

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki kedudukan fundamental sebagai sarana fundamental dalam membangun taraf sumber daya manusia suatu bangsa. Melalui penyelenggaraan pendidikan yang terarah dan berkelanjutan, sekolah menjadi ruang utama dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran sekaligus mendorong pemerataan kualitas pendidikan di Indonesia. Secara konseptual, pendidikan tidak hanya dipahami sebagai aktivitas transfer pengetahuan, melainkan sebagai proses panjang yang dilalui individu untuk mengembangkan potensi diri, membentuk karakter, serta mengarahkan perubahan sikap dan perilaku ke tujuan lebih konstruktif. Maka dari itu, sistem pendidikan nasional selalu mengalami evaluasi dan pembaruan agar mampu menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi akademik, keterampilan sosial, dan kemampuan adaptif yang selaras dengan dinamika perkembangan zaman.

Di tingkat nasional, Indonesia saat ini tengah menghadapi tantangan peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam ranah kemampuan berbicara. Meskipun kurikulum telah menekankan pentingnya keterampilan komunikasi sebagai bagian dari kompetensi inti, implementasinya di ruang kelas belum sepenuhnya menunjukkan hasil yang optimal. Sejumlah siswa masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasan secara lisan, membangun argumentasi, serta terlibat dalam dialog akademik secara efektif. Salah satu materi yang cukup kompleks bagi siswa adalah teks negosiasi, karena menuntut adanya kemampuan menyampaikan kepentingan, merespons pandangan

lawan bicara, serta mengambil keputusan strategis dalam proses komunikasi. Di sisi lain, integrasi media digital dalam pembelajaran bahasa masih beragam antar-sekolah, dan belum banyak guru yang memanfaatkan potensi game digital sebagai jembatan untuk menghubungkan minat siswa dengan kebutuhan pembelajaran.

Peningkatan mutu pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh peran pendidik sebagai fasilitator sekaligus pengarah dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk menerapkan strategi mengajar yang kreatif, adaptif, dan selaras dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran yang variatif serta penggunaan pendekatan yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa dapat meningkatkan efektivitas proses belajar. Sebagai itu, kualitas interaksi antara guru dan peserta didik akan semakin lebih erat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan telah melakukan beragam upaya strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan, baik dari sisi kualitas maupun kuantitas pembelajaran, sebagai bagian dari upaya peningkatan prestasi belajar peserta didik. Upaya tersebut menempatkan proses pembelajaran sebagai sistem yang melibatkan berbagai komponen penting, salah satunya adalah ketersediaan dan pengembangan bahan ajar yang berorientasi pada efisiensi dan efektifnya proses pada kaidah pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam konteks ini, teks negosiasi menjadi salah satu materi esensial karena membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi secara fungsional dalam beragam situasi sosial dan akademik. Namun demikian, implementasi pembelajaran teks negosiasi di sekolah masih menghadapi sejumlah kendala, seperti keterbatasan variasi metode

pengajaran yang digunakan guru serta rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap struktur dan kaidah kebahasaan teks tersebut.

Dalam beberapa tahun kebelakang kemajuan teknologi digital telah berkembang pesat dan secara signifikan mempengaruhi cara manusia belajar, bekerja, dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Transformasi ini memunculkan paradigma baru dalam pendidikan, yaitu integrasi media digital sebagai instrumen pedagogis untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Gim digital, platform virtual, dan ruang interaksi daring mulai dipandang bukan hanya sebagai sarana rekreasi, melainkan juga sebagai lingkungan pembelajaran alternatif yang mampu menstimulasi partisipasi aktif, kreativitas, dan keterampilan komunikasi. Salah satu platform yang mendapat perhatian global adalah *Roblox*, karena menawarkan ekosistem kolaboratif yang memungkinkan penggunaanya berinteraksi, berdialog, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas secara kreatif di dalam ruang virtual.

