



Dewantara Seminar Nasional Pendidikan

Pascasarjana Pendidikan UST Desember 2022

“Transformasi Pendidikan di Era Society 5.0”

PEMANFAATAN KOMIK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI NEGOSIASI

ANITA DIYANTI

Pascasarjana Penelitian Evaluasi Pendidikan
Universitas Sarjana Tamansiswa Yogyakarta

anitadiyanti74@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi negosiasi. Komik dipilih karena menarik dan merangsang kreativitas peserta didik dalam mempelajari teknik dan proses negosiasi. Negosiasi merupakan kegiatan berkomunikasi yang dilakukan oleh dua pihak yang memiliki kepentingan yang berbeda. Fokus penelitian pada keberhasilan peserta didik memahami esensi negosiasi melalui media komik digital. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan data dilakukan melalui dokumentasi dan observasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X Tata Kecantikan. Hasil penelitian berupa informasi pemanfaatan media komik digital, peserta didik berhasil memahami konsep negosiasi, teknik negosiasi, dan mempraktikannya. Hal ini dibuktikan dengan hasil proyek berupa komik digital dengan konten negosiasi.

Abstract

This study aims to reveal the use of digital comics in Indonesian language learning in negotiation material. Comics were chosen because they were interesting and stimulated students' creativity in learning negotiation techniques and processes. Negotiation is a communication activity carried out by two parties who have different interests. The focus of research on the success of students in understanding the essence of negotiation through digital comic media. The research method used is descriptive qualitative method. Data collection techniques are carried out through documentation and observation. The research subjects were students of Class X Cosmetology. The results of the study in the form of information on the use of digital comic media, students succeeded in understanding the concept of negotiation, negotiation techniques, and practicing it. This is proven by the results of the project in the form of digital comics with negotiated content.

Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib di SMK. Bahasa adalah sarana komunikasi baik verbal maupun nonverbal. Sebagai sarana komunikasi, kemampuan berbahasa Indonesia sangat diperlukan. Kemampuan berbahasa pada peserta didik SMK diharapkan dapat menjadi alat peserta didik untuk menunjukkan eksistensi diri, memberikan rasa percaya diri dalam komunikasi, dan mengembangkan kreasi. Ada empat komponen dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia : menyimak, membaca dan memirsa, berbicara, dan menulis. Keempat komponen ini membentuk keterampilan reseptif (menyimak, membaca dan memirsa) dan keterampilan produktif (berbicara dan menulis).

Negosiasi sebagai salah satu materi untuk mengasah keterampilan produktif berbicara dibelajarkan di kelas X. Bernegosiasi adalah kegiatan komunikasi antara dua pihak atau lebih yang memiliki



kepentingan yang berbeda untuk mencapai suatu keputusan atau kesepakatan. Keterampilan bernegosiasi berkaitan dengan kemampuan komunikasi yang melibatkan komponen berbicara. Keterampilan bernegosiasi ini sangat diperlukan terutama bagi siswa SMK yang akan memasuki dunia kerja.

Untuk membentuk keterampilan bernegosiasi bagi siswa SMK diperlukan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menggunakan media. Agar lebih menarik, dipilih media yang akrab dan mudah digunakan oleh siswa. Komik digital adalah salah satu aplikasi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Komik digital digunakan sebagai media pembelajaran karena menarik dan bisa diterima oleh peserta didik.

Tinjauan Pustaka

Komik Digital

Menurut KBBI daring, komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Sedangkan digital artinya berkaitan dengan atau menggunakan komputer atau internet. Pada dasarnya komik digital sama dengan komik konvensional. Perbedaannya hanya pada media yang digunakan. Jadi komik digital adalah cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu yang dibuat atau dibaca dengan komputer atau internet.

Komik berupa urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya sehingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai kebutuhan (M.S. Gumelar, 2011). Sebagai cerita bergambar, komik mewakili pesan cerita yang akan disampaikan. Sebagai media visual, gambar yang ditampilkan komik sebenarnya cukup mewakili hal yang akan disampaikan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Pesan atau informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan, keahlian, ide, pengalaman dan sebagainya. Prosedur belajar terdiri dari dua hal, yaitu prosedur pengenalan pola dan urutan-

aksi. Prosedur pengenalan pola mendasari kemampuan untuk mengenal dan mengklarifikasikan pola-pola stimulus internal dan eksternal. Prosedur urutan-aksi mendasari kemampuan untuk melakukan urutan operasi terhadap simbol-simbol..

