



Volume 13 Number 03 Tahun 2024

Publikasi : Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, UNP

Link : <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs>

Role Play Negosiasi Sebagai Bahan Ajar Digital Teks Negosiasi

Titin Setiartin R. ¹, Siti Pitrianti ², Nita Nurhayati ³, Fany Haifa Alia⁴, Amelia Nurfitri Annisa⁵

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP Universitas Siliwangi

Email: titinsetiartin@unsil.ac.id¹, sitipitrianti@unsil.ac.id², nitanurhayati@unsil.ac.id³, 212121011@student.unsil.ac.id⁴, 212121033@student.unsil.ac.id⁵

ABSTRACT

In the Independent Curriculum, Negotiation is a Learning Outcome that must be achieved by students. Negotiation role play in Indonesian language learning in secondary schools aims to explore various aspects of the Indonesian language, such as vocabulary, grammar, and communication skills, through negotiation simulations in real-life contexts. The creation of negotiation role play products uploaded by secondary school students must meet the criteria for structure, language rules, and communicative politeness patterns. This study aims to: 1) Describe the structure, language, and politeness patterns of negotiation role play uploaded on YouTube. 2) Describe the suitability of negotiation role play with negotiation text. 3) Describe the suitability of negotiation role play as digital teaching material. The research is included in descriptive analytical research with a structural approach and a pragmatic approach. The results of the study conducted by calculating the percentage that the negotiation role play in learning Indonesian in the structure section has a conformity with a percentage of 100%, linguistic conformity of 77.7%, and conformity of politeness patterns has a percentage of 75%, the percentage is calculated by dividing the score obtained by the maximum score, then multiplied by 100%. This proves that the multiliteracy of negotiation role play on YouTube as Indonesian language teaching materials in high schools is in accordance with the criteria of negotiation texts as teaching materials.

Keywords: *negotiation, roleplay, teaching materials, youtube.*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi akan memengaruhi perkembangan pendidikan termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Saat ini peserta didik sangat menyukai bahan ajar yang berbentuk audio visual. Guru dianjurkan mencari, menentukan, mengembangkan, harus kreatif, inovatif dan mengkreasi bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan zaman serta menyenangkan bagi peserta didik.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia akan membentuk keterampilan berbahasa reseptif peserta didik yaitu menyimak, membaca, dan memirsa dan keterampilan berbahasa produktif yaitu berbicara dan mempresentasikan, serta menulis (Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2022). Pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum merdeka dalam *role play* negosiasi diarahkan pada peningkatan elemen berbicara dan mempresentasikan. Capaian Pembelajaran (CP) elemen berbicara dan mempresentasikan Berbicara adalah kemampuan peserta didik untuk menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk lisan dengan santun. Mempresentasikan merupakan kemampuan memaparkan gagasan atau tanggapan secara fasih, akurat, bertanggung jawab, mengajukan dan/atau menanggapi pertanyaan/pernyataan, dan/atau menyampaikan perasaan secara lisan sesuai konteks dengan cara yang komunikatif dan santun melalui beragam media (visual, digital, audio, dan audiovisual). Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam berbicara dan mempresentasikan di antaranya kepekaan terhadap bunyi bahasa, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.

Kurikulum Merdeka, 2022. Menyatakan bahwa tuntutan pendidikan abad 21, yaitu (a) *Critical Thinking and Problem-Solving Skills*. (b) *Communication and Collaboration Skills*. (c) *Creativity and Innovation Skills*. (d) *Information and Communications Technology Literacy*. (e) *Contextual Learning Skills*. (f) *Information and Media Literacy Skills*. Peserta didik di sekolah menengah lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang menciptakan kreativitas produk. Dengan demikian, pembelajaran seharusnya menciptakan suasana aktif, kreatif, dan inovatif produktif. Pembelajaran bahasa Indonesia dikatakan sebagai pembelajaran berbasis teks. Teks-teks yang diajarkan bermuara ke dalam keterampilan berbahasa lisan mau pun tertulis. Pembelajaran berbasis multiliterasi digital dengan pemanfaatan teknologi menjadi suatu keharusan. *Role play* berbasis digital merupakan pemenuhan kebutuhan bahan ajar teks negosiasi di sekolah menengah. *Role play* negosiasi sebagai bahan ajar di sekolah menengah harus memenuhi kriteria multiliterasi digital. Secara global negosiasi merupakan bentuk kreasi produk berkarakteristik keterampilan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Negosiasi diyakini menjadi salah satu mediasi yang sering dilakukan untuk menyampaikan ide penawaran, pemasaran, penolakan, dan persetujuan, dan kesepakatan. Melalui penelitian ini akan dianalisis kesesuaian karakteristik struktur, kebahasaan, dan pola kesantunan berkomunikasi.

