

**PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)  
BERBANTUAN MEDIA KARTU SITUASI  
DALAM PEMBELAJARAN BERNEGOSIASI**

**(Penelitian Eksperimen Kuasi pada Siswa Kelas X SMKN 1 Bandung  
Tahun Ajaran 2017/2018)**

**Endah Mawarti**

**NIM 1307358**

**ABSTRAK**

Bernegosiasi merupakan salah satu bentuk interaksi lisan yang paling sering dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat intensitas serta kepentingannya, siswa sebagai satuan dari masyarakat perlu untuk memiliki kemampuan bernegosiasi agar bisa mencapai tujuannya serta menerima keputusan bersama bila tujuannya tidak tercapai. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model bermain peran berbantuan media kartu situasi dalam pembelajaran bernegosiasi pada siswa kelas X SMKN 1 Bandung. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* karena menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga dapat diketahui perbedaan antara kelas yang menerapkan model bermain peran berbantuan media kartu situasi dengan kelas yang tidak menerapkan. Pemilihan model bermain peran dalam penelitian ini karena siswa akan dihadapkan pada situasi yang mirip dengan situasi komunikasi di masyarakat. Selain itu dalam bermain peran, siswa akan mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antarmanusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mengungkapkan gagasannya serta menemukan strategi untuk pemecahan masalahnya. Hal ini sejalan dengan konsep bernegosiasi yaitu adanya harapan berbagai perbedaan gagasan atau keinginan dapat dikompromikan sehingga pada akhirnya diperoleh kesepakatan bersama. Model ini juga diperkuat dengan penggunaan media kartu situasi sehingga dapat mempermudah ketika proses pembelajaran. Temuan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan rata-rata dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol, serta adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh model bermain peran berbantuan media kartu situasi terhadap kemampuan bernegosiasi siswa kelas X.

**Kata kunci:** model bermain peran (*role playing*), media kartu situasi, bernegosiasi, dan siswa kelas X.

**APPLICATION OF ROLE PLSYING MODELS  
ASSISTED BY CUSTOMES CARD SITUATION  
IN NEGOTIATION LEARNING**  
*(Quasi Experimental Study on Student Class X SMKN 1 Bandung  
Academic Year 2017/2018)*

**Endah Mawarti**

**NIM 1307358**

**ABSTRACT**

*Negotiating is one of the most common forms of oral interaction performed by humans in everyday life. Given their intensity and importance, students as a unit of society need to have the ability to negotiate in order to achieve their goals and to accept joint decisions if their goals are not met. Based on this background, this study aims to see the effect of role playing model assisted media card situation in learning to negotiate on students of class X SMKN 1 Bandung. This research uses quasi-experimental method with Pretest-Posttest Control Group Design design because it uses two classes namely experiment class and control class so that it can be known the difference between the class that apply the role playing model of media-assisted situation card with the non-implementing class. The selection of role-playing models in this research because students will be faced with situations similar to the communication situation in the community. In addition to role-playing, students will explore issues of human relationships by playing a role in problem situations then expressing ideas and finding strategies for solving problems. This is in line with the concept of negotiation is the expectation of different ideas or desires can be compromised so that ultimately obtained a mutual agreement. This model is also reinforced with the use of situation card media so that it can simplify when the learning process. The findings of this study are an average increase of pretest and posttest results of the experimental class, pretest and posttest results of the control class, and significant differences between the experimental and control classes. The result of this research is the influence of role model of media-assisted role playing card to the ability of negotiating students of class X.*

*Keywords: role playing model, situation card media, negotiating, and grade X students.*