

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 melibatkan tinjauan pustaka dan penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian. Tujuannya adalah untuk memahami konsep-konsep, teori, dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dalam bidang yang sama atau terkait. Dalam kajian teori, penulis mengidentifikasi teori-teori yang relevan dan melihat penelitian sebelumnya yang telah berkontribusi terhadap pemahaman tentang topik yang sedang diteliti.

1. Kedudukan Pembelajaran Menganalisis Teks Negosiasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA Berdasarkan Kurikulum 2013

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA yang menerapkan Kurikulum 2013, negosiasi diajarkan sebagai bagian dari pembelajaran bahasa berbasis teks. Pembelajaran bahasa berbasis teks bertujuan untuk mengajarkan siswa tentang penggunaan bahasa dalam konteks yang berbeda, termasuk dalam teks negosiasi. Dalam pembelajaran ini, siswa akan diberikan pemahaman tentang konsep negosiasi, karakteristik teks negosiasi, dan strategi komunikasi yang efektif dalam negosiasi. Mereka akan belajar menganalisis struktur teks negosiasi, mengidentifikasi bahasa persuasif, dan memahami teknik persuasi yang digunakan dalam teks negosiasi.

a. Kurikulum 2013

Kurikulum dijadikan pedoman utama dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kurikulum menjadi bagian penting bagi setiap pendidik, karena di dalamnya memuat tujuan yang hendak dicapai. Pada saat menggunakan kurikulum sebagai acuan pendidik diharapkan dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan terarah. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1

Ayat (19), dinyatakan bahwa “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Hasil keputusan undang-undang tersebut, terbukti kurikulum membahas terkait arah dan tujuan pendidikan di Indonesia.

Kurikulum pendidikan di Indonesia sering berubah-ubah sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Perubahan kurikulum tersebut merupakan perubahan yang sangat mendasar dalam sistem Pendidikan nasional, dan akan mengubah komponen-komponen lainnya yang diharapkan mampu memberikan perubahan dalam proses dan hasil belajar peserta didik menuju arah yang lebih baik dari sebelumnya. Oleh karena itu, setiap perubahan kurikulum perlu melibatkan berbagai ahli dalam berbagai bidang, seperti ahli bidang studi, ahli kurikulum, ahli teknologi Pendidikan, dan ahli bahasa yang meramu kurikulum tersebut berdasarkan kompetensi-kompetensi yang jelas.

Mulyasa (2021, hlm. 5) menjelaskan tentang penerapan kurikulum 2013 revisi terhadap perkembangan teknologi sebagai berikut: Integrasi keterampilan abad ke-21 dalam Kurikulum 2013 revisi yang mencakup 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving*, dan *Creativity and Innovation*), merupakan bentuk antisipasi kurikulum terhadap perkembangan teknologi dan penerapannya di masyarakat terhadap pentingnya penguasaan kompetensi abad ke-21 sebagai sarana meraih kesuksesan khususnya di era globalisasi. Khususnya teknologi informasi yang perkembangannya merambah dengan pesat pada berbagai bidang kehidupan.

Kurikulum 2013 Revisi sebagai wujud penyempurnaan dari Kurikulum 2013 yang merupakan langkah lanjutan pengembangan dari kurikulum-kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kurikulum KTSP yang diberlakukan sebatas menggugurkan kewajiban proyek saja. Perubahan Kurikulum revisi 2013 dilakukan berdasarkan penataan Standar Nasional Pendidikan (SNP), yang berangkat dari kompetensi-kompetensi sebagai hasil analisis dari berbagai kebutuhan masyarakat dalam memerhatikan kebutuhan dan tren-tren yang sedang berkembang di masyarakat.

Kurikulum bersifat dinamis, tentunya pada kurikulum 2013 yang diharapkan mampu menjawab tantangan dan persoalan yang akan dihadapi

bangsa Indonesia ke depan. Sinambela (2017, hlm. 17) mengemukakan bahwa, perubahan yang mendasar pada kurikulum 2013 dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya diharapkan dapat memberikan keseimbangan aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik secara berimbang, sehingga pembelajaran yang terjadi diharapkan dapat berjalan dengan menyeimbangkan ketiga aspek tersebut. Kurikulum 2013 mengklasifikasikannya dalam empat keterampilan kompetensi inti yaitu kompetensi sikap sosial, sikap spiritual, pengetahuan, dan keterampilan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan dan mengembangkan kompetensi peserta didik yang lebih relevan dengan kebutuhan zaman. Pada tahun 2018, terjadi revisi pada kurikulum 2013 yang dikenal sebagai kurikulum 2013 revisi yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan implementasi kurikulum dan memperbaiki beberapa aspek yang dianggap perlu diperbarui.

b. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu konsep yang dicetuskan oleh bapak Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang menuntut kemandirian bagi peserta didik. Kemandirian dalam artian bahwa setiap peserta didik diberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh dari Pendidikan formal maupun non formal. Risdianto (2019, hlm. 4) mengemukakan bahwa, kehadiran kurikulum merdeka bertujuan untuk menjawab tantangan Pendidikan di era revolusi industri 4.0 di mana dalam perwujudannya harus menunjang keterampilan dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif, serta terampil dalam berkomunikasi dan berkolaborasi bagi peserta didik.