Hamalik, "Bahan belajar merupakan suatu unsur belajar yang penting mendapat perhatian oleh guru. Dengan bahan itu, para siswa dapat mempelajari hal-hal yang diperlukan dalam upaya mencapai tujuan belajar. Prastowo, "Bahan ajar merupakan sebuah susunan atas bahan-bahan yang berhasil dikumpulkan dan berasal dari berbagai sumber belajar yang dibuat secara sistematis." Selanjutnya Gafur dalam Yunus dan Heldi Vani Alam mengemukakan, "Bahan ajar adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus diajarkan oleh pendidik dan dipelajari peserta didik. Bahan ajar berisi materi pembelajaran yang harus dikuasai oleh pendidik dan disampaikan kepada peserta didik." Media pembelajaran digital dalam (Dewi et al., 2021) menurut Kaiful umam (2003, hlm. 101) Menjelaskan bahwa media pembelajaran digital dapat menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk kontekstual, audio, dan visual yang menarik dan interaktif. Dari pengertian kaiful umam di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital merupakan sebuah media pembelajaran yang menggunakan bahan materi berupa sebuah audio visual seperti video sebagai media pembelajarannya.

Kurikulum Merdeka akan diberlakukan untuk semua sekolah di jenjang pendidikan dasar dan menengah. Guru harus mengimplementasikan Kurikulum Merdeka melalui Rumusan Capaian Pembelajaran (CP), penyusunan TP dan ATP, serta modul ajar. Selain itu, guru juga menyusun TP dan ATP, serta modul ajar. Dalam CP, melalui elemen membaca dan literasi teks negosiasi merupakan salah satu bahan ajar yang harus diajarkan di sekolah menengah. Menurut (Multifah et al., 2023) Bahan ajar menjadi salah satu hal yang perlu dipersiapkan dalam kegiatan pembelajaran, namun kerap kali bahan ajar yang digunakan hanya sekedar buku tema guru dan peserta didik yang tersedia dan diberikan oleh pemerintah sehingga kurang optimal dalam pencapaian belajar peserta didik karena sumber belajar yang digunakan belum cukup

menunjang kegiatan pembelajaran. Teks negosiasi baik dalam bentuk tertulis atau pun lisan merupakan bahan ajar yang konvensional. Pemanfaatan teknologi komunikasi harus menjadi pertimbangan dalam menyusun bahan ajar. Zaman teknologi komunikasi yang canggih, tentu saja memerlukan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman. Sarana yang dimaksud bisa berupa digitalisasi bahan ajar. Salah satu alternatif solusi yang peneliti berikan dari permasalahan tersebut yaitu melalui pengembangan bahan ajar digital berbasis multiliterasi. Bahan ajar ini berbentuk *role play* digital dengan cara peserta didik harus mulai terbiasa mengenal dan beradaptasi dengan teknologi sehingga dengan *role play* digital ini peserta didik dapat mengenal teknologi dalam hal positif yaitu penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi mendorong banyak perubahan pada diri peserta didik. Kebiasaan menggunakan buku teks dan buku tulis perlahan semakin berkurang. Kecanggihan teknologi melahirkan beragamnya metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Pembelajaran berbasis video atau Video Based Learning merupakan salah satu contoh metode belajar yang efektif dan telah menjadi tren dalam e-learning selama satu dekade ini. Pembelajaran berbasis video dapat memfasilitasi penyerapan informasi lebih cepat, mempertahankan pengetahuan dan mengingatnya dengan akurat. Sekitar 90% dari informasi yang diterima peserta didik dari dunia luar untuk bertahan dan berkembang dalam bentuk visual. Istilah media pembelajaran digital terdiri dari tiga kata, “media”, “pembelajaran”, dan “digital”. Secara bahasa, istilah media berasal dari bahasa Latin yakni *medius* yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris, media adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar dan saluran. Sementara dalam bahasa Arab, sinonim kata media adalah *was’al* yang berarti sarana ataupun jalan. Bastian dkk, menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya. Media pembelajaran seharusnya memenuhi kriteria, yakni sesuai kebutuhan usia anak, tepat dalam pemilihan warna dan desainnya, serta media yang interaktif dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor computer.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan berjenis kualitatif yang memusatkan analisis pada kualitas data.. Bogdan mengemukakan karakteristik penelitian kualitatif, yaitu (1) menggunakan lingkungan alamiah sebagai sumber data langsung, (2) sifatnya deskriptif analitik, (3) tekanan penelitian ada pada proses bukan pada hasil, (4) sifatnya induktif, (5) mengutamakan makna. Prosedur desain eksploratori dilakukan melalui penelitian kualitatif deskriptif analitis yang dikaitkan dengan desain eksploratori subsekuensial.

