

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Bagian ini adalah dua elemen penting dalam penelitian dan pengembangan ilmiah. Bagian ini membantu mengarahkan pemahaman dan analisis kita terhadap topik yang sedang diteliti.

A. Kajian Teori

Kajian teori merupakan kumpulan konsep, definisi, dan pandangan para ahli yang disusun secara sistematis sebagai landasan dalam suatu penelitian. Menurut tim Unpas (2021, hlm. 21) kajian teori berfungsi sebagai dasar teoretis yang digunakan peneliti untuk membahas, menganalisis, dan menginterpretasikan permasalahan yang diteliti.

1. Kedudukan Pembelajaran Teks Negosiasi dalam Mengembangkan Teks Negosiasi Berdasarkan Kurikulum Merdeka.

a. Pengertian Kurikulum Merdeka

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan. M. S. Tuerah dan M. Tuerah (2023, hlm. 982) menjelaskan bahwa kurikulum merdeka merupakan kebijakan pendidikan yang memberikan keleluasaan kepada sekolah dan pendidik untuk mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta karakteristik lingkungan atau konteks lokal. Fitra (2023, hlm. 152) menambahkan bahwa kurikulum merdeka memiliki keunggulan karena berfokus pada materi esensial serta pengembangan kompetensi peserta didik melalui pembelajaran yang lebih mendalam, relevan, dan interaktif. Selain itu, kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada guru dan sekolah untuk melaksanakan penilaian hasil belajar peserta didik secara lebih komprehensif.

Efendri dkk. (2023, hlm. 554) mengatakan, dalam kurikulum merdeka, peran pendidik adalah sebagai fasilitator. Selain itu, pendidik juga harus memiliki kualitas yang baik, sehingga diwajibkan untuk mampu mengembangkan dan memanfaatkan sumber belajar, menciptakan suasana kelas yang kondusif, kompetitif, dan interaktif, serta memanfaatkan dan mengembang media pembelajaran. Pendidik juga diharapkan

dapat membimbing peserta didik dalam bekerja, berdiskusi, dan berkolaborasi, serta memanfaatkan potensi lingkungan sekolah sebagai sumber untuk belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka memberikan landasan yang kuat bagi pembelajaran teks negosiasi karena menekankan pembelajaran interaktif serta peran guru sebagai fasilitator yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menulis.

b. Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian pembelajaran (CP) merupakan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik pada setiap fase pembelajaran. Menurut Kemendikbud (2022, hlm. 66) Capaian Pembelajaran (CP) adalah kompetensi yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran untuk setiap fase perkembangan peserta didik. Sejalan dengan, Riyadi (2023, hlm. 44) mengatakan, capaian pembelajaran adalah target yang ditetapkan dalam pendidikan di Indonesia, dengan harapan peserta didik dapat menuntaskan dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman terhadap istilah-istilah baru dalam kurikulum merdeka, seperti Capaian Pembelajaran (CP), sangat penting untuk mendukung kurikulum ini. Capaian pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik pada setiap fase, tetapi juga sebagai target yang ditetapkan dalam pendidikan di Indonesia. Dengan pemahaman yang baik mengenai istilah ini, diharapkan peserta didik dapat menuntaskan dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka menekankan pentingnya capaian pembelajaran sebagai target yang jelas bagi peserta didik dalam setiap fase perkembangan mereka, serta memberikan kerangka kerja yang lebih fleksibel untuk mencapai tujuan pendidikan yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

c. Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Tujuan pembelajaran merupakan rumusan yang menggambarkan capaian kompetensi yang diharapkan dikuasai oleh peserta didik, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Ini merupakan turunan dari capaian pembelajaran (CP) yang disusun secara sistematis, operasional, dan terukur, berfungsi sebagai arah untuk

merancang metode serta asesmen pembelajaran yang terarah. Amanda dan Albina (2024, hlm. 108) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan hasil yang diharapkan dapat dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan tersebut mencakup kompetensi, keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang menjadi acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, tujuan pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran sekaligus menjadi indikator keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Fanani (2021, hlm. 281) menambahkan bahwa rumusan tujuan pembelajaran yang baik memuat empat unsur utama, yaitu A (*Audience*), B (*Behavior*), C (*Condition*), dan D (*Degree*). *Condition* menggambarkan kondisi pembelajaran yang direncanakan untuk dilaksanakan. *Behavior* adalah kompetensi yang harus dicapai peserta didik yang biasa dinyatakan dalam bentuk kata kerja operasional dan selalu diikuti dengan kata benda sebagai materi yang harus dipelajari peserta didik selama proses belajar dan harus dicapai sebagai hasil belajar. Tingkat ketercapaian hasil belajar harus diukur.

Deviyanti (2024, hlm. 5731-5732) menjelaskan bahwa rumusan tujuan pembelajaran menjadi dasar dalam merancang proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan pembelajaran yang jelas, guru dapat menyusun dan melaksanakan pembelajaran secara lebih terarah dan terfokus. Selain itu, tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara jelas dan terukur membantu peserta didik memahami capaian yang harus dicapai sehingga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Pada akhirnya, hal tersebut mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang lebih efektif.