Kurikulum merdeka belajar merupakan terbentuknya kemerdekaan dalam berpikir. Pada era digitalisasi saat ini perkembangan teknologi mempengaruhi kualitas dalam Pendidikan yang tidak terlepas dari perangkat yang berbasis digital dalam mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan teknologi. Melalui konsep ini peserta

didik diberikan kebebasan dalam berpikir untuk memaksimalkan pengetahuan yang harus ditempuh.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rancangan mengenai tujuan dan materi dalam pembelajaran. Kurikulum tidak hanya mencakup sebatas bidang studi saja tetapi juga memuat segala sesuatu yang dapat mempengaruhi dalam perkembangan dan pembentukan peserta didik sehingga dengan adanya kurikulum dapat membentuk proses pembelajaran yang terencana dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

c. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi inti merupakan suatu keterampilan yang dipakai dalam kurikulum 2013 yang harus dicapai oleh peserta didik setelah proses belajar mengajar berlangsung. Permendikbud No. 24 Tahun 2016 menjelaskan, “Kompetensi inti pada kurikulum 2013 merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas”.

Majid (Endahsari, 2017, hlm. 12) menjelaskan tentang kompetensi inti sebagai berikut.

Kompetensi Inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari setiap peserta didik. Dalam koimpeiteinsi inti terdapat empat aspek yang terdiri atas koimpeiteinsi inti sikap spiritual (KI-1), koimpeiteinsi inti sikap soisial (KI-2), koimpeiteinsi inti peingetahuan (KI-3), dan koimpeiteinsi inti keiteirampilan (KI-4).

Rachmawati (2018, hlm. 15) mengemukakan kompetensi inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran.

Peneliti menggunakan kompetensi inti (KI) yang terdapat dalam kurikulum 2013 poin ketiga, yaitu mengenai aspek pengetahuan atau kognitif (KI-3), memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni,

budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Alasan peneliti memilih kompetensi inti pengetahuan, karena peneliti berharap peserta didik dapat melakukan pembelajaran yang aktif, kreatif serta inovatif, sehingga peserta didik dapat menganalisis sebuah teks negosiasi. Pembelajaran pengetahuan ini didukung dengan model *Problem Based Learning* serta menggunakan media pembelajaran komik digital agar pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan peserta didik.

d. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar merupakan kemampuan dasar yang dapat dilakukan oleh para peserta didik pada tahap pengetahuan, keterampilan dan sikap. Kemampuan dasar ini dijadikan sebagai landasan melakukan proses pembelajaran dan penilaian bagi peserta didik. Dalam Kurikulum 2013 juga terdapat kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran yang disebut kompetensi dasar. Mulyasa (2015, hlm. 175) mengatakan, “Kompetensi dasar merupakan capaian pembelajaran mata pelajaran untuk mendukung Kompetensi Inti.” Hal ini sesuai dengan rumusan kompetensi inti yang didukungnya yaitu dalam kelompok kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan. KD merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari KI.

Rachmawati (2018, hlm. 233) mengemukakan bahwa “KD merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari KI. KD adalah kointein atau kompetensi yang terdiri dari sikap pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada KI yang harus dikuasai peserta didik.” Dengan demikian, KD sebagai bagian dari kurikulum membantu pendidik dalam merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan peserta didik. KD juga menjadi acuan dalam pengembangan materi pembelajaran, metode pengajaran, serta dalam penilaian hasil belajar peserta didik. Dengan memastikan peserta didik mencapai KD pada setiap materi pelajaran, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kompetensi yang komprehensif, termasuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai definisi kompetensi dasar, maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi dasar adalah kompetensi yang terdiri dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Dalam penelitian ini, penulis memilih salah satu kompetensi dasar dari Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA yaitu KD 3.11 Menganalisis Struktur, Isi, dan Kebahasaan Teks Negosiasi yang Dibaca.

e. Alokasi Waktu

Alokasi waktu dari setiap materi pembelajaran biasanya berbeda. Hal tersebut tergantung pada tingkat kesulitan materi yang akan dipelajari. Alokasi waktu diperlukan untuk mengatur lamanya kegiatan pembelajaran dapat berlangsung, sehingga guru dapat memanfaatkan waktu yang tersedia dengan lebih tersusun dan terarah. Alokasi waktu digunakan oleh pendidik untuk memperkirakan jumlah jam pelajaran dan pertemuan yang dibutuhkan saat melakukan kegiatan pembelajaran. Penentuan alokasi waktu sangatlah penting agar pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal.

