

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki oleh manusia dalam proses komunikasi. Bahasa merupakan alat untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan sesama. Memperajari bahasa berarti juga mempelajari cara berkomunikasi. Bahasa berperan sebagai sarana komunikasi yang digunakan oleh masyarakat maupun kelompok tertentu, baik dalam lingkup kecil atau besar (Paيدا, 2021:576). Di Indonesia, bahasa yang digunakan untuk berinteraksi atau berkomunikasi adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional sekaligus bahasa resmi yang digunakan di Indonesia. Bahasa Indonesia ini memiliki peran sebagai pemersatu bangsa, lambang identitas, serta media komunikasi utama dalam berbagai bidang kehidupan, seperti pemerintahan, hukum, serta pendidikan.

Dalam bidang Pendidikan, Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Umumnya dimulai dari jenjang SD, SMP, dan SMA. Pembelajaran Bahasa Indonesia berperan sangat penting dalam membentuk dan mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa merupakan kecakapan seseorang dalam menyampaikan maksud atau tujuannya melalui penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah dan aturan kebahasaan (Sapraningtyas dkk., 2023:1250). Dengan mempelajari Bahasa Indonesia juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman sosial dan emosional, serta menjadi dasar untuk mempelajari berbagai mata pelajaran yang lainnya di sekolah dengan benar (Muna dkk., 2024:142).

Bahasa Indonesia dalam perspektif pembelajaran berorientasi untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut memiliki keterkaitan satu sama lainnya. Salah satu Keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis

memiliki peranan yang sangat penting, baik dalam lingkungan pendidikan maupun kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, setiap siswa perlu menguasai keterampilan menulis dengan baik. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, keterampilan menulis tidak hanya berperan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai wadah untuk menuangkan ide dan gagasan secara runtut serta terorganisasi dengan baik (Eliza & Hafison, 2025:692). Kemampuan menulis dapat membantu siswa untuk mengekspresikan ide, menyampaikan pendapat, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikatif. Kemampuan menulis seseorang akan berkembang dengan baik jika ia terbiasa berlatih untuk menulis (Fadly dkk., 2025:404).

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menyusun gagasan, serta menyampaikan ide secara terstruktur (Lestari & Ristiani, 2026:987). Hal ini juga sejalan dengan pendapat Pariyati dkk., (2022:1) bahwa menulis merupakan salah satu pembelajaran penting dalam dunia pendidikan, karena tidak hanya mendukung proses pembelajaran, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Keterampilan ini menuntut siswa untuk mampu dalam mengolah informasi, membentuk kalimat yang efektif, menyajikan argumen secara logis dan runtut.

Menurut Pratiwi dalam Wijoyo & Ngatmini (2024: 13182) menulis dapat didefinisikan sebagai gambaran isi hati pengarang yang ditulis dalam bentuk tulisan. Sedangkan Tarigan (2008:22) menyatakan bahwa menulis merupakan kegiatan menggambarkan simbol-simbol grafis yang mewakili suatu bahasa yang dipahami penulis, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang tersebut selama mereka memahami bahasa dan bentuk grafis yang digunakan. Menulis merupakan kegiatan kreatif yang dilakukan dengan menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk bahasa tulis untuk tujuan tertentu, seperti memberikan informasi, meyakinkan, atau menghibur. Hasil dari tulisan ini biasa disebut dengan karangan atau tulisan (Tampubolon dkk., 2024: 757). Kualitas kemampuan menulis seseorang sangat bergantung pada jumlah serta mutu kosakata yang dimiliki. Kosakata merupakan salah satu unsur penting dalam

kegiatan menulis. Siswa yang memiliki penguasaan kosakata yang baik akan lebih mudah dalam menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Semakin banyak kosakata yang dikuasai oleh seorang siswa, maka semakin baik pula kemampuan menulis yang dapat dicapainya (Mustyka, 2024:829).

