

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Menyimak Teks Negosiasi

a. Teks Negosiasi

1) Pengertian Teks Negosiasi

Teks Negosiasi merupakan kata lain dari tawar menawar ataupun perundingan. Negosiasi merupakan percakapan antara dua pihak atau lebih yang memiliki tujuan untuk mencapai kesepakatan bersama. Menurut Kosasih (dalam Reni 2020:16) definisi negosiasi sebagai berikut, (1) Negosiasi merupakan proses penetapan keputusan secara bersama antara beberapa pihak yang memiliki kepentingan berbeda, (2) Negosiasi merupakan suatu cara dalam menetapkan keputusan yang dapat disepakati oleh dua pihak atau lebih untuk mencakupi kepuasan pihak- pihak yang berkepentingan.

Sutrisno dan Kusmawan (dalam Sirojul 2020:17) juga berpendapat bahwa negosiasi adalah proses komunikasi antara penjual dan calon pembeli baik perorangan maupun kelompok yang di dalamnya terjadi diskusi dan perundingan untuk mencapai kesepakatan tujuan yang saling menguntungkan kedua belah pihak. Dalam negosiasi kedua belah pihak

berusaha untuk menyelesaikan perbedaan dengan berdialog dan berunding.

Sependapat dengan Jackman (dalam M Nursolihah, 2020: 25) yang mengatakan bahwa negosiasi merupakan sebuah proses yang terjadi antara dua pihak atau lebih yang pada mulanya memiliki pemikiran berbeda, hingga akhirnya mencapai kesepakatan.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Negosiasi dilakukan untuk mengurangi perbedaan persepsi, setiap pihak mencari cara untuk menemukan kesamaan yang pada akhirnya dapat diterima dan disepakati bersama.

2) Ciri- ciri, Struktur dan Kebahasaan Teks Negosiasi

Teks Negosiasi memiliki ciri- ciri khas yang membedakan dari jenis teks lain. Dengan adanya ciri- ciri ini, membantu siswa ataupun individu dalam memahami proses negosiasi itu sendiri, dan juga membantu dalam menganalisis strategi komunikasi yang efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Berikut beberapa ciri- ciri khusus yang ada dalam Teks Negosiasi:

- a) Melibatkan dua pihak atau lebih
- b) Menghasilkan keputusan yang sama- sama menguntungkan

- c) Struktur tertata rapi mulai dari pembukaan yang berupa pengenalan topik atau masalah, dilanjut dengan penawaran, lalu diakhiri dengan kesepakatan bersama.
- d) Sarana untuk mencari penyelesaian
- e) Memprioritaskan kepentingan bersama
- f) Menunjukkan sikap saling menghargai

Sama halnya menurut Windiarso (2015) ciri- ciri kebahasaan teks negosiasi adalah sebagai berikut:

- a) Adanya penutur dan mitra tutur
- b) Terdapat ungkapan yang bersifat membujuk
- c) Menggunakan bahasa yang santun
- d) Terkadang terdapat bahasa yang menjurus ke pemaksaan

Ada pun pendapat lain yang dikemukakan oleh Pranowo (dalam Ganes Tegar Derana 2022:9) bahwa komunikasi akan berhasil apabila didukung oleh beberapa faktor, diantaranya:

- a) Adanya kesepahaman topik yang dibicarakan antara kedua belah pihak
- b) Adanya kesepahaman bahasa yang digunakan
- c) Adanya ketertarikan dalam pesan yang disampaikan
- d) Memiliki kesamaan dalam konteks dan situasi
- e) Mempunyai pemikiran yang sama.

- f) Penutur mahir memanfaatkan daya bahasa yang menjadikan komunikasi lebih efektif.

