

**EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN KARTU *ROLE PLAYING*
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEST NEGOSIASI**

Amira Halimatu Sadiyah¹, Agus Hasbi Noor², Mimin Sahmini³

¹⁻³IKIP SILIWANGI

¹amirahsadiyah16@gmail.com, ²agushasbinoor@ikipsiliwangi.ac.id,

³miminsahmini@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study was motivated by the low ability of tenth-grade students to write negotiation texts, which was caused by uninteresting learning processes and a lack of collaboration among students. The purpose of this study was to determine the effectiveness of applying a problem-based learning (PBL) model assisted by role-playing cards on the ability to write negotiation texts and the differences in learning outcomes between the use of PBL and conventional models. The method used was quantitative with a Quasi-Experimental Nonequivalent Control Group design. The research subjects were 31 tenth-grade accounting students from SMK Mahardika. Data collection techniques included pretest and posttest in the experimental and control groups. The results of the study indicate that the PBL model assisted by role-playing cards is more effective than conventional learning in improving negotiation text writing skills. This is demonstrated by the significant difference between the pretest and posttest scores of the experimental and control classes through the Mann-Whitney statistical test.

Keywords: Problem Based Learning, Role Playing Card, Negotiation Text

Abstract

Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X, yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik siswa untuk belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kartu *role playing* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi, serta perbedaan hasil belajar dalam penggunaan PBL dan model konvensional. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Nonequivalent Control Group*. Subjek penelitian ini adalah 31 siswa kelas X Akuntansi 1 dan 2 SMK Mahardika. Teknik pengumpulan data meliputi *pretest* dan *posstest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PBL berbantuan kartu *role playing* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui uji statistik *Mann-Whitney*.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Kartu Role Playing, Teks Negosiasi

PENDAHULUAN

Penguasaan keterampilan menulis pada siswa merupakan komponen penting pada tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut sudah diatur di dalam regulasi resmi yang didasarkan pada Permendikbudristek No. 21 Tahun 2022 tentang Standar Proses. Regulasi tersebut menyatakan bahwa pembelajaran diarahkan untuk mendorong siswa mencapai kompetensi yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam implementasi

Kurikulum Merdeka, pelajaran Bahasa Indonesia kelas X menekankan pada kemampuan siswa dalam memahami, mengevaluasi, dan memproduksi teks, termasuk teks negosiasi (Ramadhani et al. 2024). Artinya, siswa tidak hanya mampu memahami isi teks, tetapi juga mampu menyusun teks negosiasi secara mandiri dan kreatif.

Keterampilan menulis menurut Sahmini (2020) merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang menuntut kemampuan dalam mengolah pengetahuan, pikiran, dan perasaan secara kreatif agar dapat dituangkan dalam bentuk tulisan yang bermakna dan tepat sasaran. Hal tersebut didukung oleh Dalman (2016) yang memaparkan bahwa keterampilan menulis adalah proses kreatif dan produktif karena menuangkan informasi dan ide dengan bahasa tulis. Sejalan dengan itu, keterampilan menulis juga sebagai bentuk komunikasi secara non-verbal, tanpa harus bertatap muka dengan orang lain (Tarigan, 2021). Hasil dari mengapresiasi pendapat ahli dan peneliti sebelumnya dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis bukan hanya sebagai bentuk komunikasi non-verbal tetapi juga merupakan kemampuan berbahasa yang bersifat produktif dan kreatif, yang melibatkan proses kognitif dan afektif ke dalam bentuk tulisan.