Majid (2014, hlm. 216) meingeimukakan bahwa, alokasi waktu adalah jumlah waktu yang dibutuhkan untuk ketercapaian suatu kompetensi dasar tertentu, dengan memperhatikan minggu efektif per semester, alokasi waktu mata pelajaran per minggu dan jumlah kompetensi per semester. Dengan adanya jumlah waktu ini kegiatan pembelajaran siswa di kelas akan lebih terarah. Alokasi waktu merupakan perkiraan berapa lama waktu atau berapa kali tatap muka saat proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Alokasi waktu menuntun pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas sehingga kegiatan selama proses pembelajaran lebih terarah..

Sementara itu, Mulyasa (2013, hlm. 15) menjelaskan bahwa

Aloikasi waktu agar proses pelaksanaan pembelajaran yang baik harus tepat dan bijak, serta mampu menyesuaikan kebutuhan peserta didik sebagai berikut: Alokasi waktu merupakan lamanya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas atau laboratorium yang dibatasi oleh koindisi alokasi waktu keitat biasanya dilakukan dengan membandingkan pelaksanaan beberapa program yang berbeda dalam jumlah waktu yang sama. Program yang dapat mencapai tujuan terbanyak dalam waktu yang telah ditentukan dapat dikategorikan sebagai program yang paling efisien.

Penjelasan Mulyasa, mengatakan bahwa alokasi waktu yang tepat penting untuk memastikan bahwa semua kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum dapat diajarkan dan dipahami dengan baik oleh peserta didik. Dengan memperhatikan jumlah minggu efektif dalam satu tahun ajaran, pendidik dan sekolah dapat melakukan perencanaan yang baik untuk mengatur waktu yang memadai untuk setiap kompetensi dasar.

Berdasarkan pengertian alokasi waktu yang sudah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa alokasi waktu adalah seberapa lama siswa dalam mempelajari materi yang telah ditentukan, dan banyaknya pembelajaran yang efektif adalah jumlah jam pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan. Alokasi waktu yang digunakan saat ini dalam Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 2 x 45 menit dalam satu kali pertemuan.

2. Pembelajaran Menganalisis Teks Negosiasi

Pembelajaran menganalisis teks negosiasi adalah kegiatan yang bertujuan mengajarkan peserta didik bagaimana menganalisis teks-teks negosiasi secara mendalam.

a. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaktif di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui pengalaman belajar yang melibatkan penerimaan, pemerosesan, dan penerapan informasi atau konsep baru oleh peserta didik.

1) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses usaha manusia mendapatkan sebuah ilmu pengetahuan, pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. 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.

Asroiri (2013, hlm. 165) menyatakan, bahwa tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan akan dapat tercapai secara berdaya guna dan berhasil guna, maka guru dituntut untuk memiliki kemampuan secara umum komponen-komponen pembelajaran sedemikian rupa sehingga terjalin keterkaitan fungsi antara komponen pembelajaran yang dimaksud. Oleh karena itu, dalam instruction yang ditekankan adalah proses belajar, maka usaha-usaha yang terencana dalam manipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa yang disebut pembelajaran..

Bell-gredler dalam Winatapura (2014, hlm. 5) mengemukakan, bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam (*competencies*), (*skills*), (*attitudes*). Kemampuan tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar itu dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan informal, keturutsertaan dalam pendidikan formal dan/atau Pendidikan non formal.

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.

2) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan rangkaian rencana yang ditargetkan untuk dicapai pada pembelajaran. Hakim (2019, hlm. 107) mengemukakan, bahwa sebagai alat untuk mengantarkan siswa mencapai apa yang diharapkan yang

tertuang dalam tujuan. Agar tujuan yang dirumuskan dapat secara efektif dicapai, diperlukan berbagai pertimbangan yang didasari pada sumber-sumber perumusan tujuan yang digunakan. Tujuan yang jelas dapat menjadi tuntunan dalam pengembangan komponen perencanaan pembelajaran lain yang mempunyai manfaat yang sangat besar dalam pengembangan perencanaan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran menggambarkan bentuk tingkah laku atau kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran dapat dibuat dalam berbagai macam cara serta menggambarkan apa yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Harjanto dalam Yunus, dkk (2023, hlm. 26) menyatakan, bahwa tujuan pembelajaran seharusnya dipandang sebagai suatu alat yang dapat membantu para pengelola Pendidikan untuk lebih menjadi berdaya guna dalam melaksanakan tugas dan fungsinya. Hal ini berarti bahwa perencanaan merupakan unsur dan langkah pertama dalam pengelolaan pembelajaran, serta menempati posisi yang sangat penting dan menentukan.