Menurut Kemendikbud (2023: 140) Ciri- ciri teks negosiasi juga dapat dilihat dari segi isinya, yaitu sebagai berikut:

- a) Negosiasi menghasilkan kesepakatan
- b) Menghasilkan keputusan yang sama-sama saling menguntungkan
- c) Sarana pencari penyelesaian
- d) Selalu mengarah ke tujuan praktis
- e) Selalu memprioritaskan kepentingan bersama.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut tentang ciri- ciri teks negosiasi dapat diambil kesimpulan bahwa, teks negosiasi dapat dikenali dari ciri- ciri kebahasaan dan ciri- ciri umunya yaitu mendapatkan persetujuan dan mencapai kesepakatan yang saling menguntungkan di masing- masing pihak.

Selain ciri- ciri teks negosiasi juga memiliki struktur penting didalamnya yang membentuk alur komunikasi antara pihak- pihak yang berusaha mencapai kesepakatan dan tersusun secara runtut. Setiap tahap dalam teks negosiasi dirancang untuk memfasilitasi proses tawar- menawar dan penyelesaian konflik secara efektif. Berikut struktur yang ada dalam teks negosiasi

menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam buku Bahasa Indonesia Ekspresi diri dan Akademik (2013: 141).

a) Orientasi

Merupakan tahap awal dalam teks negosiasi yang berupa pengenalan atau pengantar percakapan

b) Permintaan

Berisi permintaan yang diajukan oleh salah satu pihak yang mengungkapkan masalah yang berupa keinginan agar segera diselesaikan.

c) Pemenuhan

Tahapan dimana pihak satu atau dua belah pihak dapat memenuhi permintaan atau tidak

d) Penawaran

Merupakan bagian terpenting dari teks negosiasi yaitu tahap penawaran. Pada tahap ini kedua belah pihak melakukan tawar menawar, dengan mengemukakan argumentasi ataupun fakta untuk mencapai kesepakatan bersama

e) Persetujuan

Titik penentu ketika kedua belah pihak telah melakukan kesepakatan dan keputusan hasil tawar-menawar

f) Penutup

Merupakan tahap paling terakhir yang biasanya berisikan salam ataupun ucapan terimakasih untuk mengakhiri percakapan.

Pendapat lain diungkapkan Kosasih (2014:90) tentang struktur teks negosiasi yaitu:

- a) penutur pertama menyampaikan maksud keinginannya.
- b) Mitra tutur menyanggah dengan alasan tertentu.
- c) Penutur pertama mengemukakan argumentasi untuk mempertahankan tujuan awalnya agar disetujui oleh penutur ke-2
- d) Penutur ke-2 kembali mengemukakan penolakan dengan alasan tertentu
- e) Terjadinya kesepakatan atau ketidaksepakatan.

Adapun menurut Peeling (2009:5) terdapat empat tahap negosiasi yaitu:

- a) Tahap persiapan

Menetapkan terlebih dahulu kerangka negosiasi. Berupa persoalan yang ingin diselesaikan oleh penutur dan mitra tutur.

- b) Tahap berbagi

Pada tahap ini penutur dan mitra tutur bertemu langsung dan terjadinya proses bernegosiasi, pada tahap ini terjadilah proses pengembangan hubungan yang saling menghormati.

c) Tahap tawar-menawar

Terjadinya proses tawar menawar

d) Penutup dan komitmen

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa struktur teks negosiasi terdiri dari proses permintaan, pengadaan, penawaran, dan penutup yang ditandai dengan persetujuan ataupun penolakan.

Kebahasaan dalam teks negosiasi mempunyai peranan penting dalam membangun komunikasi antara pihak- pihak yang terlibat. Menurut Kosasih (2014:93) kaidah kebahasaan teks negosiasi sebagai berikut:

- a) Kedudukan kalimat berita, perintah dan tanya seimbang, karena dalam teks negosiasi tiga jenis kalimat tersebut kemungkinan dapat muncul secara bergantian.
- b) Banyak menggunakan kalimat yang menyatakan keinginan atau harapan. Misalnya: harap, mudah- mudahan, mohon, dll.
- c) Menggunakan kalimat bersyarat, yang ditandai dengan kata seandainya, kalau, jika, dll
- d) Banyak menggunakan konjungsi penyebab, yang ditandai dengan sebab, soalnya, karena , dll

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa ada beberapa ciri- ciri yang wajib diketahui oleh peserta didik yaitu teks negosiasi melibatkan dua orang atau lebih, yang menghasilkan keputusan sama- sama menguntungkan, dengan struktur yang tertata rapi. Teks negosiasi merupakan sarana untuk mencari penyelesaian, dan berfokus pada prioritas bersama dengan menunjukkan sikap saling menghargai.

