

Pembelajaran Menganalisis Isi, Struktur, dan Kebahasaan Teks Negosiasi Menggunakan Media Komik Digital di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung

Rizki Arya Muhamad*¹, Titin Nurhayatin², Marlia³

¹⁻³ Universitas Pasundan Bandung, Indonesia

¹rizkiarya03@gmail.com, ²titin_nurhayatin@unpas.ac.id, ³marlia@unpas.ac.id

Alamat : Jl. Tamansari No. 6-8, Tamansari, Bandung Wetan, Tamansari, Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40116, Indonesia

Korespondensi penulis : rizkiarya03@gmail.com*

Abstract. *This study aims to describe: (1) the author's ability in planning, implementing, and disseminating learning of negotiation text analysis using digital comics in Class X of SMA Pasundan 1 Bandung; (2) the condition of learning analysis of negotiation text in Class X of SMA Pasundan 1 Bandung before using digital comics; (3) the condition of learning after using digital comics as a learning medium; (4) the difference in the ability to write explanatory text between the experimental and control classes after using digital comics. The approach used was quantitative with a pure experimental method and a pretest-posttest control group design. The results of the study showed: (1) the author succeeded in planning, implementing, and starting learning with a score of 3.9 in planning and implementation, both in the very good category; (2) the pretest score of students in the experimental class before using digital comics was still below the minimum completion criteria, with an average of 20; (3) after using digital comics, the posttest score of the experimental class reached an average of 77 and met the minimum completion criteria; (4) The experimental class showed higher scores than the control class, as proven by the results of the pretest-posttest and independent sample t-test (Sig. value = 0.001 < 0.05).*

Keywords: *Digital comics, learning media, learning to analyze negotiation texts.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menyebarkan pembelajaran analisis teks negosiasi menggunakan komik digital di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung; (2) kondisi analisis pembelajaran teks negosiasi di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung sebelum penggunaan komik digital; (3) kondisi pembelajaran setelah penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran; (4) perbedaan kemampuan menulis teks eksplanasi antara kelas eksperimen dan kontrol setelah menggunakan komik digital. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen murni dan desain kelompok kontrol pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan: (1) penulis berhasil merencanakan, melaksanakan, dan memulai pembelajaran dengan nilai 3,9 pada perencanaan dan pelaksanaan, keduanya dalam kategori sangat baik; (2) nilai pretest peserta didik kelas eksperimen sebelum menggunakan komik digital masih di bawah kriteria ketuntasan minimal, dengan rata-rata 20; (3) setelah penggunaan komik digital, nilai posttest kelas eksperimen mencapai rata-rata 77 dan memenuhi kriteria ketuntasan minimal; (4) kelas eksperimen menunjukkan nilai lebih tinggi daripada kelas kontrol, yang dibuktikan dengan hasil pretest-posttest dan pengujian independen sample t-test (nilai Sig. = 0.001 < 0.05).

Kata kunci: Komik digital, media pembelajaran, belajar menganalisis teks negosiasi.

1. PENDAHULUAN

Keterampilan membaca salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai karena erat sekali kaitannya dengan kegiatan pembelajaran dan tidak dipisahkan dengan keterampilan yang lainnya. Wibayanti (2019, hlm. 767) menyatakan, bahwa minat membaca peserta didik pada saat ini cenderung sangat rendah sebab adanya faktor-faktor tertentu antara lain, yaitu malas sehingga hal ini menyebabkan susahny peserta didik itu sendiri untuk proses pengetahuannya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 masuk ke dalam konteks pembelajaran menganalisis teks negosiasi, aktivitas menganalisis melibatkan pembaca dalam

