bertujuan untuk melihat perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan dalam satu kelompok yang sama.

#### 1. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MAN 2 Kota Padang tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 443 siswa dan tersebar dalam 13 kelas. Menurut Creswell (2014), populasi merupakan keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang menjadi perhatian peneliti.

Sampel penelitian ditentukan menggunakan Teknik *purposive sampling*, yakni teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Arikunto, 2010). Pertimbangan tersebut didasarkan pada kesamaan kemampuan awal siswa dan rekomendasi guru mata pelajaran. Berdasarkan teknik tersebut, diperoleh satu kelas sebagai sampel penelitian yang berjumlah 32 siswa di kelas X.E 9, yang berperan sebagai kelas eksperimen.

#### 2. Prosedur dan Pelaksanaan Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri atas tiga tahap, yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian.

- a. Tahap Persiapan: Peneliti melakukan studi pustaka untuk mengkaji teori-teori yang relevan dengan penelitian, menyusun proposal penelitian, serta menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar dan bahan ajar yang sesuai dengan materi teks negosiasi. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa tes menulis teks negosiasi yang kemudian divalidasi oleh ahli (*expert judgment*) untuk memastikan validitas isi instrument.
- b. Tahap Pelaksanaan: Tahap ini adalah tahap inti dalam penelitian. Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran dilakukan dalam beberapa pertemuan di kelas eksperimen. Kegiatan diawali dengan pemberian *pretest* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal dalam menulis teks negosiasi.

*Pretest* dilakukan dengan meminta siswa menulis teks negosiasi sesuai dengan topik yang diberikan.

Selanjutnya, peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual. Pada tahap awal pembelajaran, siswa diberikan stimulus berupa tayangan video yang berkaitan dengan situasi negosiasi untuk membantu siswa memahami konteks dan struktur teks negosiasi. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan scenario untuk melakukan kegiatan bermain peran (*role playing*). Dalam kegiatan ini, setiap siswa berperan sesuai dengan tokoh yang ditentukan dalam scenario negosiasi.

Setelah kegiatan bermain peran selesai, siswa diminta untuk menuliskan kembali hasil kegiatan tersebut ke dalam bentuk teks negosiasi secara individu. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih siswa dalam mengembangkan ide,

menyusun struktur teks, serta menggunakan kaidah kebahasaan yang tepat. Menurut Hamalik (2013), model pembelajaran *role playing* memberikan pengalaman langsung kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir dalam menulis teks negosiasi setelah diberikan perlakuan. *Posttest* dilakukan dengan bentuk tugas yang sama, seperti *pretest*, yakni menulis teks negosiasi.

- c. Tahap Penyelesaian: Peneliti mengumpulkan seluruh hasil *pretest* dan *posttest*, kemudian melakukan pengolahan dan analisis data untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual terhadap keterampilan menulis teks negosiasi siswa.

### 3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja berupa tugas menulis teks negosiasi. Instrumen ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menuangkan ide, menyusun struktur teks, serta menggunakan kaidah kebahasaan yang sesuai dalam bentuk tulisan. Menurut Nurgiyantoro (2016), tes menulis merupakan alat yang efektif untuk menilai kemampuan berbahasa produktif karena mampu menggambarkan kemampuan siswa dalam mengorganisasi gagasan secara tertulis.

Bentuk instrument yang digunakan adalah tes subjektif, yakni siswa diminta untuk menulis teks negosiasi berdasarkan topik atau situasi yang diberikan. Tes ini diberikan dua kali, yakni pada saat *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan pada saat *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan.

Penilaian hasil tulisan siswa dilakukan menggunakan rubrik penilaian analitik. Rubrik ini

digunakan agar penilaian lebih objektif dan terarah. Aspek yang dinilai dalam penelitian ini meliputi: (1) struktur teks negosiasi, yakni kelengkapan dan ketepatan bagian-bagian teks, seperti orientasi, pengajuan, penawaran, dan penutup; (2) isi teks, yakni kesesuaian isi dengan topik dan kelengkapan informasi; (3) kaidah kebahasaan, yakni penggunaan bahasa yang sesuai dengan ciri kebahasaan teks negosiasi, dan (4) ejaan bahasa Indonesia, yakni ketepatan penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan penulisan kata.

Setiap aspek diberikan skor berdasarkan kriteria tertentu, kemudian skor tersebut dijumlahkan untuk memperoleh nilai akhir keterampilan menulis teks negosiasi siswa. Untuk memastikan kualitas eksperimen, maka dilakukan uji validitas isi melalui penilaian oleh ahli (*expert judgment*), sehingga instrument yang digunakan layak untuk mengukur kemampuan yang diteliti.