Sejalan dengan kecenderungan tersebut, Azzahra C.F, dkk (2025) dalam penelitiannya memanfaatkan *Roblox* bukan sebagai gim hiburan, melainkan sebagai media pembelajaran digital interaktif. *Roblox* merupakan platform virtual yang menyediakan lingkungan simulasi berbasis peran dan interaksi sosial, sehingga memungkinkan siswa berkomunikasi, berkolaborasi, serta mempraktikkan keterampilan berbicara secara kontekstual. Karakteristik ini menjadikan *Roblox* relevan untuk mendukung pembelajaran keterampilan berbicara, khususnya pada materi yang menuntut interaksi dua arah seperti teks negosiasi. Oleh karena itu, istilah media *Roblox* dalam penelitian ini merujuk pada

pemanfaatan platform *Roblox* sebagai sarana pedagogis untuk melatih keterampilan berbicara siswa dalam konteks pembelajaran, bukan sebagai permainan digital semata.

Dengan karakteristik interaktif dan berbasis simulasi virtual yang memungkinkan terjadinya komunikasi autentik dan partisipasi aktif siswa, media digital seperti *Roblox* memiliki potensi pedagogis yang relevan untuk mendukung pembelajaran keterampilan berbicara yang menuntut interaksi dua arah, khususnya dalam konteks teks negosiasi. Potensi tersebut belum banyak dimanfaatkan secara sistematis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah, sehingga penggunaannya sering kali masih terbatas pada fungsi hiburan atau belum diarahkan secara pedagogis. Oleh karena itu, diperlukan kajian empiris untuk menelaah bagaimana pemanfaatan media *Roblox* sebagai media pembelajaran digital interaktif dapat mendukung pengembangan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran teks negosiasi.

Bahasa berperan sebagai sarana utama manusia dalam membangun relasi sosial, menyampaikan makna, serta mengelola interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui bahasa, individu dapat mengungkapkan gagasan, menegosiasikan kepentingan, dan mencapai kesepahaman dengan pihak lain dalam berbagai situasi komunikasi. Tanpa penguasaan bahasa yang memadai, proses komunikasi berpotensi mengalami hambatan, baik dalam lingkungan sosial maupun akademik. Oleh sebab itu, penguasaan keahlian berbahasa menjadi prasyarat penting bagi individu untuk membangun komunikasi yang efektif serta menjalankan peran sosial dan akademik secara optimal

Dalam konteks pendidikan konvensional, Bahasa Indonesia memiliki pendekatan sebagai mata pelajaran yang dibuat untuk mengembangkan keterampilan komunikasi peserta didik secara komprehensif. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berorientasi pada penguasaan perspektif pengetahuan kebahasaan yang dimiliki peserta didik tetapi juga menumbuhkan kemampuan menggunakan bahasa secara fungsional sesuai dengan tujuan dan situasi komunikasi. Dengan demikian, pembelajaran bahasa di sekolah diharapkan mampu membentuk peserta didik yang terampil berkomunikasi, memiliki kepekaan sosial, serta mampu mengekspresikan gagasan secara bertanggung jawab dalam berbagai konteks kehidupan.

Pengembangan kemampuan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup sejumlah keterampilan yang saling berkaitan dan saling mendukung. Peserta didik dilatih untuk memahami informasi, mengolah makna, serta mengekspresikan gagasan baik secara lisan maupun tulisan. Keseluruhan keterampilan tersebut menjadi fondasi penting dalam membangun kompetensi komunikasi yang efektif. Dalam kurikulum, keterampilan berbahasa diarahkan supaya peserta didik tidak hanya memahami sebuah teks, tetapi agar mampu menggunakan bahasa sebagai alat berpikir dan berinteraksi secara aktif dalam lingkungan belajar.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek kebahasaan yang memiliki peran penting dalam menunjang kemampuan komunikasi siswa. Keterampilan ini berkaitan langsung dengan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan ide, mengemukakan pendapat,

serta merespons pandangan pihak lain secara lisan. Darmuki dkk. (2018) menegaskan bahwa keterampilan berbicara bukanlah kemampuan yang muncul secara otomatis, melainkan perlu dikembangkan melalui proses belajar dan latihan yang berkesinambungan. Pandangan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbicara menuntut adanya kesempatan praktik yang memadai serta situasi belajar yang mendorong siswa untuk aktif berkomunikasi. Tanpa dukungan strategi dan media pembelajaran yang tepat, kemampuan berbicara siswa cenderung berkembang secara terbatas.