Data penelitian dikumpulkan dengan menganalisis data *roleplay* yang ada pada media *youtube*, diolah menggunakan teknik kualitatif deskriptif analitis. Subjek penelitiannya adalah *role play* teks negosiasi yang diunggah pada media digital *youtube*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif analitis dan pragmatik. Metode deskriptif analitik dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta, yang kemudian disusul dengan analisis. Karakteristik penelitian kualitatif, yakni mengutamakan latar alamiah sebagai sumber data. Penelitian pragmatik memiliki karakteristik latar alamiah sebab data penelitian dikumpulkan secara langsung dari lingkungan nyata. Situasi yang diperoleh dalam penelitian pragmatik, tampak secara alami sebagaimana adanya penggunaan bahasa pada masyarakat untuk mendapatkan tuturan secara utuh termasuk tuturan yang bersifat sistemik atau hanya berupa ujaran.

C. Pembahasan

Berdasarkan analisis *role play* yang dilakukan dengan menganalisis sampel melalui video multiliterasi, *role play* negosiasi dapat dijadikan bahan ajar di sekolah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik karena bahan ajar tersebut dikemas dengan cara menarik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, sehingga peserta didik tidak mudah jenuh dan mampu

meningkatkan kemampuan multileterasinya. *Role play* yang dapat dijadikan bahan ajar adalah *role play* yang memiliki struktur yang lengkap, kaidah kebahasaan yang sesuai, dan memuat kaidah kesantunan. *Role play* multiliterasi yang bisa dijadikan bahan ajar salah satunya melalui media digital berupa video *youtube*. Dalam sampel video yang dianalisis, data berikut sudah memenuhi kriteria yang sesuai, berikut data hasil analisis dari sampel yang telah dilakukan:

Data 1 Multiliterasi *Role play* negosiasi *youtube*

Multiliterasi *Role play youtube* yang pertama berisi negosiasi antara PT. Harmoni yang mengadakan *meeting* dengan PT. Borneo, PT Charlie, PT. Decarlo dan PT. Ekspro. Kelima perusahaan ini akan menjalankan kerja sama dalam proyek pembangunan cabang perusahaan yang pastinya akan meraih keuntungan yang sangat besar. Berdasarkan analisis data pertama mengenai Negosiasi *Meeting* Proyek Pembangunan Cabang Perusahaan, apabila ditinjau dari kelengkapan struktur teks negosiasi, multiliterasi *role play youtube* yang pertama negosiasi mengenai *meeting* kerja sama dalam proyek pembangunan cabang perusahaan memiliki 4 struktur yang lengkap yaitu orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan. Selain itu, *role play* ini sesuai dengan teks negosiasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah karena memuat struktur yang baik dan lengkap, menggunakan diksi yang mudah dipahami, serta adanya proses tawar menawar yang diakhiri dengan keputusan hasil negosiasi. Presentase kelengkapan struktur pada multiliterasi *role play video youtube* yang pertama yaitu 100% yang dihitung dengan cara skor yang diperoleh yaitu 4 dibagi dengan skor maksimal 4, kemudian dikali 100%.