Magdalena (2021) memandang bahwa menulis menjadi kegiatan yang kompleks dan krusial diantara keterampilan berbahasa lainnya bagi siswa, karena siswa harus mampu menerjemahkan ide dan gagasannya dalam bentuk ragam bahasa tulis. Hal tersebut ditegaskan oleh Munirah (2019), bahwa aktivitas menulis melibatkan proses berpikir yang kompleks, di mana penulis dituntut untuk berpikir kritis dalam menyusun gagasan menjadi kalimat dan memperjelas ide agar mudah dipahami pembaca. Sejalan dengan itu Wibowo (2020), mengungkapkan dalam upaya penguasaan keterampilan menulis pada siswa, guru bertanggung jawab untuk melatih siswa menulis secara bertahap dan terus menerus. Keterampilan menulis menjadi penting dimiliki oleh siswa agar siswa terbentuk dari segi intelektualitasnya, kemampuannya dalam mengekspresikan ide dan gagasan, kecerdasan dalam menyampaikan informasi serta mengasah kreativitas yang dimilikinya. Kemampuan siswa dalam menulis tidak akan didapatkan begitu saja, melainkan harus ada prosesnya seperti pembentukan pemahaman, latihan, dan praktik di sekolah.

Salah satu capaian pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas X adalah keterampilan menulis teks negosiasi. Menurut Kosasih (2014), teks negosiasi adalah tulisan yang menggambarkan proses tawar-menawar antara dua orang atau lebih untuk mendapatkan sebuah

kesepakatan yang saling menguntungkan. Berdasarkan pengertian tersebut, menulis teks negosiasi bukanlah hal yang sederhana karena dibutuhkan pemikiran kritis untuk menemukan situasi yang relevan atau berdasarkan pengalaman, mempertimbangkan strategi tawar-menawar yang tepat, menentukan tawaran yang menguntungkan kedua belah pihak, serta memilih waktu dan cara yang efektif dalam menggunakan kalimat persuasif agar proses negosiasi menjadi lebih menarik.

Berdasarkan data hasil *pretest* siswa dan hasil wawancara guru Bahasa Indonesia kelas X SMK Mahardika, diketahui sebagian besar siswa belum mampu menulis teks negosiasi dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang tepat, dan mengalami kesulitan dalam menjaga keterpaduan isi dan mengembangkan ide. Terbatasnya pengalaman kontekstual menyebabkan ide yang dituangkan dalam teks cenderung seragam di antara siswa. Di samping itu, penggunaan model pembelajaran konvensional membuat siswa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Kendala tersebut telah dibuktikan oleh Fazrien (2021), dalam penelitiannya ia menemukan kesulitan siswa kelas X dalam menulis teks negosiasi meliputi keterpaduan isi, penyusunan, dan penggunaan bahasa yang sesuai kaidah. Begitu juga kendala yang ditemukan oleh Mascita et al. (2020), bahwa siswa kesulitan menulis teks negosiasi dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang benar.

Penggunaan metode pengajaran konvensional, yang membuat siswa enggan untuk berpartisipasi penuh dalam kegiatan kelas, merupakan kendala lainnya yang sering terjadi. Kendala ini ditemukan juga oleh Ifrida dan Pratiwi (2024) bahwa keterampilan menulis siswa kelas X-2 di SMA Muhammadiyah 1 tergolong rendah karena siswa tidak tertarik dengan proses pembelajaran sehingga tidak turut aktif saat pembelajaran berlangsung.

Kendala terakhir yang dihadapi adalah kecenderungan siswa untuk bekerja sendiri, sehingga mereka kurang berbagi informasi dengan teman-temannya. Kolaborasi antar siswa bisa menjadi sebuah upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah ini. Selaras dengan itu, Eliza dan Hafrison (2025) menyatakan bahwa kesulitan siswa dalam menulis teks negosiasi, khususnya dalam mengeksplorasi ide dan merangkai gagasan, disebabkan oleh minimnya interaksi, diskusi, serta kerja sama antar siswa. Hal ini menjadi bukti bahwa model pembelajaran yang individualistik kurang efektif dalam mengembangkan keterampilan menulis yang bersifat argumentatif dan kolaboratif seperti teks negosiasi.

