



Pemanfaatan Media Video dan Role Play sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Bernegosiasi Siswa Kelas X SMAN 21 Surabaya

Akhmad Sururi Habibullo¹, Fransisca Dwi Harjanti², Isma Sholihah³

¹Universitas Wijaya Kusuma, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

²Universitas Wijaya Kusuma, Surabaya, Jawa timur, Indonesia

³SMAN 21 Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Corresponden Email : joinsururi@gmail.com

ABSTRACT. *This study aims to improve the negotiation skills of Grade X students at SMA Negeri 21 Surabaya through the use of video media and the role play method. The research was conducted in two cycles using the Penilaian Tindakan Kelas (PTK) approach based on the Kemmis and McTaggart model, which includes planning, action, observation, and reflection stages. In the pre-cycle stage, the students' average score was only 64.26, with a mastery level of 3.03%. After the implementation of actions in Cycle I, the average score increased to 75 with a mastery level of 55%. Improvements in instructional strategies during Cycle II led to a significant increase, with an average score of 86.21 and 100% of students achieving the minimum passing grade. The findings indicate that the use of video media as a visual stimulus and role play as a practical method effectively enhances students' speaking skills in the context of negotiation.*

Keywords: Negotiation, Role Play, Video

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bernegosiasi siswa kelas X SMA Negeri 21 Surabaya melalui penerapan media video dan metode role play. Penelitian dilakukan dalam dua siklus menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap pra-siklus, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 64,26 dengan tingkat ketuntasan sebesar 3,03%. Setelah penerapan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 75 dengan ketuntasan 55%. Perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II menghasilkan peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai 86,21 dan ketuntasan mencapai 100%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video sebagai pemantik visual dan metode *role play* sebagai sarana praktik langsung dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam konteks negosiasi secara efektif.

Kata Kunci: Negosiasi, Role Play, Video

Article History

Submission: 09-04-2025, Revised: 29-04-2025, Accepted: 30-04-2025, Published: 30-04-2025

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara, merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu bentuk keterampilan berbicara yang esensial dikuasai oleh peserta didik abad ke-21 adalah keterampilan bernegosiasi. Keterampilan ini tidak hanya berguna dalam pembelajaran, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam membangun komunikasi yang efektif dan solutif. Menurut (Indreswari et al., 2020; Zaid et al., 2016) keterampilan bernegosiasi merupakan kemampuan menyampaikan gagasan, menawarkan solusi, dan mencapai kesepakatan melalui dialog yang persuasif dan logis. Keterampilan ini dapat ditingkatkan melalui latihan berbicara yang kontekstual, seperti melalui metode bermain peran atau *role play*.

Metode *role play* memungkinkan siswa untuk mempraktikkan negosiasi dalam situasi yang menyerupai dunia nyata (Rasyid & Lustyantje, 2023; Shang et al., 2024). Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan berbicara, tetapi juga keterampilan sosial, empati, serta daya pikir kritis siswa. Menurut (Lee, 2015) *role play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu

meningkatkan keaktifan dan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, sekaligus melatih mereka berpikir cepat dan responsif terhadap situasi yang dinamis. Dengan demikian, *role play* menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara, khususnya dalam konteks negosiasi (Kaygısız & Akar, 2025).

Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini menjadi kebutuhan yang tidak bisa diabaikan. Salah satu media yang terbukti efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara adalah media video (Muslem et al., 2018; Praheto et al., 2020). Media video menyajikan unsur visual dan audio yang mampu menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman materi, serta memberikan contoh konkret cara berkomunikasi yang baik (Huanzi, 2021; Spišiaková & Shumeiko, 2025). Penelitian oleh (Hung et al., 2017; Park, 2024; Sakaruddin et al., 2023) menunjukkan bahwa media video mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa, terutama dalam aspek berbicara, karena memberikan stimulus yang lebih kontekstual dan aplikatif.

Penggunaan media video dalam pembelajaran keterampilan bernegosiasi memungkinkan siswa untuk mengamati, meniru, dan mengevaluasi berbagai ekspresi verbal dan nonverbal yang relevan dalam konteks negosiasi (Nishida et al., 2022). Selain itu, media video juga memberikan ruang bagi siswa untuk merefleksi kemampuan mereka melalui rekaman penampilan diri saat melakukan *role play*, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat (Park, 2024) yang menyatakan bahwa video pembelajaran dapat menjadi media reflektif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara karena memberikan umpan balik visual yang konkret.