mengeksplorasi dan memahami teks dengan lebih mendalam, baik dari segi makna kata-kata maupun struktur kalimatnya. Keterampilan membaca menjadi landasan utama dalam kegiatan menganalisis, karena melalui membaca, peserta didik dapat memperoleh pemahaman awal tentang teks yang akan mereka analisis. Dalam membaca, peserta didik diharapkan dapat melihat dan memahami isi teks, struktur yang digunakan oleh penulis, serta kaidah penulisan yang diterapkan. Kemampuan membaca yang baik akan mempermudah peserta didik dalam mengidentifikasi unsur-unsur penting, dan menghasilkan pemikiran baru berdasarkan pemahaman mereka terhadap bacaan tersebut. Namun seringkali menganalisis kerap dianggap rumit oleh sebagian peserta didik. Dibutuhkan kecermatan dan ketelitian dalam melakukan analisis, yang menjadi kendala bagi peserta didik. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal ini penting bagi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran menganalisis teks negosiasi.

Marlond Matheus dalam Sagala (2020, hlm. 4) mengemukakan, bahwa peserta didik lebih tertarik menulis daripada melakukan kegiatan menganalisis sehingga membuat peserta didik tidak tertarik dalam pembelajaran menganalisis. Oleh karena itu, menjadi tugas pendidik untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran menganalisis di kelas sehingga menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam menganalisis teks. Sejalan dengan itu, Azhari (2015, hlm. 7) menyatakan, bahwa pemakaian media pembelajaran adalah sebagai sarana atau prasarana pendidikan yang dapat dipakai sebagai sumber belajar, sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan membaca dalam tahap menganalisis membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam membaca.

Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan di desain oleh pendidik. Pembelajaran pada era saat ini tidak bisa hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar atau sebagai media pembelajaran. Pratiwi, dkk. (2022, hlm. 215) menyatakan, bahwa pemanfaatan perkembangan teknologi yang serba digital era saat ini memudahkan guru untuk menciptakan media pembelajaran inovatif yang nantinya akan digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat mengkombinasikan teks dan gambar, maka dari itu komik dapat dipakai sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Hidayah, dkk. (2017, hlm. 241) menyatakan, bahwa

penggunaan komik digital dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai isi pelajaran, menambah keinginan siswa dalam mengeksplorasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Proses belajar-mengajar dengan menggunakan komik digital sebagai media pembelajarannya akan lebih mudah dipahami siswa sehingga proses belajar-mengajar menjadi lebih menyenangkan.

Nurdyansyah (2019, hlm. 136) diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam satu bulan anak bisa membaca satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca peserta didik dan penguasaan kosakata jauh lebih banyak dari peserta didik yang tidak menyukai komik. Hal ini jugalah yang menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Komik pelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, komik juga dapat membantu mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis, menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks.

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini penting untuk dilakukan karena keterampilan minat peserta didik untuk membaca dalam tahap menganalisis masih rendah. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi pembelajaran yang membosankan karena pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat, tidak bervariasi, dan tidak menarik. Oleh karena itu, jika penelitian ini tidak dilakukan maka tidak akan diketahui adanya perbedaan antara kemampuan menganalisis peserta didik menggunakan media pembelajaran komik digital.

Penelitian terkait pembelajaran teks negosiasi menggunakan media digital sudah banyak dilakukan oleh (Putri, 2022; Nasution, 2023 dan Batubara, 2022). Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putri menemukan bahwa media Powtoon dapat digunakan sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nasution menemukan bahwa media articulate storyline valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Batubara menemukan bahwa media animaker dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran teks negosiasi. Perbedaan dengan penelitian terdahulu lebih berfokus pada penggunaan model, media pembelajaran dan pengembangan media.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu belum membahas tentang penggunaan media komik digital sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran menganalisis teks negosiasi sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran

menganalisis teks negosiasi menggunakan media komik digital. Penulis memilih teks negosiasi karena teks ini dipelajari di kelas X dalam KD. 3.11 Menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi dan juga sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan bahwa ada permasalahan yang dialami peserta didik dalam menganalisis teks negosiasi. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi menggunakan media komik digital di kelas X SMA Pasundan 1 Bandung”.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran

Menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 Sisdiknas Pasal 1 ayat 20 menjelaskan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Hasil keputusan undang-undang tersebut membuktikan bahwa peserta didik dan pendidik adalah dua komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Menurut Robert M. Gagne dalam Fesetiawan (2020, hlm. 8), *“Learning is change in human disposition or capacity, which persists over a period time, and which is not simply ascribable to process a growth”*. Artinya, belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebagai proses manusiawi memiliki kedudukan dan peran yang penting, baik dalam kehidupan masyarakat tradisional maupun modern. Pembelajaran yang baik berupa ilmu pengetahuan secara interaktif antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan di sekitarnya.