Sementara itu, Hamalik (2009, hlm. 76) menyatakan bahwa, tujuan (*goals*) adalah rumusan yang luas mengenai hasil-hasil Pendidikan yang diinginkan. Di dalamnya terkandung tujuan yang menjadi target pembelajaran dan menyediakan pilar untuk menyediakan pengalaman-pengalaman belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan bagian dari rancangan pembelajaran yang sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, tujuan pembelajaran merupakan suatu kemampuan di bidang pendidikan yang wajib bagi tenaga pendidik untuk dicapai oleh peserta didik sebagai bentuk peningkatan kemampuan. Pada penelitian ini, pembelajaran yang dilakukan adalah menganalisis teks negosiasi berfokus pada isi, struktur, dan kaidah kebahasaan.

b. Keterampilan Membaca

Manusia pada dasarnya memiliki empat keterampilan berbahasa yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Membaca adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Tarigan (2008, hlm. 7) menyatakan, bahwa keempat keterampilan berbahasa tersebut sudah dimiliki

manusia sejak masih kecil. Kemampuan tersebut sudah sejatinya terlahir sebagai bakat alami yang dimiliki oleh manusia. Sejatinya membaca dilakukan oleh orang yang terbiasa dan terbiasa karena adanya usaha untuk mau membaca. Padahal tidak demikian, setiap manusia memiliki dorongan pada aspek kehidupan begitu pulang dorongan untuk membaca dengan baik.

Mulyati (2014, hlm. 13) mengemukakan bahwa keterampilan membaca tergolong keterampilan aktif-reseptif. Aktivitas membaca dapat dikembangkan secara tersendiri, terpisah dari keterampilan menyimak dan berbicara. Keterampilan membaca merupakan suatu proses yang dilakukan individu atau kelompok untuk memperoleh suatu pesan atau informasi yang berupa kata-kata atau tulisan. Tarigan (2008, hlm. 9) mengemukakan, bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata/bahan tulisan atau memetic serta memahami arti yang terkandung di dalam bahan yang tertulis. Oleh karena itu, membaca adalah sebagai cara manusia untuk memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis serta cara untuk memahami arti yang terkandung di dalam tulisan tersebut.

Menurut Rahim (2005, hlm. 2) “Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif.” Membaca memiliki peranan sosial yang sangat penting dalam kehidupan manusia sepanjang masa, karena membaca merupakan suatu alat komunikasi tertulis yang diperlukan dalam masyarakat dan bahan bacaan yang dihasilkan dalam setiap kurun waktu dalam sejarah dipengaruhi oleh latar belakang sosial.

Berdasarkan definisi menurut para ahli di atas, maka dapat kita simpulkan bahwa membaca adalah proses berpikir yang di dalamnya memahami, menceritakan, menafsirkan arti dari lambing-lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan, dan ingatan. Dengan membaca banyaknya pengetahuan yang diperlukan dan mempermudah melaksanakan keterampilan bahasa lainnya. Membaca juga diartikan sebagai jendela dunia yang dimaknai dengan memahami informasi pada kehidupan.

3. Pengertian Menganalisis

Berdasarkan Taksonomi Bloom yang telah direvisi, menganalisis termasuk ke dalam ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik untuk memperoleh pengetahuan. Dalam ranah kognitif ini terdapat tingkatan mulai dari tingkatan yang rendah sampai tingkatan yang tinggi. Anderson dan Krathwohl dalam Gunawan dan Palupi (2016, hlm. 98) mengemukakan Tingkatan-tingkatan tersebut yakni: mengingat (*remember*), memahami/meingeirt (*understand*), meineirapkan (*apply*), meinganalisis (*analyze*), meingeivaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*create*). Oleh karena itu, menganalisis termasuk ke dalam tingkatan yang tinggi dalam ranah kognitif..

Anastasyah (2020, 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. Oleh karena itu, kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah-sekola.

Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut (*attributing*) dan mengorganisasikan (*organizing*). Memberi atribut akan muncul apabila peserta didik menemukan permasalahan dan kemudian memerlukan kegiatan membangun ulang hal yang menjadi permasalahan. Darminto & Julianty (2002, hlm. 52) “Analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri, serta hubungan antara bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.” Oleh karena itu, menganalisis sangatlah penting bagi kehidupan manusia, karena dengan menganalisis manusia akan menafsirkan apa yang belum dimengerti sebeleum melakukan sesuatu.

Berdasarkan defiisi menurut para ahli di atas, dapat kita simpulkan 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.