Dengan demikian, tujuan pembelajaran menjadi acuan penting bagi pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran supaya lebih terarah, khususnya dalam teks negosiasi. Perumusan tujuan pembelajaran harus dirancang secara berurutan dalam sebuah alur yang sistematis untuk membantu pembelajaran teks negosiasi agar lebih efektif terutama dalam meningkatkan keterampilan menulis pada peserta didik. Kemendikbud (2024, hlm. 19) mengatakan, setelah merumuskan tujuan pembelajaran, pendidik perlu menyusunnya dalam bentuk alur tujuan pembelajaran. Alur tujuan

pembelajaran adalah serangkaian tujuan yang disusun secara berurutan, bukan merupakan turunan maupun rincian dari tujuan pembelajaran.

Utomo dkk. (2024, hlm. 200-201) mengatakan, bahwa alur tujuan pembelajaran (ATP) merupakan acuan hipotetik bagi pendidik dalam mengajar yang memuat tiga aspek pembelajaran dalam konten materi. Melalui ATP, pendidik dapat memandu isi dan pengembangan materi untuk mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif. Dengan adanya ATP, pendidik memiliki landasan yang jelas dalam menentukan strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik. ATP juga disusun sebagai bentuk penerjemahan dari capaian pembelajaran yang berperan dalam membimbing pendidik merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara menyeluruh agar capaian pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu pendidik merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara sistematis sehingga peserta didik dapat mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran yang disusun harus realistic, terukur, dan dapat dicapai oleh peserta didik. Oleh karena itu, dalam setiap fase pembelajaran, pendidik perlu merumuskan beberapa tujuan pembelajaran yang saling berkaitan sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Dapat disimpulkan ATP membantu pendidik merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara terstruktur agar peserta didik mencapai pembelajaran. Tujuan pembelajaran perlu dirancang agar dapat dicapai peserta didik, dengan mempertimbangkan tiga aspek yaitu kompetensi, konten, dan variasi keterampilan berpikir tingkat tinggi.

2. Model *Market Place Activity*

a. Pengertian Model

Menurut Jamal Mirdad (2020, hlm. 15), model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang dijadikan pedoman oleh pendidik dalam menyusun kurikulum, mengembangkan bahan ajar, serta melaksanakan kegiatan pembelajaran, baik di dalam kelas maupun pada berbagai situasi pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, model

pembelajaran berfungsi sebagai acuan yang membantu pendidik merencanakan dan mengelola proses pembelajaran secara terstruktur sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Menurut Asrini (2021, hlm. 145), model pembelajaran merupakan suatu pola yang didasarkan pada pendekatan pembelajaran sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran memungkinkan pendidik memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh informasi, membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir, serta mengemukakan gagasan secara efektif. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran yang sesuai berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih sistematis, interaktif, dan efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Maharani dkk. (2025, hlm. 41) juga menambahkan, model pembelajaran merupakan langkah awal dalam menyusun kerangka konsep yang akan dilaksanakan atau diterapkan pada kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila selama proses pembelajaran ada peningkatan atau perkembangan dari peserta didik pada empat aspek yaitu meningkatnya intelektual, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat perlu diperhatikan agar mampu mendukung perkembangan peserta didik secara optimal.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka atau pedoman yang dijadikan acuan oleh pendidik dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengelola proses pembelajaran secara terstruktur. Penerapan model pembelajaran yang sesuai diharapkan mampu mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan optimal.

b. Pengertian Model *Market Place Activity*

Menurut Asmuni (2018, hlm. 60), *Market Place Activity* merupakan model pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan *active learning*, di mana peserta didik berperan aktif dalam mencari, memperoleh, dan bertukar informasi

antarkelompok. Proses tersebut dikenal sebagai kegiatan “jual beli” pengetahuan karena setiap kelompok saling berbagi informasi yang telah diperoleh. Selain mendorong keaktifan peserta didik, model *Market Place Activity* juga menuntut adanya kerja sama antarpeserta didik sehingga termasuk ke dalam model pembelajaran kooperatif. Dengan demikian, penerapan model ini tidak hanya berfokus pada peningkatan partisipasi aktif dalam pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Azhar dkk. (2025, hlm. 215) menambahkan, *Market Place Activity* merupakan salah satu teknik pembelajaran inovatif yang mengadopsi konsep aktivitas pasar ke dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam penerapannya, peserta didik berperan sebagai penjual dan pembeli yang melakukan pertukaran informasi, konsep, maupun hasil karya, bukan transaksi barang. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, di mana sebagian kelompok bertugas sebagai “penjual” yang mempresentasikan, menjelaskan, dan mempertahankan hasil kerja kelompoknya. Sementara itu, kelompok lainnya berperan sebagai “pembeli” yang mengunjungi setiap kelompok untuk memperoleh informasi, mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, serta menilai keunggulan gagasan yang disampaikan. Pola interaksi tersebut menciptakan suasana belajar yang aktif, komunikatif, dan kolaboratif, menyerupai aktivitas transaksi di pasar, tetapi berorientasi pada pertukaran pengetahuan. Dengan demikian, *Market Place Activity* tidak hanya mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam berbagi informasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, mempertahankan pendapat, memberikan respons terhadap gagasan orang lain, serta membangun kerja sama antarkelompok dalam proses pembelajaran.