SMAN 21 Surabaya sebagai salah satu sekolah negeri di Kota metropolitan memiliki karakteristik siswa yang beragam, baik dari segi latar belakang sosial, kemampuan akademik, maupun gaya belajar. Berdasarkan observasi awal di kelas X-10, ditemukan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif dalam pembelajaran keterampilan berbicara, terutama ketika diminta untuk menyampaikan pendapat secara spontan atau terlibat dalam dialog seperti negosiasi. Hal ini disebabkan oleh rendahnya kepercayaan diri, kurangnya model konkret yang dapat ditiru, serta minimnya media yang digunakan dalam pembelajaran. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu menjembatani kebutuhan belajar siswa.

Berdasarkan dari temuan dan manfaat yang dipaparkan sebelumnya, peneliti ingin meningkatkan kemampuan bernegosiasi siswa Kelas X-10 SMAN 21 Surabaya dalam pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Video dan *Role Play*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran di kelas melalui tindakan yang terencana, terukur, dan sistematis. Menurut (Ary et al., 2010; Rukminingsih et al., 2020) PTK merupakan suatu bentuk penelitian reflektif oleh praktisi pendidikan untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dalam praktik pendidikan mereka, serta pemahaman terhadap praktik tersebut. Model yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti empat tahapan berdasarkan model Kemmis and McTaggart, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), yang dilakukan secara siklikal.

Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan observasi awal di kelas X-10 SMAN 21 Surabaya untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara, khususnya dalam konteks negosiasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran dan observasi pembelajaran, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dalam berbicara, belum memahami struktur teks negosiasi dengan baik, dan belum mampu menyampaikan argumen secara efektif. Pembelajaran yang berlangsung cenderung bersifat satu arah tanpa media yang mendukung praktik berbicara aktif. Oleh karena itu, diperlukan tindakan melalui pemanfaatan media video yang dikombinasikan dengan metode *role play*.

Siklus I

Pada siklus pertama, peneliti merancang skenario pembelajaran yang memanfaatkan video berisi contoh percakapan negosiasi yang kontekstual. Kegiatan pembelajaran mencakup: pemutaran video, diskusi struktur dan unsur kebahasaan negosiasi, serta praktik *role play* sederhana antarsiswa. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek keberanian berbicara, penggunaan bahasa yang tepat, serta kemampuan menyampaikan pendapat. Hasil dari siklus I menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa, namun masih banyak siswa yang kurang percaya diri dan belum aktif berdiskusi.

Siklus II

Siklus II dirancang berdasarkan refleksi dari siklus I. Peneliti menambahkan latihan terbimbing dengan memecah kelompok menjadi lebih kecil untuk memudahkan latihan berbicara. Video pembelajaran ditingkatkan dengan materi yang lebih dekat dengan kehidupan remaja, seperti negosiasi dalam konteks pertemanan dan jual beli. Guru juga memberikan umpan balik langsung setelah *role play*. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi dan kemampuan siswa dalam menyusun argumen, menggunakan struktur negosiasi, serta tampil lebih percaya diri.

Instrumen Penelitian dan Analisis Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar observasi aktivitas guru dan siswa, (2) lembar penilaian keterampilan berbicara, (3) angket respon siswa terhadap pembelajaran, dan (4) catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi dan catatan lapangan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian keterampilan berbicara setiap siklus. Data dianalisis dengan cara membandingkan hasil antar siklus untuk mengetahui peningkatan yang terjadi.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara Negosiasi (Role Play)

No	Aspek Penilaian	Kriteria	Skor
1	Kelancaran Berbicara	a) Berbicara lancar tanpa jeda, pengulangan, atau keraguan	4
		b) Ada jeda atau pengulangan ringan yang tidak mengganggu penyampaian	3
		c) Sering terhenti, ragu-ragu, atau mengulang kata	2
		d) Tidak lancar, sering diam, dan sulit menyampaikan kalimat	1
2	Struktur Negosiasi	a) Menyampaikan teks negosiasi dengan struktur lengkap (pembukaan, inti, penutup)	4
		b) Menyampaikan dua dari tiga bagian struktur negosiasi	3
		c) Menyampaikan hanya satu bagian struktur negosiasi	2
		d) Tidak tampak struktur teks negosiasi yang jelas	1
3	Pilihan Kata dan Diksi	a) Menggunakan kosakata tepat, bervariasi, sesuai konteks dan situasi	4
		b) Menggunakan sebagian kosakata tepat namun kurang bervariasi	3