Pendekatan dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik memiliki dampak yang signifikan terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang kurang variatif cenderung membatasi kesempatan peserta didik untuk berperan serta dengan aktif, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara satu arah dan kurang bermakna. Sebaliknya, penerapan metode dan media pembelajaran yang dirancang secara kontekstual dapat menstimulasi siswa untuk terlibat secara kognitif maupun komunikatif, sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan diaplikasikan. Dengan demikian, penerapan inovasi dalam metode dan media pembelajaran perlu dikembangkan secara sistematis dalam meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan keperluan peserta didik.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA, salah satu materi yang secara langsung menuntut keterampilan berbicara adalah teks negosiasi. Teks ini menekankan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan kepentingan, menanggapi perbedaan pendapat, serta mencapai kesepakatan melalui proses

komunikasi. Wigati dan Lawuningrum (2022) menyatakan bahwa teks negosiasi merupakan representasi tertulis dari kegiatan negosiasi lisan yang terjadi dalam interaksi sosial. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penguasaan teks negosiasi tidak hanya berfokus pada pengertian struktur teks, tetapi juga pada kemampuan berbicara secara strategis dan persuasif dalam proses komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran teks negosiasi menuntut pendekatan yang mampu memfasilitasi siswa untuk berlatih berkomunikasi secara aktif dalam situasi yang mendekati konteks nyata.

Berdasarkan hal tersebut, proporsi teks negosiasi yang berorientasi pada pemecahan masalah dalam ranah sosial sangat penting dimasukkan sebagai teks dalam materi ajar bahasa Indonesia, termasuk dengan mengintegrasikan kasus masalah terkait keberagaman. Hal ini juga berkaitan dengan upaya pemerintah mewujudkan toleransi di Indonesia tertuang dalam kebijakan menteri pendidikan. Muatannya berupa realisasi konsep pelajar pancasila, yaitu representasi peserta didik Indonesia sebagai individu yang belajar sepanjang hayat, mengembangkan serta berperilaku sesuai prinsip pancasila.

Tantangan yang kemudian dihadapi oleh para guru ialah menjadikan peserta didik berhasil dalam melakukan negosiasi. Keberhasilan ini kenyataannya perlu dicapai peserta didik melalui proses belajar panjang, tetapi batasan jam yang berlaku dalam kurikulum pada materi ini mengharuskan guru membangun pembelajaran yang berdampak positif bagi peserta didik.

Dalam kasus ini, peneliti mengobservasi dan mewawancarai guru Bahasa Indonesia di SMAN 54 Jakarta ini memiliki beberapa kasus seperti siswa yang

kurang aktif dan mudah bosan dalam proses pembelajaran, siswa cenderung mengalami keterbatasan dalam berbicara serta mengungkapkan pendapat mereka secara lisan dengan bahasa yang tepat dan lancar, kurangnya penafsiran peserta didik tentang struktur serta kaidah kebahasaan teks negosiasi, hasil belajar siswa dalam materi berbicara teks negosiasi masih banyak yang belum mencukupi nilai yang ditentukan oleh guru.

Selanjutnya peneliti juga melakukan beberapa diskusi tanya jawab dengan sejumlah siswa kelas X, dengan permasalahan yang dialami oleh peserta didik sebagai berikut: Pertama, peserta didik merasa kesuusahan dalam memahami dan merasa bosan dengan media atau metode yang diajarkan oleh guru. Kedua, siswa juga kurang memahami dan kesulitan membedakan struktur teks negosiasi dan kaidah kebahasaannya. Ketiga, Siswa juga kebingungan dalam mengungkapkan kata-kata yang cocok untuk digunakan dalam berbicara teks negosiasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMAN 54 Jakarta, pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks negosiasi menunjukkan bahwa siswa masih mengalami keterbatasan dalam merumuskan posisi awal negosiasi, menyampaikan argumen secara lisan dengan alasan yang runtut, serta menyesuaikan respons terhadap pendapat lawan bicara. Dalam diskusi kelas, sejumlah siswa cenderung pasif dan kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat secara terbuka, terutama ketika harus mempertahankan argumen atau menegosiasikan solusi. Keterbatasan metode pembelajaran yang masih dominan berupa ceramah dan simulasi sederhana turut memperkuat minimnya praktik komunikasi yang bermakna bagi siswa. Kondisi ini menunjukkan

adanya kebutuhan untuk memfasilitasi pembelajaran berbicara melalui media yang lebih dekat dengan keseharian siswa, sehingga dapat menciptakan ruang praktik bahasa yang lebih natural dan memotivasi.