4. Teks Negosiasi

Teks negosiasi adalah 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 konflik.

a. Pengertian Teks Negosiasi

Kegiatan bernegosiasi sering dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari seiring manusia bertemu dengan manusia lainnya. Negosiasi dilakukan karena pihak yang memiliki kepentingan perlu memuat sebuah kesepakatan mengenai masalah yang sedang menuntut penyelesaian bersama. Tujuan dari hal itu antara lain untuk mengurangi perbedaan kepentingan dari setiap pihak yang terlibat, negosiasi biasanya disampaikan secara lisan dalam bentuk diskusi atau percakapan dengan adanya perubahan kurikulum yang menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks sehingga negosiasi dituangkan dalam bentuk tulisan.

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.

Negosiasi merupakan sebuah bentuk interaksi sosial ketika beberapa pihak terlibat untuk menyelesaikan sebuah tujuan yang bertentangan atau bisa diartikan sebagai salah satu bentuk interaksi sosial diantara dua belah pihak atau pun lebih dengan memiliki tujuan mencapai kesepakatan bersama dimana setiap pihak saling diuntungkan. Jackman dalam Nursolihah (2020, hlm. 25) menyatakan, bahwa negosiasi merupakan sebuah proses yang terjadi antara dua pihak atau lebih yang pada mulanya memiliki pemikiran berbeda, hingga akhirnya mencapai suatu persetujuan. Secara ringkas dapat dirumuskan bahwa negosiasi adalah proses perundingan antara para pihak yang berselisih atau berbeda pendapat tentang suatu permasalahan.

Berdasarkan perspektif dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi adalah teks yang berisi suatu proses interaksi dan komunikasi yang dilakukan oleh beberapa pihak sedikitnya dua orang atau lebih. Hal tersebut dilakukan oleh beberapa pihak yang memiliki keinginan berbeda untuk mencapai atau menetapkan suatu keputusan bersama yang dapat menguntungkan para pihak yang melakukan proses negosiasi. Dengan demikian, dalam mempelajari teks negosiasi siswa akan menerapkan hasil belajar bernegosiasi di sekolah ke dalam lingkungan sehari-hari sehingga terciptalah pengetahuan dan pengalaman baru bagi siswa, khususnya dalam dunia kerja nanti yang akan dihadapkan dengan mitra bicara dalam hal menyampaikan ide atau pendapat..

b. Struktur Teks Negosiasi

Struktur adalah susunan atau unsur-unsur yang membangun suatu teks. Kosasih (2019, hlm. 356) mengatakan, bahwa teks negosiasi memiliki alur atau struktur seperti halnya jenis teks yang lain terdiri dari susunan, urutan, ataupun tahapan. Di Dalam bernegosiasi terdapat lima tahapan yang dilalui dalam proses bernegosiasi. Kelima tahapan itu dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Negosiator 1 mengajukan maksud atau suatu permasalahan.
- 2) Pihak mitra bicara (negosiator 2) menyanggah dengan alasan tertentu.

- 3) Negosiator 1 mengemukakan argumentasi untuk mempertahankan tujuan awalnya untuk disetujui negosiator 2.
- 4) Negosiator 2 kembali mengemukakan penolakan dengan alasan tertentu pula.
- 5) Terjadinya persetujuan ataupun kesepakatan.

Secara umum negosiasi terdiri atas beberapa bagian, yaitu pembuka, isi, dan penutup. Pembukaan biasanya berisi pengenalan isu atau sesuatu yang dianggap masalah oleh salah satu pihak, misalnya permintaan cuti kerja karena terkait dengan kehamilan. Isi berupa adu tawar dari kedua belah pihak untuk mencari penyelesaian yang saling menguntungkan, sampai diperolehnya kesepakatan atau yang di dalamnya terdapat argumen-argumen, termasuk penentangan, dan sanggahan-sanggahan. Penutup berisi persetujuan dan kesepakatan kedua belah pihak yang di dalamnya bisa saja ucapan terima kasih, harapan, serta ungkapan-ungkapan yang menyatakan kepuasan atau ketidakpuasan.

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

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

Berdasarkan penjelasan yang disampaikan oleh para ahli 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 ataupun ketidaksetujuan.

c. Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi

Kaidah penulisan teks negosiasi merupakan aturan-aturan yang dipakai dalam teks negosiasi. Setiap teks memiliki aturan berbeda-beda yang harus diikuti. Kaidah teks negosiasi memiliki kaidah penulisan yang berbeda dengan teks yang lainnya. Kaidah kebahasaan pada teks negosiasi berbentuk dialog sehingga ragam bahasa yang digunakan adalah ragam bahasa lisan. Menurut Kosasih (2019, hlm. 361) menyatakan, bahwa teks negosiasi umumnya berbentuk lisan yang wujudnya berupa percakapan atau dialog melibatkan dua pihak atau lebih menyampaikan pernyataan-pernyataan secara spontan yang berupa adu tawar menawar dan sejenisnya. Suatu negosiasi mengutamakan kesantunan berbahasa untuk mencapai keberhasilannya.