Menurut Lubis (2020), siswa tingkat menengah selama ini terbiasa dengan aktivitas belajar yang sekadar menghafal teori dan definisi tanpa mengeksplor lebih pada penerapannya. Dampak yang terjadi dari cara belajar tersebut, kegiatan yang bertujuan untuk menggali dan mengembangkan potensi siswa dalam mengkaitkan pembelajaran di sekolah dengan permasalahan kontekstual di lingkungan sekitar sering kali terabaikan. Sejalan dengan itu, menurut Sahmini dan Nugraha (2022), guru yang baik adalah yang mampu memberikan pengetahuan yang mengandung nilai-nilai hidup kepada siswa. Pendapat tersebut juga ditegaskan secara eksplisit dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada Pasal 40 ayat 2, disebutkan bahwa Pendidik dan tenaga kependidikan memiliki kewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran abad ke-21 yang menjadikan permasalahan sebagai proses belajar siswa, sehingga mereka terdorong untuk berpikir kritis, melakukan eksplorasi mandiri, dan aktif dalam mengembangkan pengetahuan serta keterampilan (Cahyanti et al., 2024). Sejalan dengan itu, menurut Putri., dkk., (2024) dari pengalaman siswa dalam memecahkan masalah pada rangkaian pembelajaran *Problem Based Learning* siswa akan memperoleh pengetahuan yang berkesan. Diperkuat dengan pendapat Restudila et al. (2023) yang menyatakan bahwa model ini juga terbukti efektif dalam memperkuat kemampuan kerja sama, komunikasi, riset, serta pemecahan masalah yang merupakan komponen utama dalam pendidikan abad ke-21.

Berdasarkan pada beberapa penelitian, penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) telah terbukti membantu siswa dalam menulis teks negosiasi dengan baik. Dalam beberapa penelitiannya, menemukan bahwa model pembelajaran berbasis masalah secara signifikan meningkatkan ketuntasan belajar siswa dan kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi (Br. Lubis, 2020; Ifrida, 2024; Rahma, 2023; Saragih, 2024). Oleh karena itu, untuk mempelajari teks negosiasi, pembelajaran berbasis masalah (PBL) bisa menjadi alternatif pengganti model pembelajaran konvensional.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi melalui pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan kolaboratif, peneliti menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL). Guna mendukung proses pembelajaran yang interaktif, peneliti juga mengintegrasikan media kartu *role playing* sebagai alat bantu untuk mengidentifikasi masalah sekaligus mendorong

siswa berperan sesuai konteks yang disajikan. Berdasarkan hasil studi terdahulu, model ini dipilih sebagai solusi atas berbagai kendala dalam pembelajaran teks negosiasi. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul: "Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Kartu *Role Playing* dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi."

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengevaluasi peningkatan keterampilan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung media kartu *role playing*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Nonequivalent Control Group Design*, karena melibatkan dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol yang keduanya sudah dipilih tanpa proses pengacakan. Kedua kelompok memperoleh perlakuan berbeda. Teknis analisis data akan melalui proses uji normalitas *Shapiro Wilk*, uji *Mann-Whitney* dan uji N-Gain. Untuk mengukur hasil belajar siswa, diberikan dua jenis tes, yaitu *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan (Pratiwi, 2023). Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 Maret – 8 Mei 2025. Subjek penelitian yang dilakukan yaitu siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Mahardika yang terdiri dari 31 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kefektifan Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Kartu *Role Playing* Dalam Menulis Teks Negosiasi Pada Siswa Kelas X

Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis melalui uji normalitas, uji-t, serta uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan, serta melihat perlakuan mana yang lebih signifikan dalam meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi siswa. Data dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 27. Berikut hasil data yang telah diuji :

a. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Ekperiment	.140	31	.124	.940	31	.084
Post-Test Eksperiment	.122	31	.200*	.958	31	.263
Pre-Test Kontrol	.137	31	.148	.962	31	.331
Post-Test Kontrol	.146	31	.089	.918	31	.021

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan hasil yang berbeda antara data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen $> 0,05$, masing-masing sebesar 0,084 dan 0,263. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sementara itu, distribusi normal juga ditunjukkan oleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,331 pada kelompok kontrol. Meskipun demikian, *posttest* kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,021, lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hasil *posttest* kelas kontrol tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa tidak seluruh data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis data selanjutnya lebih tepat menggunakan uji statistik non-parametrik *Mann-Whitney*, terutama untuk membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Uji Mann-Whitney