		c) Kosakata kurang sesuai konteks dan banyak pengulangan kata	2
		d) Kosakata tidak sesuai dan membingungkan pendengar	1
4	Argumen dan Alasan Logis	a) Memberikan argumen kuat dengan alasan logis, relevan, dan meyakinkan	4
		b) Memberikan argumen cukup jelas namun alasan kurang mendalam	3
		c) Argumen masih dangkal dan kurang relevan	2
		d) Tidak mampu memberikan argumen atau alasan yang masuk akal	1
5	Kepercayaan Diri	a) Sangat percaya diri, kontak mata baik, ekspresi dan gerak tubuh mendukung	4
		b) Cukup percaya diri, kontak mata sesekali, ekspresi masih kurang variatif	3
		c) Kurang percaya diri, suara kecil, jarang menatap lawan bicara	2
		d) Tidak percaya diri, suara tidak terdengar, gugup berlebihan	1

Tabel 2. Interpretasi Lembar Penilaian

Skor Total	Skala 100	Kategori
13 – 16	86 – 100	Sangat Baik
10 – 12	75 – 85	Baik
6 – 9	50 – 74	Cukup
1 – 5	1 – 49	Kurang

Catatan:

Nilai akhir diperoleh dengan rumus $\text{Skor Total} \times 5 = \text{Nilai Skala 100}$
 Total skor maksimal: 20 poin (5 aspek \times 4).

HASIL

Pra Siklus

Pada tahap ini, peneliti berupaya memahami keterampilan awal siswa dalam bernegosiasi. Pembelajaran masih berlangsung dengan metode konvensional. Evaluasi keterampilan berbicara dilakukan terhadap 33 siswa kelas X-1 SMA Negeri 21 Surabaya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Hanya **1 siswa (3,03%)** yang memperoleh nilai ≥ 75 , sementara **32 siswa (96,97%)** belum tuntas. Rata-rata nilai kelas berada pada angka **64,26**, yang mengindikasikan rendahnya keterampilan awal berbicara dalam konteks negosiasi.

Dari observasi, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menyusun struktur negosiasi secara utuh, penggunaan kalimat masih pasif dan tidak efektif, serta penyampaian argumen tidak logis atau berulang. Aktivitas belajar juga kurang interaktif; siswa cenderung pasif dalam diskusi dan belum percaya diri dalam berbicara. Masalah utama yang diidentifikasi antara lain: belum memahami struktur dan kaidah teks negosiasi lisan, kesulitan menggunakan diksi yang tepat, kurangnya latihan berbicara dalam konteks nyata, dan metode pembelajaran yang belum melibatkan partisipasi aktif siswa.

Siklus I

Siklus I merupakan tahap awal dari pelaksanaan tindakan untuk meningkatkan keterampilan bernegosiasi siswa kelas X SMA Negeri 21 Surabaya. Pada tahap ini, peneliti mulai menerapkan model pembelajaran yang berbeda dari pra siklus, yaitu melalui penggunaan media video dan metode *role play* (bermain peran). Strategi ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kontekstual, agar siswa tidak hanya memahami struktur teks negosiasi, tetapi juga mampu menerapkannya secara lisan melalui aktivitas berbicara.

Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, media pembelajaran berupa video negosiasi, serta skenario untuk kegiatan bermain peran. Video yang digunakan berdurasi 5 menit, menampilkan simulasi negosiasi antara pembeli dan penjual dalam konteks pasar tradisional. Video ini dipilih untuk memberikan contoh nyata kepada siswa tentang penggunaan bahasa sopan, strategi persuasif, serta struktur negosiasi yang runtut.

Peneliti juga menyiapkan rubrik observasi dan penilaian keterampilan berbicara, dengan indikator seperti kejelasan pengucapan, kelancaran berbicara, ketepatan struktur negosiasi, penggunaan bahasa yang sopan dan persuasif, serta kemampuan mencapai kesepakatan. Siswa direncanakan akan dibagi ke dalam kelompok kecil secara heterogen (3–4 siswa per kelompok) berdasarkan hasil pra siklus agar mereka dapat saling membantu dan belajar satu sama lain.

Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dalam tiga tahapan: pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Pada tahap pembukaan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan

apersepsi terkait materi negosiasi. Kemudian, guru menayangkan video negosiasi yang relevan. Setelah menonton, siswa diajak berdiskusi untuk mengidentifikasi unsur-unsur negosiasi yang ada dalam video, seperti struktur, strategi berargumen, serta bahasa yang digunakan.

Selanjutnya, siswa dibagi menjadi kelompok dan diberi waktu 15 menit untuk menyusun skenario negosiasi berdasarkan situasi yang telah ditentukan. Tiap kelompok kemudian menampilkan hasil role play di depan kelas dengan durasi sekitar 3–5 menit per kelompok. Dalam kegiatan ini, setiap siswa memainkan peran sebagai pihak yang bernegosiasi. Guru aktif memantau jalannya diskusi dan tampil, serta memberikan bimbingan terutama kepada siswa yang masih pasif atau menunjukkan rasa canggung.

Pengamatan

Selama proses berlangsung, guru melakukan observasi terhadap aktivitas siswa, khususnya saat mereka menampilkan role play. Observasi dilakukan menggunakan lembar penilaian individu yang telah disiapkan, dan berfokus pada aspek penguasaan materi, kejelasan penyampaian, keluwesan berdialog, serta keberhasilan dalam mencapai kesepakatan. Penilaian dilakukan langsung oleh guru saat siswa tampil di depan kelas, tanpa menggunakan rekaman video.

Guru juga mencatat partisipasi aktif siswa dalam diskusi serta kreativitas mereka dalam menyusun dan memerankan skenario. Beberapa siswa tampak antusias dan menunjukkan peningkatan dalam keberanian berbicara, namun terdapat pula sebagian yang masih terlihat ragu dan kurang percaya diri dalam menyampaikan argumen secara lisan.

Refleksi

Setelah kegiatan selesai, guru mengajak siswa melakukan refleksi bersama. Dalam sesi ini, siswa diberikan kesempatan untuk berbagi pengalaman mereka selama bermain peran, termasuk tantangan yang dihadapi. Mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi setelah melihat video dan diberi kesempatan berlatih melalui bermain peran. Mereka juga merasa lebih memahami struktur teks negosiasi dan berani menyampaikan pendapat secara terbuka.

Namun demikian, dari hasil pengamatan dan penilaian, ditemukan bahwa sebanyak 15 siswa (45%) belum mencapai KKM (75). Umumnya, mereka mengalami kesulitan dalam menyusun argumen yang runtut, kurang percaya diri saat berbicara, atau belum memahami struktur

negosiasi secara mendalam. Oleh karena itu, refleksi menyimpulkan bahwa perlu dilakukan penguatan strategi pada siklus berikutnya. Perbaikan yang direncanakan meliputi: (1) pemberian contoh naskah negosiasi tertulis sebelum praktik; (2) analisis struktur teks secara lebih rinci bersama guru; dan (3) pembimbingan lebih intensif dalam kelompok kecil, terutama bagi siswa yang masih terlihat pasif.

Tabel 3. Hasil Nilai Siklus 1

Nama Siswa	Nilai
S 1	70
S 2	70
S 3	80
S 4	80
S 5	70
S 6	80
S 7	70
S 8	80
S 9	70
S 10	80
S 11	70
S 12	70
S 13	80
S 14	85
S 15	85
S 16	85
S 17	80
S 18	80
S 19	80
S 20	70
S 21	85
S 22	85
S 23	70
S 24	80
S 25	70
S 26	80
S 27	70
S 28	85
S 29	80
S 30	70
S 31	70
S 32	70
S 33	70

Hasil evaluasi menunjukkan adanya **peningkatan rata-rata keterampilan bernegosiasi siswa dari sebelumnya 56,00 menjadi 75,00**. Persentase siswa yang mencapai KKM (75)

meningkat dari **1 siswa (3%)** menjadi **18 dari 33 siswa atau sekitar 55%**. Hal ini mengindikasikan bahwa metode *role play* berbantuan video mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbicara siswa, khususnya dalam konteks negosiasi. Namun, karena belum mencapai target ketercapaian ketuntasan minimal sebanyak 85%, maka perlu dilakukan perbaikan dan penguatan strategi pada siklus berikutnya.