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.

- 1) 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.
- 2) 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.
- 3) 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.

5. Media Pembelajaran Komik Digital

Media pembelajaran komik digital mengacu pada penggunaan komik dalam bentuk digital atau elektronik untuk tujuan pembelajaran. Komik digital dapat disajikan dalam format *e-book*, aplikasi, situs web, atau platform pembelajaran *online*.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab media pembelajaran adalah alat yang menjadi perantara antara guru untuk menyampaikan pesan dalam sebuah pembelajaran. Keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Sukiman (2012, hlm. 29) meingeimukakan, bahwa meidia peimbeilajaran adalah seigala seisuatu yang dapat digunakan untuk meinyalurkan peisan dari peingirim ke peineirima seihingga meirangsang pikiran, peirasaan, peirhatian dan minat seirta keimauan peiseirta didik seideimikian rupa seihingga proiseis beilajar teirjadi dalam rangka meincapai tujuan peimbeilajaran seicara eifeiktif.. Oleh karena itu, media diartikan sebagai film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya sekedar alat atau aplikasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran saja, melainkan di dalamnya harus memuat pesan atau informasi belajar yang ditawarkan oleh media tersebut.

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.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran bentuknya sangat banyak dan luas. Riyana (2018, hlm. 13) menyebutkan, bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan melalui bentuk penyajian dan cara penyampaiannya menjadi tujuh kelompok, yaitu (1) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (2) kelompok kedua; media proyeksi diam, (3) kelompok ketiga; media audio, (4) kelompok keempat; media audio visual diam, (5) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (6) media keenam; media televisi, dan (7) kelompok ketujuh; multimedia.

b. Pengertian Komik Digital

Komik merupakan gambar-gambar yang menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan informasi dan mempunyai kelebihan berupa mudah dimengerti. McCloud (2001, hlm. 9) menyebutkan, bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Oleh karena itu, adanya kolaborasi antara gambar dan teks yang dirangkai sedemikian rupa membentuk alur cerita yang menarik.

Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata. Nurdyansyah (2019, hlm. 135) mengemukakan, bahwa komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar. Begitu maraknya komik dimasyarakat dan begitu tingginya kesukaan akan terhadap komik sebagai media pembelajaran, salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike dalam jurnalnya, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebuah minimal satu bulan buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca peserta didik dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari peserta didik yang tidak menyukai komik.

Kelebihan komik lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat serta ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal ini jugalah yang menginspirasi komik yang sisinya materi-materi pelajaran. Kecenderungan yang ada pada peserta didik tidak begitu menyukai buku-buku teks yang tidak disertai dengan gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik peserta didik lebih menyukai buku yang bergambar yang penuh dengan warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun. 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.

Shadely dalam Riwanto (2019, hlm. 15) menyatakan bahwa komik berbentuk serangkaian gambar-gambar sedangkan masing-masing dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita. Serangkaian gambar-gambar itu dilengkapi dengan balon-balon ucapan (*speech balloons*) ada kalanya masih disertai narasi sebagai penjelas. Trimo dalam Riwanto (2019, hlm. 15) menyatakan, bahwa media komik dapat dibedakan menjadi dua yaitu komik strip dan buku komik. Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya disambung ceritanya, sedangkan yang dimaksud buku komik adalah komik yang berbentuk buku.

Penggunaan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (1997, hlm. 22) menyatakan bahwa

- 1) komik menambah perbendaharaan kata kata pembacanya;
- 2) mempermudah peserta didik dalam menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak;
- 3) dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain;
- 4) seluruh jalan cerita komik pada menuju suatu hal yakni, kebaikan atau studi yang lain.

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. Komik digital diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran komik digital diharapkan membuat peserta didik lebih bersemangat dan media tersebut tidak ketinggalan zaman.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil yang menjelaskan tentang hasil yang sudah dilakukan peneliti sebelumnya. Hasil penelitiannya kemudian dibandingkan dari temuan peneliti sebelumnya dengan peneliti yang akan dilakukan.