Pembelajaran bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai upaya untuk membelajarkan bahasa Indonesia kepada peserta didik atau seseorang dengan tujuan orang tersebut meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesianya. Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kecakapan berkomunikasi bagi peserta didik dalam empat ranah yaitu keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis dengan baik dan benar dan memiliki apresiasi terhadap bahasa Indonesia dan sastra Indonesia.



Negosiasi

Negosiasi merupakan proses tawar-menawar dengan jalan berunding untuk mencapai kesepakatan bersama antara satu pihak (kelompok atau organisasi) dan pihak (kelompok atau organisasi) yang lain. Selain itu, negosiasi juga diartikan sebagai penyelesaian sengketa secara damai melalui perundingan antar pihak yang bersengketa (KBBi daring).

Teks negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan di antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda. Kedua pihak yang melakukan negosiasi mempunyai hak terhadap hasil yang akan disepakati. Hasil akhir negosiasi harus mempunyai persetujuan dari semua pihak sehingga semua pihak menerima hasil akhir dengan kesepakatan bersama.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu cara untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok (Syadiah Nana, :). Dengan metode deskriptif kualitatif ini peneliti mendeskripsikan pemanfaatan komik digital sebagai sarana dalam membelajarkan materi negosiasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian dilaksanakan di SMKN 6 Yogyakarta dengan subjek penelitian peserta didik Kelas X Tata Kecantikan 1. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi dan observasi. Data diperoleh dari hasil penugasan peserta didik dan pengamatan dalam pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran tatap muka sudah diterapkan secara penuh di SMKN 6 Yogyakarta pascapandemi. Namun ada hal menarik yang terjadi di sekolah-sekolah sejak penerapan belajar dari rumah. Bisa dikatakan saat ini adalah masa transisi antara belajar dari rumah dan tatap muka di sekolah. Ketika dihadapkan pada keadaan yang memaksa guru untuk tetap melayani peserta didik dalam memperoleh pendidikan. Berbagai cara dilakukan agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan. Hal ini memaksa guru untuk berubah. Tidak lagi mengajar dengan cara yang biasa. Hikmah dari pandemi menjadikan guru mau belajar, yang tadinya kurang atau mengabaikan teknologi dan hanya mengajar secara konvensional, mau tidak mau harus mulai memanfaatkan hasil teknologi. Guru mulai memanfaatkan platform belajar daring melalui aplikasi seperti WA, Google Classroom, Zoom Meet, Google Meet, dan sebagainya. Kelas daring menjadi pilihan agar guru tetap bisa terhubung secara langsung dengan peserta didik.

Selain aplikasi konferensi daring, guru mulai banyak memanfaatkan aplikasi lainnya yang mendukung pembelajaran daring yang bisa diterima siswa melalui alat komunikasi berupa smartphone atau HP. Pengiriman materi, penugasan, dan evaluasi pun dilakukan dengan memanfaatkan teknologi di bidang informasi ini. Guru dan siswa menjadi lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan teknologi digital.

Teknologi yang masih dimanfaatkan guru dan peserta didik di *platform digital* adalah media sosial WAG dan *google classroom*. Kedua platform ini tetap digunakan meskipun tatap muka penuh sudah dilakukan. Guru mengombinasikan pertemuan tatap muka di kelas dengan platform digital. *Google classroom* digunakan guru untuk mengirimkan materi dalam bentuk digital berupa file teks, gambar, suara, maupun gabungan dari ketiganya; mengirimkan tugas, dan memberikan evaluasi.



Penugasan sebagai bentuk tagihan dilakukan untuk mengukur tingkat keterampilan yang telah dikuasai peserta didik. Untuk mengetahui seberapa paham peserta didik dalam pembelajaran negosiasi, guru memberikan tugas proyek berupa komik sebagai media dalam mengerjakan tugas. Pengumpulan tugas dilakukan di google classrom. Peserta didik kelas X Tata Kecantikan diberikan tugas mandiri secara berpasangan untuk menentukan konsep negosiasi, memilih topik negosiasi, menentukan pihak-pihak yang akan bernegosiasi dan melakukan proses negosiasi sesuai langkah-langkah yang telah ditetapkan.