Seseorang sering mampu berbicara dengan baik, tetapi sulit untuk menuliskannya. Hal ini juga dapat dialami oleh siswa, yang mana pada saat pembelajaran menulis mereka mengalami hambatan dalam menyampaikan ide dibandingkan ketika berbicara secara langsung. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang tergolong paling sulit, hal tersebut disebabkan karena dalam menulis siswa dituntut untuk menguasai berbagai aspek, yaitu: 1) kemampuan menyusun kesatuan gagasan, 2) penggunaan kalimat yang jelas, 3) penyusunan paragraf yang baik, 4) penerapan kaidah ejaan yang tepat, serta 5) penguasaan kosakata yang memadai (Auziah dkk., 2022:58). Menurutny, terdapat berbagai faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menulis, seperti kurangnya kemauan untuk mencari sumber referensi, minimnya latihan menulis, serta munculnya perasaan kekurangan atau kebuntuan ide. Hal ini juga sejalan dengan pendapat dari Sapraningtyas dkk., (2023:1250) yang menyatakan bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang tergolong sulit, hal ini disebabkan karena dalam kegiatan menulis diperlukan perhatian terhadap penggunaan bahasa, pengorganisasian isi, serta ketepatan ejaan yang sesuai.

Keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia cukup banyak jenisnya, salah satunya adalah keterampilan menulis teks negosiasi. Pada Kurikulum Merdeka, keterampilan menulis teks negosiasi merupakan bagian dari materi esensial yang harus dikuasai oleh siswa kelas X fase E yang terdapat dalam capaian pembelajaran pada elemen menulis. Teks negosiasi diarahkan pada pengembangan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara persuasif, menyampaikan pendapat dengan seimbang, dan menghasilkan kesepakatan yang saling menguntungkan antara kedua belah pihak. Untuk menghasilkan teks negosiasi yang baik, siswa perlu memiliki kemampuan dalam mengembangkan argumen secara logis, menata ide secara terstruktur,

serta menggunakan bahasa yang sesuai dan komunikatif (Lestari & Ristiani, 2026:987).

Menurut Hodijah dalam Nursafitri & Maulana (2023:112) menjelaskan bahwa negosiasi adalah proses komunikasi antara dua pihak atau lebih yang memiliki kepentingan berbeda untuk mencapai kesepakatan atau kesepakatan yang memberikan keuntungan bagi semua pihak yang terlibat. Sedangkan teks negosiasi menurut Pariyati dkk., (2022:2) merupakan teks yang memuat interaksi verbal untuk mencapai kesepakatan antara dua pihak atau lebih. Karena bertujuan memperoleh kesepakatan, teks ini bersifat saling menguntungkan, mengutamakan kepentingan bersama, serta berorientasi pada penyelesaian masalah secara praktis. Bentuknya dapat berupa dialog maupun narasi, yang melibatkan dua pihak, yaitu pihak pengaju dan pihak penawar. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Fadly dkk., (2025:403) bahwa teks negosiasi merupakan jenis teks yang memuat interaksi sosial dengan tujuan mencapai kesepakatan antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan berbeda. Dalam proses negosiasi, data, fakta, keinginan, serta perasaan disusun dan digunakan sebagai dasar untuk mempertahankan pendapat, memberikan sanggahan, serta meyakinkan pihak lain.

Teks negosiasi pada umumnya dicirikan dengan penggunaan bahasa yang santun serta adanya hubungan timbal balik antara pihak-pihak yang terlibat dalam bernegosiasi (Fannysa dkk., 2026:14). Dalam aktivitas sehari-hari, kita kerap berkomunikasi dengan orang lain untuk bernegosiasi terkait berbagai kepentingan yang berbeda. Pembelajaran teks negosiasi memegang peranan penting dalam membantu siswa untuk memahami bagaimana proses mencapai suatu kesepakatan yang tidak merugikan salah satu pihak. Teks negosiasi menjadi sarana untuk melatih kemampuan berkomunikasi dan menyelesaikan perbedaan kepentingan secara tepat (Fannysa dkk., 2026:14).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam kegiatan menulis, terutama dalam menulis teks negosiasi. Seperti yang dikemukakan oleh Lestari & Ristiani (2026:987) bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan menulis masih