Analisis Unsur Kebahasaan Data 1

1. Kalimat Persuasif

Kalimat persuasif adalah kalimat yang bersifat mengajak, meyakinkan atau membujuk seseorang. Dalam teks negosiasi *meeting* perusahaan PT. Harmoni dengan PT. Borneo, PT Charlie, PT. Decarlo dan PT. Ekspro, terdapat kalimat persuasif yaitu "*Pada kesempatan ini saya ingin mengajak perusahaan kalian untuk berinvestasi dan menjalin kerja sama untuk membangun sebuah cabang perusahaan.*" Kutipan tersebut menggunakan kalimat ajakan atau kalimat persuasif bahwa PT. Harmoni ingin mengajak kelima perusahaan lain untuk berinvestasi dan menjalin kerja sama. Selanjutnya kalimat persuasive terdapat dalam penggalan "*Di sini sudah jelas jika kita menjalankan kerja sama ini, kita bisa meraih keuntungan yang besar sekali. Bagaimana apakah setuju?*". Penggalan teks negosiasi tersebut berisi kalimat persuasif untuk membujuk perusahaan lain agar mau bekerja sama dengan PT. Harmoni dengan bujukan akan meraih keuntungan besar.

2. Pasangan Tuturan

Pasangan tuturan merupakan tindakan saling memberi respon antara perusahaan PT. Harmoni dengan dengan PT. Borneo, PT Charlie, PT. Decarlo dan PT. Ekspro.

PT. Harmoni : "*Silakan duduk!*"

Semua PT. : "*Baik, terima kasih.*"

Contoh pasangan tuturan dalam teks negosiasi di atas yaitu direktur PT. Harmoni meminta seluruh direktur untuk duduk dan direspon dengan ucapan terima kasih tindakan duduk.

PT. Harmoni : *“Benar apa yang dikatakan oleh direktur perusahaan Decarlo. Jika perusahaan Borneo menandatangani keuntungan tersebut, kita akan mengalami kerugian bagi perusahaan kami atau pun proyek yang akan kita jalani. Baik, bagaimana kalau begini saja perusahaan Borneo akan mendapatkan keuntungan sebesar 30% dan menjadi pemilik saham sebesar 14% mengingat bahwa perusahaan Borneo memiliki peran penting dalam kerja sama ini, untuk perusahaan Charlie, Decarlo dan Ekspro akan mendapatkan keuntungan sebesar 27% dan menjadi pemilik saham sebesar 12%. Bagaimana?”*

PT. Decarlo : *Saya setuju dengan itu.*

PT. Charlie : *Saya setuju dengan itu.*

Pasangan tuturan lainnya ada pada contoh dialog PT. Harmoni mengusulkan terkait pembagian keuntungan dan kepemilikan saham sesuai dengan kriteria dan direspon setuju oleh PT. Decarlo dan PT. Charlie. Contoh-contoh tersebut disebut sebagai pasangan tuturan karena tindakan saling memberi pesan.

3. Kata yang Menunjukkan Kesantunan

Dalam bernegosiasi, meskipun ingin mempertahankan keinginan dan pendapat supaya lawan tutur sepakat, negosiator harus tetap menjaga tutur kata dan menunjukkan kesantunan dalam menyampaikan pendapat. Teks negosiasi tersebut terdapat kata yang menunjukkan kesantunan, contohnya *silakan, mohon dipertimbangkan lagi, saya kurang setuju*, dan lain-lain.

Berdasarkan analisis tabel 1, apabila ditinjau dari kaidah kebahasaan negosiasi, multiliterasi *role play youtube* yang pertama negosiasi mengenai *meeting* kerja sama dalam proyek pembangunan cabang perusahaan memiliki 3 unsur kebahasaan yaitu adanya kalimat persuasif untuk berinvestasi dan menjalin kerja sama, tindakan saling memberi respon antara kedua belah pihak serta adanya aksi menjaga tutur kata dan menunjukkan kesantunan dalam menyampaikan pendapat. Presentase kaidah kebahasaan pada multiliterasi *role play video youtube* yang pertama yaitu 100% yang dihitung dengan cara skor yang diperoleh yaitu 3 dibagi dengan skor maksimal 3, kemudian dikali 100%.