Berikut hasil uji *Mann-Whitney* :

Tabel 1. Hasil Uji *Mann-Whitney*

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar Teks Negosiasi
Mann-Whitney U	6.000
Wilcoxon W	502.000
Z	-6.698
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $< 0,001$, lebih kecil dari batas signifikansi 0,05 sebagaimana ditunjukkan dalam tabel sebelumnya. Dengan demikian, H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar

siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan kartu *role playing* dan siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran tradisional dalam menulis teks negosiasi.

Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* dengan bantuan kartu *role playing* secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam memproduksi teks negosiasi. Hasil ini sejalan dengan temuan Rahma (2023) yang menyatakan bahwa keterampilan menulis teks negosiasi siswa dapat ditingkatkan melalui pendekatan *problem based learning*.

c. Uji N-Gain

Karena adanya pengaruh pada hasil pembelajaran model *problem based learning* berbantuan kartu *role playing* dalam menulis teks negosiasi pada siswa kelas X, maka selanjutnya mengukur apakah adanya peningkatan pemahaman yang efektif pada hasil belajar kelompok siswa yang diberikan tindakan dan kelompok siswa yang tidak diberikan tindakan, dilakukan tes N-Gain dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen

Statistics		
NGain		
N	Valid	31
	Missing	0
Mean		.6732

Tabel 2. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol

Statistics		
NGain		
N	Valid	31
	Missing	0
Mean		.1074

Nilai gain (g) pada kelas eksperimen sebesar 0,67 berdasarkan hasil perhitungan N-Gain melalui program SPSS 27. Nilai tersebut termasuk dalam kategori peningkatan sedang karena berada dalam rentang $0,3 \leq g < 0,7$. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai gain sebesar 0,10 yang tergolong peningkatan rendah, yaitu dalam rentang $0,00 \leq g < 0,3$. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok,

penerapan model *problem based learning* yang dipadukan dengan media kartu *role playing* terbukti lebih efektif dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional.

Perbedaan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Antara Siswa Kelas Eksperimen yang Menggunakan *Problem Based Learning* Berbenturan Kartu *Role Playing* dan Siswa Kelas Kontrol Menggunakan Metode Konvensional

Untuk mengetahui perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari ketuntasan belajar siswa, data nilai yang telah dihimpun kemudian diolah menggunakan *Microsoft Excel*. Evaluasi ketuntasan didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKM) yang berlaku di SMK Mahardika. Dalam konteks ini, siswa dinyatakan tuntas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia apabila memperoleh nilai di atas 75. Sebaliknya, jika nilai yang diperoleh kurang dari 75, maka siswa dianggap belum mencapai ketuntasan belajar.

Tabel 5. Hasil Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen

Ketuntasan	Jumlah		Persentase	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Tuntas	2	31	6%	100%
Tidak Tuntas	29	0	94%	0%
Total	31	31	100%	100%

Tabel 6. Hasil Ketuntasan Belajar Kelas Kontrol

Ketuntasan	Jumlah		Persentase	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Tuntas	1	6	3%	19%
Tidak Tuntas	30	25	97%	81%
Total	31	31	100%	100%