menjadi kendala yang dihadapi oleh banyak siswa, khususnya dalam menulis teks negosiasi. Hal ini juga ditemukan berdasarkan wawancara awal dengan guru mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMAN 26 Bandung (Ariyani, 2025) menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kendala dalam menulis teks negosiasi. Dalam penulisan teks negosiasi dirasakan sulit karena siswa mengalami hambatan dalam bahasanya. Siswa tidak mempunyai kosakata bahasa Indonesia yang cukup untuk mengungkapkan ide-ide tersebut secara lebih sistematis. Mereka terkadang masih menggunakan bahasa yang tidak baku ketika menulis dan juga masih banyak kesalahan dalam ejaan serta tanda baca. Kemudian, mereka terkadang masih kebingungan dalam menentukan mana bahasa yang santun dengan kalimat persuasif serta terdapat beberapa kesalahan dalam menentukan struktur teks negosiasi. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, terutama dalam proses pembelajaran. Di mana guru masih menggunakan metode konvensional serta kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi mudah bosan.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam pembelajaran menulis teks negosiasi agar siswa tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoritis, tetapi juga mendapatkan pengalaman secara langsung dalam melakukan proses negosiasi sebelum menuangkannya ke dalam bentuk tulisan. Pemilihan metode yang sesuai dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kemampuan berbahasa mereka secara lebih optimal (Rokmanah dkk., 2024:1389). Salah satu metode yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode *role playing* atau bermain peran.

Menurut Huda dalam Wijoyo & Ngatmini (2024:13182), *role playing* merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa menguasai materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dengan memerankan tokoh, baik yang hidup maupun benda mati. Metode ini membuat siswa dapat berinteraksi secara langsung dan memperoleh pengalaman nyata dalam bernegosiasi, yang kemudian menjadi dasar dalam kegiatan menulis teks negosiasi. Metode *role playing* ini dapat memperluas serta memperkaya

pengalaman belajar siswa (Bahtiar dkk., 2024:170). Pemahaman siswa mengenai kegiatan *role playing* dalam teks negosiasi menjadi lebih menyeluruh karena mereka tidak hanya memahami maksud dari setiap adegan, tetapi juga mampu memahami susunan kata serta dialog yang digunakan selama proses negosiasi berlangsung. Pada metode pembelajaran *role playing*, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa belajar melalui aktivitas bermain peran atau melakukan adegan tertentu untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran sekaligus merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Rokmanah dkk., 2024:1393).

Selain pemilihan metode pembelajaran yang sesuai, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik juga memiliki peran penting dalam mendukung motivasi serta pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Menurut Minarta & Pamungkas (2022:189) pada era digital seperti saat ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi keharusan. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi yang memungkinkan berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Teknologi dapat digunakan dalam berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan (Pohan dkk., 2024:2). Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran (Indriani, 2024:331). Menurut Rachmawati dalam Khudin dkk., (2024:287) pemanfaatan teknologi informasi dan media digital berperan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, baik dalam aspek menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran juga perlu diperhatikan agar proses belajar lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital pada saat ini. Penggunaan media pembelajaran juga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih baik, aktif, kondusif, memudahkan siswa memahami materi, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dinilai sangat efektif untuk diterapkan dalam masa kini (Sapraningtyas dkk., 2023:1251). Teknologi

dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan kemampuan serta keterampilan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media digital yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah Canva. Canva merupakan platform desain berbasis online yang menyediakan berbagai fitur, seperti pembuatan presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, serta beragam desain lainnya (Resmini dkk., 2021:337). Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, Canva menawarkan berbagai jenis template presentasi, salah satunya presentasi yang dirancang khusus untuk kebutuhan pendidikan.

Canva sebagai platform desain visual yang mudah digunakan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menyajikan materi teks negosiasi menggunakan Canva dapat membantu siswa untuk memahami materi. Canva dapat memvisualisasikan struktur dan unsur kebahasaan teks negosiasi secara lebih jelas dan tampilan visual yang lebih menarik, sehingga pembelajaran tidak monoton. Canva sebagai media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam membantu guru selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu manfaatnya yaitu pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih menarik melalui berbagai *template* desain yang telah tersedia di Canva. Guru maupun siswa dapat menuangkan kreativitasnya untuk menghasilkan karya yang kreatif dan menarik. Hasil karya tersebut selanjutnya dapat digunakan dan ditampilkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar di kelas (Hadana dkk., 2023:129). Penggunaan Canva dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran karena *platform* ini menyediakan berbagai pilihan yang dapat disesuaikan dengan minat siswa, seperti variasi warna dan animasi yang menarik (Khudin dkk, 2024:288).