Struktur penyusun teks negosiasi berupa orientasi, permintaan, pemenuhan, penawaran, persetujuan, penutup. Adapun kaidah kebahasaan teks negosiasi berupa kalimat berita, kalimat perintah, dan kalimat tanya yang mempunyai kedudukan yang seimbang, banyak menggunakan kalimat keinginan ataupun harapan, menggunakan kalimat bersyarat, dan banyak menggunakan konjungsi penyebab.

3) Fungsi Teks Negosiasi

Sebagai sarana komunikasi yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan antara pihak-pihak dengan kepentingan berbeda, teks negosiasi memiliki fungsi yang sangat penting dalam menciptakan solusi bersama. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:957) Negosiasi merupakan sebuah proses tawar menawar dengan jalan berunding yang berguna untuk

mencapai kesepakatan bersama antara pihak satu dan dan pihak lainnya.

Sejalan dengan hal tersebut, Kosasih (2014:86) berpendapat bahwa teks negosiasi merupakan bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan berbeda

Fungsi utama teks negosiasi adalah sebagai alat untuk mengkomunikasikan kepentingan, memberikan argumentasi yang meyakinkan, serta menjembatani perbedaan pandangan. Selain itu, teks negosiasi juga berfungsi sebagai mekanisme untuk meminimalisir konflik melalui dialog dan kompromi, sehingga keputusan yang dicapai dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat. Pemahaman yang mendalam tentang fungsi teks negosiasi sangat penting dalam berbagai bidang, terutama dalam menciptakan kesepakatan yang efektif dan berkelanjutan.

Adapun beberapa kegiatan yang dapat diselesaikan dengan bernegosiasi, sebagai berikut:

- a) Jual beli barang
- b) Pengujian karyawan
- c) Penempatan tenaga kerja
- d) Penyusunan program-program organisasi
- e) Pembagian warisan

- f) Sengketa rumah atau tanah
- g) Pembangunan fasilitas umum
- h) Dst.

Menurut Kosasih (dalam Prosiding Seminar Pendidikan Nusantara 2016:96) teks negosiasi membahas suatu isu tertentu yang disertai argumen dari kedua belah pihak atau lebih dengan tujuan mengompromikan atau menyepakati kepentingan berbeda. Kejadiannya bisa berbentuk adu tawar yang akan menghasilkan kesepakatan atau ketidaksepakatan.

b. Pembelajaran Teks Negosiasi

1) Tujuan Pembelajaran Teks Negosiasi

Adapun tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a) Dapat merumuskan ciri teks negosiasi
- b) Menjelaskan cara menyampaikan pengajuan dan penawaran dalam bernegosiasi
- c) Mengungkapkan pengajuan dan penawaran dalam bernegosiasi.
- d) Memberikan tanggapan hasil kerja teman secara lisan berupa kekurangan dan kelebihan dilihat dari kejelasan isi dan kalimat

2) Ruang Lingkup materi Ajar Teks Negosiasi di SMA

Pelajaran bahasa Indonesia di SMA dilaksanakan dalam waktu 2 kali dalam satu minggu dengan perkiraan waktu 2x45 menit, sehingga total keseluruhan adalah 180 menit setiap minggu untuk kelas X. Untuk sumber buku atau buku pegangan peserta didik di SMA menggunakan buku paket sebagai sumber belajar.

