Sintaks
Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia
Volume 2 | Issue 2 | July 2022 | available at http://journal.medanresourcecenter.org/index.php/PED
Published by MEDAN RESOURCE CENTER

Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Kelas X SMK NEGERI 2 Medan

Yolanda Apriliya, Tifatul Husna.

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an effect of the role playing method on the ability to write negotiating texts for students at SMK Negeri 2 Medan. The number of samples conducted for the study was 35 students. The research method used is one group pre-test and post-test. One group pre-test and post-test design is experimental research. In this study, two classes were compared, namely the control class and the experimental class. This method was used because the researcher wanted to know the effect of the role playing method on the students' writing skills of negotiating texts. Data collection in this study was by conducting pre-test and post-test. The results obtained in this study were t-test, namely tcount > 0.05 (5.41 > 0.05). Thus, it can be concluded that the use of the role playing method has an influence on the ability to write negotiating texts for class X students of SMK Negeri 2 Medan.

ARTICLE HISTORY

Submitted 23 Juli 2022
Revised 27 juli 2022
Accepted 30 Juli 2022

KEYWORDS

Metode *Role Playing ;* Kemampuan; Menulis; Teks Negosiasi; Pembelajaran

CITATION (APA 6th Edition)

Yolanda Apriliya *[1], Tifatul Husna.,M.Pd.[2] (2022). Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK NEGERI 2 Medan. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*. *2*(2), 43 - 52

*CORRESPONDANCE AUTHOR

Yolandaapriliya04@gmail.com

[1]Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah Medan, Indonesia

PENDAHULUAN

Setiap bahasa pasti memiliki fungsi yang cukup beraneka ragam. Bukan hanya berfungsi sebagai alat berkomunikasi saja, tapi bahasa bisa menjadi alat berbagi pengetahuan, berbagi dalam hal belajar maupun dalam hal mengembangkan suatu kemampuan intelektual yang sangat tinggi. Untuk di Indonesia sendiri ada cara khusus dalam mengembangkan suatu bahasa Indonesia itu sendiri, yaitu memberikan mata pelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat menambah minat siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia dan mau mengembangkannya juga.

Keterampilan berbahasa sendiri memiliki 4 komponen dalam mendukungnya , yaitu keterampilan dalam hal berbicara, keterampilan dalam hal menyimak, membaca maupun menulis. Namun dari ke-4 komponen itu ada komponen yang bersifat produktif, yaitu berbicara dan menulis. Dua komponen itu merupakan keterampilan berbahasa yang bisa mengungkapkan pikiran dan perasaan seseorang secara langsung maupun tersirat dalam sebuah tulisan.

Dalam dunia kepenulisan itu adalah sesuatu hal yang paling menakutkan siswa, dikarenakan kurangnya siswa dalam mengolah sebuah pembendaharan kata dan kurangnya siswa dalam menuangkan idenya mereka dalam membuat suatu karangan tulisan. Sedangkan dalam K.13 siswa dituntut untuk dapat melakukan pembelajaran berbasis teks, yang dimana kelima aspek tersebut adalah teks hasil observasi, anekdot, eskposisi, prosedur maupun teks negosiasi.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada namanya Teks Negosiasi, disini Teks Negosiasi merupakan teks yang berisi jual beli yang dimana tidak merugikan satu pihak dalam hal menjual dan membeli. Untuk anak SMK Negeri 2 Medan, mengalami kesusahan dalam hal membuat sebuah Teks Negosiasi, sehingga dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam membuatnya, dan metodenya yaitu metode *role playing*. Disini metode tersebut berfungsi sebagai alat peningkatan siswa dalam dapat membuat sebuah Teks Negosiasi dengan baik dan benar.

© 2022 The Author(s). Published by Medan Resource Center
This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Common Attribution License (http://creativecommons.org/license/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Penggunaan metode *role playing* yang digunakan guru adalah agar dapat membantu siswa mengingat poin-poin penting yang telah diajarkan guru dalam mata pelajaran Teks Negosiasi untuk kelas X SMK NEGERI 2 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2021-2022

PEMBAHASAN

Hasil penelitian merupakan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *one group pre-test post-test desaign*. Data hasil *pre-test* adalah hasil pembelajaran kemampuan menulis teks negosiasi sebelum menggunakan metode *role playing*, sedangkan data hasil *post-test* adalah hasil pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Data yang diperoleh adalah kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X TP SMK Negeri 2 Medan Tahun Pembelajaran 2021-2022. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 35 siswa.