Kombinasi antara metode *role playing* dengan berbantuan media Canva diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa. Melalui metode *role playing*, siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan memerankan situasi negosiasi secara langsung, sehingga mereka tidak hanya memahami materi

secara teoretis. Sementara itu, media Canva berperan sebagai media pembelajaran yang menyajikan materi pelajaran serta dapat digunakan oleh siswa sebagai penulisan skenario dan dialog teks negosiasi yang akan diperankan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, kreatif, dan bermakna. Perpaduan kedua strategi tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, dan juga dapat meningkatkan kualitas hasil tulisan teks negosiasi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Negosiasi pada Siswa Kelas X Di SMAN 26 Bandung”**. Penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam menulis teks negosiasi. Melalui penelitian ini, diharapkan penerapan metode *role playing* berbantuan media Canva dapat menjadi alternatif solusi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa, khususnya dalam menulis teks negosiasi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam pembelajaran teks negosiasi di tingkat sekolah menengah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* berbantuan media Canva pada siswa kelas X di SMAN 26 Bandung?
2. Bagaimana kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* berbantuan media Canva di SMAN 26 Bandung?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X di SMAN 26 Bandung setelah menggunakan metode *role playing* berbantuan media Canva?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* berbantuan media Canva di SMAN 26 Bandung.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X sebelum dan sesudah diterapkannya metode *role playing* berbantuan media Canva di SMAN 26 Bandung.
3. Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X setelah menggunakan metode *role playing* berbantuan media Canva di SMAN 26 Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi teks negosiasi. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan mengenai bagaimana proses pembelajaran menulis teks negosiasi dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang inovatif, yaitu dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media Canva. Metode *role playing* secara teoritis menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui simulasi peran yang sesuai dengan situasi nyata. Dalam konteks pembelajaran teks negosiasi, metode ini sangat relevan karena teks negosiasi membutuhkan kemampuan berkomunikasi, berargumentasi, serta menyampaikan pendapat secara logis. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori penggunaan media pembelajaran digital, terutama media Canva. Canva sebagai media berbasis teknologi dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkuat pandangan bahwa penggunaan media berbasis visual dan digital mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam

kemampuan menulis. Selain itu, penelitian ini juga dapat menambah wawasan dan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang relevan. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar rujukan metode pembelajaran *role playing* dengan berbantuan Canva atau pembandingan dalam mengkaji efektivitas metode pembelajaran lain yang dipadukan dengan media digital dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi dalam memperluas wawasan ilmiah di bidang strategi pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru dapat menjadikan metode *role playing* berbantuan media Canva sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik. Dengan adanya penelitian ini, guru diharapkan lebih kreatif dalam memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, terutama dalam pembelajaran teks negosiasi. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Melalui penerapan *role playing*, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Media Canva juga dapat membantu guru dalam menyajikan materi secara visual sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.
- b. Bagi siswa diharapkan dapat memotivasi dan menumbuhkan ketertarikan belajar siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi teks negosiasi. Dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media Canva, siswa dapat lebih mudah memahami konsep teks negosiasi karena pembelajaran dilakukan secara kontekstual dan melibatkan pengalaman langsung melalui bermain peran yang dapat memperkaya pengalaman nyata siswa dengan situasi negosiasi. Sehingga siswa dapat menulis teks negosiasi dengan lebih

baik. Selain itu, siswa diharapkan menjadi lebih aktif, kreatif, dan percaya diri dalam menyampaikan ide serta argumen. Penggunaan media Canva juga dapat membantu siswa dalam menuangkan gagasan secara lebih terstruktur dan menarik secara visual, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.

- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan atau referensi dalam melakukan penelitian yang sejenis. Peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan variabel, metode, atau media pembelajaran yang berbeda. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk mengkaji lebih lanjut terkait efektivitas metode *role playing* maupun penggunaan media Canva dalam keterampilan berbahasa lainnya, seperti keterampilan berbicara, membaca, atau menyimak. Dengan demikian, penelitian ini dapat membuka peluang untuk penelitian lanjutan yang lebih luas dan mendalam.

E. Kerangka Berpikir

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum terbaru yang diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran di Indonesia. Perubahan kurikulum dilakukan secara berkala sebagai bentuk penyesuaian terhadap perkembangan zaman untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Rahayu dkk., 2022:146). Peralihan dari Kurikulum 2013 menuju Kurikulum Merdeka menunjukkan adanya upaya adaptasi sistem pendidikan terhadap perubahan dan tuntutan era modern seperti pada saat ini.