Dalam pengertiannya Kompetensi Dasar menurut Abdul Majid (dalam Gian Dwi Oktiana, 2015: 14) Merupakan standar kompetensi minimal yang telah ditetapkan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik

Sejalan dengan Iskandarwasid (dalam Esti Madinda Herdin, 2022:17) yang mengatakan bahwa kompetensi dasar adalah pernyataan tentang pengetahuan, sikap yang dapat diabaikan atau memuaskan yang tercermin dalam kecenderungan berpikir dan bertindak setelah peserta didik menjumlahkan sudut pandang atau sub-bagian dari subjek tertentu.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang didalamnya berisi materi menulis, menyimak, dan membaca, termasuk dalam pembelajaran teks Negosiasi. Berikut kompetensi dasar teks negosiasi:

Table 1. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	
3.10	Mengevaluasi pengajuan, penawaran, dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tertulis.	3.10.1	Merumuskan ciri teks
		3.10.2	negosiasi. Menjelaskan cara menyampaikan pengajuan dan penawaran
4.10	Menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan atau tertulis	4.10.1	Mengungkapkan pengajuan dan penawaran dalam
		4.10.2	bernegosiasi. Memberikan tanggapan hasil kerja teman secara lisan berupa kekurangan dan kelebihan dilihat dari kejelasan isi dan kalimat

3) Metode Pembelajaran Teks Negosiasi di SMA

Teks negosiasi merupakan sebuah teks yang ditujukan untuk berkomunikasi dua arah, baik perorangan maupun kelompok yang didalamnya terjadi sebuah diskusi tentang perundingan untuk mencapai kesepakatan yang saling menguntungkan kedua belah pihak.

Dalam pembelajaran teks negosiasi para siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan isi, struktur, dan kebahasaan. Maka dari itu, pembelajaran teks negosiasi memerlukan metode yang tepat agar kegiatan pembelajaran menyimak teks negosiasi yang dikatakan produktif ini dapat diimplementasikan dengan mudah dan efektif oleh peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah di harapkan.

Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini yaitu metode *discovery learning*. Metode pembelajaran ini dirasa efektif karena berfokus pada proses penemuan konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk mencapai kesimpulan, yang ditujukan untuk membantu siswa mendapatkan pengetahuan baru secara mandiri.

Menurut Djamarah (dalam Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah:98) *Discovery learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam sistem belajar mengajar ini guru menyajikan bahan pelajaran yang tidak berbentuk final, tetapi peserta didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan teknik pendekatan pemecahan masalah.

Adapun prosedur tepat yang dapat diterapkan dalam metode *discovery learning*, sebagai berikut:

- a) *Simulation*
- b) *Problem statement*
- c) *Data collection*
- d) *Data processing*
- e) *Verification atau pembuktian*
- f) *Generalization*

4) Evaluasi Pembelajaran Teks Negosiasi di SMA

Dalam proses pembelajaran tentunya tidak luput dari evaluasi agar dapat mengetahui sejauh mana program pembelajaran tercapai, dan untuk mengetahui apakah pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan rencana. Evaluasi pada hakikatnya merupakan sebuah proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas, yang berupa nilai dan arti dari sesuatu hal.

Djemari Mardapi (dalam Evaluasi Pembelajaran, 2019: 7) juga mengungkapkan bahwa evaluasi adalah salah satu rangkaian kegiatan dalam meningkatkan kualitas, serta kinerja atau produktivitas suatu satuan lembaga dalam melaksanakan suatu program.

Sejalan dengan itu, Ralph Tyler (dalam Arikunto, 2018:3) mengemukakan bahwa evaluasi adalah sebuah proses

pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai.

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa evaluasi adalah proses pemerolehan nilai atas kinerja, kemajuan suatu proyek, program, pembelajaran, atau individu. Dalam hal ini, peneliti menentukan kualitas berfokus pada pembelajaran teks negosiasi di jenjang SMA.