4.1.1 Kemampuan Siswa Kelas X dalam Menulis Teks Negosiasi Sebelum Menggunakan Metode *Role Playing* (*Pre-test*)

Kemampuan siswa kelas X dalam menulis teks negosiasi sebelum menggunakan metode *role playing* (*pre-test*) dikategorikan cukup. Hasil data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1
Nilai *Pre-test*

No.	Nama Siswa	*Pre-test*	Kategori
1.	M. Rivaldo	70	Cukup
2.	M. Azri	70	Cukup
3.	M. Alwi Husaini HRP	60	Kurang
4.	M. Farhan	75	Baik
5.	M. Irfan	60	Kurang
6.	M. Nofriardi	65	Cukup
7.	M. Rifaldi	65	Cukup
8.	M. Rizki Suriawan	80	Baik
9.	M. Rully Supradinata	75	Baik
10.	Nuzul Cahyo Ramadhan	60	Kurang
11.	Rafif Fadillah	50	Kurang baik
12.	Rafly Nanda Hermawan	70	Cukup
13.	Rendi Anggara Pramana	70	Cukup
14.	Ryan Handika	55	Kurang
15.	Ryan Ramadan	60	Kurang
16	Yoga Hadi Syahputra	65	Cukup
17.	Zaki Ilham Ramadhan L.	80	Baik
	Jumlah	**1.130**	
	Mean	**66,47**	

Untuk mengetahui rata-rata (mean), standar deviasi (SD), dan standar error (SE) dari data yang berdistribusi tunggal, selanjutnya dibuat tabel distribusi frekuensi. Depskripsi datanya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test*

X	F	F_X	$X=x-\bar{x}$	X^2	Fx^2
50	1	50	-16,47	271,26	271,26
55	1	55	-11,47	131,56	131,56
60	4	240	-6,47	41,86	167,44

65	3	195	-1,47	2,160	6,48
70	4	280	3,53	12,46	49,84
75	2	150	8,53	72,76	145,52
80	2	160	13,53	183,06	366,12
	∑f-17	**1.130**	**-10,29**	**$\sum X^2$ = 715,12**	**$\sum fX^2$ = 1138,22**

Dari tabel di atas dapat dicari rata-rata, standar deviasi, dan standar error, sebagai berikut :

1. Rata-rata

$M x = \frac{\sum fX}{N}$

$= \frac{1.130}{17}$

$M_x = 66,47$

2. Standar Deviasi

Diketahui N = 17

$\sum fX^2 = 1138,22$

$SD_x = \frac{\sqrt{\sum fx^2}}{N}$

$= \sqrt{\frac{1138,22}{17}}$

$= \sqrt{66,95}$

$SD_x = 8,18$

3. Standar Error

$SE = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$

$= \frac{8,18}{\sqrt{17-1}}$

$= \frac{8,18}{\sqrt{16}}$

$= \frac{8,18}{4}$

SE = 2,04

Tabel 4.3

Identifikasi Kecenderungan Hasil *Pre-test*

Rentang	F. Absolute	F. Relative	Kategori
85-100	-	-	Sangat baik
75-84	4	23,52%	Baik
65-74	7	41,17%	Cukup
55-64	5	29,41%	Kurang
0-54	1	5,88%	Kurang baik
Jumlah	**17**	**100%**	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran menulis teks negosiasi sebelum menggunakan metode *role playing* terbagi atas 4 siswa atau 23,52% masuk dalam kategori baik, 7 siswa atau 41,17% masuk dalam kategori cukup, 5 siswa atau 29,41% masuk dalam kategori kurang, dan 1 atau 5,88% masuk dalam kategori kurang baik.

