

**PEMBELAJARAN MENGANALISIS ISI, STRUKTUR, DAN  
KEBAHASAAN TEKS NEGOSIASI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA  
KOMIK DIGITAL PADA PESERTA DIDIK KELAS X SMA PASUNDAN 1  
BANDUNG**

**TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

oleh

**Rizki Arya Muhamad**

**NIM 195030093**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menganalisis teks negosiasi menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung; (2) bagaimana pembelajaran menganalisis teks negosiasi di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung sebelum menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran; (3) bagaimana pembelajaran menganalisis teks negosiasi di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung setelah menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran; (4) perbedaan kemampuan menulis teks negosiasi peserta didik di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran. Pendekatan yang digunakan, yaitu pendekatan kuantitatif. Adapun metode yang digunakan, yaitu metode eksperimen murni dengan desain *pretest-posttest control group design*. Hasil penelitian ini, yaitu: (1) penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menganalisis teks negosiasi menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran di kelas X SMA Pasundan 1 Bandung dengan memperoleh nilai 3,9 dalam perencanaan dan 3,9 dalam pelaksanaan dengan kategori sangat baik; (2) nilai peserta didik kelas eksperimen belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan sebelum diterapkan komik digital sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai rata-rata maupun rekapitulasi nilai bahwa rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen sebesar 20; (3) nilai peserta didik kelas eksperimen sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan setelah diterapkan komik digital sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai rata-rata maupun rekapitulasi nilai bahwa rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 77; (4) kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol setelah mendapatkan perlakuan. Hal tersebut dapat dibuktikan dari rekapitulasi *pretest* dan *posttest* serta dilihat dari hasil pengujian *independent sample t-test* nilai Sig. (2-tailed) bernilai  $0.001 < 0.05$ . Hasil ini menunjukkan pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi dengan media komik digital berhasil.

Kata kunci: pembelajaran Bahasa Indonesia, menganalisis, teks negosiasi, komik digital, media pembelajaran

**LEARNING TO ANALYZE THE CONTENT, STRUCTURE AND  
LANGUAGE OF NEGOTIATION TEXTS USING DIGITAL COMIC MEDIA  
FOR CLASS X STUDENTS OF SMA PASUNDAN 1 BANDUNG ACADEMIC**

**YEAR 2022/2023**

**By**

**Rizki Arya Muhamad**

**NIM 195030093**

**ABSTRACT**

*This research aims to describe: (1) the writer's ability to plan, implement and evaluate learning to analyze negotiation texts using digital comics as learning media in Class X SMA Pasundan 1 Bandung; (2) how to learn to analyze negotiation texts in Class X SMA Pasundan 1 Bandung before using digital comics as a learning medium; (3) how to learn to analyze negotiation texts in Class X SMA Pasundan 1 Bandung after using digital comics as a learning medium; (4) differences in the ability to write negotiation texts of students in Class X SMA Pasundan 1 Bandung in the experimental class and the control class using digital comics as learning media. The approach used is a quantitative approach. The method used is a pure experimental method with a pretest-posttest control group design. The results of this research are: (1) the author was able to plan, implement and evaluate learning to analyze negotiation texts using digital comics as learning media in Class Very good; (2) the experimental class students' scores did not meet the minimum completeness criteria that had been determined before applying digital comics as a learning medium. This can be proven from the average score and the recapitulation of scores that the average pretest result for the experimental class was 20; (3) the scores of experimental class students have met the minimum completeness criteria that have been determined after applying digital comics as a learning medium. This can be proven from the average score and recapitulation of scores that the average posttest result for the experimental class is 77; (4) the experimental class has a higher score compared to the control class after receiving treatment, this can be proven from the pretest recapitulation and posttest and seen from the results of the independent sample t-test, the Sig value. (2-tailed) has a value of  $0.001 < 0.05$ . These results show that learning to analyze the content, structure and linguistic rules of negotiation texts using digital comic media was successful.*

*Keywords: Indonesian language learning, analyzing, negotiation texts, digital comics, learning media*

**DIAJAR NGANALISIS EUSI, STRUKTUR JEUNG BASA TÉKS NEGOSIASI  
MAKÉ MÉDIA KOMIK DIGITAL PIKEUN SISWA KELAS X SMA  
PASUNDAN 1 BANDUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

*ku*

**Rizki Arya Muhamad**

**NIM 195030093**

**RINGKESAN**

*Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngadéskripsikeun: (1) kamampuh penulis ngarencanakeun, ngalaksanakeun, jeung menteun pangajaran ngaanalisis téks negosiasi ngagunakeun média komik digital di kelas X SMA Pasundan 1 Bandung; (2) cara diajar ngaanalisis téks wawacan di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung saméméh ngagunakeun média komik digital; (3) kumaha cara diajar ngaanalisis téks negosiasi di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung sanggeus ngagunakeun média komik digital salaku média pangajaran; (4) bédana kamampuh nulis téks negosiasi siswa Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung di kelas ékspérimén jeung kelas kontrol ngagunakeun média pangajaran komik digital. Pamarekan anu digunakeun nyaéta pamarekan kuantitatif. Méthode anu digunakeun nyaéta méthode ékspérimén murni kalayan desain pretest-posttest control group design. Hasil tina ieu panalungtikan nya éta: (1) penulis mampuh ngarencanakeun, ngalaksanakeun, jeung menteun pangajaran nganalisis téks negosiasi ngagunakeun média komik digital di kelas saé pisan; (2) peunteun siswa kelas ékspérimén teu nyumponan kritéria ketuntasan minimal anu geus ditangtukeun saméméh ngalarapkeun komik digital salaku média pangajaran, kelas éta 20; (3) peunteun siswa kelas ékspérimén geus nyumponan kritéria katuntasan minimal anu geus ditangtukeun sanggeus ngalarapkeun komik digital salaku média pangajaran, 77; (4) kelas ékspérimén miboga peunteun anu leuwih luhur dibandingkeun jeung kelas kontrol sanggeus dibéré perlakuan, Hal ieu bisa dibuktikeun tina rekapitulasi pretés jeung postés sarta ditingali tina hasil uji-t sampel bebas nilai Sig. (2-buntut) mibanda nilai  $0,001 < 0,05$ . Hasil ieu nuduhkeun yén pangajaran nganalisis eusi, struktur jeung kaidah kebahasaan téks negosiasi ngagunakeun média komik digital berhasil diterapkaun.*

*Kata Konci: Pangajaran basa Indonésia, analisis, téks négosiasi, komik digital, média pangajaran*