2. Media pembelajaran Kartu Tawar Berbasis Games

a. Pengertian Kartu Tawar

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang sangat penting dalam proses pembelajaran peserta didik, karena dengan adanya media pembelajaran, proses penyaluran ilmu terkesan lebih menarik dan membuat siswa lebih fokus terhadap tujuan pembelajaran. Media pembelajaran membuat pendidik tidak hanya menyamakan materi berupa kata- kata saja seperti metode ceramah, tetapi juga menggunakan media yang dapat menunjang daya fokus dan daya tangkap peserta didik menjadi lebih baik lagi.

Kartu Tawar merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk benda nyata yang dapat dimainkan. Termasuk jenis media pembelajaran permainan kartu yang mengadaptasi dari permainan kartu UNO, yang memerlukan fokus untuk mendapatkan penawaran yang terbaik. Tujuan utama menciptakan media ini untuk menghadirkan media pembelajaran yang mampu melatih fokus

peserta didik dalam menjawab setiap permasalahan yang tersaji dengan tetap memprioritaskan struktur pembangun teks negosiasi. Pemanfaatan media ini akan diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks negosiasi.

Pemilihan Kartu Tawar sebagai media pembelajaran materi teks negosiasi berangkat dari kondisi dimana para peserta didik sulit untuk fokus terhadap pembelajaran. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya daya pemahaman peserta didik adalah konsentrasi. Konsentrasi merupakan modal utama bagi peserta didik dalam menerima materi ajar serta menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik yaitu dengan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Dengan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam belajar diyakini akan membuat siswa aktif dalam mengkonstruksikan pengetahuannya, sehingga siswa menjadi lebih fokus terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Permainan Kartu Tawar akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru yang memiliki peran pada media Kartu Tawar yang dimainkan oleh peserta didik. Kartu Tawar mengandung unsur belajar sebagai unsur pokok dan permainan sebagai unsur hiburan.

b. Proses Pembuatan Kartu Tawar

Bahan material yang digunakan dalam pembuatan Kartu tawar berupa kertas tebal. Jenis kertas Art Carton dengan ketebalan 210 gsm. Kartu tawar berukuran 8,5 X 5,5 cm yang telah dirancang sedemikian rupa dapat dimainkan oleh 2- 4 orang. Dalam satu set kartu penawaran, terdapat kartu aksi, dan kartu petunjuk.

Format Kartu tawar seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1 format kartu tawar

c. Fungsi Kartu Tawar Pada Pembelajaran Menyimak

Dalam proses belajar mengajar, sering sekali siswa mengalami hilang fokus yang dikarenakan adanya proses penangkapan informasi yang terlalu cepat ataupun terlalu membosankan hingga peserta didik merasa bosan. Maka dari itu sangatlah penting jika pengajar menggunakan media pembelajaran sebagai jembatan agar

materi pelajaran tersalurkan dengan baik. Seperti halnya pembangan kartu tawar pada pembelajaran menyimak teks negosiasi mempunyai beberapa fungsi yaitu sebagai berikut:

- 1) Berfungsi sebagai penarik perhatian atau minat peserta didik agar berkonsentrasi dalam proses pembelajaran,
- 2) Berfungsi untuk menunjang pemahaman materi peserta didik
- 3) Berfungsi membantu siswa berpikir kritis mencari penyelesaian terhadap masalah yang di hadapinya
- 4) Berfungsi untuk membantu peserta didik agar terlatih dalam mengambil keputusan

d. Games

1) Pengertian Games

Kata games bersumber dari bahasa Inggris yang berarti pertandingan atau permainan. Menurut Chamdika et all (dalam Diharjo,W. 2020: 24) Masyarakat menjadikan game sebagai pelepas penat, dan juga sebagai media pembelajaran agar masyarakat memperoleh rangsangan- rangsangan hiburan yang edukatif. Pada dasarnya game dibuat untuk menciptakan hiburan dan membuat pengguna tertarik, dan mengikuti setiap alur permainan yang telah tersajikan.

Sependapat dengan Martono (dalam Marisa 2020: 220) bahwa games merupakan sebuah kegiatan yang melibatkan pengguna yaitu pemain aktif maupun lawan, untuk menuju

sebuah pencapaian tertentu, dimana para pengguna diberi fasilitas untuk mengelola sumberdaya yang telah disediakan dalam game untuk mencapai tujuan.