Berdasarkan penelitian yang akan dilaksanakan, peneliti mengkolaborasi hasil penelitian terdahulu yang terdapat persamaan dan perbedaan dengan peneliti yang akan penulis lakukan. Komparasi terhadap penelitian terdahulu tersebut menghasilkan ketertarikan penulis dalam melakukan penelitian berkaitan dengan teks negosiasi. Peneliti tersebut memberikan informasi terhadap penulis yang berkenaan dengan judul penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun keterangan tersebut lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. 1

Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Meyriska Putri (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbantuan Video Powtoon untuk Siswa Kelas X SMA	Persamaan terletak pada genre teks yang dilakukan penelitian.	Perbedaan terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Peneliti terdahulu menggunakan media video Powtoon,

				sedangkan penulis menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran berfokus pada menganalisis teks negosiasi.
2	Gusti Khairani Nasution (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> Dalam Menganalisis Unsur Kebahasaan Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK AKP Galang	Persamaan terletak pada genre teks yang dilakukan penelitian.	Perbedaan terletak pada fokus penelitian, penulis berfokus pada menganalisis teks negosiasi, sedangkan peneliti terdahulu pada unsur kebahasaan teks negosiasi.
3	Meidiana Batubara (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis <i>Animaker</i> Dalam Struktur Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan	Persamaan terletak pada genre teks yang dilakukan penelitian.	Perbedaan terletak pada media yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan media <i>animaker</i> sebagai media pembelajaran dalam menganalisis struktur teks negosiasi,

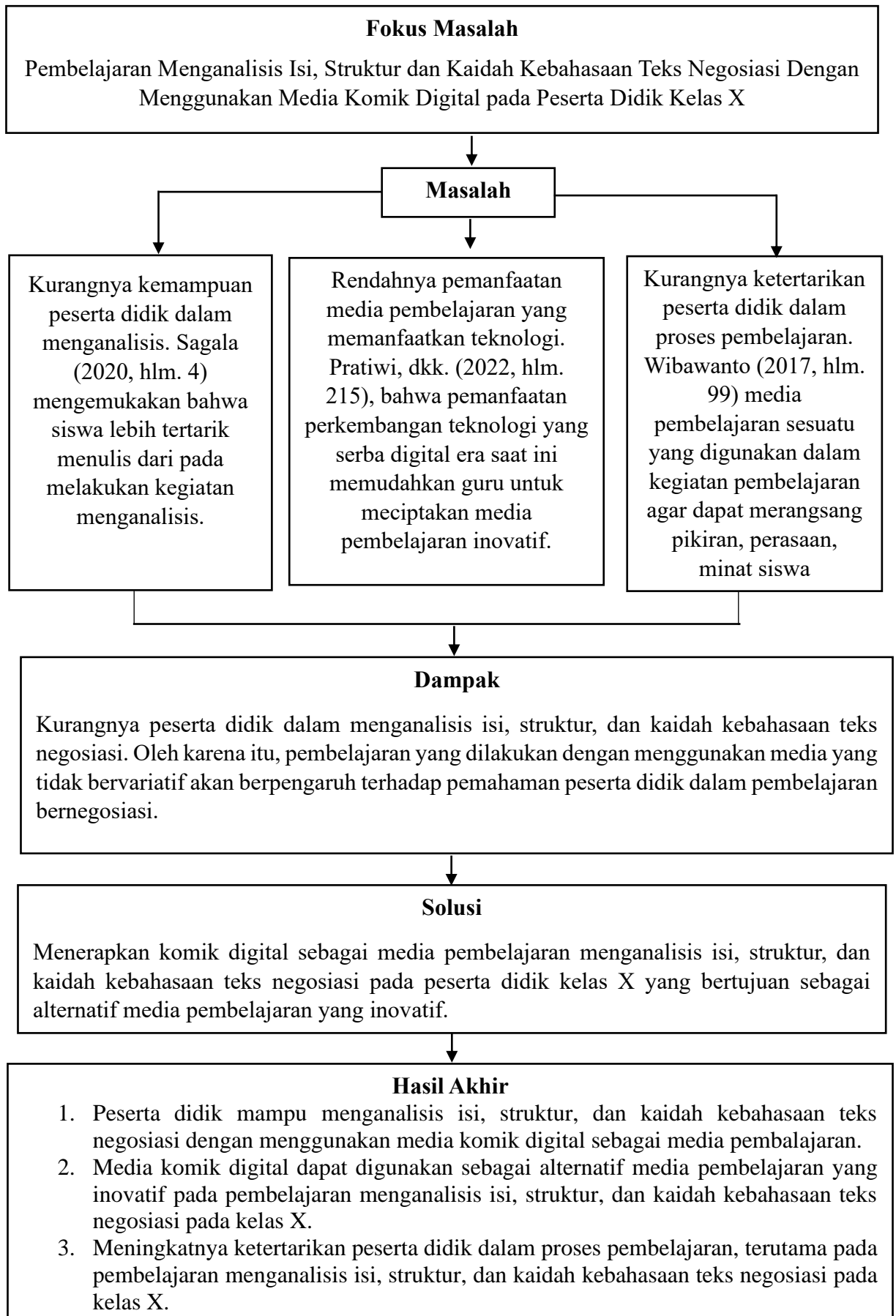
				sedangkan penulis berfokus pada menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi berbantuan komik digital sebagai media pembelajaran.
--	--	--	--	--