Irwan (2017, hlm. 59) juga menjelaskan *Market Place Activity* (MPA) merupakan teknik pembelajaran yang mengadopsi konsep aktivitas pasar, di mana peserta didik melakukan kegiatan “jual beli” informasi, baik berupa konsep, gagasan, maupun hasil karya. Teknik ini juga dikenal dengan istilah *window shopping*, meskipun penyebutannya dapat berbeda menurut pandangan para ahli. Terlepas dari perbedaan istilah tersebut, esensi *Market Place Activity* terletak pada terciptanya proses

pembelajaran yang menyerupai aktivitas di pasar, yaitu adanya penjual, pembeli, objek yang dipertukarkan, serta komunikasi yang berlangsung melalui kegiatan bertanya, berdiskusi, memberikan tanggapan, mempertahankan pendapat, hingga mempromosikan suatu konsep atau hasil karya.

Dalam penerapannya, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dengan pembagian peran yang telah disepakati. Sebagian anggota kelompok bertugas sebagai “penjual” yang mempresentasikan, sedangkan anggota lainnya berperan sebagai “pembeli” yang mengunjungi kelompok lain untuk memperoleh informasi, melakukan dialog, mengajukan pertanyaan, memberikan masukan, serta mengevaluasi atau mengkritisi konsep maupun karya yang dipresentasikan. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dari kelompok lain, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, berpikir kritis, berkolaborasi, dan mempertahankan gagasan dalam suasana pembelajaran yang aktif.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, disimpulkan bahwa *Market Place Activity* merupakan model pembelajaran berbasis pembelajaran aktif yang menekankan pertukaran pengetahuan antarpeserta didik melalui interaksi kelompok. Model ini mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam menyampaikan, mempertahankan serta menanggapi informasi sehingga menciptakan kegiatan belajar yang kolaboratif dan komunikatif. *Market Place Activity* sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran teks negosiasi karena dapat melatih kemampuan khususnya dalam mengolah ide dan menyusunnya menjadi solusi tertulis yang logis untuk mencapai kesepakatan.

c. Manfaat Model *Market Place Activity*

Taufik dan Khojir (2023, hlm. 1847) menyebutkan, model *Market Place Activity* memberikan dampak positif yang secara langsung mendukung pembinaan dan pembentukan karakter peserta didik. Melalui penerapannya, peserta didik dilatih untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, bekerja sama secara efektif dalam kelompok, bersikap terbuka terhadap kritik dan masukan, serta berupaya menghasilkan karya yang berkualitas. Selain itu, model ini membiasakan peserta didik menerima evaluasi dan umpan balik, mengembangkan sikap mandiri, meningkatkan rasa percaya

diri, memperkuat keterampilan bekerja dalam kelompok, serta menumbuhkan tanggung jawab dalam merencanakan dan menyusun hasil kerja secara optimal. Dengan demikian, *Market Place Activity* tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga berorientasi dalam menanamkan berbagai nilai karakter yang penting bagi perkembangan peserta didik.

Taufik dan Khojir (2023, hlm. 1847) juga menegaskan bahwa salah satu manfaat dan keunggulan model pembelajaran *Market Place Activity* adalah mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan tersebut ditunjukkan melalui keterlibatan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dari teman, serta berdiskusi untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul selama pembelajaran. Aktivitas tersebut berkontribusi terhadap pengembangan keberanian, rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, model ini juga melibatkan aktivitas fisik, seperti berpindah dari satu kelompok ke kelompok lain, mengamati hasil kerja kelompok lain, serta melakukan tanya jawab mengenai materi yang dipelajari. Dengan demikian, penerapan model *Market Place Activity* mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna. Suasana belajar yang tercipta menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta mengurangi kejenuhan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Ruhyana dalam Azhar dkk. (2025, hlm. 215) memaparkan, penerapan *Market Place Activity* tidak hanya mengembangkan kemampuan komunikasi dan argumentasi peserta didik, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis melalui proses menganalisis kelebihan dan kekurangan konsep yang dipresentasikan. Dalam kegiatan ini, peserta didik yang berperan sebagai penjual dituntut untuk menyampaikan dan mempromosikan gagasan secara kreatif serta mampu mempertahankan pendapatnya. Sementara itu, peserta didik yang berperan sebagai pembeli dilatih untuk mengevaluasi keakuratan informasi melalui kegiatan dialog, tanya jawab, dan pemberian tanggapan. Selain itu, model ini juga membiasakan peserta didik menerima umpan balik secara konstruktif sehingga pemahaman terhadap materi semakin mendalam melalui beragam sudut pandang. Meskipun dikenal dengan istilah yang berbeda, seperti *window*

shopping, esensi *Market Place Activity* tetap berfokus pada pembelajaran partisipatif yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Dengan keterlibatan langsung dalam membangun pengetahuan, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai individu yang secara aktif mengonstruksi pemahamannya. Oleh karena itu, model *Market Place Activity* sangat sesuai diterapkan pada materi yang menuntut analisis mendalam, diskusi konseptual, maupun pengembangan proyek karena mampu mendorong keterlibatan intelektual dan emosional secara bersamaan. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta membantu peserta didik menginternalisasi konsep melalui proses belajar yang aktif dan kolaboratif.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat *Market Place Activity* tidak hanya terletak pada peningkatan keaktifan belajar peserta didik, tetapi juga pada pengembangan karakter, keterampilan komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis. Melalui aktivitas pertukaran informasi dan kerja sama antarkelompok, peserta didik dilatih untuk bertanggung jawab, percaya diri, serta mampu menyampaikan dan menanggapi gagasan secara efektif. Oleh karena itu, *Market Place Activity* menjadi metode pembelajaran yang relevan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Market Place Activity*

Dalam model pembelajaran, seperti *Market Place Activity* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya.