Siklus II

Penelitian pada siklus II merupakan tahap lanjutan dari perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Meskipun rata-rata keterampilan berbicara siswa dalam bernegosiasi pada siklus I telah menunjukkan peningkatan yaitu mencapai nilai 75 dengan 55% siswa tuntas, angka ini belum sepenuhnya memenuhi target pembelajaran yang diharapkan, yakni masuk dalam kategori “sangat baik” dengan minimal 85% ketuntasan.

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti melakukan revisi terhadap modul ajar dan strategi pembelajaran. Perbaikan difokuskan pada peningkatan kualitas media video yang ditayangkan, menambahkan variasi situasi negosiasi yang lebih kontekstual, serta menyusun rubrik penilaian keterampilan berbicara yang lebih rinci agar mampu mengukur aspek-aspek penting dalam negosiasi seperti intonasi, kejelasan maksud, strategi tawar-menawar, dan ekspresi non-verbal. Selain itu, peneliti merancang kegiatan bermain peran (*role play*) yang lebih menantang dan menarik dengan membagi siswa dalam kelompok yang berbeda dari siklus sebelumnya agar terjadi interaksi yang lebih segar dan dinamis.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru tetap memulai dengan apersepsi dan penguatan konsep tentang teks negosiasi, namun pada siklus ini diberikan lebih banyak contoh melalui tayangan video negosiasi nyata. Siswa kemudian berdiskusi untuk menganalisis unsur-unsur dalam video dan menyiapkan skenario negosiasi yang akan mereka tampilkan dalam *role play*. Sesi *role play* berlangsung dengan antusiasme tinggi, dan siswa tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan argumen serta melakukan kompromi sesuai peran yang dimainkan.

Selama pengamatan, keterlibatan siswa dalam aktivitas bernegosiasi diamati secara lebih spesifik melalui instrumen observasi keterampilan berbicara, termasuk kemampuan membuka pembicaraan, menyampaikan pendapat, menyanggah secara sopan, dan mencapai kesepakatan. Guru juga memberi umpan balik langsung setelah *role play* untuk mendorong refleksi diri siswa terhadap performa mereka.

Saat refleksi, siswa mengaku lebih mudah memahami struktur dan tujuan negosiasi melalui media video serta merasa lebih nyaman berbicara di depan kelas karena telah terbiasa melalui praktik role play yang berulang. Guru juga mencatat adanya peningkatan partisipasi dari siswa yang sebelumnya pasif.

Tabel 4. Hasil Nilai Siklus 2

Nama Siswa	Nilai
S 1	80
S 2	80
S 3	95
S 4	95
S 5	80
S 6	90
S 7	80
S 8	95
S 9	80
S 10	90
S 11	80
S 12	80
S 13	90
S 14	95
S 15	95
S 16	95
S 17	90
S 18	90
S 19	90
S 20	80
S 21	95
S 22	95
S 23	95
S 24	90
S 25	95
S 26	95
S 27	90
S 28	90
S 29	85
S 30	95
S 31	85
S 32	80
S 33	85

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) berhasil mencapai KKM. Rata-rata nilai meningkat dari 75,00 pada siklus I menjadi **86,21** pada siklus II. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan tindakan yang diterapkan, yaitu melalui media video dan metode role play, dalam meningkatkan keterampilan bernegosiasi siswa. Dengan demikian, tindakan

dinyatakan berhasil, dan **penelitian dihentikan pada siklus II** karena target ketuntasan telah tercapai.

PEMBAHASAN

Pada tahap *pra siklus*, peneliti mengevaluasi keterampilan awal berbicara siswa kelas X-1 SMA Negeri 21 Surabaya dalam konteks negosiasi. Pembelajaran dilakukan secara konvensional dan belum menggunakan media maupun metode pembelajaran inovatif. Dari hasil evaluasi terhadap 33 siswa, hanya 1 siswa (3,03%) yang mencapai nilai ≥ 75 , sementara 32 siswa (96,97%) belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Rata-rata nilai kelas adalah 64,26, mengindikasikan rendahnya kemampuan awal dalam menyusun dan menyampaikan teks negosiasi secara lisan.

Observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami struktur teks negosiasi, cenderung menggunakan kalimat pasif, serta mengalami kesulitan dalam menyusun argumen yang logis dan efektif. Aktivitas pembelajaran berlangsung secara pasif; siswa kurang percaya diri berbicara di depan umum dan minim partisipasi dalam diskusi. Kesulitan utama yang ditemukan mencakup kurangnya pemahaman struktur teks, keterbatasan diksi, kurangnya latihan kontekstual, serta metode mengajar yang tidak interaktif.

Pada *siklus I*, peneliti mulai menerapkan tindakan melalui media video dan metode *role play*. Pembelajaran disusun menjadi tiga tahap: perencanaan, pelaksanaan, dan observasi. Dalam perencanaan, peneliti menyiapkan video berdurasi 5 menit yang menampilkan simulasi negosiasi dalam konteks pasar tradisional, beserta rubrik penilaian berbicara. Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen dan diminta membuat serta memainkan skenario negosiasi.

Selama pelaksanaan, video ditayangkan untuk memantik diskusi mengenai struktur dan strategi teks negosiasi. Siswa kemudian menyusun skenario dan melakukan *role play* selama 3–5 menit. Observasi menunjukkan peningkatan keberanian siswa dalam berbicara dan keterlibatan aktif dalam kelompok. Guru mencatat bahwa meskipun beberapa siswa masih terlihat ragu-ragu, secara umum partisipasi dan pemahaman mulai meningkat.

Berdasarkan hasil penilaian, sebanyak 18 dari 33 siswa (55%) mencapai nilai ≥ 75 . Rata-rata nilai kelas meningkat dari 64,26 menjadi 75,00. Tabel 1.3 menyajikan rincian nilai siswa pada

siklus I. Kendati terjadi peningkatan, masih terdapat 15 siswa (45%) yang belum memenuhi KKM, sehingga tindakan dilanjutkan ke siklus II.

Pada *siklus II*, peneliti melakukan revisi terhadap strategi pembelajaran berdasarkan refleksi sebelumnya. Perbaikan dilakukan pada kualitas video, variasi situasi negosiasi, dan rubrik penilaian. Guru juga membagi siswa dalam kelompok berbeda untuk menciptakan dinamika baru. Pembelajaran dimulai dengan penguatan konsep, penayangan video yang lebih kontekstual, dan diskusi mendalam mengenai unsur-unsur negosiasi.

Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam *role play*. Mereka tampak lebih percaya diri dan mampu menyampaikan argumen dengan jelas serta mencapai kesepakatan sesuai peran. Guru mencatat peningkatan signifikan dalam aspek kejelasan pengucapan, strategi persuasif, dan ekspresi non-verbal. Observasi menunjukkan peningkatan partisipasi siswa yang sebelumnya pasif.

Hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan bahwa semua siswa (100%) berhasil mencapai KKM. Rata-rata nilai meningkat menjadi 86,21. Tabel 1.4 menyajikan rincian nilai siswa pada siklus II. Dengan tercapainya target pembelajaran yaitu $\geq 85\%$ siswa tuntas, maka tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan pada siklus ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X-1 SMA Negeri 21 Surabaya dalam konteks negosiasi, melalui penerapan media video dan metode *role play* (bermain peran). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan kemampuan bernegosiasi siswa, baik dari segi kelancaran berbicara, struktur penyampaian, pemilihan bahasa yang persuasif, maupun partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan dari tiga tahapan penelitian (pra siklus, siklus I, dan siklus II), terjadi peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 56,00 dengan hanya 1 siswa (3%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah metode *role play* berbasis video diterapkan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 75,00, dan 18 siswa (55%) berhasil memenuhi KKM. Pada siklus II, rata-rata nilai kembali meningkat menjadi **86,21**, dengan **seluruh siswa (100%)** dinyatakan tuntas.