Berdasarkan Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan, yang salah satu penerapannya terdapat pada pembelajaran teks negosiasi. Keterampilan menulis teks negosiasi termasuk ke dalam materi esensial yang harus dikuasai oleh siswa kelas X pada fase E sesuai dengan capaian pembelajaran pada elemen menulis. Siswa diharapkan mampu mengevaluasi serta menciptakan informasi yang memuat gagasan, pemikiran, perasaan, pandangan, arahan, atau

pesan secara tepat melalui kegiatan menyimak berbagai jenis teks, baik fiksi maupun nonfiksi. Adapun tujuan pembelajaran adalah siswa mampu menulis teks negosiasi sesuai dengan struktur dan unsur kebahasaannya. Selain itu, siswa diharapkan dapat mengidentifikasi isi teks negosiasi yang meliputi pengajuan, penawaran, dan persetujuan, kemudian menuliskannya kembali secara benar dengan menunjukkan sikap kritis, teliti, inovatif, dan kreatif dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari pembelajaran menulis teks negosiasi yakni siswa mampu memahami serta menyusun teks negosiasi yang memuat struktur dan unsur kebahasaan dengan mengacu pada sumber informasi yang valid dan jelas (Fadly dkk., 2025:403).

Menurut Aulia & Gumilar (2021:94), negosiasi dapat didefinisikan sebagai bentuk interaksi sosial yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan antara kedua pihak yang memiliki keinginan berbeda. Dengan demikian, hasil akhir dari proses negosiasi harus disetujui oleh kedua pihak sehingga mereka menerima keputusan secara bersama. Menurutnya, struktur teks negosiasi terdiri dari empat bagian, yaitu orientasi, pengajuan, penawaran, dan persetujuan. Kemudian Unsur kebahasaan dalam teks negosiasi terdiri dari pronominal/kata ganti, kalimat langsung, kalimat deklaratif dan interogatif, kalimat persuasif, dan tuturan pasangan (Aulia & Gumilar, 2021:99).

Kemampuan menulis merupakan salah satu bagian aspek terpenting yang harus dimiliki oleh siswa. Namun, dalam kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis, khususnya dalam menulis teks negosiasi. Hal ini terjadi karena siswa mengalami hambatan dalam mengekspresikan ide dan pemikiran mereka ke dalam bentuk tulisan. Dalam penulisan teks negosiasi dirasakan sulit karena siswa mengalami hambatan dalam bahasanya. Siswa tidak mempunyai kosakata bahasa Indonesia yang cukup untuk mengungkapkan ide-ide tersebut secara lebih sistematis. Mereka terkadang menggunakan bahasa yang tidak baku ketika menulis dan juga masih banyak kesalahan dalam ejaan serta tanda baca. Kemudian, mereka terkadang masih kebingungan dalam menentukan mana bahasa yang santun dengan kalimat persuasif serta terdapat beberapa kesalahan dalam menentukan struktur

teks negosiasi. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, terutama dalam proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik karena guru masih menggunakan metode konvensional dan kurang memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran.

Menurut Djamarah dalam Hasanah dkk., (2022:73) metode pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran tradisional yang umumnya dikenal sebagai metode ceramah, karena dalam proses pembelajaran guru menggunakan komunikasi lisan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung pasif dan jarang mengajukan pertanyaan mengenai materi yang dipelajari. Respon yang diberikan oleh siswa biasanya hanya muncul ketika guru mengajukan pertanyaan dan memiliki inisiatif belajar yang rendah (Ningtyas & Pradikto, 2025:117). Dalam pembelajaran konvensional, pada umumnya menunjukkan rendahnya tingkat interaksi, baik antarsiswa maupun antara siswa dengan materi pembelajaran (Fajra dkk., 2023:123). Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran siswa menjadi lebih mudah bosan dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Hal ini dapat menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal. Sebagai Solusi dari permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah metode untuk mengatasinya.