Fenomena tersebut berdampak pada aspek psikologis, sosial, dan akademik siswa. Dari sisi psikologis, rendahnya kesempatan berlatih berbicara dapat meningkatkan kecemasan komunikasi dan menurunkan kepercayaan diri. Dari sisi sosial, siswa kehilangan peluang untuk melatih kemampuan interpersonal, seperti menyimak aktif, negosiasi, kolaborasi, dan resolusi konflik. Sementara dalam konteks akademik, lemahnya keterampilan berbicara berpotensi menurunkan pencapaian kompetensi kurikulum dan menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis serta kemampuan menghadapi situasi komunikasi kompleks di masa kala nanti. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan pedagogis yang mampu menghubungkan media digital dengan tujuan pembelajaran bahasa secara sistematis.

Urgensi penelitian ini semakin menguat apabila dikaitkan dengan karakteristik peserta didik sebagai generasi *digital-native* yang membutuhkan pendekatan pembelajaran adaptif, relevan, dan dekat dengan pengalaman keseharian mereka. Pemanfaatan *Roblox* sebagai media pembelajaran berbicara berpotensi membuka ruang belajar yang lebih kolaboratif, komunikatif, dan berbasis pengalaman, sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih keterampilan berbicara dalam konteks yang lebih bermakna. Melalui lingkungan virtual yang familiar dan interaktif, siswa dapat mengembangkan kemampuan negosiasi secara lebih natural dan bertahap, serta mengurangi tekanan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini bermaksud untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Roblox* terhadap keterampilan berbicara teks negosiasi siswa kelas X SMAN 54 Jakarta. Secara teoretis, penelitian ini diperlukan menjadi ulasan bagi penelitian selanjutnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media berbasis teknologi digital dalam pengembangan keterampilan berbicara. Secara praktis, semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa rekomendasi strategis bagi guru dan lembaga pendidikan dalam merancang pembelajaran yang inovatif, relevan dengan karakteristik peserta didik, serta relevan dengan kebutuhan dinamika dan tantangan pembelajaran pada masa kini.

Berdasarkan pemaparan permasalahan sebelumnya, peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 54 Jakarta sebagai subjek yang mempelajari teks negosiasi jika mengacu pada kurikulum, dengan judul ***“Pengaruh Media Roblox terhadap Keterampilan Berbicara Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Negeri 54 Jakarta ”***

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada di dalam uraian di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam proses berbicara teks negosiasi, diantaranya sebagai berikut

1. Siswa mengalami kesulitan dalam mempraktikkan berbicara teks negosiasi.
2. .Guru menggunakan media pembelajaran yang kurang interaktif dan satu arah dalam pembelajaran teks negosiasi, serta belum mengintegrasikan isu kontekstual sosial keberagaman yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Topik yang ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangatlah luas dan beragam, untuk itu perlu dibatasi agar penelitian dapat terfokus dalam permasalahan yang dihadapi. Penelitian ini meneliti permasalahan tentang sulitnya siswa dalam mempraktikkan berbicara negosiasi secara langsung. Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti menemukan media yang cukup menjadi sebuah solusi dari permasalahan ini, yaitu dengan media *Roblox*. Penelitian ini berfokus kepada pengaruh media *Roblox* terhadap keterampilan teks negosiasi yang diujikan kepada siswa kelas X SMAN 54 Jakarta

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan tersebut, penelitian ini dimaksudkan untuk melihat: apakah terdapat pengaruh media *Roblox* terhadap keterampilan siswa kelas X SMAN 54 Jakarta dalam menggunakan teks negosiasi?

1.5 Tujuan Penelitian

Penetapan tujuan penelitian dilakukan agar sesuai dengan hal-hal yang menjadi fokus, yaitu :

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam berbicara dalam negosiasi.
Karena menurut guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMAN 54 Jakarta, siswa kesulitan dalam mempraktikkan negosiasi.
2. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *Roblox* sebagai media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran berbicara teks negosiasi siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritik

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap wawasan dalam ranah pendidikan, secara spesifik tentang media *Roblox* yang jarang digunakan dan diterapkan dalam dunia pendidikan
- b. Sebagai landasan untuk mengembangkan penelitian yang lebih luas lagi tentang pengaruh media *Roblox* dalam proses belajar bahasa Indonesia