Prinsip Kesopanan/Kesantunan Data 1

1. Maksim permintaan

PT. Harmoni : *“Sebelumnya terima kasih telah hadir dalam meeting kali ini. Pada kesempatan ini saya ingin mengajak perusahaan kalian untuk berinvestasi dan menjalin kerja sama untuk membangun sebuah cabang perusahaan. Di sini saya sudah menyiapkan proposal. Bisa di lihat oleh Ibu/Bapak sekalian. Di sini sudah jelas jika kita menjalankan kerja sama ini, kita bisa meraih keuntungan yang besar sekali. Bagaimana apakah setuju?”*
Tuturan tersebut termasuk maksim permintaan berupa permintaan kerja sama dari direktur PT. Harmoni kepada direktur PT. Borneo, PT Charlie, PT. Decarlo dan PT. Ekspro.

2. Maksim penawaran

PT. Harmoni : *“Benar apa yang dikatakan oleh direktur perusahaan Decarlo. Jika perusahaan Borneo menandatangani keuntungan tersebut, kita akan mengalami kerugian bagi perusahaan kami atau pun proyek yang akan kita jalani. Baik, bagaimana kalau begini saja perusahaan Borneo akan mendapatkan keuntungan sebesar 30% dan menjadi pemilik saham sebesar 14% mengingat bahwa perusahaan Borneo memiliki peran penting dalam kerja sama ini, untuk perusahaan Charlie, Decarlo dan Ekspro akan mendapatkan keuntungan sebesar 27% dan menjadi pemilik saham sebesar 12%. Bagaimana?”*

Tuturan tersebut termasuk dalam maksim kesantunan penawaran karena PT. Harmoni menawarkan secara baik dan santun serta mengambil jalan tengah mengenai pembagian keuntungan dan pembagian pemilik saham berdasarkan beberapa pendapat yang telah disampaikan sebelumnya oleh perusahaan lain.

3. Maksim penolakan

PT. Borneo : *“Di sini ditulis bahwa setiap perusahaan akan memiliki keuntungan sebesar 25%. Saya kurang setuju karena perusahaan saya memiliki peran yang begitu besar dalam kerja sama ini. Saya ingin mendapatkan perusahaan saya keuntungan sebesar 35%. Jadi saya ingin menjadi pemilik saham sebesar 20%.”*

Tuturan di atas termasuk maksim kesantunan penolakan karena PT. Borneo menolak keuntungan yang ditawarkan oleh PT. Harmoni sebesar 25%. PT. Borneo menginginkan perusahaannya mendapatkab keuntungan sebesar 35%.

4. Maksim ketidaksetujuan

PT. Decarlo : *“Saya kurang setuju dengan PT. Borneo karena keuntungan yang didapatkan oleh PT. Borneo sebesar 25% dan akan menjadi pemilik saham 20% maka proyek ini tidak akan berjalan dengan lancar dan akan mengalami kerugian besar.”*

Tuturan tersebut termasuk maksim ketidaksetujuan karena pada tuturan tersebut PT. Decarlo menyampaikan sikap ketidaksetujuannya terhadap pernyataan PT. Borneo yang menginginkan keuntungan dinaikan 10%. Hal tersebut justru akan menyebabkan kerugian besar bagi seluruh perusahaan yang bekerja sama.

Berdasarkan analisis, apabila ditinjau dari pola kesantunan, multiliterasi *role play youtube* yang pertama negosiasi mengenai *meeting* kerja sama dalam proyek pembangunan cabang perusahaan memiliki 4 prinsip kesantunan. Presentase kaidah kebahasaan pada multiliterasi *role play video youtube* yang pertama yaitu 100%.

Data 2 Multiliterasi *Role play* negosiasi *youtube*

Multiliterasi *Role play youtube* yang pertama berisi negosiasi antara direktur di perusahaan A dengan PT. Alam Indah mengenai proyek pembangunan perkantoran dan konsep bangunan. Berdasarkan analisis data kedua, apabila ditinjau dari kelengkapan struktur teks negosiasi, multiliterasi *role play youtube* yang kedua negosiasi mengenai Negosiasi *Meeting* Bersama PT. Alam Indah memiliki 4 struktur yang lengkap yaitu orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan. Selain itu, *role play* ini sesuai dengan teks negosiasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah karena memuat struktur yang baik dan lengkap, menggunakan diksi yang mudah dipahami, serta adanya proses tawar menawar yang diakhiri dengan keputusan hasil negosiasi. Presentase kelengkapan struktur pada multiliterasi *role play video youtube* yang kedua yaitu 100% yang dihitung dengan cara skor yang diperoleh yaitu 4 dibagi dengan skor maksimal 4, kemudian dikali 100%.