### 4. Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif

dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil penelitian, seperti nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi (Sugiyono, 2023).

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis, yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians data.

Setelah data memenuhi syarat, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*), karena data berasal dari satu kelompok yang sama dengan diukur dua kali. Nuryadi et al., (2017) menyatakan bahwa uji-t berpasangan digunakan untuk membandingkan dua rata-rata dari sampel yang saling berhubungan.

Kriteria pengujian adalah jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis alternatif diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model

pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual terhadap keterampilan menulis teks negosiasi siswa.

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

Data hasil penelitian diperoleh dari tes keterampilan menulis teks negosiasi siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual.

#### **1. Keterampilan Menulis Teks Negosiasi sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audiovisual**

Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*), tingkat penguasaan keterampilan menulis teks negosiasi siswa menunjukkan hasil yang belum mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 73,14 dengan kualifikasi Lebih dari Cukup (LdC).

Untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai sebaran nilai siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual, berikut disajikan table distribusi frekuensi skor.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X MAN 2 Kota Padang sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audiovisual**

No	Skor	Frekuensi (Siswa)	Persentase (%)
1	14,5	1	3,13
2	14,0	3	9,38
3	13,5	3	9,38
4	13,0	4	12,50
5	12,5	1	3,13
6	12,0	6	18,75
7	11,5	1	3,13
8	11,0	4	12,50
9	10,5	3	9,38
10	9,5	2	6,25
11	9,0	2	6,25
12	8,5	2	6,25
<b>Jumlah</b>		32	100,00

Berdasarkan Tabel 1, hasil penelitian menunjukkan sebagian besar (43,75%) skor keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X MAN 2 Kota Padang sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual berada di bawah 75. Hal

tersebut juga dibuktikan dengan rata-rata skor keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X MAN 2 Kota Padang sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual berada pada kualifikasi Lebih dari Cukup, yakni 73,14.

**Tabel 2. Skor Perindikator Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X MAN 2 Kota Padang sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audiovisual**

No	Indikator Penilaian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	Struktur Teks Negosiasi	4,0	5	15,63
		3,5	10	31,25
		3,0	15	46,88
		2,5	1	3,13
		2,0	1	3,13
2	Isi Teks Negosiasi	3,5	12	37,50
		3,0	12	37,50
		2,5	6	18,75
		2,0	2	6,25
3	Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi	3,5	4	12,50
		3,0	11	34,38
		2,5	10	31,25
		2,0	6	18,75
		1,5	1	3,13
4	Ejaan yang Disempurnakan	3,5	5	15,63
		3,0	13	40,63
		2,5	7	21,88

	2,0	5	15,63
	1,0	2	6,25
<b>Total</b>		32	100,00

Berdasarkan Tabel 2, hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks negosiasi siswa pada indikator ejaan yang disempurnakan sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual berada pada kualifikasi cukup. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X MAN 2 Kota Padang pada indikator ejaan yang disempurnakan teks negosiasi sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual masih perlu ditingkatkan, terutama dalam penggunaan ejaan yang disempurnakan sesuai dengan kaidah yang berlaku.

## 2. Keterampilan Menulis Teks Negosiasi sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audiovisual

Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*), tingkat penguasaan keterampilan menulis teks negosiasi siswa membawa perubahan yang signifikan. Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 79,00 berada pada kualifikasi baik.

Untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai sebaran nilai siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual, berikut disajikan table distribusi frekuensi skor.

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X MAN 2 Kota Padang sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audiovisual**

No	Skor	Frekuensi (Siswa)	Persentase (%)
1	15,0	1	3,13
2	14,5	2	6,25
3	14,0	4	12,50
4	13,5	5	15,63
5	13,0	3	9,38
6	12,5	5	15,63
7	12,0	4	12,50
8	11,5	3	9,38
9	11,0	3	9,38
10	10,5	1	3,13
11	9,5	1	3,13
<b>Jumlah</b>		32	100,00

Berdasarkan tabel 3, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar skor keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X MAN 2 Kota Padang sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual berada pada kategori tinggi. Hal ini terlihat dari dominasi skor pada interval 13,5 dan 12,5 masing-masing sebanyak 5 siswa (15,63%), serta skor 14,0 dan 12,0 masing-masing sebanyak 4 siswa (12,50%).