4.1.2 Kemampuan Siswa Kelas X dalam Menulis Teks Negosiasi Sesudah Menggunakan Metode *Role Playing* (*Post-test*)

Kemampuan siswa kelas X dalam menulis teks negosiasi sesudah menggunakan metode negosiasi (*post-test*) dikategorikan baik. Identifikasi hasil posttest tersebut kategori yang paling banyak adalah kategori baik sekali dan baik berdasarkan tabel nilai berikut.

Tabel 4.4

Nilai *Post-test*

No.	Nama Siswa	*Post-test*	Kategori
1.	Abdul Hafiz Wandani	90	Baik Sekali
2.	Aditya Setiawan	88	Baik Sekali
3.	Ahmad Fajar Hutagalung	65	Cukup
4.	Angga Ardian Anwar	85	Baik Sekali
5.	Arya Ramanda Putra	75	Baik
6.	Bagas Pangestu Simanjuntak	80	Baik
7.	Bintang Syifa	95	Baik Sekali
8.	Daniel Saputra Naroha	80	Baik
9.	Daud Bastian Tarigan	95	Baik Sekali
10.	Epin Gedeon Tarigan	85	Baik Sekali
11.	Fajar Handoko	70	Cukup
12.	Galih Ananda Hadi	80	Baik
13.	Hafiz Habiyullah	90	Baik Sekali
14.	Ido Fernando Ignatius	95	Baik Sekali
15.	Irsan Nurrahman	80	Baik
16.	Iwan Martua Pasaribu	70	Cukup
17.	Jonatan Arimanto Saragih	75	Baik
18.	Joy Chrisray Anugrah Ndraha	85	Baik Sekali
	Jumlah	**1.483**	
	Mean	**82,38**	

Tabel 4.5

Distribusi Frekuensi Hasil *Post-Test*

X	F	F_X	$X=x-\bar{x}$	X^2	Fx^2
65	1	65	-17,38	302,06	302,06
70	2	140	-12,38	153,26	306,52
75	2	150	-7,38	54,46	108,92
80	4	320	-2,38	5,66	22,64
85	3	255	2,62	6,86	20,58
88	1	88	5,62	31,58	31,58
90	2	180	7,62	58,06	116,12
95	3	285	12,62	159,26	477,78
	∑f-18	**1.483**	**-11,04**	**∑X² = 771,2**	**∑fX² = 1.386,2**

Dari tabel di atas dapat dicari rata-rata, standar deviasi, dan standar error, sebagai berikut:

1. Rata-rata

   $M\,y = \frac{\sum fy}{N}$

   $= \frac{1.483}{18}$

   M_y= 82,38

2. Standar Deviasi

   Diketahui N = 18

   $\sum fX^2$ = 1.386,2

   $SD_y = \frac{\sqrt{\sum fx^2}}{N}$

$= \sqrt{\frac{1386,2}{18}}$

$= \sqrt{77,01}$

$SD_y = 8,77$

3. Standar Error

$SE = \frac{SDy}{\sqrt{N-1}}$

$= \frac{8,77}{\sqrt{18-1}}$

$= \frac{8,77}{\sqrt{17}}$

$= \frac{8,77}{4,12}$

SE = 2,12

Tabel 4.6

Identifikasi Kecendrungan Hasil *Post-test*

Rentang	F. Absolute	F. Relative	Kategori
85-100	9	50%	Sangat baik
75-84	6	33,33%	Baik
65-74	3	16,66%	Cukup
55-64	-	-	Kurang
0-54	-	-	Kurang baik
Jumlah	**18**	**100%**	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran menulis teks negosiasi sesudah menggunakan metode *role playing* terbagi atas 9 siswa atau 50% masuk dalam kategori sangat baik, 6 siswa atau 33,33% masuk dalam kategori baik, 3 siswa atau 16,66% masuk dalam kategori cukup.