Menurut Handriyantini (dalam Uswatun.H, 2021:205) mengatakan bahwa game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa game bukan hanya merupakan sebuah hiburan tetapi juga berguna untuk meningkatkan konsentrasi dimana hal tersebut sangat bermanfaat untuk proses pemerolehan informasi dan belajar mengajar yang lebih menarik.

2) Fungsi Games

Dalam setiap game terdapat peraturan yg berbeda- beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi game sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game baik anak kecil, remaja maupun dewasa, mungkinhanya berbeda dari jenis game yang dimainkannya saja.

Adapun fungsi lain dari games, yaitu:

- a) Dapat melatih kemampuan berinteraksi dengan orang lain
- b) Dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan penalaran
- c) Dapat meningkatkan rasa sportivitas dengan bersaing secara sehat
- d) Dapat membentuk kerjasama tim yang kuat.

3) Kelebihan dan Kekurangan Games

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut

- a) Kelebihan:
 - (1) Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk di lakukan
 - (2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar
 - (3) Mengajarkan interaksi antar peserta didik
 - (4) Dapat memberikan umpan balik langsung, yang memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif,
 - (5) Menuntut peserta didik berpikir kritis untuk mencari peluang terbaik

b) Kekurangan :

- (1) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencapai kesepakatan dengan ke dua belah pihak
- (2) Hanya tersedia beberapa topik permasalahan

e. Penggunaan Kartu Tawar Berbasis Games Pada Pembelajaran

1) Pengertian

Produk kartu tawar merupakan media permainan yang di gunakan sebagai media pembelajaran, yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik tertarik pada media ajar kartu tawar. Media ajar kartu tawar ini dibuat dengan bahan kertas tebal yang mengkilap di salah satu sisinya dan desain yang ceria, membuat penampilan kartu ini lebih menarik untuk dimainkan.

Kartu tawar menyajikan sebuah pengalaman belajar yang berbeda dari media ajar lainnya. Dengan ukuran 8,5 X 5,5 cm, warna yang ceria, dan kalimat tawar menawar yang cukup variatif diharap dapat melatih fokus peserta didik. Dengan dikembangkannya media ajar kartu tawar ini mempunyai manfaat agar peserta didik dapat tertarik dengan pembelajaran.

2) Penerapan Kartu Tawar Berbasis Games Pada Pembelajaran
Menyimak

Pada permainan kartu tawar ini berisi 2-4 orang pemain. Sebelum permainan dimulai, kocok kartu terlebih dahulu. Setelah dirasa kartu sudah teracak semua, kartu dibagikan kepada setiap pemain, yang masing-masing mendapatkan kartu berjumlah lima lembar, dan sisa kartu di letakkan tengah-tengah pemain. Setelah kartu terbagikan secara merata barulah pemain menentukan urutan pemain yang akan bermain. Pemain pertama mengeluarkan kartu pertama dari tumpukan kartu yang berisikan pengajuan penawaran. Pemain berikutnya harus memainkan kartu yang sesuai dengan topik dan struktur teks negosiasi, tetapi dapat diimprovisasi agar permainan lebih menantang. Jika pemain tidak memiliki kartu yang sesuai, pemain harus mengambil kartu dari tumpukan. Pemain yang dapat kartu kesepakatan terlebih dahulu dinyatakan menang.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Tito Tri Kadafi tahun 2022 yang berjudul pengembangan media permainan kartu berembug terhadap peningkatan keterampilan memproduksi teks negosiasi kelas X SMA Negeri 9 Kota Tangerang Tahun Pelajaran 2021/2022. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang sesuai dengan refleksi dari tahapan yang dilangsungkan saat penelitian. Pada penelitian ini berfokus pada memupuk sikap toleran peserta didik terhadap keberagaman suku, budaya dan agama. Hasil penelitian ini dinyatakan sangat layak dengan

presentase perolehan skor keseluruhan 86,67% dari dua aspek, yakni aspek pemahaman dan tampilan dan aspek kemanfaatan. Dalam penelitian ini terdapat beberapa kesamaan yang sedang peneliti kembangkan berupa materi, model pengembangan media ajar dan bentuk media ajar yang berupa kartu berbahan kertas tebal. Adapun perbedaannya berupa materi yang terdapat dalam kartu media ajar.