Menganalisis

Hartoyo (2018, hlm. 79) menyatakan, bahwa menganalisis merupakan proses yang melibatkan bagian dan struktur pemikiran secara keseluruhan untuk memecahkan masalah. Sependapat dengan itu Palupi (2016, hlm. 106) menyatakan, bahwa menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan.

Berdasarkan definisi menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menganalisis adalah proses mengamati sesuatu dengan memilah, mengurai, membedakan, dan

mengelompokan menurut kriteria tertentu untuk mengetahui informasi yang sebenarnya dalam suatu permasalahan. Dalam melakukan kegiatan menganalisis dibutuhkan keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan membaca yang termasuk ke dalam kegiatan membaca kritis.

Teks Negosiasi

1) Pengertian Teks Negosiasi

Harijanti (2020, hlm. 7) mengemukakan bahwa teks negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda. Kedua pihak yang melakukan negosiasi mempunyai hak terhadap hasil yang akan disepakati mempunyai persetujuan dari semua pihak sehingga semua pihak menerima hasil akhir dengan kesepakatan bersama. Sejalan dengan itu, Kosasih (2019, hlm. 354) menyatakan, bahwa negosiasi didefinisikan sebagai suatu bentuk interaksi sosial untuk melakukan kompromi tentang keinginan yang berbeda ataupun bertentangan. Teks negosiasi merupakan suatu teks yang membahas isu tertentu berupa argumen dari beberapa pihak yang memiliki keinginan berbeda untuk menetapkan keputusan bersama yang biasanya teks negosiasi berbentuk teks diskusi atau teks percakapan. Oleh karena itu, teks negosiasi dapat disajikan dengan pola penyajian yang berbeda-beda. Ada yang berupa dialog, percakapan, ataupun tanya jawab yang di dalamnya dibentuk oleh kalimat langsung dan tak langsung.

2) Struktur Teks Negosiasi

Kosasih (2019, hlm. 358) menjelaskan, bahwa bagian-bagian dari teks negosiasi terdiri dari orientasi, pengajuan, penawaran, dan kesepakatan. Bagian-bagian tersebut dijelaskan sebagai berikut.

- a. Orientasi atau pengenalan topik/masalah negosiasi merupakan bagian dari teks yang mengungkapkan permasalahan yang akan dinegosiasikan.
- b. Pengajuan, berupa pernyataan dari negosiator pertama untuk meminta, mengajak, dan mendorong negosiator kedua untuk melakukan sesuatu sesuai keinginannya.
- c. Penawaran, berupa pernyataan-pernyataan dari kedua belah pihak yang berisi penawaran dan penolakan.
- d. kesepakatan, berupa keputusan antara kedua belah pihak, baik yang berupa kesetujuan atau ketidaksetujuan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa struktur teks negosiasi dapat dibagi menjadi tiga bagian. Struktur pertama meliputi pembukaan yang dapat disebut dengan orientasi, di dalam struktur ini terdapat pengenalan masalah yang menjadi pokok pembahasan

dalam teks negosiasi. Struktur kedua yakni pengajuan yang berupa pernyataan dari negosiator pertama untuk meminta atau mengajak negosiator kedua untuk melakukan sesuatu sesuai keinginannya. Struktur ketiga penawaran yang berupa pernyataan-pernyataan dari kedua belah pihak berisi tentang penawaran ataupun penolakan. Struktur keempat yakni kesepakatan yang berupa keputusan antara kedua belah pihak baik yang berupa persetujuan maupun ketidaksetujuan.

3) Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi

Teks negosiasi banyak menggunakan kalimat penyebaban (kausalitas). Hal ini terkait dengan sejumlah argumen yang disampaikan masing-masing negosiator serta perlu menyampaikan sejumlah alasan. Pernyataan-pernyataan itu, antara lain ditandai oleh konjungsi. Kosasih (2019, hlm. 362) menyatakan, bahwa selain itu, kaidah kebahasaan teks negosiasi ditandai oleh hal-hal berikut.

- a. Keberadaan kalimat berita, tanya, dan perintah hamper berimbang. Hal tersebut terkait dengan bentuk negosiasi yang berupa percakapan sehari-hari sehingga ketiga jenis kalimat tersebut mungkin muncul secara bergantian.
- b. Banyak menggunakan kalimat yang menyatakan keinginan atau harapan. Hal ini terkait dengan fungsi negosiasi, yakni menyampaikan kepentingan dan mengkompromikannya dengan mitra bicara. Oleh karena itu, akan banyak kalimat yang menyatakan maksud tersebut yang ditandai oleh penggunaan kata-kata seperti minta, harap, mudah-mudahan.
- c. Banyak menggunakan kalimat bersyarat, yakni kalimat yang ditandai dengan kata jika, bila, kalau, seandainya, apabila. Ini terkait dengan sejumlah syarat yang diajukan masing-masing pihak dalam rangka adu tawar menawar.

Berdasarkan uraian kaidah-kaidah di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik harus mengetahui kaidah yang terdapat dalam teks negosiasi. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat memahami maksud dari negosiasi tersebut serta mengetahui aturan dalam bernegosiasi dengan baik. Dengan demikian, apabila mengetahui kaidah teks negosiasi yang telah ditentukan akan mendapatkan hasil yang sesuai dalam menganalisis teks negosiasi.

Media Pembelajaran

Wibawanto (2017, hlm. 99) menyatakan, bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. AECT dalam Wibawanto menambahkan (2017, hlm. 99), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang

untuk menyalurkan pesan dan informasi. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara peserta didik dengan pendidik.

Levie dan Lents berpendapat dalam Azhar (2013, hlm. 20) menyebutkan, bahwa setidaknya terdapat empat fungsi yang dimiliki media pembelajaran, antara lain: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa. Schramm dalam Novitasari dkk. (2019, hlm. 108) mengemukakan, bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk guru sebagai pendidik untuk menyalurkan informasi berupa materi pembelajaran kepada peserta didik sebagai penerima informasi

Komik Digital

Komik yang memuat pelajaran di dalamnya diharapkan mampu meningkatkan daya minat peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia khususnya teks negosiasi melalui komik digital. Nur dan Zpalanzani (2012, hlm. 1) menyatakan bahwa komik merupakan media yang sangat flexibel dan sudah menjadi bagian dari keseharian remaja, karena itu, dengan mengadaptasikan informasi mengenai pemilu ke dalam bentuk komik dengan genre dan visual yang sesuai dengan selera mereka, ditambah dengan mengintegrasikan komik ke dalam media mobile game yang sedang populer, diharapkan dapat menarik perhatian dan informasi dapat lebih mudah disampaikan.

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Riwanto (2019, hlm. 16) menyatakan, bahwa media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Komik digital merupakan penyusunan gambar-gambar urutan-urutan tertentu, yang di dalamnya berisi balon percakapan dan mencakup tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita dengan tujuan memberikan pesan atau informasi kepada peserta didik sebagai penerima.

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN Pasundan 1 Bandung. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung tahun Pelajaran 2022/2023. Sampel penelitian dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas, yakni kelas X-9 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X-12 sebagai kelompok kontrol. Metode pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis metode eksperimen yang dipilih dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen murni. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu, teknik tes, observasi, dokumentasi, instrumen uji coba, dan studi pustaka. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control grup design*. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat yang meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan aplikasi *IBM SPSS 25* yang meliputi uji *wilcoxon signed rank* dan uji *mann whitney*.