Analisis Unsur Kebahasaan Data 2

1. Kalimat persuasif (-)

2. Pasangan Tuturan

Pasangan tuturan merupakan tindakan saling memberi respon antara direktur a dengan PT. Alam.

Direktur A: *"Silakan duduk, maaf ya menunggu lama"*

PT. Alam: *"Iya tidak apa-apa."*

Contoh pasangan tuturan dalam teks negosiasi di atas yaitu direktur meminta direktur PT. Alam untuk duduk dan direspon dengan ucapan terima kasih tindakan duduk.

PT. Alam: *"Bagaimana dengan proyek pembangunan pekantoran kita?"*

Direktur A: *"Sudah sampai 30-50 persen, itu sudah lumayan bagus, sudah mau selesai pembangunannya."*

Pasangan tuturan lainnya ada pada contoh dialog antara Direktur PT. Alam menayakan progress proyek perkantoran kerja sama mereka, yang kemudian di jawab oleh direktur A sudah mencapai 30-50%. Contoh-contoh tersebut disebut sebagai pasangan tuturan karena tindakan saling memberi pesan.

3. Kata yang Menunjukkan Kesantunan

Dalam bernegosiasi, meskipun ingin mempertahankan keinginan dan pendapat supaya lawan tutur sepakat, negosiator harus tetap menjaga tutur kata dan menunjukkan kesantunan dalam menyampaikan pendapat. Teks negosiasi tersebut terdapat kata yang menunjukkan kesantunan, contohnya

PT. Alam: *"Saya pamin, terima kasih atas kerja sama nya"*

Direktur A: *"Senang bisa bekerja sama dengan Anda." dan lain-lain.*

Berdasarkan analisis data kedua, apabila ditinjau dari kaidah kebahasaan negosiasi, multiliterasi *role play youtube* yang kedua negosiasi mengenai *meeting* kerja sama dalam proyek pembangunan cabang perusahaan memiliki 2 unsur kebahasaan dari total keseluruhan 3 unsur kebahasaan berupa adanya tindakan saling memberi respon antara kedua belah pihak, adanya aksi menjaga tutur kata dan menunjukkan kesantunan dalam menyampaikan pendapat. Namun dalam *role play youtube* video kedua ini tidak memuat kalimat persuasif. Presentase kaidah kebahasaan pada multiliterasi *role play video youtube* yang kedua yaitu 66,6% yang dihitung dengan cara skor yang diperoleh yaitu 2 dibagi dengan skor maksimal 3, kemudian dikali 100%.

Prinsip Kesopanan/Kesantunan Data 2

1. Maksim Permintaan

PT. Alam: *"Untuk konsepnya saya minta yang minimalis dan untuk warna cat juga saya minta yang tidak terlalu cerah dan sejuk."*

Tuturan di atas termasuk dalam maksim permintaan karena penutur meminta konsep proyek sesuai dengan yang diinginkan penutur kepada mitra tutur.

2. Maksim Penawaran

Direktur A: *"Baik nanti saya akan konfirmasi ke proyeknya yang menanggungjawabinya semuanya, nanti saya akan konfirmasi semua data dari Ibu."*

Tuturan di atas termasuk dalam maksim penawaran berupa konsep proyek yang diajukan PT. Alam Indah akan ditawarkan dan disampaikan kepada orang yang

menanggungjawabinya serta mitra tutur memberi penawaran bahwa ia akan mengonfirmasi lagi semua data dari penutur.

3. Maksim penolakan (-)
4. Maksim Ketidaksetujuan (-)

Berdasarkan analisis, apabila ditinjau dari pola kesantunan, multiliterasi *role play youtube* yang kedua negosiasi mengenai Negosiasi *Meeting* Bersama PT. Alam Indah memiliki 2 prinsip kesantunan dari total keseluruhan 4 pola kesantunan. Presentase kaidah kebahasaan pada multiliterasi *role play video youtube* yang kedua yaitu 50%.