Menurut Fitria dalam Chadiyah (2023:164) penggunaan metode dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah proses belajar sehingga hasil yang dicapai menjadi optimal. Tanpa adanya metode yang jelas, proses pembelajaran akan berjalan tidak terarah sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal, atau dengan kata lain pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien. Metode adalah salah satu strategi atau cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Semakin tepat metode yang dipilih oleh guru, maka semakin baik pula hasil pembelajaran yang diperoleh. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti menawarkan penerapan metode *role playing* dengan berbantuan media Canva sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi siswa.

Menurut Huda dalam Wijoyo & Ngatmini (2024:13182), *role playing* merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa menguasai materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dengan memerankan tokoh, baik yang hidup maupun benda mati. Proses dalam penerapan metode *role playing* ini mampu menyajikan gambaran yang nyata tentang perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dimanfaatkan siswa sebagai sarana untuk: (1) mengeksplorasi dan memahami perasaannya, (2) memperoleh inspirasi serta wawasan yang dapat memengaruhi sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan serta sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran melalui berbagai cara (Ridwan dkk., 2018:195). Dengan menggunakan metode *role playing*, siswa memerankan situasi negosiasi secara langsung.

Metode *role playing* ini menitikberatkan pada keterlibatan emosi serta penghayatan indera siswa dalam menghadapi situasi permasalahan yang menyerupai kondisi nyata (Chadijah, 2023:168). Dalam pembelajaran ini, siswa diposisikan sebagai subjek yang aktif melakukan praktik berbahasa, seperti bertanya dan menjawab bersama teman dalam situasi tertentu. Melalui penerapan *role playing*, siswa diberi kesempatan untuk bertindak serta mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa rasa khawatir akan mendapatkan sanksi. Langkah-langkah dalam pelaksanaan metode *role playing*, meliputi: 1) menentukan situasi atau masalah yang akan dijadikan bahan untuk bermain peran; 2) menyiapkan seluruh kegiatan atau skenario yang berkaitan dengan pelaksanaan bermain peran; 3) menentukan siswa yang akan memerankan peran tertentu; 4) mempersiapkan siswa lain sebagai penonton atau pengamat; 5) melaksanakan kegiatan bermain peran sesuai dengan skenario; serta 6) melakukan diskusi dan evaluasi terhadap proses maupun hasil kegiatan yang telah dilakukan (Rokmanah dkk., 2024:1394).

Pesatnya perkembangan teknologi informasi pada era globalisasi seperti saat ini turut memberikan pengaruh yang besar dalam dunia pendidikan (Suwito & Syakur, 2023:144). Tuntutan global mendorong lembaga pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi guna meningkatkan