Tabel 1. Desain Penelitian Desain *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	Y	O_4

Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian : Peserta didik kelas X SMAN PASUNDAN 1 BANDUNG
2. Objek penelitian : Kemampuan menganalisis peserta didik pada teks negosiasi dengan menggunakan komik digital

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

a. Teknik Tes

Rofiah (2013, hlm. 17) mengemukakan, bahwa tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Tes merupakan suatu bentuk alat evaluasi untuk mengukur seberapa jauh tujuan pengajaran telah tercapai terhadap hasil belajar.

Tahap yang pertama merupakan tes awal atau pretest, untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam menganalisis teks negosiasi sebelum diberikan perlakuan komik digital sebagai media pembelajaran dan untuk kegiatan tes akhir, menjadi tes kelas eksperimen,

sedangkan untuk kelas kontrol dalam hal ini diperlakukan berupa penerapan teks negosiasi sebagai media pembelajarannya.

b. Observasi

Menurut Kusumastuti (2020, hlm 66) menyatakan, bahwa pengamatan atau observasi sering digunakan untuk pengumpulan data yang penelitiannya bermaksud untuk mengkaji tingkah laku. Pada penelitian ini, penulis bermaksud untuk melakukan observasi kegiatan di kelas selama pembelajaran teks negosiasi berlangsung ketika sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

c. Dokumentasi

Kusumastuti (2020, hlm. 67) mengemukakan, bahwa dokumentasi digunakan sebagai pengumpul data apabila informasi yang dikumpulkan bersumber dari dokumen, seperti buku, jurnal, surat kabar, majalah, laporan kegiatan, kartu hasil studi, dan lain-lain. Langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data dengan dokumentasi untuk mendapatkan data-data yang berupa catatan penting saat melaksanakan kegiatan pembelajaran atau catatan yang berkaitan dengan fokus penelitian yang dilakukan peneliti.

d. Instrumen Uji Coba

Instrumen uji coba merupakan sebuah rancangan kegiatan uji coba yang dilakukan penelitian penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran pada pembelajaran menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi pada peserta didik kelas X SMA Pasundan 1 Bandung.

e. Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan untuk teknik pengumpulan data dengan menggunakan sumber pustaka dari buku dan jurnal. Pada penelitian ini, penulis dapat memperoleh informasi mengenai materi, serta teori-teori yang sudah sesuai dengan pembelajaran yang akan dilakukan.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil yang diperoleh dari tes awal (*pretest*) penelitian tersebut menunjukkan peserta didik yang masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dikarenakan kesulitan dalam menganalisis isi, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pasundan 1 Bandung dengan subjek penelitian 30 peserta didik di kelas eksperimen dan 30 peserta didik di kelas kontrol. Penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan komik digital sebagai media pembelajaran pada kelas eksperimen dan media lembar