Data 3 Multiliterasi Role play negosiasi youtube

Multiliterasi *Role play youtube* yang kedua berisi negosiasi antara salah satu siswa SMKN 1 Rajapolah dengan penjual es kelapa muda di sekolah tersebut, siswa ini membeli satu bungkus es kelapa muda dengan seharga Rp. 3000 karena hasil negoisasinya dengan penjual Berdasarkan analisis data ketiga, apabila ditinjau dari kelengkapan struktur teks negosiasi, multiliterasi *role play youtube* yang ketiga negosiasi mengenai harga es kelapa memiliki 4 struktur yang lengkap yaitu orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan. Selain itu, *role play* ini sesuai dengan teks negosiasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah karena memuat struktur yang baik dan lengkap, menggunakan diksi yang mudah dipahami, serta adanya proses tawar menawar yang diakhiri dengan keputusan hasil negosiasi. Presentase kelengkapan struktur pada multiliterasi *role play video youtube* yang ketiga yaitu 100% yang dihitung dengan cara skor yang diperoleh yaitu 4 dibagi dengan skor maksimal 4, kemudian dikali 100%.

Analisis Unsur Kebahasaan Data 3

1. Kalimat persuasif (-)
2. Pasangan Tuturan
Pasangan tuturan merupakan tindakan saling memberi respon antara siswa sebagai pembeli dengan penjual.
Siswa : "Mang beli es kelapa bang!"
Penjual : "Siap, satu dua?"
Siswa : "Satu aja lah "
Penjual : "Oke"
Contoh pasangan tuturan dalam teks negosiasi di atas yaitu siswa memesan sepori es kelapa kepada penjual untuk dibuatkan yang di respon penjual dengan jawaban siap dan langsung membuat sepori es kelapa untuk siswa.
Siswa : "Berapa?"
Penjual : "Lima ribu"
Pasangan tuturan lainnya ada pada contoh dialog siswa yang menanyakan harga es kelapa perpersinya dan direspon dengan jawaban penjual. Contoh-contoh tersebut disebut sebagai pasangan tuturan karena tindakan saling memberi pesan.
3. Kata yang Menunjukkan Kesantunan
Dalam bernegosiasi, meskipun ingin mempertahankan keinginan dan pendapat supaya lawan tutur sepakat, negosiator harus tetap menjaga tutur kata dan menunjukkan kesantunan dalam menyampaikan pendapat. Teks negosiasi tersebut terdapat kata yang menunjukkan kesantunan, contohnya Siswa : "empat ribu we atu" Penjual : " Ah lima ribu atu" Siswa : " Empat ribu nya", dan lain-lain.

Berdasarkan analisis tabel 3, apabila ditinjau dari kaidah kebahasaan negosiasi, multiliterasi *role play youtube* yang ketiga negosiasi mengenai harga es kelapa memiliki 2 unsur kebahasaan dari total keseluruhan 3 unsur kebahasaan berupa adanya tindakan saling memberi respon antara kedua belah pihak, adanya aksi menjaga tutur kata dan menunjukkan kesantunan dalam menyampaikan pendapat. Namun dalam *role play youtube* video ketiga ini tidak memuat kalimat persuasif. Presentase kaidah kebahasaan pada multiliterasi *role play video youtube* yang ketiga yaitu 66,6% yang dihitung dengan cara skor yang diperoleh yaitu 2 dibagi dengan skor maksimal 3, kemudian dikali 100%.

Prinsip Kesopanan/Kesantunan Data 3

1. Maksim permintaan

Siswa : *"Tambahinlah sedikitma"*

Tuturan tersebut termasuk maksim permintaan berupa permintaan tambahan es dari siswa kepada penjual es kelapa.

2. Maksim penawaran

Siswa : *"empat ribu we atu"*

Penjual : *" Ah lima ribu atu"*

Siswa : *" Empat ribu nya"*

Tuturan tersebut termasuk dalam maksim kesantunan penawaran karena siswa menawar harga secara baik dan santun dengan memberikan gestur gurau bersama penjual sehingga suasana transaksi jual beli berjalan dengan hangat hingga dicapainya harga yang disepakati .

3. Maksim penolakan

Penjual : *"Ah lima ribu atu"*

Tuturan di atas termasuk maksim kesantunan penolakan karena penjual mempertahankan harga jual nya sebesar Rp. 5000 dan menolak tawaran siswa seharga Rp.4000 dengan respon yang santun dan memberikan senyuman.