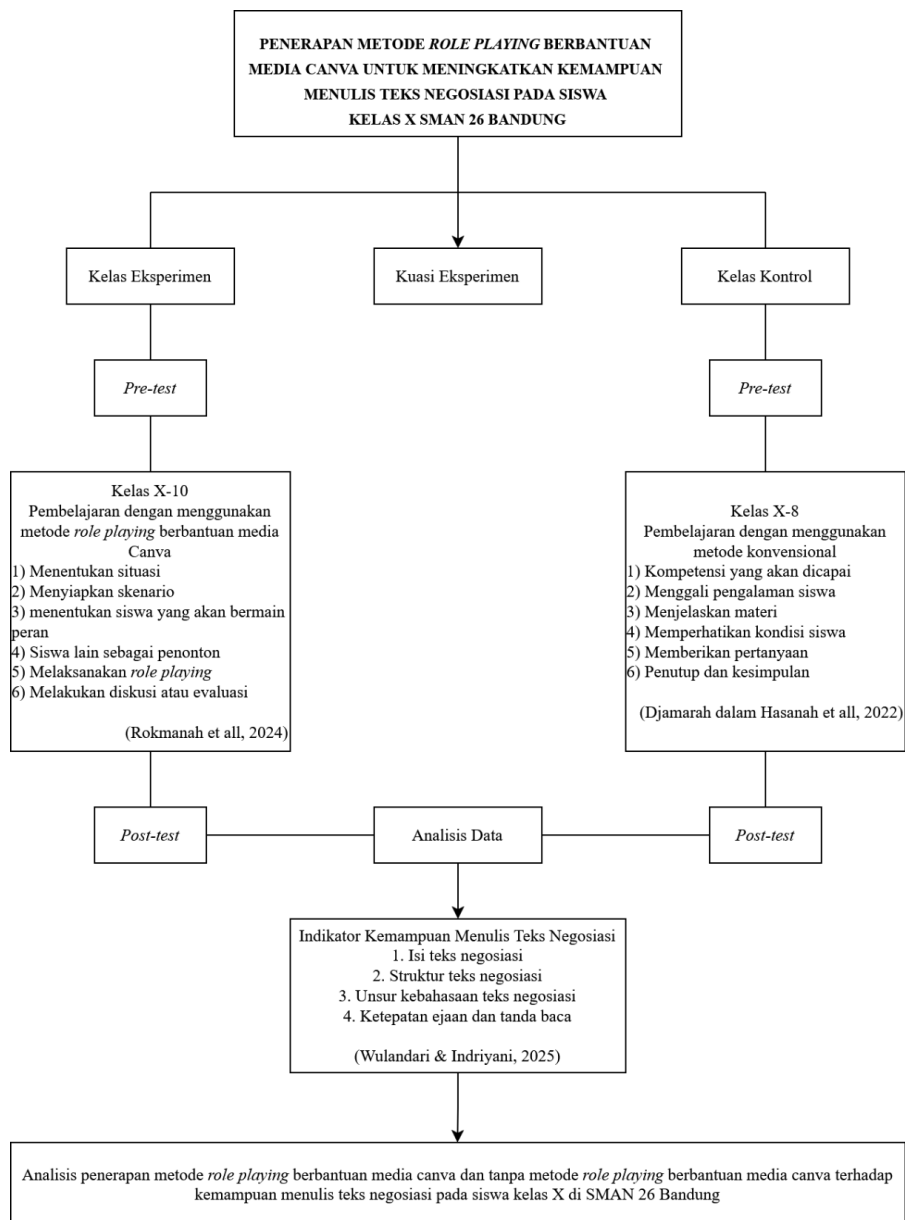
mutu pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan di masa mendatang memerlukan sistem dan teknologi informasi yang tidak hanya berfungsi sebagai pendukung, tetapi juga menjadi faktor utama dalam menunjang keberhasilan pendidikan agar mampu bersaing di tingkat global. Salah satu perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi (Rahmayanti dkk., 2023:650). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran dengan lebih fokus. Selain itu, media pembelajaran yang disajikan juga dapat mendorong motivasi belajar sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Mulyana & Syamsiyah, 2021:775).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah Canva. Canva merupakan platform desain digital yang menawarkan beragam template dan fitur interaktif untuk mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan aplikasi ini dapat membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih kreatif, sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas. Tampilan materi yang menarik juga berkontribusi dalam meningkatkan minat serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Johan dkk., 2022:138). Canva dapat memvisualisasikan materi secara jelas sehingga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan seperti materi teks negosiasi. Canva dapat memvisualisasikan materi teks negosiasi dengan tampilan yang lebih menarik. Canva juga bisa digunakan oleh siswa untuk membuat skenario atau dialog yang akan diperankannya. Kombinasi antara metode *role playing* dengan berbantuan media Canva ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X di SMAN 26 Bandung.

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan dua kelas, yaitu kelas eksperimen (X 10) yang menerima perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media Canva dan kelompok kelas kontrol (X 8) yang menggunakan metode konvensional. Pada awal pembelajaran kedua kelas ini diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Setelah itu,

pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan metode *role playing* dengan berbantuan media Canva. Sedangkan kelas kontrol dalam pembelajaran menggunakan metode konvensional. Diakhir pembelajaran kedua kelas tersebut diberikan *posttest* untuk mengukur kemampuan akhir siswa. Perbedaan hasil dianalisis menggunakan analisis data statistik untuk ditarik kesimpulan mengenai peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi siswa dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media Canva.

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui data yang diperoleh selama penelitian (Sugiyono, 2023:219). Dalam kajian statistik, hipotesis dipahami sebagai pernyataan mengenai kondisi populasi atau parameter yang pengujiannya dilakukan berdasarkan data sampel penelitian. Oleh sebab itu, dalam analisis statistik yang diuji adalah hipotesis nol (H_0) yaitu pernyataan yang menunjukkan tidak adanya perbedaan antara parameter populasi dan data sampel. Sementara itu, hipotesis alternatif (H_1) atau (H_a) menyatakan adanya perbedaan antara parameter dan statistik sampel.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media Canva dapat meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X. Berdasarkan tujuan tersebut, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan menulis teks negosiasi siswa setelah diterapkan metode *role playing* berbantuan media Canva.