teks negosiasi pada kelas kontrol. Aspek yang dinilai dalam pembelajaran menganalisis teks negosiasi adalah kemampuan peserta didik dalam menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi. Berdasarkan hasil *pretest* dalam pembelajaran menganalisis teks negosiasi pada peserta didik kelas X SMA Pasundan 1 Bandung. Pada kelas eksperimen yaitu kelas X-9 terdapat 30 peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jumlah keseluruhan hasil *pretest* kelas eksperimen adalah 583 dengan nilai rata-rata 19. Pada kelas kontrol yaitu kelas X-12 terdapat 30 peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jumlah keseluruhan hasil *pretest* kelas kontrol adalah 758 dengan nilai rata-rata 25. Dari hasil *pretest* yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat bahwa rata-rata pada kelas eksperimen lebih kecil daripada kelas kontrol. Maka dari itu, penulis melaksanakan pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi dengan komik digital sebagai media pembelajaran yang dilakukan pada peserta didik kelas X SMA Pasundan 1 Bandung yang diharapkan mampu meningkatkan hasil pembelajaran menganalisis teks negosiasi. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* menganalisis teks negosiasi, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Perolehan Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Kode <i>Pretest</i>	Skor			Jumlah	Nilai
		1	2	3		
	PEi/1/X	1	0	0	1	0
	PEi/2/X	1	1	0	2	17
	PEi/3/X	2	0	0	2	17
	PEi/4/X	1	2	0	3	25
	PEi/5/X	1	2	0	3	25
	PEi/6/X	1	1	0	2	17
	PEi/7/X	0	2	2	4	33
	PEi/8/X	1	0	0	1	8
	PEi/9/X	1	1	2	4	33
	PEi/10/X	2	1	0	3	25
	PEi/11/X	1	2	0	3	25
	PEi/12/X	1	0	0	1	8
	PEi/13/X	2	1	0	3	25
	PEi/14/X	1	0	0	1	8
	PEi/15/X	2	2	0	4	33
	PEi/16/X	1	0	0	1	8
	PEi/17/X	2	2	0	4	33
	PEi/18/X	2	4	0	6	50
	PEi/19/X	1	0	0	1	8
	PEi/20/X	2	0	0	2	17
	PEi/21/X	1	0	0	1	8
	PEi/22/X	1	1	0	2	17
	PEi/23/X	1	0	1	2	17

	PEi/24/X	1	1	0	2	17
	PEi/25/X	1	0	0	1	8
	PEi/26/X	1	1	0	2	17
	PEi/27/X	2	0	0	2	17
	PEi/28/X	1	1	0	2	17
	PEi/29/X	1	1	0	2	17
	PEi/30/X	2	1	1	4	33
Jumlah		38	27	6	71	583
Rata-rata		1	0	0	2	19

Table 3. Rekapitulasi Perolehan Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

No	Kode <i>Pretest</i>	Skor			Jumlah	Nilai
		1	2	3		
	PK/1/X	1	0	1	2	17
	PK/2/X	2	0	0	2	17
	PK/3/X	2	0	0	2	17
	PK/4/X	2	0	0	2	17
	PK/5/X	1	4	0	5	42
	PK/6/X	2	0	0	2	17
	PK/7/X	1	0	0	1	8
	PK/8/X	1	3	0	4	33
	PK/9/X	2	0	0	2	17
	PK/10/X	2	1	0	3	25
	PK/11/X	2	4	0	6	50
	PK/12/X	1	0	0	1	8
	PK/13/X	1	0	0	1	8
	PK/14/X	2	3	1	6	50
	PK/15/X	2	1	0	3	25
	PK/16/X	1	0	0	1	8
	PK/17/X	1	0	0	1	8
	PK/18/X	1	3	0	4	33
	PK/19/X	0	0	0	0	0
	PK/20/X	2	0	0	2	17
	PK/21/X	2	4	0	6	50
	PK/22/X	1	0	0	1	8
	PK/23/X	2	1	1	4	33
	PK/24/X	2	4	1	7	58
	PK/25/X	2	0	0	2	17
Jumlah		44	37	10	91	758
Rata-rata		1	1	0	3	25

Table 4. Rekapitulasi Perolehan Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Kode <i>Posttest</i>	Skor			Jumlah	Nilai
		1	2	3		
	PEi/1/Y	1	4	4	9	75
	PEi/2/Y	1	4	4	9	75

PEi/3/Y	3	3	2	8	67
PEi/4/Y	1	4	4	9	75
PEi/5/Y	2	4	4	10	83
PEi/6/Y	2	4	4	10	83
PEi/7/Y	2	4	4	10	83
PEi/8/Y	1	4	4	9	75
PEi/9/Y	1	4	4	9	75
PEi/10/Y	2	4	4	10	83
PEi/11/Y	3	4	3	10	83
PEi/12/Y	1	4	3	8	67
PEi/13/Y	2	4	4	10	83
PEi/14/Y	2	4	4	10	83
PEi/15/Y	2	4	4	10	83
PEi/16/Y	2	4	3	9	75
PEi/17/Y	2	4	4	10	83
PEi/18/Y	2	4	4	10	83
PEi/19/Y	2	4	4	10	83
PEi/20/Y	3	4	0	7	58
PEi/21/Y	1	4	4	9	75
PEi/22/Y	1	4	4	9	75
PEi/23/Y	2	4	4	10	83
PEi/24/Y	2	4	0	6	50
PEi/25/Y	1	4	3	8	67
PEi/26/Y	2	4	4	10	83
PEi/27/Y	2	4	0	6	50
PEi/28/Y	1	4	4	9	75
PEi/29/Y	3	4	4	11	92
PEi/30/Y	3	4	4	11	92
Jumlah	55	119	102	276	2300
Rata-rata	2	4	3	9	77