2. Manfaat secara praktisi

1. Bagi Siswa

Penggunaan media *Roblox* dapat membantu kemampuan siswa dalam meningkatkan kreativitas dan berbicara teks negosiasi, dengan adanya media *Roblox* dapat menunjang kemampuan peserta didik

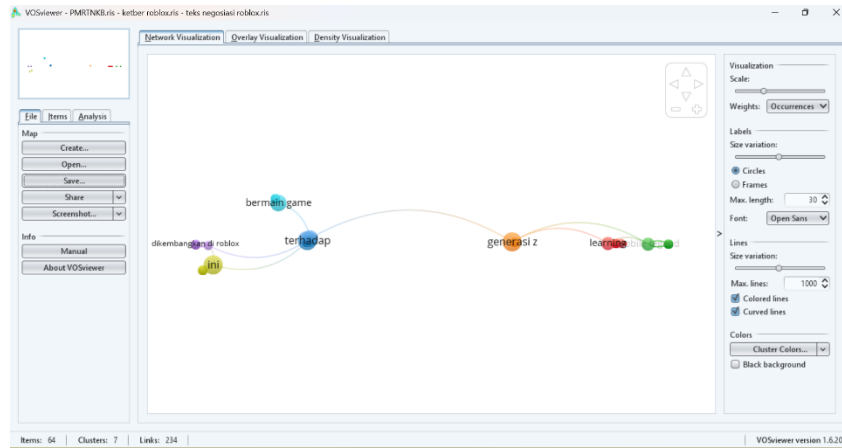
2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan berbicara teks negosiasi dan dapat dijadikan sebagai referensi pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dan acuan untuk studi yang akan datang mengenai penggunaan media *Roblox* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran lainnya.

1.7 Keaslian Penelitian (*State of The Art*)



Gambar 1.1 VOSviewer

Keaslian penelitian ini dapat ditinjau melalui pemetaan kajian terdahulu menggunakan analisis bibliometrik berbasis VOSviewer. Pemetaan tersebut memperlihatkan keterkaitan kata kunci yang muncul dalam publikasi ilmiah terkait media pembelajaran berbasis gim, *Roblox*, dan keterampilan berbahasa. Visualisasi jaringan menunjukkan bahwa istilah game, learning, mobile-based, dan generasi Z mendominasi kluster utama, yang menandakan bahwa penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pemanfaatan gim digital sebagai sarana pembelajaran secara umum serta relevansinya dengan karakteristik peserta didik generasi digital.

Namun demikian, peta jaringan juga menunjukkan bahwa kata kunci yang berkaitan langsung dengan konteks kebahasaan, khususnya teks negosiasi dan keterampilan berbicara, belum menempati posisi sentral dalam kluster penelitian yang ada. Hubungan antara istilah *Roblox* dan pembelajaran bahasa masih cenderung bersifat perifer, serta lebih sering dikaitkan dengan aktivitas bermain

gim atau pengembangan media secara umum, bukan pada pengujian dampak pedagogisnya terhadap keterampilan berbicara siswa secara spesifik.

Selain itu, keterkaitan antara *Roblox* dan istilah generasi Z mengindikasikan bahwa penelitian terdahulu lebih menekankan kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik masa kini, tetapi belum secara eksplisit mengkaji efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kompetensi berbahasa tertentu melalui pendekatan eksperimen kuantitatif. Dengan kata lain, celah penelitian masih terbuka pada aspek pengaruh penggunaan media *Roblox* terhadap capaian keterampilan berbicara, khususnya dalam pembelajaran teks negosiasi di jenjang sekolah menengah atas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki posisi kebaruan karena tidak hanya memanfaatkan *Roblox* sebagai media pembelajaran, tetapi juga menguji pengaruh penggunaan media *Roblox* terhadap keterampilan berbicara teks negosiasi siswa SMA secara terukur. Penelitian ini mengintegrasikan konteks kebahasaan, karakteristik generasi Z, serta pemanfaatan media digital interaktif dalam satu kerangka penelitian kuantitatif, sehingga membedakannya dari penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada pengembangan media atau kajian deskriptif. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam memperluas khazanah kajian pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teknologi digital, khususnya pada aspek keterampilan berbicara teks negosiasi.