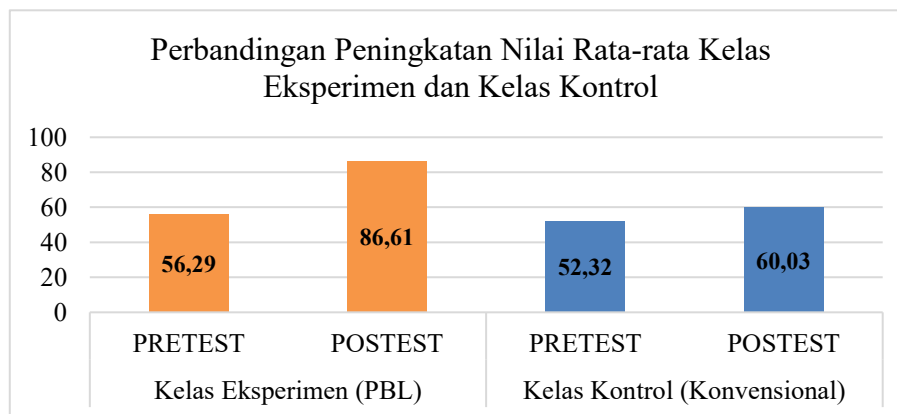
Berdasarkan data ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel di atas, pada kelas eksperimen telah terjadi peningkatan yang signifikan dari ketuntasan 6% pada *pretest* menjadi 100% pada *posttest*. Sementara itu di kelas kontrol, peningkatan ketuntasan hanya terjadi dari 3% menjadi 19% yang artinya sebagian besar siswa masih belum mencapai ketuntasan belajar.

Pembahasan

Kefektifan Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Kartu *Role Playing* Dalam Menulis Teks Negosiasi Pada Siswa Kelas X

Siswa kelas X Akuntansi 1 (kelas eksperimen) menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menulis teks negosiasi setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan kartu *role playing*. Di sisi lain, hasil dari kelas X Akuntansi 2 (kelas kontrol) yang menggunakan metode pembelajaran konvensional juga memperlihatkan peningkatan kemampuan dalam menyusun teks negosiasi. Berdasarkan grafik peningkatan nilai rata-rata, dapat disimpulkan bahwa kedua pendekatan pembelajaran ini memiliki kontribusi positif dalam membantu siswa kelas X meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi. Peningkatan nilai rata-rata digambarkan pada diagram berikut :

Bagan 1. Perbandingan Peningkatan Nilai Rata-rata



Berdasarkan diagram di atas, nilai rata-rata pretest atau tes sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan kartu *role playing* adalah 56,29, sedangkan rata-rata nilai posttest setelah penerapan model tersebut meningkat menjadi 86,61. Artinya, terdapat peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen sebesar 30,32 setelah diberikan perlakuan. Adapun pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional, rata-rata nilai pretest adalah 52,32 dan meningkat menjadi 60,03 pada posttest. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 7,71 pada kelas kontrol setelah perlakuan diberikan.

Kedua data independen yang tidak saling berkaitan tersebut dilakukan uji yang meliputi uji normalitas, uji-t, dan n-gain. Hasil dari uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, diperoleh bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil yang bervariasi. Pada kelas eksperimen, nilai signifikansi pretest sebesar 0,084 dan posttest sebesar 0,263, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* dan

posttest pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,331 juga menunjukkan distribusi yang normal. Namun, nilai signifikansi *posttest* kelas kontrol sebesar 0,021, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, data *posttest* pada kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak semua data dalam penelitian ini berdistribusi normal, sehingga uji statistik non-parametrik *Mann-Whitney* lebih tepat digunakan untuk analisis selanjutnya, khususnya dalam membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil dari uji non-parametrik *Mann-Whitney* diperoleh nilai signifikansi sebesar < 0.001 , yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menulis teks negosiasi siswa kelas eksperimen yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan kartu *role playing* dan siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Kemudian, berdasarkan hasil analisis N-Gain menggunakan aplikasi SPSS 27, diperoleh nilai gain (g) pada kelas eksperimen sebesar 0,67. Nilai tersebut berada dalam rentang $0,3 \leq g < 0,7$, sehingga dikategorikan dalam tingkat peningkatan “sedang”. Sementara itu, nilai gain pada kelas kontrol sebesar 0,10, yang termasuk dalam rentang $0,00 < g < 0,3$ dan dikategorikan sebagai peningkatan “rendah”. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun terdapat peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok, penerapan model *problem based learning* yang didukung media kartu *role playing* terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahma (2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Belajar Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Aceh Barat Daya Tahun Pelajaran 2022/2023”. Rahma menemukan adanya peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi yang signifikan setelah diterapkannya model *problem based learning*. Hal ini dibuktikan melalui uji perbedaan skor *pretest* dan *posttest* menggunakan statistik parametrik Independent Sample t-Test, yang menunjukkan bahwa rata-rata selisih skor pada kelompok eksperimen ($M = 80,56$; $SE = 1,76$) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol ($M = 50,83$; $SE = 3,91$).