Selain itu, jumlah siswa yang memperoleh skor rendah relative sedikit dibandingkan sebelum

perlakuan. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran distribusi nilai ke arah yang lebih baik setelah penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual. Peningkatan tersebut juga diperkuat oleh nilai rata-rata keterampilan menulis teks negosiasi siswa yang mencapai 79,00 dengan kualifikasi baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis teks negosiasi siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual.

**Tabel 4. Skor Perindikator Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X MAN 2 Kota Padang sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audiovisual**

No	Indikator Penilaian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	Struktur Teks Negosiasi	4,0	14	43,75
		3,5	12	37,50
		3,0	6	18,75
2	Isi Teks Negosiasi	4,0	4	12,50
		3,5	8	25,00
		3,0	12	37,50
		2,5	5	15,63
		2,0	2	6,25
		1,5	1	3,13
3	Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi	4,0	1	3,13
		3,5	8	25,00
		3,0	12	37,50
		2,5	9	28,13
		2,0	1	3,13
		1,5	1	3,13
4	Ejaan yang Disempurnakan	4,0	2	6,25
		3,5	12	37,50
		3,0	11	34,38
		2,5	4	12,50
		2,0	2	6,25
		1,5	21	3,13

<b>Total</b>		32	100,00
--------------	--	----	--------

Berdasarkan Tabel 4, hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X MAN 2 Kota Padang sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual mengalami peningkatan pada setiap indikator penilaian. Pada indikator struktur teks negosiasi, sebagian besar siswa memperoleh skor 4,0 dengan frekuensi 14 siswa (43,75%) yang berada pada kualifikasi baik.

Pada indikator isi teks negosiasi, sebagian besar siswa memperoleh skor 3,0 dengan frekuensi 12 siswa (37,50%) yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengembangkan isi teks sudah berada pada kualifikasi lebih dari cukup. Selanjutnya, pada indikator kaidah kebahasaan teks negosiasi, sebagian besar siswa memperoleh skor 3,0 dengan frekuensi 12 siswa (37,50%) yang menunjukkan bahwa penggunaan kaidah kebahasaan sudah cukup baik meskipun masih perlu ditingkatkan.

Pada indikator ejaan yang disempurnakan, sebagian besar siswa memperoleh skor 3,5 dengan frekuensi 12 siswa (37,50%) yang berada pada kualifikasi baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam penggunaan ejaan mengalami peningkatan dibandingkan sebelum perlakuan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X MAN 2 Kota Padang pada setiap indikator penilaian sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual mengalami peningkatan dan berada pada kualifikasi yang lebih baik dibandingkan sebelum perlakuan.

### 3. Uji Persyaratan Analisis dan Uji Hipotesis

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *lilliefors*. Berdasarkan uji *lilliefors* yang diperoleh  $L_0$  dan  $L_t$  pada taraf kepercayaan 0,05 untuk  $n_1=32$  dan  $n_2=32$ , seperti pada tabel berikut.

**Tabel 5. Uji Normalitas Data**

No	Kelompok	Jumlah (N)	Taraf Kepercayaan	$L_0$	$L_t$	Keterangan
1	<i>Pretest</i>	32	0,05	0,0988	0,1542	Normal
2	<i>Posttest</i>	32	0,05	0,0891	0,1560	Normal

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pada saat *pretest* berdistribusi normal pada taraf signifikansi 0,05 dan  $n=32$  dikarenakan  $L_0 < L_t$  ( $0,0988 < 0,1542$ ). Demikian juga dengan data dilakukan *posttest* berdistribusi normal pada taraf signifikansi 0,05 dan  $n=32$  dikarenakan  $L_0 < L_t$  ( $0,0891 < 0,1560$ ).

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti bersifat homogen atau heterogen. Berdasarkan uji homogenitas data yang diperoleh  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $(dk) = (n-1)$  pada taraf signifikansi 95%, seperti pada tabel berikut ini.

**Tabel 6. Uji Homogenitas Data**

No	Kelompok	Jumlah (N)	Taraf Kepercayaan	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
1	<i>Pretest</i>	32	0,05	1,76	1,84	Homogen
2	<i>Posttest</i>	32				

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kelompok data memiliki homogenitas data pada taraf nyata 0,05 dengan derajat kebebasan  $(dk) = (n-1)$  karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,76 < 1,84$ ). Dengan menggunakan derajat kebebasan  $n_1$  sebagai pembilang dan  $n_2$  sebagai penyebut, serta taraf nyata 0,05 pada tabel distribusi F terbaca batas signifikan  $F_{tabel}$  adalah 1,84. Mengingat  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,76 < 1,84$ ), maka disimpulkan bahwa kedua varians tersebut homogen. Dengan kata lain, disimpulkan bahwa data tersebut berasal dari populasi yang homogen.