Table 5. Rekapitulasi Perolehan Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

No	Kode <i>Pretest</i>	Skor			Jumlah	Nilai
		1	2	3		
PK/1/X		1	0	1	2	17
PK/2/X		2	0	0	2	17
PK/3/X		2	0	0	2	17
PK/4/X		2	0	0	2	17
PK/5/X		1	4	0	5	42
PK/6/X		2	0	0	2	17
PK/7/X		1	0	0	1	8
PK/8/X		1	3	0	4	33
PK/9/X		2	0	0	2	17
PK/10/X		2	1	0	3	25
PK/11/X		2	4	0	6	50
PK/12/X		1	0	0	1	8
PK/13/X		1	0	0	1	8

	PK/14/X	2	3	1	6	50
	PK/15/X	2	1	0	3	25
	PK/16/X	1	0	0	1	8
	PK/17/X	1	0	0	1	8
	PK/18/X	1	3	0	4	33
	PK/19/X	0	0	0	0	0
	PK/20/X	2	0	0	2	17
	PK/21/X	2	4	0	6	50
	PK/22/X	1	0	0	1	8
	PK/23/X	2	1	1	4	33
	PK/24/X	2	4	1	7	58
	PK/25/X	2	0	0	2	17
Jumlah		44	37	10	91	758
Rata-rata		1	1	0	3	25

Pembahasan

Pada bagian ini, penulis akan memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang telah disusun sesuai dengan hasil pengolahan data. Berikut penulis akan menyajikan hasil pembahasan penelitian.

Perbedaan Kemampuan Menganalisis Teks Negosiasi Peserta Didik di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Menggunakan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran

Perbedaan kemampuan menganalisis teks negosiasi peserta didik di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui berdasarkan pengolahan data hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji-t (independent sample t-test). Uji independent sample t-test dapat dilakukan dengan memasukkan data hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang tidak berpasangan, yaitu untuk mengetahui perbedaan kemampuan menganalisis teks negosiasi peserta didik di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan uji independent sample t-test hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat diketahui bahwa N atau jumlah peserta didik kelas eksperimen adalah 30 peserta didik dan kelas kontrol adalah 30 peserta didik. Nilai mean atau rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 77, sedangkan kelas kontrol sebesar 27. Berdasarkan uji homogenitas yang sudah dilakukan, dapat diketahui bahwa data dalam penelitian ini bersifat tidak homogen atau heterogen sehingga uji independent sample t-test