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian penulis, tentunya memiliki persamaan dan perbedaan dalam uji penelitiannya. Seperti penelitian *Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Teks Fabel Menggunakan Media Komik Digital pada Peserta Didik Kelas VII SMP Swadaya 1 Bandung*. Persamaan terdapat pada penggunaan komik digital sebagai media pembelajarannya. Sedangkan perbedaannya terletak pada teks yang dilakukan penelitian, peneliti terdahulu berfokus pada teks fabel, sedangkan penulis berfokus pada teks negosiasi.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan rangkaian proses penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Kerangka pemikiran ini memudahkan penulis untuk memetakan permasalahan dalam penelitian, sehingga mencapai hasil penelitian yang baik. Berikut pemetaan kerangka pemikiran dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 60) menyatakan bahwa “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.” Oleh karena itu pada setiap penyusunan paradigma penelitian harus didasarkan pada kerangka berpikir. Berikut ini terdapat bagan kerangka berpikir penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran



Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa topik dalam penelitian ini berfokus pada menganalisis isi, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi dengan menggunakan media komik digital sebagai media pembelajaran. Adapun judul penelitian ini adalah “Pembelajaran Menganalisis Isi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi dengan menggunakan Media Komik Digital Pada Peserta Didik Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung.

D. Asumsi dan Hipotesis

Asumsi dan hipotesis adalah adalah dua konsep penting dalam metode ilmiah dan penelitian. Dalam konteks penelitian, asumsi dapat membantu dalam merumuskan hipotesis yang spesifik dan dapat diuji. Hipotesis kemudian menjadi landasan dalam penelitian, mengumpulkan data, dan melakukan analisis untuk menguji kebenarannya.

1. Asumsi

Asumsi merupakan anggapan dasar dalam melakukan penelitian yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Berikut ini asumsi penulis sebagai landasan dalam perumusan hipotesis, yaitu sebagai berikut.

- a.** Penulis telah lulus dalam Mata Kuliah Dasar Keguruan (MKDK), di antaranya penulis telah mampu mengajarkan Bahasa dan Sastra Indonesia, karena penulis telah mengikuti beberapa mata kuliah yang berkaitan dengan kemampuan mengajar, yaitu Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK) di antaranya: Teori dan Praktik Membaca, Teori dan Praktik Komunikasi Lisan, Teori dan Praktik Menulis, dan Pengantar Linguistik Bahasa Indonesia; Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB) di antaranya: Analisis Kesulitan Membaca, Strategi Belajar Mengajar Bahasa dan Sastra Indonesia, Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia, Penilaian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Perencanaan Pengajaran Bahasa Indonesia, dan Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia; Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB) di antaranya: Pengantar Pendidikan, Psikologi Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran, dan Profesi Pendidikan; dan Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB) di antaranya, PPL I (Microteaching) dan PPL II;

- b. Pembelajaran menganalisis teks negosiasi merupakan salah satu mata pelajaran di tingkat SMA untuk kelas X yang ada di dalam Kurikulum 2013 dan termuat dalam kompetensi dasar 3.11; dan
- c. Komik digital merupakan salah satu media pembelajaran yang inovatif bagi pembelajaran menganalisis teks negosiasi.

Berdasarkan asumsi atau anggapan dasar tersebut, diharapkan penulis dapat merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menganalisis teks negosiasi. Komik digital sebagai media pembelajaran yang digunakan penulis akan diuji melalui sebuah tes. Jadi, asumsi harus dapat diuji kebenarannya berdasarkan penemuan, pengamatan, dan percobaan dalam sebuah penelitian.

2. Hipotesis

Berdasarkan perumusan asumsi yang telah dikemukakan, maka dapat diketahui hipotesis atau jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya sebagai berikut.

- a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi dengan menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran.
- b. Peserta didik kelas X SMA Pasundan 1 Bandung mampu menganalisis isi, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi sebelum dan setelah menggunakan media komik digital.
- c. Media komik digital efektif dalam pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi pada peserta didik kelas X SMA Pasundan 1 Bandung.
- d. Terdapat perbedaan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menganalisis isi, struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi dengan menggunakan media komik digital sebagai kelas eksperimen dibandingkan dengan kemampuan peserta didik yang menggunakan media teks negosiasi sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan pemaparan hipotesis di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang telah penulis susun berasal dari rumusan masalah penelitian. Tujuannya agar lebih terarah sehingga mengetahui arah penelitian serta hasil hipotesis ini akan dibuktikan kebenarannya setelah penelitian selesai.