4. Mencari standar error perbedaan kelas *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

$SE_{Mx}=M_y = \sqrt{\left(SE_{Mx^2r^2X}\right) + \left(SE_{My^2}\right)}$

$= \sqrt{2,04^2 + 2,12^2}$

$= \sqrt{4,16 + 4,49}$

$= \sqrt{8,65}$

$= 2,94$

Dari perhitungan di atas diperoleh standar error perbedaan mean kelas *pre-test* dan *post-test* adalah 2,94. Berikut tabelnya:

Tabel 4.7

Analisis Data *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Data	Rata-rata	Standar Deviasi	Standar Error	Standar Error Perbedaan Mean
1.	*Pre-test*	66,47	8,18	2,04	2,94
2.	*Post-test*	82,38	8,77	2,12	

4.2 Uji Persyaratan Analisis data

Adapun syarat dalam data yang harus dipenuhi agar dapat menggunakan *stastitic parametic* adalah sebaran data variabel harus berdistribusi normal. Untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data dapat dilakukan dengan menggunakan uji *liliefors*. Syarat normal yang harus dipenuhi adalah L_{hitung} L_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

4.2.1 Uji Normalitas Hasil Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Sebelum Menggunakan Metode *Role Playing* (*Pre-test*)

Tabel 4.8

Uji Normalitas *Pre-test*

X	F	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	L
50	1	1	-2,01	0,022	0,058	-0,036
55	1	2	-1,40	0,080	0,117	-0,037
60	4	6	-0,79	0,214	0,352	-0,138
65	3	9	-0,17	0,432	0,529	-0.097
70	4	13	0,43	0,666	0,764	-0,098
75	2	15	1,04	0,850	0,882	-0,032
80	2	17	1,65	0,950	1	-0,05
					L_{hitung}	**-0,138**
					L_{tabel}	**0,206**
					Ket	**Normal**

Diketahui rata-rata pada data *pre-test* = 66,47, standar deviasi = 8,18 dan N = 17.

1. Bilangan baku

   Zi $= \frac{x-\bar{x}}{SD_X}$

   $= \frac{50-66,47}{8,18}$

   = -2,01

   Demikian untuk mencari Zi selanjutnya.

2. F(Zi) = 0,5 ± Zi (tabel distribusi normal standar)

   = 0,5 – 0,4778

   = 0,022

Demikian untuk mencari F(Zi) selanjutnya.

3. S(Zi) $= \frac{F_{kum}}{N}$

   $= \frac{1}{17}$

   = 0,058

Demikian untuk mencari S(Zi) selanjutnya.

4. L = F(Zi) − S(Zi)

   = 0,022 – 0,058

   = -0,036

Demikian untuk mencari L selanjutnya.

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui (L_{hitung}) = -0,38. Kemudian nilai L_{hitung} ini dikonsultasikan dengan nilai krisis L dengan taraf nyata α = 0,05. Dimana diketahui (N=17) L_{tabel}= 0,206. Dengan demikian L_{hitung} < L_{tabel} (-0,38 < 0,206) ini membuktikan bahwa bahwa variabel data *pre-test* berdistribusi normal.

4.2.2 Uji Normalitas Hasil Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Sesudah Menggunakan Metode *Role Playing* (*Post-test*)

Tabel 4.9

Uji Normalitas *Post-test*

X	F	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	L
65	1	1	-1,98	0,023	0,055	-0,032
70	2	3	-1,41	0,079	0,166	-0,087
75	2	5	-0,84	0,200	0,277	-0,077
80	4	9	-0,27	0,393	0,5	-0,107
85	3	12	0,29	0,385	0,666	-0,281
88	1	13	0,64	0,261	0,722	-0,461
90	2	15	0,86	0,194	0,833	-0,639

95	3	18	1,43	0,076	1	-0,924
					L_{hitung}	**-0,924**
					L_{tabel}	**0,200**
					Ket	**Normal**

Diketahui rata-rata pada *post-test* = 82,38, standar deviasi = 8,77, dan N= 18

1. Bilangan baku

Zi $= \frac{x-\bar{x}}{SD_X}$

$= \frac{65-82,38}{8,77}$

= -1,98

Demikian untuk mencari Zi selanjutnya.

2. F(Zi) = 0,5 ± Zi (tabel distribusi normal standar)

= 0,5 – 0,4761

= 0,023

Demikian untuk mencari F(Zi) selanjutnya.

3. S(Zi) $= \frac{F_{kum}}{N}$

$= \frac{1}{18}$

= 0,055

Demikian untuk mencari S(Zi) selanjutnya.

4. L = F(Zi) − S(Zi)

= 0,023 – 0,055

= -0,032

Demikian untuk mencari L selanjutnya.

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui (L_{hitung}) = -0,924. Kemudian nilai L_{hitung} ini dikonsultasikan dengan nilai krisis L dengan taraf nyata α = 0,05. Dimana diketahui (N=18) L_{tabel}= 0,200 . Dengan demikian L_{hitung} < L_{tabel} (-0,924 < 0,200) ini membuktikan bahwa variabel data *post-test* berdistribusi normal.

4.3 Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas sampel digunakan uji kesamaan varians. Varians merupakan kuadrat dari standar deviasi. Syarat data homogenitas adalah jika F_{hitung} F_{tabel} pada taraf nyata α=0,05 dan df pembilang n= 35; dk penyebut (n-1) 34.

Diketahui : Varians variabel x = 66,91

Varians variabel y = 76,91

Sehingga: $F_{hitung} = \frac{variabel\ terbesar}{variabel\ terkecil}$

$F_{hitung} = \frac{76,91}{66,91}$

F_{hitung} = 1,14

Sehingga dapat dilihat bahwa F_{hitung} = 1,14 F_{tabel} = 4,13 pada taraf nyata α = 0,05. Hal ini membuktikan bahwa sampel penelitian berasal dari populasi yang homogen.

4.4 Uji Hipotesis

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas dilakukan dan ternyata kedua variabel berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama (homogen). Dengan demikian penggunaan statistik uji "t" dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

$t_0 = \frac{M_y - M_x}{SEM_{x-M_y}}$

$t_0 = \frac{82,38-66,47}{2,94}$

$t_0 = \frac{15,91}{2,94}$

t_0 = 5,41

dikonsultasikan dengan rumus "r"

$r = t_0^2$

$r = (5{,}41)^2$

$r = 29{,}26$

Setelah t_0 diperoleh, selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikan 5% dengan df=35-1=34 diperoleh taraf signifikan 5% sebesar 1,69. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa t_0 = 5,41 t_{tabel}= 1,69. Dengan demikian hipotesis alternatif (Ha) diterima.

4.5 Pembahasan

4.5.1 Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Sebelum Menggunakan Metode *Role Playing*

Berdasarkan dari hasil penelitian dalam menulis teks negosiasi, hasil *pre-test* dari siswa termasuk dalam kategori cukup karena berada pada rata-rata 66,47. Diketahui bahwa pembelajaran menulis teks negosiasi sebelum menggunakan metode *role playing* terbagi atas 4 siswa atau 23,52% masuk dalam kategori baik, 7 siswa atau 41,17% masuk dalam kategori cukup, 5 siswa atau 29,41% masuk dalam kategori kurang, dan 1 atau 5,88% masuk dalam kategori kurang baik. Kemampuan menulis teks negosiasi termasuk dalam kategori cukup, hal ini disebabkan oleh siswa sulit untuk menuangkan ide atau pikirannya dalam menulis teks negosiasi. Kurangnya metode dalam proses belajar mengajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa cenderung hanya mengetahui pembelajaran tanpa mengaitkan dengan lingkungan sekitar sehingga pengetahuan yang dimiliki oleh siswa tidak fungsional yang mengakibatkan mereka masuk dalam kategori cukup dalam menulis teks negosiasi.

4.5.2 Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Sesudah Menggunakan Metode *Role Playing*

Kemampuan menulis teks negosiasi siswa setelah menggunakan metode *role playing* dari hasil *post-test* diketahui bahwa terbagi atas 9 siswa atau 50% masuk dalam kategori sangat baik, 6 siswa atau 33,33% masuk dalam kategori baik, 3 siswa atau 16,66% masuk dalam kategori cukup. Metode yang tepat dapat membuat siswa menjadi aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan metode tersebut siswa semakin mudah untuk menuangkan ide atau pikiran mereka ke dalam bentuk tulisan sehingga kemampuan menulis teks negosiasi pada penelitian ini masuk dalam kategori baik.