dilihat dari equal variances not assumed. Sesuai pengolahan data menggunakan uji independent sample t-test, dapat diketahui nilai Sig. (2-tailed) $0.001 < 0.05$. Oleh karena itu, sesuai dengan keputusan jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang tidak berpasangan, yaitu terdapat perbedaan kemampuan menganalisis teks negosiasi peserta didik di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung pada kelas eksperimen menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran dan kelas kontrol menggunakan lembar teks negosiasi sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa kelas eksperimen lebih memiliki nilai tinggi setelah adanya perlakuan, yaitu penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan lembar teks negosiasi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran lebih berhasil dibandingkan penggunaan lembar teks negosiasi, sehingga pemilihan media pembelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi di SMA Pasundan 1 Bandung. Kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol setelah mendapatkan perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari rekapitulasi pretest dan posttest kelas eksperimen dan rekapitulasi pretest dan posttest kelas kontrol. Perbedaan tersebut dapat terlihat dari hasil peningkatan nilai posttest. Secara keseluruhan, peserta didik kelas eksperimen sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan, sedangkan peserta didik kelas kontrol belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, artinya kelas eksperimen lebih memiliki nilai tinggi setelah adanya perlakuan, yaitu penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan lembar teks negosiasi. Selain itu, perbedaan kemampuan menganalisis teks negosiasi peserta didik di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui berdasarkan pengolahan data hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji-t (independent sample t-test), dapat diketahui nilai Sig. (2-tailed) $0.001 < 0.05$. Oleh karena itu, sesuai dengan keputusan jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan kata lain, komik digital sebagai media pembelajaran lebih berhasil dalam meningkatkan kompetensi peserta didik daripada lembar teks negosiasi sebagai media pembelajaran.

Saran

Berdasarkan penelitian penerapan komik digital sebagai media pembelajaran pada pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi di SMA Pasundan 1 Bandung yang telah dilakukan oleh penulis, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut. 1. Bagi pendidik, diharapkan dapat memvariasikan penggunaan media pembelajaran sehingga akan membuat kegiatan pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton. 2. Bagi pihak sekolah atau guru, penulis berharap melalui penelitian ini dapat memberikan masukan atau gambaran dalam menggunakan media komik digital sebagai media pembelajaran. 3. Bagi peneliti selanjutnya, penulis berharap dapat melakukan uji coba dengan media lainnya dalam pembelajaran teks negosiasi sehingga dapat menghasilkan penelitian yang lebih bervariasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa penelitian tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Titin Nurhayatin, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Dr. Marlia, S.Pd., M. Hum., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak SMAN Pasundan 1 Bandung yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Kausar, L. (2024). Analisis unsur intrinsik dalam komik Solo Leveling karya Chu-Gong. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(1), 228-238.
- Al Kausar, L., Muslimah, S., Ruliyani, R., Anwarsani, A., Rahmawati, S., & Salwa, N. (2024). Analisis unsur intrinsik dalam komik Lookism karya Park Tae-Jun. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(1), 249-260.
- Al Kausar, L., Muslimah, S., Ruliyani, R., Anwarsani, A., Rahmawati, S., & Salwa, N. (2024). Kajian unsur intrinsik dalam komik How To Fight karya Park Tae-Jun. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(1), 329-341.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.

- Azhari, A. (2015). Peran media pendidikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 43-60.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11.
- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Harijanti, S. (2020). Modul pembelajaran SMA bahasa Indonesia Kelas X: Teks negosiasi.
- Hidayah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2017). Pengembangan media komik digital akuntansi pada materi menyusun laporan rekonsiliasi bank untuk siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 239-250.
- Kosasih, E. E. K. (2019). 22 jenis teks & strategi pembelajarannya di SMA-MA/SMK. Yrama Widya.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). Metode penelitian kuantitatif. Deepublish.
- Novitasari, D., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran electronic book (e-book) berbasis Edmodo kelas X SMK Kartikatama Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(2).
- Nur, M., & Zpalanzani, A. (2012). Komik digital interaktif bertema politik dan pemilu: Coronation. *Visual Communication Design*, 1(1), 180030.
- Nurdyansyah. (2019). Media pembelajaran inovatif. Umsida Press.
- Pratiwi, D., Larasati, A. N., & Berutu, I. L. (2022). Pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis digital di abad 21. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 5(2), 211-216.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas penggunaan media komik digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1).
- Rofiah, E., Aminah, N. S., & Ekawati, E. Y. (2013). Penyusunan instrumen tes kemampuan berpikir tingkat tinggi fisika pada siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(2).
- Ruslan, R., & Wibayanti, S. H. (2019, March). Pentingnya meningkatkan minat baca siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Sagala, M. S. (2020). Kemampuan menganalisis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Tanjungbalai tahun pembelajaran 2019/2020 (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.