1. Kelebihan Model *Market Place Activity*

Menurut Malihah dan Ihsan dalam Sari dkk. (2021, hlm. 206), penerapan model pembelajaran *Market Place Activity* memiliki berbagai kelebihan di samping beberapa keterbatasan. Salah satu keunggulan model ini adalah mampu mendorong peserta didik untuk lebih berani mengemukakan pendapat sehingga keterampilan komunikasi mereka dapat berkembang. Selain itu, model ini juga menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok serta meningkatkan kemampuan kolaborasi antarpeserta didik dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh pembagian peran yang mengharuskan setiap anggota kelompok terlibat secara aktif

dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *Market Place Activity* dapat meminimalkan kondisi yang sering terjadi pada pembelajaran kelompok, yaitu hanya satu atau beberapa anggota yang aktif, sedangkan anggota lainnya cenderung menjadi pendengar pasif.

Sofyan dan Virgantyani dalam Sari dkk. (2021, hlm. 206) juga mengemukakan bahwa selain mampu meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik, model pembelajaran *Market Place Activity* memiliki berbagai keunggulan lainnya. Model ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena informasi disajikan dalam bentuk karya seperti *mind mapping* atau peta konsep, sehingga lebih menarik dan mudah dipelajari. Penyajian materi yang bervariasi tersebut mampu menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah merasa jenuh, bosan, maupun mengantuk selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Kekurangan Model *Market Place Activity*

Bramiarto dalam Sari dkk. (2021, hlm. 206) menjelaskan bahwa di samping memiliki berbagai keunggulan, model pembelajaran *Market Place Activity* juga memiliki berbagai keterbatasan. Salah satu kendala dalam penerapan model ini adalah pendidik dituntut memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola kelas. Hal tersebut disebabkan oleh aktivitas peserta didik yang berpindah dari satu kelompok ke kelompok lain selama proses pertukaran informasi, sehingga suasana kelas berpotensi menjadi lebih ramai. Oleh karena itu, pendidik perlu menerapkan strategi pengelolaan kelas yang efektif agar kegiatan pembelajaran tetap berlangsung secara kondusif.

Selain itu, penerapan *Market Place Activity* memerlukan alokasi waktu yang relatif lebih panjang. Proses pembelajaran diawali dengan diskusi dalam kelompok, dilanjutkan dengan kegiatan mengunjungi kelompok lain untuk memperoleh dan bertukar informasi, kemudian peserta didik kembali ke kelompok asal untuk mengolah hasil yang diperoleh sebelum akhirnya mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Rangkaian kegiatan tersebut menyebabkan model ini membutuhkan perencanaan waktu yang matang. Di samping itu, penggunaan *Market Place Activity* secara terus-

menerus berpotensi menimbulkan kejenuhan pada peserta didik. Oleh sebab itu, pendidik perlu memvariasikan penggunaan model pembelajaran agar proses belajar tetap menarik, efektif, dan mampu mempertahankan motivasi belajar peserta didik.

Metode *Market Place Activity* bermanfaat dalam meningkatkan keaktifan dan kerja sama peserta didik. Namun, keberhasilannya bergantung pada kesiapan peserta didik dan pengelolaan pembelajaran oleh pendidik. Jika diterapkan secara optimal, metode ini efektif menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik.

e. Langkah-Langkah Model *Market Place Activity*

Ruhyana dalam Azhar dkk. (2025, hlm. 217) menjelaskan bahwa penerapan model *Market Place Activity* dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Pendidik berperan sebagai fasilitator dengan memantau setiap kelompok serta mencatat perkembangan proses diskusi. Pendidik memberikan pendampingan apabila peserta didik mengalami kesulitan. Apabila kegiatan dilaksanakan dengan posisi duduk di lantai, guru dianjurkan berinteraksi sejajar dengan peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang lebih akrab dan nyaman.
2. Setiap kelompok mendiskusikan topik yang menjadi tanggung jawabnya dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, seperti buku, lembar kerja peserta didik (LKPD), hasil wawancara, media pembelajaran, maupun internet. Hasil diskusi kemudian disajikan dalam bentuk karya kreatif, seperti diagram, tabel, atau ilustrasi yang mudah dipahami oleh kelompok lain dengan tetap mengacu pada sumber yang kredibel.
3. Karya yang dihasilkan disusun semenarik mungkin, misalnya dalam bentuk *mind map* atau tampilan visual yang komunikatif. Penyajian hendaknya menggunakan tulisan yang jelas, tata letak rapi, serta didukung oleh gambar atau poin-poin penting agar informasi lebih mudah dipahami.
4. Setelah karya selesai disiapkan, setiap kelompok membagi tugas menjadi penjual dan pembeli. Penjual bertanggung jawab mempresentasikan, menjelaskan, serta mempertahankan hasil kerja kelompoknya, sedangkan pembeli mengunjungi kelompok lain untuk memperoleh informasi sekaligus melakukan penilaian

berdasarkan rubrik yang telah disediakan pendidid. Sebagai bukti interaksi, pembeli dapat memberikan tanda, seperti tanda tangan, bintang, atau symbol lainnya.

5. Setiap pembeli diberikan waktu sekitar lima hingga enam menit untuk mengunjungi masing-masing kelompok. Pendidik mengatur durasi kunjungan menggunakan alat pengukur waktu serta mengarahkan rotasi kunjungan secara teratur agar tidak terjadi penumpukan pada kelompok tertentu.
6. Setelah kunjungan selesai, pembeli menyampaikan informasi yang diperoleh kepada kelompok asal. Sementara itu, penjual menerima masukan dari kelompok lain, kemudian seluruh anggota kelompok mendiskusikan dan merevisi hasil kerja berdasarkan umpan balik yang diperoleh.
7. Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan hasil revisi dalam waktu yang telah ditentukan. Apabila waktu pembelajaran terbatas, pendidik dapat memilih beberapa kelompok dengan hasil terbaik berdasarkan penilaian teman sebaya untuk melakukan presentasi.
8. Pendidik kemudian memfasilitasi kegiatan refleksi terhadap proses pembelajaran, menekankan nilai-nilai karakter yang berkembang selama kegiatan berlangsung, serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang menunjukkan kinerja terbaik.
9. Untuk memperkuat pemahaman peserta didik, pendidik memberikan penjelasan tambahan mengenai materi, disertai contoh-contoh konkret, seperti video atau ilustrasi yang relevan, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.
10. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penyampaian simpulan mengenai materi yang telah dipelajari, kemudian ditutup melalui kegiatan penutup, seperti berdoa dan salam.

Berdasarkan tahapan pelaksanaan pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Market Place Activity* diterapkan melalui langkah-langkah yang sistematis untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui pembagian peran, diskusi, pertukaran informasi, presentasi, dan refleksi, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman terhadap materi, tetapi

juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, serta bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.

3. Media Google Docs

a. Pengertian Media

Media adalah salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi. Dalam pembelajaran, media memiliki peran strategis untuk peserta didik memahami materi secara lebih mudah.

Falahudin (2014, hlm. 108) menjelaskan bahwa istilah media berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari kata *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau penghubung. Secara umum, media diartikan sebagai segala sesuatu yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima informasi. Istilah media banyak digunakan dalam bidang komunikasi, sedangkan dalam konteks pendidikan media dimanfaatkan untuk mendukung proses penyampaian materi pembelajaran dikenal sebagai media pembelajaran.

Rohima (2023, hlm. 2) menambahkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang memuat informasi atau pesan instruksional untuk mendukung proses pembelajaran. Media tersebut berfungsi sebagai penyampai pesan yang mengandung tujuan pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memperoleh pengetahuan baru, mengembangkan keterampilan, serta meningkatkan kompetensi yang diharapkan dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut Fatria dan Listari (2017, hlm. 139) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik sehingga dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan harus disesuaikan dengan rancangan dan pola pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pemilihan media yang tepat dapat membantu

pendidik menyampaikan materi secara lebih optimal serta memudahkan peserta didik dalam menyampaikan materi secara lebih optimal serta memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi menjadi perantara dalam menyampaikan informasi yang tidak hanya memuat pesan instruksional, tetapi juga berperan menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sehingga mampu membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Pengertian Media Google Docs

Menurut Rizam dan Ayuanita (2023, hlm. 260-261), Google Docs merupakan aplikasi berbasis web yang dikembangkan oleh Google untuk membuat, mengedit, serta menyimpan dokumen secara daring. Aplikasi ini merupakan bagian dari layanan produktivitas Google Drive dan menyediakan berbagai fitur yang serupa dengan Microsoft Word, seperti pemformatan teks, penyuntingan dokumen secara kolaboratif, serta kemudahan berbagi dokumen sehingga dapat diakses kapan saja dan dari mana saja. Dengan kemampuan tersebut, Google Docs dirancang untuk memfasilitasi penyusunan dan pengelolaan dokumen secara bersama-sama melalui platform berbasis web.

NurSodiq dkk (2023, hlm. 327) juga menambahkan Google Docs merupakan salah satu aplikasi yang dikembangkan oleh Google sebagai bagian dari layanan penyimpanan berbasis *cloud* yang mendukung berbagai kebutuhan aplikasi perkantoran. Aplikasi ini menyediakan fasilitas untuk mengolah dokumen, lembar kerja, dan presentasi secara daring. Melalui Google Docs, pengguna dapat membuat, menyimpan, mengedit, serta mengelola dokumen secara *online*, sehingga memudahkan proses kerja maupun pembelajaran yang bersifat fleksibel dan kolaboratif.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa Google Docs merupakan aplikasi pengolah dokumen berbasis web yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat, mengedit, menyimpan, dan membagikan dokumen secara daring dengan dukungan fasilitas kolaborasi secara *real time*. Pemanfaatan Google Docs memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengakses dan

mengelola dokumen kapan saja dan dari mana saja, sehingga mendukung pelaksanaan kegiatan menulis secara kolaboratif, fleksibel, dan efektif dalam proses pembelajaran.

c. Kelebihan Media Google Docs

NurSodiq dkk (2023, hlm. 372) menyatakan bahwa kolaborasi dalam penyimpanan, pengeditan, pembagian, peninjauan, dan pemberian komentar terhadap dokumen secara daring melalui Google Docs memberikan sejumlah kelebihan. Melalui fasilitas tersebut, peserta didik tidak lagi bergantung pada media penyimpanan fisik seperti *hard disk* maupun *flash disk*. Selain itu, peserta didik dapat berjalan secara mandiri maupun berkelompok, membangun jaringan komunikasi, serta berinteraksi dengan anggota kelompoknya secara lebih efektif. Interaksi tersebut juga tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, termasuk perbedaan sekolah, kota, bahkan negara, sehingga dapat menjadi solusi atas kendala dalam pembelajaran jarak jauh.

Lebih lanjut Rizam dan Ayuanita (2023, hlm. 264) menjelaskan bahwa Google Docs memungkinkan kolaborasi dilakukan tanpa batasan jarak dan waktu, melalui fitur berbagi, pengguna dapat melakukan penyuntingan secara bersama-sama secara langsung, serta memberikan komentar dan saran dengan mudah. Selain itu, proses penulisan menjadi lebih efisien karena didukung oleh fitur bawaan yang cerdas, seperti *Smart Compose*, yang membantu mempercepat penulisan dengan meminimalkan kesalahan sehingga pengguna dapat lebih fokus pada pengembangan ide. Google Docs juga menyediakan fitur pemeriksaan ejaan dan tata bahasa, dikte suara, serta penerjemahan dokumen secara cepat yang mendukung efisiensi waktu. Di samping itu, perangkat ini memungkinkan pengeditan file Microsoft Word secara daring tanpa perlu mengonversinya terlebih dahulu, serta mendukung fitur kolaboratif yang lebih baik, seperti *item tindakan* dan *Smart Compose*. Google Docs juga memudahkan impor dokumen PDF agar langsung diedit.

4. Teks Negosiasi

Teks negosiasi merupakan jenis teks yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya pada kelas X. Teks negosiasi biasanya digunakan dalam berbagai konteks, seperti bisnis, hubungan antar individu, atau penyelesaian.

a. Pengertian Teks Negosiasi

Negosiasi merupakan salah satu bentuk interaksi yang kerap terjadi dalam kehidupan sehari-hari, terutama ketika terdapat perbedaan kepentingan antara dua pihak atau lebih.

Handiyani (2024, hlm. 114) menjelaskan bahwa kata *negosiasi* berasal dari bahasa Inggris *to negotiate* dan *to be negotiating*, yang berarti merundingkan, membicarakan kemungkinan mengenai suatu kondisi, atau menawar. Sementara itu, kata *negotiation* merujuk pada proses atau aktivitas untuk merundingkan dan membicarakan sesuatu agar dapat disepakati dengan pihak lain. Adapun kata *negotiable* berarti dapat dirundingkan, dapat dibicarakan, atau dapat ditawarkan.

Aulia dan Gumilar (2020, hlm. 85) menambahkan bahwa negosiasi pada dasarnya merupakan kegiatan berunding atau tawar-menawar untuk mencapai kesepakatan atau persetujuan bersama antara beberapa pihak. Kesepakatan tersebut merupakan hasil keputusan yang disetujui bersama setelah adanya upaya Penyelesaian terhadap perbedaan atau perselisihan yang terjadi antara kedua belah pihak.

Lebih lanjut Nursholihah dan Widiyanti (2020, hlm. 25) menyatakan bahwa negosiasi merupakan bentuk interaksi sosial yang melibatkan beberapa pihak untuk menyelesaikan tujuan yang saling bertentangan. Negosiasi juga dapat diartikan sebagai interaksi sosial antara dua pihak atau lebih yang bertujuan mencapai kesepakatan bersama, dengan tetap memperhatikan keuntungan bagi masing-masing pihak.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa negosiasi adalah dinamika perundingan yang melibatkan dua pihak atau lebih. Proses ini berlangsung melalui mekanisme tawar-menawar untuk menghasilkan kesepakatan yang memuaskan serta menguntungkan semua pihak yang terlibat.

b. Struktur Teks Negosiasi

Struktur adalah susunan atau unsur-unsur yang membangun suatu teks. Dalam konteks teks negosiasi, struktur merupakan bagian yang mengatur jalannya proses negosiasi agar berlangsung secara runtut dan terarah. Handiyani (2024, hlm. 115) menjelaskan struktur teks negosiasi sebagai berikut.

1. Orientasi adalah bagian teks yang mengawali negosiasi. Biasanya berupa ucapan salam, sapaan, atau Pernyataan awal tentang hal yang akan dinegosiasikan.
2. Pengajuan adalah inisiatif dari satu pihak untuk mencapai satu keinginan. Pengajuan disampaikan satu pihak untuk mengungkapkan keinginannya akan pihak lain.
3. Penawaran merupakan bagian utama dalam proses negosiasi yang muncul sebagai tindak lanjut dari adanya pengajuan. Apabila pengajuan yang disampaikan dinilai belum sesuai dengan kepentingan atau tujuan pihak lainnya, pihak yang belum menyetujui pengajuan tersebut umumnya akan menyampaikan penawaran sebagai bentuk tanggapan.
4. Persetujuan merupakan tahap yang menunjukkan tercapainya kesepakatan antara kedua pihak dalam proses negosiasi. Pada tahap ini, perbedaan kepentingan yang sebelumnya muncul telah diselesaikan sehingga menghasilkan suatu kesepakatan yang memberikan keuntungan bagi kedua belah pihak dan dicapai tanpa adanya unsur paksaan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa struktur teks negosiasi merupakan susunan yang mengatur jalannya proses negosiasi. Struktur tersebut terdiri atas orientasi sebagai pembuka, pengajuan sebagai penyampaian keinginan, penawaran sebagai proses tawar menawar, dan persetujuan sebagai hasil akhir kesepakatan.

c. Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi

Kaidah kebahasaan adalah aturan atau acuan yang digunakan dalam membentuk kata dan kalimat agar komunikasi efektif, terstruktur, dan sesuai dengan tata bahasa. Dalam teks negosiasi, kaidah kebahasaan berperan penting dalam membangun komunikasi antara pihak-pihak yang terlibat sehingga proses negosiasi dapat berlangsung secara efektif. Handiyani (2024, hlm. 119-120) menjelaskan kaidah kebahasaan teks negosiasi sebagai berikut.

