# BAB V

# SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

## A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X SMKN 1 Bandung tahun ajaran 2017/2018 tentang penerapan model bermain peran (*role playing)* berbantuan media kartu situasi dalam pembelajaran bernegosiasi, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Sebelum menggunakan model bermain peran (*role playing)* berbantuan media kartu situasi dalam pembelajaran bernegosiasi, kemampuan siswa di kelas eksperimen berada dalam kategori sangat kurang. Hal ini bisa dilihat dari jumlah skor 1549 dan rata-rata hanya 45. Kemudian setelah diberi perlakuan (*treatment)* hasil kemampuan bernegosiasi siswa meningkat dilihat dari skor yang diperoleh yaitu 2725 dengan rata-rata 80 yang berada dalam kategori baik.
2. Di kelas kontrol, kemampuan siswa dalam bernegosiasi bisa dilihat dari jumlah skor dan rata-ratanya yaitu jumlah skor 1404 dan nilai rata-rata 41 pada tes awal (*pretest)* yang berada dalam kategori sangat kurang. Lalu pada tes akhir (*posttest)* diperoleh jumlah skor 2596 dan nilai rata-rata 76 yang berada dalam kategori baik.
3. Berdasarkan perhitungan dan pengujian perbedaan/signifikansi hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas dengan kriteria pengujian: Terima $H_o$, jika p-value > 0,050, terbukti hasil analisis uji-t data *pretest* dan *posttest* keterampilan bernegosiasi dengan nilai *p* sebesar 0,000 pada taraf signifikansi 0,050 (5%). Nilai *p* lebih kecil dari taraf signifikansi (0,000 < 0,050). Artinya, pembelajaran model bermain peran (*role playing)* berbantuan media kartu situasi lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menerapkan model bermain peran (*role playing)* berbantuan media kartu situasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh setelah melakukan penelitian ini, media kartu situasi membuat siswa ikut terlibat akktif dan lebih antusias dalam



**Endah Mawarti. 2017**
*PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) BERBANTUAN MEDIA KARTU SITUASIDALAM PEMBELAJARAN BERNEGOSIASI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran bernegosiasi. Pembelajaran dengan menggunakan media ini dibuat untuk melatih siswa mampu menyelesaikan masalah dengan cara bernegosiasi sesuai dengan situasi yang mungkin akan dihadapinya. Situasi yang ada di dalam media kartu ini membantu siswa untuk mengoptimalkan kemampuan bernegosiasi. Keberadaan media kartu situasi ini tentunya sangat membantu siswa dalam bernegosiasi. Hal tersebut terbukti dari nilai rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen yang menerapkan media kartu situasi mengalami perbedaan yang signifikan. Melalui pembelajaran ini, siswa dapat berlatih bernegosiasi sehingga siswa mempunya bekal untuk mampu bernegosiasi di kehidupan nyata. Pembelajaran bernegosiasi pun tidak hanya menjadi pembelajaran teori, melainkan pembelajaran praktik yang menekankan pada prinsip belajar melalui pengalaman. Oleh karena itu media kartu situasi dapat dikatakan berhasil pada saat diterapkan dalam pembelajaran bernegosi.

## B. Implikasi

1. Bagi guru, model bermain peran (*role playing*) berbantuan media kartu situasi merupakan alternatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara khususnya dalam bernegosiasi.
2. Bagi siswa, penerapan model bermain peran (*role playing*) berbantuan media kartu situasi dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensinya dalam kemampuan berbicara khususnya bernegosiasi.

## C. Rekomendasi

Bernegosiasi merupakan kegiatan yang sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat intesitas penggunaannya, maka dialog yang dilakukan ditambah suasana pembelajaran di kelas yang dibuat menyerupai suasana atau kondisi di kehidupan nyata membuat siswa sesekali bernegosiasi menggunakan bahasa Sunda. Memang tidak salah dalam situasi bernegosiasi apalagi di kehidupan nyata penggunaan bahasa sunda sering kali digunakan. Namun mengingat pembelajaran



**Endah Mawarti. 2017**
*PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) BERBANTUAN MEDIA KARTU SITUASIDALAM PEMBELAJARAN BERNEGOSIASI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bernegosiasi ini dilakukan pada pembelajaran bahasa Indonesia dan bernegosiasi tidak hanya dilakukan pada suasana nonformal seperti jual beli di pasar makas siswa perlu sekali memperhatikan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Salah satu faktor penentu keberhasilan negosiasi adalah kemampuan seseorang mempertahankan maksud dan tujuannya serta kemampuan untuk me*lobby* mitra tuturnya. Oleh karena itu rasa percaya diri dan alasan-alasan perlu dikemukakan dengan baik. Namun seringkali siswa tidak memiliki rasa percaya diri apalagi bila harus berbicara di depan orang banyak. Jadi dalam hal ini, selain penggunaan model dan media yang sesuai, guru juga harus mampu memotivasi siswa untuk percaya diri. Selain itu penggunaan model dan media yang menyenangkan juga mampu membuat siswa untuk tidak jenuh saat harus memperhatikan siswa lain yang tampil di depan.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, model dan media yang diterapkan pada pembelajaran bernegosiasi ini sudah sangat membuat siswa antusias. Karena terlalu antusiasi, guru harus lebih mampu mengondisikan kelas agar suasana tetap kondusif. Mengingat begitu menariknya pembelajaran dengan model bermain peran (*role playing)* berbantuan media kartu situasi ini karena siswa tertarik melihat penampilan teman-temannya yang lain maka suasana kelas kadang akan dipenuhi dengan suara tawa dan komentar-komentar dari siswa lainnya.

Selain itu, penggunaan alat rekam dan teknis pengambilannya harus sangat matang dipikirkan. Hal ini penting agar dalam proses pengambilan data berupa rekaman bisa diperoleh dengan baik.

Berdasarkan hal tesebut, peneliti mengharapkan model bermain peran (*role playing)* berbantuan media kartu situasi ini dapat dijadikan salah satu model dan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbicara khususnya bernegosiasi.



**Endah Mawarti. 2017**
*PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) BERBANTUAN MEDIA KARTU SITUASIDALAM PEMBELAJARAN BERNEGOSIASI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu