

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATERI
PEMAHAMAN TEKS NEGOSIASI SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1
SAMALANGA**

Nabila Afra¹, Nia Astuti², Mutia Agustisa³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Almuslim

¹nabilaafra24@gmail.com , ²niaastuti89@gmail.com ,

³mutiaagustisa@umuslim.ac.id.

ABSTRACT

This study was motivated by students' low understanding of negotiation text materials due to the use of conventional teaching methods that were considered less engaging. This study aimed to determine the effectiveness of using digital comic media in teaching negotiation text comprehension to tenth-grade students at SMA Negeri 1 Samalanga. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 60 students from two classes, with 30 students in the experimental class and 30 students in the control class. Data were collected through pretests, posttests, observations, and documentation, and analyzed using descriptive statistics, normality and homogeneity tests, an independent-samples t-test, and N-Gain analysis with SPSS 25. The results showed that the mean posttest score of the experimental class was 88.00, higher than the control class mean of 68.67. The independent-samples t-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the two classes. The experimental class also obtained an average N-Gain of 80.62%, categorized as effective, while the control class obtained 53.52%, categorized as less effective. These findings indicate that digital comic media is effective in improving students' comprehension of negotiation texts.

Keywords: *effectiveness, digital comic media, negotiation text*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi teks negosiasi karena pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik digital pada materi pemahaman teks negosiasi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Samalanga. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas 60 siswa yang terbagi dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing berjumlah 30 siswa. Data dikumpulkan melalui *pretest*, *posttest*, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Sample T-Test*, dan uji N-Gain dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 88,00, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 68,67. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Rata-rata N-Gain kelas

eksperimen sebesar 80,62% dengan kategori efektif, sedangkan kelas kontrol sebesar 53,52% dengan kategori kurang efektif. Dengan demikian, penggunaan media komik digital efektif dalam meningkatkan pemahaman teks negosiasi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Samalanga.

Kata Kunci: efektivitas, media komik digital, teks negosiasi

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi, memahami informasi, menyampaikan gagasan, serta berpikir secara kritis dan logis. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami teori kebahasaan, tetapi juga mampu memahami berbagai jenis teks yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang dipelajari oleh siswa kelas X adalah teks negosiasi. Menurut Kosasih (2021), teks negosiasi merupakan teks yang menggambarkan proses tawar-menawar antara pihak-pihak yang berkepentingan untuk mencapai kesepakatan yang dapat diterima oleh semua pihak dengan tetap memperhatikan kepentingan bersama. Oleh karena itu, pemahaman terhadap teks negosiasi penting dikuasai siswa karena berkaitan dengan kemampuan

memahami isi, struktur, tujuan, serta kaidah kebahasaan yang digunakan dalam proses negosiasi.

Pemahaman terhadap teks negosiasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan mengetahui isi bacaan, tetapi juga mencakup kemampuan siswa dalam mengidentifikasi struktur teks, memahami informasi, menemukan tujuan komunikasi, memahami argumen yang disampaikan, serta menganalisis penggunaan bahasa dalam teks tersebut. Menurut Suherli *et al.* (2020), pemahaman teks negosiasi dapat diukur melalui kemampuan mengidentifikasi isi teks, mengenali struktur teks, memahami unsur kebahasaan, serta menarik kesimpulan dari proses negosiasi yang terjadi. Dengan demikian, pembelajaran teks negosiasi membutuhkan proses pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik agar siswa dapat memahami materi secara lebih mudah.

Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks negosiasi, masih ditemukan berbagai permasalahan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Samalanga, diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap materi teks negosiasi masih belum optimal. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi teks, menentukan struktur teks negosiasi, serta mengidentifikasi kaidah kebahasaan yang terdapat di dalamnya. Selain itu, proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional dan cenderung berpusat pada guru menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran saja belum cukup untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membantu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Abdullah *et al.* (2024) menyatakan bahwa media

pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi dan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa dapat meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran teks negosiasi adalah media komik digital. Komik digital merupakan media pembelajaran yang menyajikan materi melalui perpaduan gambar, teks, dialog, tokoh, dan alur cerita dalam bentuk digital. Pribadi (2021) menjelaskan bahwa komik digital merupakan media pembelajaran berbasis multimedia yang mengintegrasikan teks, ilustrasi, dan terkadang animasi atau audio dalam satu kesatuan tampilan digital untuk meningkatkan daya tarik serta efektivitas penyampaian materi. Sejalan dengan itu, Angresia *et al.* (2022) menyatakan bahwa komik digital dapat menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang menarik sehingga membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran secara lebih mudah dan

menyenangkan. Penggunaan komik digital dapat membantu siswa memahami materi melalui penyajian visual yang lebih menarik dan kontekstual. Pada materi teks negosiasi, dialog yang disajikan melalui komik digital dapat memberikan gambaran nyata mengenai proses komunikasi antara pihak-pihak yang melakukan negosiasi. Siswa dapat memahami bagaimana perbedaan kepentingan disampaikan, bagaimana proses penawaran dan argumentasi dilakukan, serta bagaimana kesepakatan dapat dicapai.