1. Kalimat langsung merupakan bentuk kalimat yang memuat tuturan secara langsung sebagaimana disampaikan oleh penutur atau pihak lain yang ucapannya dikutip.
2. Kalimat deklaratif atau kalimat berita merupakan kalimat yang digunakan untuk membujuk, mengajak, atau menarik perhatian mitra tutur agar bersedia menerima serta mengikuti ide atau gagasan yang disampaikan.

3. Kalimat persuasif merupakan kalimat yang digunakan untuk menyatakan suatu informasi atau memberikan keterangan mengenai hal tertentu..
4. Kalimat interogatif merupakan bentuk kalimat yang digunakan untuk mengajukan pertanyaan dengan tujuan memperoleh informasi tertentu.
5. Pronomina merupakan kata yang berfungsi sebagai pengganti nomina atau kelompok kata yang berkedudukan sebagai frasa nomina.
6. Kata sapaan merupakan kata yang digunakan untuk membuka tuturan dan ditunjukkan secara langsung kepada pihak yang diajak berkomunikasi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi menggunakan sejumlah unsur kebahasaan, meliputi kalimat langsung, kalimat deklaratif, kalimat persuasive, kalimat interogatif, pronomina, dan kata sapaan. Penggunaan unsur-unsur kebahasaan tersebut secara tepat membantu penyampaian isi teks negosiasi agar lebih jelas serta mendukung tercapainya kesepakatan antara pihak-pihak yang terlibat.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memuat uraian mengenai hasil-hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Hasil penelitian tersebut digunakan oleh penulis sebagai bahan acuan dan pembanding untuk menghindari adanya kesamaan secara keseluruhan dengan penelitian yang dilakukan, sekaligus menunjukkan perbedaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya. Adapun hasil penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Terdahulu

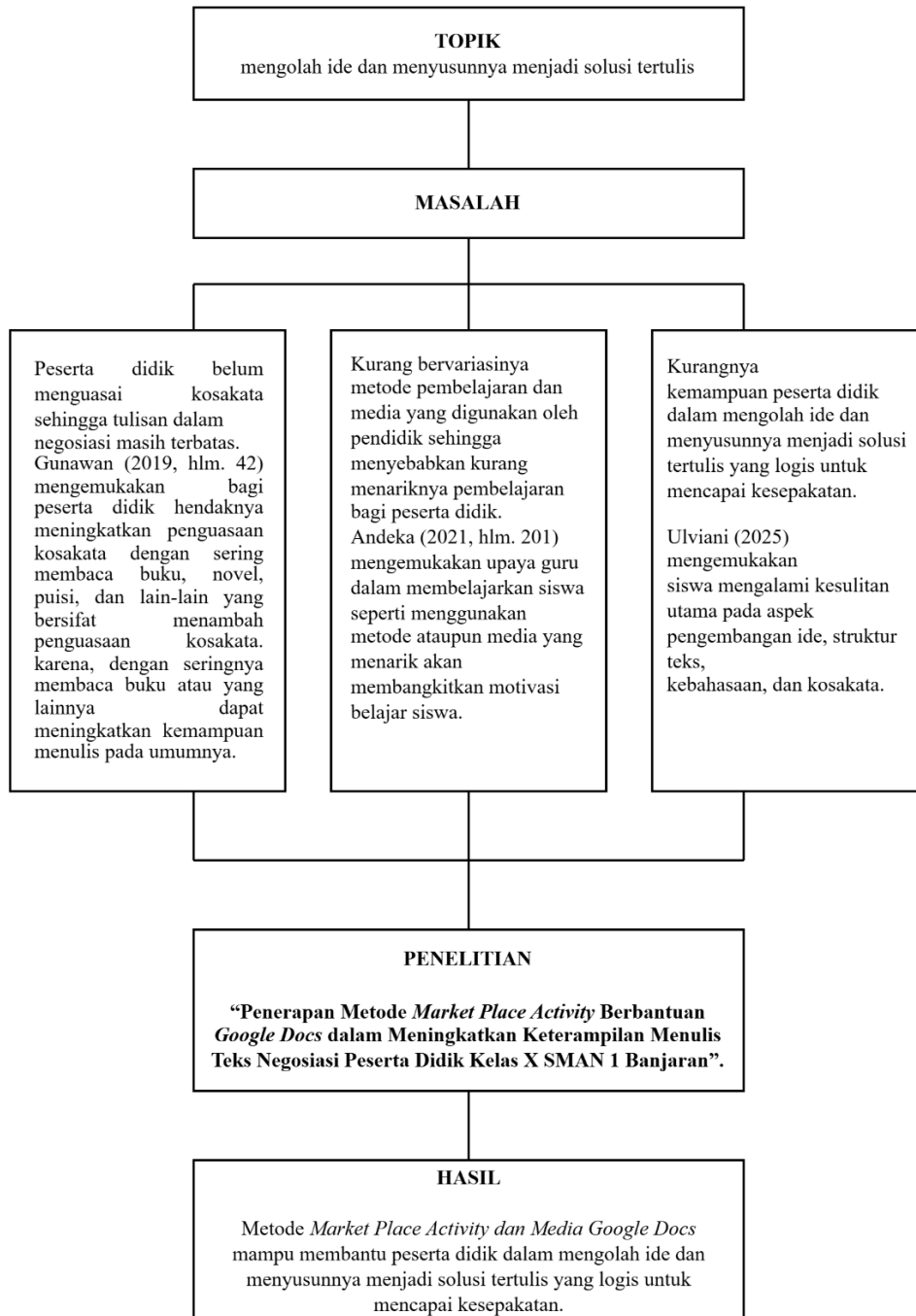
No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Alpiani Br Tarigan (2024)	Pengaruh Model <i>Market Place Activity</i> terhadap Kemampuan Memahami Unsur Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Merdeka	Persamaan terletak pada penggunaan model/metode yang dilakukan penelitian.	Perbedaan terletak pada fokus penelitian. Peneliti terdahulu berfokus pada kemampuan memahami unsur teks negosiasi, sedangkan penulis berfokus pada kemampuan menulis teks negosiasi.
2	Asmuni (2018)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Market Place Activity</i> untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI MS-1 SMA Negeri 1 Selong	Persamaan terletak pada penggunaan model yang dilakukan penelitian.	Perbedaan terletak pada mata pelajaran yang digunakan. Peneliti terdahulu menggunakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sedangkan penulis menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3	Farhana Ifrida dan Dini Restiyanti Pratiwi (2024)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based-Learning</i> Berbantuan Media	Persamaan terletak pada keterampilan dan genre teks yang digunakan.	Perbedaan terletak pada model dan media yang digunakan. Peneliti

		Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Siswa		terdahulu menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based-Learning</i> dan media Audio Visual, sedangkan penulis menggunakan model <i>Market Place Activity</i> dan media Google Docs.
--	--	---	--	--

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan suatu gambaran yang menunjukkan tahapan atau rangkaian proses penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis. Penyusunan kerangka pemikiran dapat membantu penulis dalam mengidentifikasi serta memetakan permasalahan penelitian secara sistematis agar penelitian dapat dilaksanakan secara terarah dan memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan. Menurut Syahputri dkk. (2023, hlm. 161), kerangka berpikir atau kerangka pemikiran merupakan landasan pemikiran penelitian yang disusun berdasarkan hasil sintesis fakta, observasi, dan kajian kepustakaan. Dengan demikian, kerangka berpikir mencakup teori, dalil, maupun konsep yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian. Selanjutnya, variabel-variabel penelitian diuraikan secara mendalam serta dihubungkan dengan permasalahan yang menjadi fokus penelitian, sehingga kerangka pemikiran dapat menjadi dasar dalam memberikan jawaban terhadap permasalahan yang diteliti.

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir



Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penulis hendak melakukan penelitian terkait pembelajaran mengolah ide dan menyusunnya menjadi solusi tertulis yang logis untuk mencapai kesepakatan menggunakan model *Market Place Activity* dan berbantuan media Google Docs pada peserta didik kelas X SMAN 1 Banjaran.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan suatu pernyataan yang kebenarannya telah dibuktikan melalui penelitian. Pernyataan yang diyakini kebenarannya oleh penulis tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam membangun pemikiran penelitian. Adapun asumsi yang menjadi landasan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

- a. Penulis telah lulus mata kuliah MKDK (Mata Kuliah Dasar Keguruan), antara lain: Psikologi Pendidikan, Telaah Kurikulum, Micro Teaching, dan telah melaksanakan program PLP-I dan PLP-II. Penulis juga telah lulus mata kuliah, antara lain: Menulis Kritik Esai dan lainnya.
- b. Materi menulis teks negosiasi terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Kurikulum Merdeka.
- c. Model *Market Place Activity* dikembangkan sebagai pembelajaran interaktif antara pendidik, peserta didik, dan materi pembelajaran.
- d. Google Docs sebagai media pembelajaran digital mampu memfasilitasi kolaborasi, umpan balik, dan penyusunan teks secara *real-time*, sehingga dapat mendukung keaktifan peserta didik dan meningkatkan keterampilan menulis, khususnya dalam pembelajaran teks negosiasi.

Berdasarkan uraian mengenai asumsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat dilaksanakan oleh penulis karena didukung oleh kompetensi yang telah diperoleh melalui berbagai mata kuliah. Selain itu, penulis memiliki pemahaman mengenai pentingnya materi yang menjadi fokus penelitian serta telah memperoleh alternatif solusi terhadap permasalahan yang ditemukan.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Menurut Sugiyono (2023, hlm. 64), hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian yang disusun dalam bentuk pertanyaan.

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks negosiasi khususnya dalam mengolah ide dan menyusunnya menjadi solusi tertulis yang logis untuk mencapai kesepakatan melalui model *Market Place Activity* berbantuan Google Docs pada peserta didik kelas X SMAN 1 Banjaran.
2. Peserta didik kelas X mampu melaksanakan pembelajaran menulis teks negosiasi khususnya dalam mengolah ide dan menyusunnya menjadi solusi tertulis yang logis untuk mencapai kesepakatan menggunakan *Market Place Activity*.
3. Model *Market Place Activity* efektif dalam pembelajaran menulis teks negosiasi.

Berdasarkan uraian mengenai hipotesis tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang telah dirumuskan merupakan jawaban sementara atas permasalahan yang terdapat dalam rumusan masalah penelitian. Hipotesis tersebut selanjutnya menjadi dasar bagi penulis dalam melaksanakan penelitian.