4.5.3 Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi

Berdasarkan tabel identifikasi kecenderungan hasil *pre-test* atau kemampuan menulis teks negosiasi sebelum menggunakan metode *role playing* termasuk dalam kategosi cukup. Sedangkan, pada tabel identifikasi kecenderungan hasil *post-test* atau kemampuan menulis teks negosiasi setelah menggunakan metode *role playing* termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan perbandingan tersebut dapat dikatakan bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang sangat membantu siswa memperoleh ide-ide untuk dituangkan dalam bentuk tulisan. Dengan demikian, H_0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini membuktikan bahwa metode *role playing* berpengaruh positif dalam menulis teks negosiasi

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian, maka dapat ditarik kesimpulanmsebagai berikut:

1. Kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMK Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2021-2022 sebelum menggunakan metode *role playing* berada pada kategori cukup. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dengan nilai rata-rata 66,47.
2. Kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMK Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2021-2022 sesudah menggunakan metode *role playing* berada pada kategori baik. Hal ini dilihat dari hasil posttest dengan nilai rata-rata 8,77.
3. Penggunaan metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis teks negosiasi. Ini terbukti dari pengujian hipotesis pada taraf signifikan 5% dengan df=35-1=34 diperoleh t_{hitung} = 5,41 t_{tabel}= 1,69 yaitu (5,41 > 1,69) telah membuktikan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima.

REFERENSI

Anas Sudijono. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Agnesia, Ria. 2014. *Pembelajaran Memproduksi Teks Negosiasi dengan Menggunakan Model Modelling The way pada Siswa Kelas X SMAN 1 Ciwidey Tahun Pelajaran 2013/2014*. FKIP Universitas Pasundan Bandung.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ari Yanto. 2015. Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala pendas, I(1),54.* http://jurnal.unma.ac.id/index.php/Cp/article/view/345

Ayu Warih Purwaningsih. 2019. *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi pada Kelas X Madrasah Aliyah Syekh Yusuf Sungguminasa*. Skripsi. Program Studi Pendidikan dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dalman. 2012. *Keterampilan Menulis*. Jakarta; Rajawali Pers,

Depdiknas. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Cetakan Kelima. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Guntur, Agus. 2010. *Strategi Negosiasi*. Jakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi, Keuangan, dan Perbankan Indonesia (STEKPI).

Hariwijaya. 2012. *Cara Pintar Lobi dan Negosiasi*. Yogyakarta: Platinum.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Komaidi, Didik. 2011. *Panduan Lengkap Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Sabda Media.

Kosasih, E. 2014. *Jenis-jenis Teks. Bandung*: Citapustaka Media.

Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. CV Budi Utama. Yogyakarta.

Lewicki, dkk. 2012. *Negosiasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

Lubis, Lusiana. 2015. *Pengaruh Metode Debat Aktif (Active Debate) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Diskusi Oleh Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2014/2015*. Skripsi. Medan: Universitas Negeri Medan.

Nurudin. 2010. *Dasar-dasar Penulisan*. Malang: UMM Press.

Semi, M. A. 2007. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.

Sudjana. 2014. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Remaja Rosdkarya: Bandung.

Sugiyono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Sholeh, Khabib, Rokhman Fathur, Rustono, dan Zamzami. 2016. *Kecerdasan Majemuk Berorientasi Pada Partisipasi Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sukirno. 2010. *Belajar Cepat Menulis Kreatif Berbasis Kuantum*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sutrisno dan Kusmawan Ruswandi. 2007. *Modul Melakukan Negosiasi Bisnis dan Manajemen*. Sukabumi: Yudhistira.

Triana, R. 2017. *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Dengan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 3 Purworejo Tahun Pelajaran 2016/2017*. 5(September), 390-396.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Percetakan Angkasa.

Tarigan, Henry Guntur. 2018. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Wismanto, Agus. 2013. *Penulisan Kreatif*. Semarang:IKIP PGRI Semarang Press.

Yusuf Aditya, D. 2016. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan), I(2), 165-174. Artikel pendidikan, I(2), 165-174.* https://doi.org/10.30998/sap.vli2.103