

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN RAMAH OTAK DENGAN BERBANTUAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NEGOSIASI DI KELAS X SMA 3 PASUNDAN BANDUNG

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai masalah keterampilan menulis teks negosiasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam kurikulum merdeka setiap capaian pembelajaran menuntut keterampilan menulis peserta didik. Kebutuhan keterampilan menulis teks negosiasi tidak sesuai dengan kondisi peserta didik kelas X SMA 3 Pasundan Bandung. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga masih sering kali dianggap membosankan oleh peserta didik hal ini dikarenakan pendidik masih menggunakan model pembelajaran yang kuno. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan penulis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks negosiasi menggunakan model ramah otak berbantuan media komik, terdapat peningkatan peserta didik setelah diterapkan pembelajaran menulis teks negosiasi menggunakan model ramah otak berbantuan media komik, terdapat perbedaan peserta didik setelah diterapkan model ramah otak dengan berbantuan media komik, keefektifan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model ramah otak berbantuan media komik. Melalui metode kuantitatif eksperimen dengan bentuk *Quasi Experimentan Design*, adapun hasil penelitian yaitu: 1) penulis mampu melaksanakan pembelajaran menulis teks negosiasi menggunakan model ramah otak berbantuan komik dengan nilai rata-rata 3,1. 2) peningkatan peserta didik setelah diberi perlakuan model ramah otak dan media komik 3) perbedaan peserta didik setelah diberikan model ramah otak dan media komik 4) keefektifan peserta didik setelah menggunakan model ramah otak dan media komik.

Kata Kunci: Menulis, teks negosiasi, model Ramah Otak, media Komik

APPLICATION OF A BRAIN-FRIENDLY LEARNING MODEL USED BY COMICS MEDIA IN LEARNING TO WRITE NEGOTIATION TEXTS IN CLASS X SMA 3 PASUNDAN BANDUNG

ABSTRACT

This research discusses the issue of negotiation text writing skills in Indonesian language learning. In the independent curriculum, every learning achievement requires students' writing skills. The need for negotiation text writing skills does not suit the conditions of class X students at SMA 3 Pasundan Bandung. Learning Indonesian is often considered boring by students, this is because educators still use old learning models. This research aims to determine the writer's ability to design, implement and evaluate learning to write negotiation texts using a brain-friendly model assisted by comic media. There is an increase in students after learning to write negotiation texts using a brain-friendly model assisted by comic media. There are differences in students after it is implemented. brain-friendly model assisted by comic media, the effectiveness of students' abilities before and after applying the brain-friendly model assisted by comic media. Through quantitative experimental methods in the form of Quasi Experimental Design, the research results are: 1) the author was able to carry out learning to write negotiation texts using a brain-friendly model assisted by comics with an average score of 3.1. 2) the increase in students after being treated with brain-friendly models and comic media 3) the differences in students after being given brain-friendly models and comic media 4) the effectiveness of students after using brain-friendly models and comic media.

Keywords: *Writing, negotiation text, Brain Friendly model, Comic media*

**PALAKSANAAN MODEL RAMAH OTAK DIBANTUAN KU KOMIK
MEDIA DINA DIAJAR NULIS TEKS NEGOSIASI KELAS X SMA 3
PASUNDAN BANDUNG**

RINGKESAN

Ieu panalungtikan ngabahas ngeunaan kaparigelan nulis téks négosiasi dina pangajaran basa Indonésia. Dina kurikulum mandiri, unggal préstasi diajar merlukeun kamampuh nulis siswa. Butuhna kaparigelan nulis téks sawala teu luyu jeung kondisi siswa kelas X SMA 3 Pasundan Bandung. Diajar basa Indonesia sering dianggap bosen ku siswa, hal ieu kumargi para pendidik masih ngagunakeun modél pangajaran anu lami. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho kamampuh nu nulis dina ngararancang, ngalaksanakeun jeung ngaévaluasi pangajaran nulis téks sawala ngagunakeun modél Ramah Otak dibantuan ku média komik Média komik aya bédana siswa sanggeus dilaksanakeun modél Ramah Otak dibalungkeun ku média komik, éféktivitas kamampuh siswa saméméh jeung sabada ngalarapkeun modél Ramah Otak dibantuan ku média komik. Ngaliwatan métode ékspérimén kuantitatif dina wangun Desain Kuasi Ékspérimén, hasil panalungtikan nya éta: 1) pangarang mampuh ngalaksanakeun pangajaran nulis téks sawala ngagunakeun modél brain-friendly dibantuan ku komik kalawan peunteun rata-rata 3,1. 2) ngaronjatna siswa sanggeus dibéré modél Ramah Otak jeung média komik 3) bédana siswa sanggeus dibéré modél brain-friendly jeung média komik 4) éféktivitas siswa sanggeus ngagunakeun modél Ramah Otak jeung média komik.

Kecap Konci: Tulisan, téks negosiasi, Model Ramah Otak, Média Komik