4. Maksim Ketidaksetujuan (-)

Berdasarkan analisis, apabila ditinjau dari pola kesantunan, multiliterasi *role play youtube* yang ketiga negosiasi mengenai harga es kelapa memiliki 3 prinsip kesantunan dari total keseluruhan 4 pola kesantunan. Presentase kaidah kebahasaan pada multiliterasi *role play video youtube* yang ketiga yaitu 75%.

Dengan begitu, secara keseluruhan analisis, dihasilkan *role play* negosiasi dapat dijadikan bahan ajar bahasa Indonesia dengan memiliki presentase bagian struktur memiliki kesesuaian dengan presentase 100%, kesesuaian kebahasaan sebesar 77,7%, dan kesesuaian pola kesantunan memiliki presentase 75%.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data mengenai Role Play Negosiasi Sebagai Bahan Ajar Digital Teks Negosiasi, dapat disimpulkan bahwa *role play* multiliterasi negosiasi dapat dijadikan bahan ajar bahasa Indonesia yang menarik serta dibutuhkan oleh peserta didik karena memiliki struktur yang lengkap, kebahasaan, dan pola kesantunan komunikatif. Dalam *role play* negosiasi yang diunggah pada media *YouTube* sesuai dengan kriteria teks negosiasi sebagai bahan ajar karena data 1-3 *role play* tersebut memiliki 4 struktur yang lengkap dimulai dari orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan. Kemudian memiliki kaidah kebahasaan dan prinsip

kesantunan yang baik. Selain itu, dengan adanya *role play* tercipta suasana aktif, kreatif, dan inovatif produktif dalam pembelajaran. *Role play* berbasis digital juga diperlukan untuk pemenuhan kebutuhan bahan ajar teks negosiasi di sekolah menengah. Hasil dari analisis yang dilakukan, secara keseluruhan dapat diketahui bahwa presentase *role play* negosiasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada bagian struktur memiliki kesesuaian dengan presentase 100%, kesesuaian kebahasaan sebesar 77,7%, dan kesesuaian pola kesantunan memiliki presentase 75%, presentase tersebut dihitung dengan cara skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal, kemudian dikali 100%. Hal tersebut membuktikan bahwa multiliterasi *role play* negosiasi berbasis digital dalam youtube sebagai bahan ajar bahasa Indonesia di sekolah menengah sesuai dengan kriteria teks negosiasi sebagai bahan ajar.

Daftar Rujukan

- Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, D. T. R. I. (2022). Bahasa Indonesia Fase A - Fase F. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 6. [http://dSPACE.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf](http://dSPACE.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf) <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf> <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JAP/article/viewFile/19239/18790>
- Bastian, Ade. 2019. "Pengembangan Media Learning Game Al-Qur'an Berbasis Multimedia Interaktif." *INFOTECH Journal* 5(2):29-33
- Batubara, Hamdan Husein. 2017. *Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- BNSP. (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*. Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Bogdan, Robert C. dan Sari Knoop Biklen. 1982. *Qualitative Research for Education to Theory and Method*. Boston: Allyn and Bacon Inc.
- Creswell, John W. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi, K., Sumarmi, S., & Putra, A. K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis STEM dengan Pendekatan Eco-Spatial Behavior Materi Kependudukan. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 7(2), 93-103. <https://doi.org/10.18860/jpips.v7i2.11960>
- Hamalik, Omar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek No. 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka, (2022).
- Miftah, Mohamad, 2018. Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif *Jurnal Litbang* Vol. XIV, No. 2 Desember 2018: 147-156147
- Multifah, S., Yuliana, R., & Andriana, E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multiliterasi Untuk Melatih Keterampilan Membaca Pemahaman di SD. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 48. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.68313>

Prastowo. Andi. 2015. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press

Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, dan Anung Haryono. 2014. Media pendidikan: Pengertian, dan pengembangan Bahan Pembelajaran.

T. N. Dinh & F. Sharifian (2017:2) Vietnamese cultural conceptualisations in the locally developed English textbook: a case study of 'Lunar New Year'/'Tet'

Yunus, Hamzah dan Hedy Vanni Alam. 2015. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013. Yogyakarta: Deepublish.