2. Penelitian Abeliza Galuh Tegar Ayu Ardana tahun 2024 yang berjudul Pengembangan media kartu domino pada materi berhitung anak usia dini di TK Negeri Pembina metro Timur. Penelitian ini ditetapkan dalam proses belajar mengajar dengan materi berhitung di kalangan taman kanak-kanak. Pembelajaran dengan media ajar kartu domino memenuhi unsur aspek pendidikan, aspek tampilan, baik dan layak. Hasil belajar siswa dengan media kartu domino dikatakan efektif sebab pada pertemuan pertama hasil belajar peserta didik memperoleh 81,9%, dan mengalami peningkatan pada pertemuan ke dua menjadi 93,57%. Dalam penelitian ini terdapat kesamaan yang berupa model pengembangan media ajar dan bentuk media ajar yang berupa kartu berbahan kertas tebal. Adapun perbedaan berada pada subjek yang diteliti yaitu peserta didik taman kanak-kanak dan materi yang diteliti berupa materi hitung.
3. Penelitian M. Faiq Roisuttaqillah tahun 2022 yang berjudul pengembangan Media pembelajaran berupa kartu uno untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penggolongan

hewan berdasarkan makanannya kelas V SDN Badean 03 Bangsalsari Jember. Hasil penelitian ini berdasarkan data hasil validasi media pembelajaran kartu UNO telah valid dengan mendapatkan skor rata-rata 95,8% dari ahli pembelajaran dan skor 94,4% dari ahli media. Dengan media kartu UNO peserta didik memperoleh presentase 94,1% dengan kategori positif berdasarkan penggolongan hewan berdasarkan jenisnya. Dalam penelitian ini terdapat kesamaan berupa model pengembangan media ajar yaitu menggunakan metode ADDIE, dan media ajar yang berupa kartu bermain. Adapun perbedaan pada subjek yang diteliti yaitu peserta didik kelas V SDN dengan materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya.

4. Penelitian Rahmah Fauziah tahun 2021 yang berjudul pengembangan media pembelajaran games edukasi berbasis android pada konsep jaringan tumbuhan. Hasil penelitian menggunakan teori Borg and Gall yang berisi sepuluh langkah untuk memperoleh data yang valid. Pada penelitian ini dinilai telah berhasil dan telah mendapatkan skor 87,30% dari ahli media dan skor 87,08% dari ahli materi. Penilaian juga dilakukan oleh satu orang guru terhadap media ajar dan menunjukkan persentase sebesar 95,42% dengan kriteria sangat baik, pada uji coba terbatas menunjukkan presentase 80% dan pada uji coba lapangan menunjukkan persentase 81%. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan sistem games atau permainan dapat meningkatkan minat peserta didik dengan sangat baik.

5. Penelitian dari Novrian Dony, dkk yang berjudul media pembelajaran kimia menggunakan kartu. Hasil penelitian penelitian yang diperoleh meliputi media pembelajaran kimia menggunakan kartu berperan penting dalam pembelajaran. kartu ini terdiri dari berbagai jenis dan memiliki ciri khas tersendiri. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran menggunakan kartu ini dilakukan menggunakan model ADDIE (analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penggunaan media ini sejauh ini telah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, motivasi belajar, keterampilan berpikir, dan kejujuran siswa.

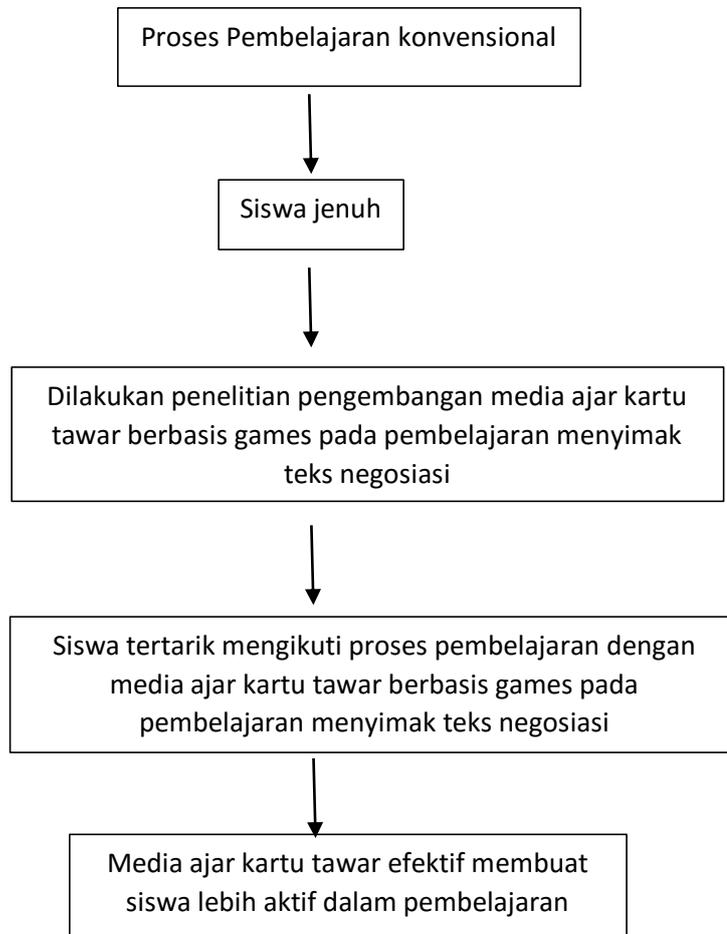
C. Kerangka Berpikir

Dalam pembelajaran sehari-hari disekolah, pengajar paling sering melakukan proses pembelajaran dengan model konvensional yaitu pembelajaran berpusat pada guru, atau biasa kita kenal dengan model pembelajaran ceramah. Hal tersebut jika dilakukan terus menerus akan membuat peserta didik mudah bosan dan jenuh. Sebab peserta didik merasa tidak ada tantangan ataupun proses menyenangkan yang terjadi saat proses belajar berlangsung.

Maka dengan begitu pengajar perlu menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan. Menghadirkan suasana pembelajaran yang berbeda dengan sebelumnya, yang dapat menarik rasa penasarannya siswa agar siswa mampu memotivasi dirinya sendiri untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah ketertarikan peserta didik pada materi yang dijumpainya dengan media ajar berbentuk permainan. Siswa sudah seringkali berhadapan dengan gawai yang menjadikannya tidak tertarik dengan interaksi di sekitar. Padahal sangat penting sekali proses menjalin komunikasi bagi peserta didik. Media pembelajaran yang mengasah kemampuan berkomunikasi sangat berguna untuk membantu siswa dalam berpikir kritis dan fokus terhadap apa yang sedang dibahas. Media pembelajaran ini dikemas secara menarik dalam sebuah permainan kartu yang bernama Kartu Tawar, dengan menyuguhkan beberapa topik penawaran yang menarik rasa penasaran peserta didik untuk menyelesaikan penawaran.

Kartu Tawar berbentuk kecil yang memungkinkan dapat dibawa kemana-mana dan dapat dimainkan kapanpun itu. Kartu tawar diharapkan menjadi media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang praktis dan menyenangkan dan dapat dimainkan kapanpun itu tanpa membutuhkan biaya tambahan untuk menghidupkan permainan. Kartu Tawar ini disajikan dalam kemasan yang menarik, sehingga diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari proses negosiasi atau tawar menawar.



Bagan 1. kerangka berpikir