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Ifrida (2024) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Siswa”. Hasil dari penelitian tersebut dipaparkan bahwa pada siklus I dari 36 siswa memperoleh nilai rata-rata 66,72 dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 81,8. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Noviana.,dkk., (2024) dengan judul “Pengaruh *Problem Based Learning* dalam Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Kelas X-BDP SMK Negeri 1 Pati Tahun Pelajaran 2023/2024”, hasilnya menunjukkan pengembangan yang cukup pesat pada nilai rata-rata siswa dari 66,41 pada *pretest* menjadi 85,92 pada *posttest*.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dengan didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *problem based learning* berbantuan kartu *role playing* secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis ceramah.

Perbedaan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Antara Siswa Kelas Eksperimen yang Menggunakan *Problem Based Learning* Berbantuan Kartu *Role Playing* dan Siswa Kelas Kontrol Menggunakan Metode Konvensional

Perbedaan signifikan terlihat pada ketuntasan belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ada pengaruh positif dari penerapan model *problem based learning* (PBL) berbantuan kartu *role playing* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa. Berdasarkan data pada Tabel 2.1, kelas eksperimen yang menggunakan model PBL berbantuan kartu *role playing* mengalami peningkatan ketuntasan belajar yang sangat signifikan. Sebelum perlakuan (*pretest*), hanya 2 dari 31 siswa (6%) yang mencapai nilai di atas KKM (75), sedangkan setelah perlakuan (*posttest*), seluruh siswa (100%) berhasil mencapai ketuntasan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan peran aktif melalui kartu *role playing* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami dan menyusun teks negosiasi secara efektif.

Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (Tabel 2.2), peningkatan ketuntasan belajar tidak terlalu signifikan. Pada saat *pretest*, hanya 1 siswa (3%) yang tuntas, dan setelah pembelajaran konvensional diberikan, hanya 6 siswa (19%) yang

mencapai KKM. Sebagian besar siswa di kelas kontrol tetap belum tuntas dalam pembelajaran, yaitu sebanyak 25 siswa (81%).

Dari perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan kartu *role playing* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan ketuntasan yang mencapai 94% di kelas eksperimen mengindikasikan bahwa pendekatan ini mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah kontekstual dan menerapkannya ke dalam bentuk tulisan negosiasi yang sesuai kaidah.

SIMPULAN

Dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa kelas X menulis teks negosiasi, model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kartu *role playing* terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional berbasis ceramah. Hasil ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadila.,dkk., (2024), yang menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi.

Terdapat perbedaan yang signifikan dari ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan kartu *role playing* dalam menulis teks negosiasi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Laamena.,dkk., (2021) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model PBL dibandingkan dengan metode konvensional. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan guru serta aktivitas belajar siswa yang lebih aktif dan kontekstual pada penerapan model PBL, yang tidak ditemukan dalam pendekatan konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Br. Lubis, L. L. (2020). *Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Brandan Barat tahun pembelajaran 2019/2020* [Skripsi, Universitas HKBP Nommensen]. Repository Universitas HKBP Nommensen. <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/4028>
- Cahyanti, W., Damayanti, A. T., Wigati, T., & Suyoto, S. (2024). Implementasi model *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2),