H_1 : Terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan menulis teks negosiasi siswa setelah diterapkan metode *role playing* berbantuan media Canva.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian relevan pertama dilakukan oleh Anggraini (2023) dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Pada Siswa Kelas X TKJ 2 SMK Al-Fattah Kalitidu Tahun Ajaran 2022/2023”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi melalui penerapan metode *role playing* (bermain peran) pada siswa kelas X. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan baik dari proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Peningkatan terlihat pada aspek isi, struktur, kosakata, dan penggunaan kalimat dalam teks negosiasi. Dengan

demikian, penggunaan metode *role playing* mampu meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi siswa.

Penelitian relevan kedua dilakukan oleh Wijoyo & Ngatmini (2024) dengan judul penelitian “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Kelas X SMK Negeri 4 Semarang”. Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dapat menulis teks negosiasi melalui penerapan metode *role playing* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks negosiasi. Penerapan metode tersebut mendorong siswa menjadi lebih aktif serta mampu berpikir kritis selama kegiatan pembelajaran menulis teks negosiasi di kelas X SMK Negeri 4 Semarang.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Apriliya & Husna (2022) dengan judul penelitian “Pengaruh metode *role playing* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi kelas X SMK Negeri 2 Medan”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test design*. Berdasarkan hasil penelitiannya, bahwa metode *role playing* dapat berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa. Metode *role playing* sangat membantu siswa memperoleh ide-ide untuk dituangkan dalam bentuk tulisan.

Penelitian keempat yang dilakukan oleh Nasution & Hasibuan (2022) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Dengan Metode Bermain Peran”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dalam kemampuan menulis teks negosiasi, hasil belajar siswa kelas X-2 MAS Alwashliyah Kisaran Tahun 2022/2023 dapat meningkat.

Penelitian relevan kelima yang dilakukan oleh Buana & Ganeswara (2025) dengan judul penelitian “Penggunaan Canva Dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Pamijahan Kab. Bogor”. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui penerapan media Canva dalam

kegiatan pembelajaran menulis teks negosiasi pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pamijahan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva terbukti dapat mendukung peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi. Hal tersebut terlihat dari hasil tes menulis yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa dalam menyusun teks negosiasi setelah pembelajaran menggunakan multimedia Canva.

Penelitian keenam dilakukan oleh Adely dkk (2026) dengan judul “Pengaruh 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 dan desain penelitian yang digunakan *one group pretest-posttest design*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* yang didukung media audiovisual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X MAN 2 Kota Padang. Hal ini terlihat dari meningkatnya rata-rata nilai siswa, yaitu dari 73,14 pada tahap *pretest* menjadi 79,00 pada tahap *posttest*.

Penelitian ketujuh yang dilakukan oleh Tampubolon dkk (2024) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Siantar”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain *pra test-pascatest* dengan satu kelompok (*one group pratest-posttest*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan metode bermain peran, kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII-1 dan VII-3 SMP Negeri 2 Siantar berkategori kurang. Sedangkan hasil sesudah menggunakan metode bermain peran dalam kategori baik.

Meskipun memiliki kesamaan dalam penerapan metode *role playing* pada pembelajaran menulis teks negosiasi, terdapat perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu belum ada penelitian yang menggabungkan metode *role playing* dengan media Canva secara bersamaan pada pembelajaran menulis teks negosiasi kelas X. Kombinasi metode dan

media digital semacam ini sangat relevan dengan karakteristik siswa pada saat ini yang akrab dengan visualisasi berbasis teknologi. Penelitian-penelitian terdahulu umumnya menggunakan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Nonquivalent Control Group Design*. Dalam penelitian ini, Canva sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi teks negosiasi dan membagi tema untuk menulis teks negosiasi. Media Canva juga digunakan oleh siswa untuk menulis skenario dan dialog teks negosiasi kemudian siswa dapat menghafalkan dialognya dan melakukan *role playing* di depan kelas. Penerapan metode *role playing* berbantuan media Canva untuk meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X ini merupakan sebuah kombinasi yang belum pernah dikaji pada penelitian-penelitian sebelumnya, sekaligus memberikan kontribusi teoretis, metodologis, dan praktis bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan literasi digital siswa.