Berdasarkan hasil uji-t, disimpulkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima pada taraf signifikan 95% dan  $dk=n-1$  karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$

( $4,22 > 1,69$ ). Dengan kata lain, penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X MAN 2 Kota Padang. Hal tersebut terlihat dari rata-rata keterampilan menulis teks negosiasi sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual ( $79,00 > 73,14$ ).

### **Pembahasan**

Pada bagian ini diuraikan tiga hal mengenai hasil keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X MAN 2 Kota Padang sebelum dilakukan

proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual dan sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual, yakni sebagai berikut.

**1. Keterampilan Menulis Teks  
Negosiasi Siswa Kelas X MAN 2  
Kota Padang sebelum  
Menggunakan Model  
Pembelajaran *Role Playing*  
Berbantuan Media Audiovisual**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, ditemukan bahwa nilai rata-rata keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X MAN 2 Kota Padang masih tergolong rendah, yakni 73,14 dan belum mencapai batas ketuntasan. Keterbatasan yang ditemukan selama penelitian menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam berbagai aspek penulisan teks negosiasi. Pada indikator struktur teks, siswa sudah cukup mampu menyusun kerangka teks, namun belum sepenuhnya lengkap dan runtut. Pada indikator isi teks, siswa masih kesulitan dalam mengembangkan gagasan secara mendalam dan logis. Selanjutnya, pada indikator kaidah kebahasaan, siswa kurang mampu menggunakan

kaidah kebahasaan secara tepat dan efektif dalam mendukung proses negosiasi. Adapun pada indikator ejaan, masih banyak ditemukan kesalahan dalam penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan penulisan kata.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rendahnya keterampilan menulis siswa pada indikator kebahasaan dan ejaan disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap kaidah bahasa yang baik dan benar. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya peningkatan keterampilan menulis teks negosiasi siswa, khususnya dalam aspek kebahasaan dan ejaan, sehingga teks yang dihasilkan menjadi jelas, runtut, dan komunikatif.

**2. Keterampilan Menulis Teks  
Negosiasi sesudah  
Menggunakan Model  
Pembelajaran *Role Playing*  
Berbantuan Media Audiovisual  
Siswa Kelas X MAN 2 Kota  
Padang**

Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis data, diperoleh rata-rata hitung keterampilan menulis teks negosiasi sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual sudah

mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hitung yang diperoleh adalah 79,00 dengan kualifikasi Baik (B) dan di atas nilai 75. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi siswa secara keseluruhan.

### **3. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audiovisual terhadap Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X MAN 2 Kota Padang**

Berdasarkan hasil analisis keterampilan menulis teks negosiasi siswa, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis teks negosiasi siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa antara *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* 73,14 dengan kualifikasi Cukup (C), sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 79,00 dengan kualifikasi Baik (B). Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 5,86% yang menunjukkan adanya perubahan yang signifikan terhadap

keterampilan menulis teks negosiasi siswa.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X MAN 2 Kota Padang. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 73,14 pada saat *pretest* menjadi 79,00 pada saat *posttest*.

Selain itu, hasil analisis data menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks negosiasi siswa mengalami peningkatan pada setiap indikator penilaian, yakni struktur teks, isi teks, kaidah kebahasaan, dan ejaan yang disempurnakan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih mampu dalam menyusun teks secara sistematis, mengembangkan gagasan, serta menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t berpasangan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan

*posttesti*, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi siswa. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

#### **Daftar Pustaka**

- Agustin, S. (2020). Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Siswa Ditinjau dari Aspek Kebahasaan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 123–130.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications, Inc.
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Khotimah, Husnul dan Kartika Chrysti Suryandari. (2016). Analisis Kesulitan Menulis Karangan pada Siswa Kelas VI SDN 2 Panjer. *Jurnal FKIP UNS*. 4(2), 1-8.
- Marudin, A., Sari, R., & Putra, D. (2023). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 45–54.
- Mugiyatmi, M., & Sunarti, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan

- Media Audiovisual Terhadap Keterlibatan Aktif Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(2), 67–75.
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Pamuji, S. S., & Setyami, I. (2021). *Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Guepedia.
- Rejeki, S. (2021). Pengembangan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(1), 67–75.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 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.