- 223–229. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.467>
- Dalman. (2016). *Keterampilan menulis*. Rajawali Pers.
- Eliza, A. D., & Hafrison, M. (2024). Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* terhadap keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Pancung Soal. *EDU RESEARCH*, 5(4), 691–697. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i4.412>
- Fadila, R., Resmi, & Turnip, B. R. (2024). Penerapan model *problem based learning* (PBL) tipe *pair check* terhadap hasil belajar menulis teks negosiasi kelas X SMA Yayasan Perguruan Keluarga. *Artikulasi: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 25–41. <https://doi.org/10.36985/artikulasi.v6i1.1198>
- Fazrien, J. (2021). Kemampuan menulis paragraf persuasif dalam teks negosiasi siswa kelas X SMAN 1 Balai Riam. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 88–97. <http://jurnal.upgriplk.ac.id/index.php/meretas/article/view/205>
- Ifrida, F., Pratiwi, D. R., & Supriyanto, M. (2024). Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi siswa. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 411–422. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.386>
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis teks dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Yrama Widya.
- Laamena, C. M., Mataheru, W., & Hukom, F. F. (2021). Differences of students learning outcomes at class VIII SMP using problem based learning (PBL) model assisted with Swishmax application and conventional learning models. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan*, 15(1), 29–36. <https://doi.org/10.30598/barekengvol15iss1pp029-036>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis pentingnya keterampilan berbahasa pada siswa kelas IV di SDN Gondrong 2. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 243–252. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1336>
- Mascita, D. E., Pujiatna, T., & Kuntari, R. P. (2020). Model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran menulis teks negosiasi berbantuan media video pada kelas X SMA. *Jurnal Tuturan*, 9(1), 32–38. <https://doi.org/10.33603/jt.v9i1.3638>
- Munirah. (2019). *Pengembangan keterampilan menulis paragraf*. Deepublish.
- Noviana, Y., Ulumuddin, A., & Arifin, Z. (2024). Pengaruh *problem based learning* dalam keterampilan menulis teks negosiasi kelas X-BDP SMK Negeri 1 Pati tahun pelajaran

- 2023/2024. *Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 9(2), 40–50.
<https://doi.org/10.26877/teks.v9i1.1013>
- Pratiwi, A. (2023). *Meningkatkan keterampilan menulis dongeng peserta didik kelas III melalui metode mind mapping (Penelitian quasi experiment nonequivalent control group design kelas III sekolah dasar)* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. Repository Universitas Pendidikan Indonesia.
<http://repository.upi.edu/id/eprint/109041>
- Rahma, K. (2024). *Pengaruh model pembelajaran problem based learning dalam belajar menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 2 Aceh Barat Daya tahun pelajaran 2022/2023* [Skripsi, Universitas Bina Bangsa Getsempena]. UBBG Institutional Repository. <https://eprints.bbg.ac.id/id/eprint/136/>
- Ramadhani, V., Alia, A. R., & Shadrina, N. N. (2024). Capaian pembelajaran dalam buku teks Bahasa Indonesia materi teks negosiasi Kurikulum Merdeka. *Prosiding SEMNASFIP*, 1755–1762. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23765>
- Restudila, E., Marsel, F. O., Putri, M. S. A., & Fitri, R. (2023). Analisis penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMA pada pembelajaran biologi. *Prosiding SEMNAS BIO 2023*. <https://doi.org/10.51878/teaching.v2i3.1664>
- Sahmini, M., & Nugraha, V. (2022). Pembelajaran keterampilan menulis cerpen menggunakan metode *quantum learning* dengan hipnosis sebagai upaya penguatan karakter unggul. *Semantik*, 11(2), 257–270. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i2.p257-270>
- Sahmini, M., Sunendar, D., Sumiyadi, S., & Isah, C. (2020). Kecerdasan menulis cerpen melalui teknik psikotransmitter. *Semantik*, 9(2), 125–136. <https://doi.org/10.22460/semantik.v9i2.p125-136>
- Saragih, S. T. D., & Wuriyani, E. P. (2024). Pengaruh model *problem based learning* terhadap kemampuan menulis materi teks negosiasi oleh siswa kelas X SMA Negeri 1 Kutalimbaru tahun pembelajaran 2023/2024. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(4), 143–153. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.813>
- Tarigan, H. G. (2021). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(1), 51–57. <https://doi.org/10.30605/jsdp.3.1.2020.245>