Penggunaan media komik digital juga dapat membantu mengurangi pembelajaran yang bersifat konvensional. Penyajian materi dalam bentuk gambar dan dialog dapat menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami informasi secara lebih mudah. Widhinata dan Ganing (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran komik digital yang memadukan gambar dan teks dapat menarik perhatian peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Selain itu, media digital memiliki keunggulan

dalam hal fleksibilitas karena dapat diakses menggunakan perangkat teknologi yang dimiliki siswa. Dengan demikian, penggunaan komik digital diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan media komik dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Media komik mampu menyajikan materi dalam bentuk visual yang lebih konkret, sedangkan media digital memberikan kemudahan dalam mengakses dan menyajikan informasi. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas penggunaan media komik digital terhadap pemahaman teks negosiasi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Samalanga masih perlu dilakukan. Hal tersebut menjadi dasar penting dilakukannya penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik digital pada materi pemahaman teks negosiasi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Samalanga.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, bagi siswa untuk membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi teks negosiasi, serta bagi peneliti lain sebagai bahan referensi untuk mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Menurut Sugiyono (2022), penelitian eksperimen semu merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain, tetapi peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel luar yang memengaruhi jalannya penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan

media komik digital, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Samalanga pada 27 April sampai 11 Mei 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 180 siswa. Sampel ditentukan menggunakan *purposive sampling* dengan pertimbangan kesetaraan kemampuan akademik dan kesesuaian materi yang telah dipelajari. Sampel penelitian terdiri atas kelas X-4 sebagai kelas kontrol dan kelas X-6 sebagai kelas eksperimen, masing-masing berjumlah 30 siswa sehingga jumlah keseluruhan sampel adalah 60 siswa.

Instrumen penelitian berupa tes pemahaman teks negosiasi dalam bentuk pilihan ganda yang diberikan sebagai *pretest* dan *posttest*. Indikator yang diukur meliputi kemampuan memahami isi teks, mengidentifikasi struktur teks negosiasi, memahami kaidah kebahasaan, menafsirkan makna, dan menarik kesimpulan hasil negosiasi. Teknik pengumpulan data juga dilengkapi dengan observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan

untuk mengamati proses pembelajaran dan *respons* siswa, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa modul ajar, foto kegiatan, dan hasil pekerjaan siswa.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi. Uji prasyarat meliputi uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas *Levene*. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Peningkatan pemahaman siswa dianalisis menggunakan N-Gain dengan kriteria efektivitas: kurang dari 40% tidak efektif, 40%–55% kurang efektif, 56%–75% cukup efektif, dan lebih dari 75% efektif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini membandingkan pemahaman teks negosiasi siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai pada kedua kelas, tetapi peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai
Pretest dan Posttest**

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	30	30.00	15.00	45.00	33.0000	8.36660
Posttest Kontrol	30	50.00	45.00	95.00	68.6667	11.59171
Pretest Eksperimen	30	45.00	20.00	65.00	36.1667	11.93974
Posttest Eksperimen	30	30.00	70.00	100.00	88.0000	6.89828
Valid N (listwise)	30					

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 33,00 dan kelas eksperimen sebesar 36,17. Setelah pembelajaran, rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol meningkat menjadi 68,67, sedangkan kelas eksperimen meningkat menjadi 88,00. Peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
Kelompok		Statistic	df	Sig.	Statistic	Sig.
pretest	kontrol	.161	30	.045	.941	.094
	eksperimen	.164	30	.039	.937	.077
posttest	kontrol	.121	30	.200 [*]	.963	.374
	eksperimen	.165	30	.036	.941	.095

^a. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas berdistribusi normal. Uji homogenitas juga menunjukkan nilai signifikansi

sebesar 0,077 yang lebih besar dari 0,05 sehingga *varians* data kedua kelompok dinyatakan homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	3.628	1	58	.062
	Based on Median	3.058	1	58	.086
	Based on Median and with adjusted df	3.058	1	53.645	.086
	Based on trimmed mean	3.231	1	58	.077

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,077 pada baris *Based on Trimmed Mean*. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,077 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa *varians* data antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen. Dengan demikian, kedua kelompok memiliki *varians* yang relatif sama dan telah memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik menggunakan uji *Independent Sample T-Test*.