Selain peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran memberikan gambaran konkret tentang bagaimana praktik negosiasi dilakukan dalam kehidupan nyata. Sementara itu, metode role play mendorong siswa untuk lebih aktif, percaya diri, dan terampil dalam menyampaikan gagasan secara lisan. Siswa menjadi lebih kritis, mampu menyusun argumen yang logis, dan memahami etika serta struktur negosiasi dengan lebih baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video yang dikombinasikan dengan metode *role play* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan bernegosiasi secara lisan. Oleh karena itu, strategi ini sangat direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbicara, agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, komunikatif, dan kontekstual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Fransisca Dwi Harjanti, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Isma Sholihah, S.Pd. selaku guru pamong di SMA Negeri 21 Surabaya, atas pendampingan dan dukungannya selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih kepada Kepala Sekolah, seluruh dewan guru, serta siswa kelas X SMA Negeri 21 Surabaya yang telah memberikan kesempatan, kerja sama, dan partisipasi aktif. Penghargaan juga penulis sampaikan kepada keluarga, sahabat, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan, doa, serta semangat hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C., & Razavieh, A. (2010). Introduction to Research in Education. In *Canada* (8th editio). Cengage.
- Huanzi, Y. (2021). The utilization of video in teaching audiovisual-oral indonesian course in China. In *Literacies, Culture, and Society towards Industrial Revolution 4.0: Reviewing Policies, Expanding Research, Enriching Practices in Asia* (pp. 345–356).
<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85111315335&partnerID=40&md5=1a3939b97b6785f85898ab691dea27c4>
- Hung, H.-T., Lu, Y.-F., & Yeh, H.-C. (2017). Investigating students' use and evaluation of

video as a form of computer assisted language learning material. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 10108 LNCS, 225–239. https://doi.org/10.1007/978-3-319-52836-6_24

Indreswari, E. P., Purwasito, A., & Satyawan, A. (2020). Face negotiation in conflict resolution and friendship building amongst Indonesia's Javanese and NTT Youth in Solo. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 12(10), 139–155. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85084389943&partnerID=40&md5=8dbc7f256a6eb15d8dd29676e875f39b>

Kaygısız, S., & Akar, H. (2025). Role-playing as an instructional technique in English as a foreign language and English as a second language settings: a systematic review. *Cambridge Journal of Education*. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2025.2480579>

Lee, S.-L. (2015). Revisit role-playing activities in foreign language teaching and learning: Remodeling learners' cultural identity? *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 12, 346–359. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85076909296&partnerID=40&md5=a8abc6b3cfce88b1edd0c712c09e63fd>

Muslem, A., Gani, S. A., Usman, B., & Yunus, M. M. (2018). The influence of authentic english video clips on students' listening comprehension. *New Educational Review*, 53(3), 105–114. <https://doi.org/10.15804/tner.2018.53.3.09>

Nishida, N., Nozaki, H., & Shizuki, B. (2022). Laugh at Your Own Pace: Basic Performance Evaluation of Language Learning Assistance by Adjustment of Video Playback Speeds Based on Laughter Detection. *L@S 2022 - Proceedings of the 9th ACM Conference on Learning @ Scale*, 368–373. <https://doi.org/10.1145/3491140.3528299>

Park, J. (2024). Students' perceptions toward providing video-enhanced multimodal feedback on oral presentations. *Computer Assisted Language Learning*. <https://doi.org/10.1080/09588221.2024.2344546>

Praheto, B. E., Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2020). The effectiveness of interactive multimedia in learning Indonesian language skills in higher education. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 12(1). <https://doi.org/10.21659/rupkatha.v12n1.34>

- Rasyid, Y., & Lustyantje, N. (2023). Creating cooperative-communicative learning environment in speaking class through think-pair-share and roleplay: An action research at STIBA IEC Jakarta. *AIP Conference Proceedings*, 2621(1).
<https://doi.org/10.1063/5.0142505>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Sakaruddin, M. I., Halim, E., & Ma'Rifatullah, D. F. (2023). Exploring the Effectiveness of Video-Based Learning in Trading Cryptocurrency, Foreign Exchange and Stock Market. *8th International Conference on Recent Advances and Innovations in Engineering: Empowering Computing, Analytics, and Engineering Through Digital Innovation, ICRAIE 2023*. <https://doi.org/10.1109/ICRAIE59459.2023.10468244>
- Shang, F., Duan, W., & Xu, L. (2024). Enhancing intercultural communication skills: The impact of drama in Chinese language teaching. *Language Teaching Research*.
<https://doi.org/10.1177/13621688241266941>
- Spišiaková, M., & Shumeiko, N. (2025). Using YouTube in Language Education in Non-linguistic Universities: Bridging the Theory and Practice. *Smart Innovation, Systems and Technologies*, 393, 701–713. https://doi.org/10.1007/978-981-97-3698-0_46
- Zaid, S. B., Zakaria, M. H., Rashid, R. A., & Ismail, N. S. (2016). An examination of negotiation process among ESL learners in higher institution. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 5(6), 228–234.
<https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.5n.6p.228>