Tabel 4. Hasil *Independent Sample T-Test*

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
pretest	3.628	.062	-1.199	58	.239	-3.167	2.662	-8.495	2.162
posttest	4.882	.031	-7.850	58	.000	-19.333	2.463	-24.263	-14.404

Hasil uji *Independent Sample T-Test* pada tahap pretest memperoleh nilai signifikansi $0,240 > 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, kedua kelas memiliki kondisi awal yang relatif setara. Setelah perlakuan diberikan, hasil *posttest* memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

Descriptives				Statistic	Std. Error
N-gain_persen	kontrol	Mean		53.5271	2.82787
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	47.7434	
			Upper Bound	59.3107	
		5% Trimmed Mean		52.6336	
		Median		50.0000	
		Variance		239.906	
		Std. Deviation		15.48889	
		Minimum		30.77	
		Maximum		92.86	
		Range		62.09	
		Interquartile Range		22.55	
		Skewness		.795	.427
		Kurtosis		.723	.833
	eksperimen	Mean		80.6205	2.14084
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	76.2420	
			Upper Bound	84.9990	
		5% Trimmed Mean		81.1127	
		Median		81.2500	
		Variance		137.496	
		Std. Deviation		11.72588	
		Minimum		50.00	
		Maximum		100.00	
		Range		50.00	
		Interquartile Range		17.40	
		Skewness		-.625	.427
		Kurtosis		.609	.833

Hasil uji N-Gain memperkuat temuan bahwa media komik digital lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 80,62% dengan kategori

efektif, sedangkan kelas kontrol memperoleh 53,52% dengan kategori kurang efektif. Perbedaan ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa tidak hanya terlihat dari perbedaan rata-rata *posttest*, tetapi juga dari tingkat peningkatan kemampuan setelah pembelajaran.

Efektivitas media komik digital dapat dijelaskan melalui karakteristik media yang memadukan unsur visual dan verbal. Materi teks negosiasi yang sebelumnya dipahami siswa melalui uraian teks dapat disajikan melalui tokoh, dialog, ilustrasi, dan alur cerita. Penyajian tersebut membantu siswa memahami situasi komunikasi secara kontekstual, termasuk pihak yang terlibat, perbedaan kepentingan, proses pengajuan, penawaran, dan kesepakatan. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal struktur teks, tetapi dapat memahami fungsi setiap bagian melalui konteks cerita.

Penggunaan komik digital juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Gambar dan dialog dapat menarik perhatian siswa, sementara format digital memberikan kemudahan akses melalui perangkat elektronik. Kondisi tersebut mendukung keterlibatan siswa selama pembelajaran. Temuan

ini sejalan dengan pandangan bahwa media digital dan komik dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran serta membantu siswa memahami konsep melalui visualisasi. Perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran memiliki peran penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran konvensional tetap dapat meningkatkan pemahaman siswa, sebagaimana terlihat dari peningkatan rata-rata nilai kelas kontrol. Namun, peningkatan tersebut lebih rendah dibandingkan kelas yang menggunakan media komik digital. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk materi teks negosiasi, terutama ketika materi memerlukan pemahaman terhadap situasi komunikasi dan dialog.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media komik digital efektif dalam meningkatkan pemahaman teks negosiasi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Samalanga. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh rata-rata *posttest* kelas eksperimen

sebesar 88,00, nilai signifikansi uji-t sebesar $0,000 < 0,05$, serta rata-rata N-Gain sebesar 80,62% yang berada pada kategori efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital efektif dalam meningkatkan pemahaman teks negosiasi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Samalanga. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 88,00 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 68,67. Hasil *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Selain itu, rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 80,62% berada pada kategori efektif, sedangkan kelas kontrol sebesar 53,52% berada pada kategori kurang efektif. Dengan demikian, media komik digital dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membantu siswa memahami isi, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi secara lebih menarik dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., dkk. (2024). Media pembelajaran. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Angresia, Y., Sesmiarni, Z., Charles, C., & Melani, M. (2022). Komik digital: Media pembelajaran pemrograman dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(2), 219–235.
- Arsyad, A. (2021). Media pembelajaran. Rajawali Pers.
- Handayani, N., & Rahman, T. (2022). Pengembangan media komik digital untuk pembelajaran teks negosiasi di SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(3), 567–580.
- Kosasih, E. (2021). Jenis-jenis teks dalam mata pelajaran bahasa Indonesia SMA/SMK. Yrama Widya.
- Pribadi, B. A. (2021). Media dan teknologi dalam pembelajaran. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suherli, dkk. (2020). Bahasa Indonesia untuk SMA/MA/SMK/MAK kelas X. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sumiyati, A., Supriadi, O., & Hartati, D. (2021). Presuposisi dan implikatur pada negosiasi di Pasar Telagasari serta implementasinya pada teks negosiasi sebagai bahan ajar.

Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 3287–3295.

Widhinata, I. G. N. A. I., & Ganing, N. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat pada muatan IPS siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 18–25.

Yaumi, M. (2020). Media dan teknologi pembelajaran. Kencana.