Komik dipilih karena memancing kreativitas dan minat peserta didik dalam melaksanakan penugasan. Peserta didik dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam komik digital yang tersedia dan memilih yang tidak berbayar atau gratis. Banyak aplikasi yang dapat dipilih oleh siswa. Penyajian hasil pekerjaan dengan komik menyebabkan siswa terpancing untuk kreatif memilih dan menyusun komik yang berupa proses negosiasi. Dari hasil pengumpulan tugas dalam bentuk komik ini ternyata peserta didik menggunakan aplikasi canva, picart. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan literasi digital karena telah mengetahui dan dapat memanfaatkan aplikasi pembuat komik secara kreatif dan produktif.

Pemanfaatan media komik digital ternyata memunculkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi negosiasi daripada ketika penugasan hanya dalam bentuk susunan teks semata. Selain itu, siswa juga dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi dalam bentuk komik digital. Hal ini merupakan salah satu bentuk literasi yakni kemampuan dalam memanfaatkan dan menggunakan teknologi secara bijaksana dan bertanggung jawab.

Komik sebenarnya berupa transkripsi dari tuturan langsung atau percakapan, dalam hal ini konteks negosiasi. Keterampilan bernegosiasi masuk ke dalam dimensi berbicara, namun pada komik memiliki manfaat lebih karena bisa dipahami oleh peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam hal keterampilan wicara (ABK tunarungu dan tunawicara). Selain itu, dengan menyajikan teks negosiasi melalui media komik digital, maka jangkauan pembaca lebih luas, tidak perlu dicetak, dapat dibagikan dan dapat dinikmati dari mana saja melalui smartphone. Komik digital juga bisa dicetak.

Pembelajaran bahasa dengan memanfaatkan media komik digital di kelas X Tata Kecantikan 1 dilakukan dalam bentuk tugas mandiri menyusun teks negosiasi. Peserta didik diberikan lembar kerja siswa berisi instruksi pengerjaan. Bentuk penugasannya berupa proyek yang dilakukan secara berpasangan, mulai dari menyusun konsep negosiasi, menetapkan topik, menetapkan pihak-pihak yang berkonflik, menyusun rancangan teks sesuai langkah-langkah, dan mempresentasikannya dalam bentuk komik digital.

Penugasan mandiri yang diberikan pada peserta didik dilakukan di dalam kelas saat tatap muka, namun pengumpulannya melalui tugas kelas di google classroom. Penugasan berupa tugas menyusun teks negosiasi dan ditampilkan dalam bentuk komik digital.

Langkah-langkah menyusun teks negosiasi:

1. Menentukan topik
2. Menentukan pihak-pihak yang bernegosiasi
3. Menentukan perbedaan kepentingan antara pihak satu dan pihak dua
4. Menetapkan kesepakatan
5. Menyusun kerangka teks

6. Mengembangkan kerangka menjadi teks
7. Merevisi / mengedit teks
8. Menyajikan teks secara kreatif dalam bentuk komik digital

Peserta didik dikatakan telah terampil menyusun teks negosiasi dalam bentuk komik digital apabila telah memenuhi kriteria berikut.

Pernyataan	Ya	Tidak
Penetapan topik sesuai dengan isi negosiasi	10	0
Penetapan pihak-pihak yang bernegosiasi	10	0
Negosiasi memuat orientasi	10	0
Negosiasi memuat pengajuan	10	0
Negosiasi memuat penawaran	10	0
Negosiasi dinyatakan dengan santun dan efektif	10	0
Negosiasi memanfaatkan kaidah kebahasaan	10	0
Teks negosiasi diwujudkan dalam bentuk komik digital secara menarik, kreatif, dan komunikatif	10	0

$$\text{Nilai} = \left(\frac{\text{Jumlah nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal: 8}} \right) \times 100$$

Tampilan hasil penugasan berupa komik digital dapat dilihat pada contoh di bawah ini.



Berdasarkan hasil penugasan dan penilaian yang dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut.



Dewantara Seminar Nasional Pendidikan

Pascasarjana Pendidikan UST Desember 2022

“Transformasi Pendidikan di Era Society 5.0”

Rentang Nilai	Jumlah Siswa
50-55	0
56-60	0
61-65	0
66-70	0
71-75	5
76-80	18
81-85	11
86-90	2

Jumlah peserta didik secara keseluruhan adalah 36 orang. Jika ditetapkan SKM ditetapkan 75 maka 31 peserta didik dapat melampaui target nilai terendah. Sedangkan 5 peserta didik yang berada di rentang nilai 71-75 berada di rentang terendah. Dengan melihat hasil di atas diperoleh data bahwa peserta didik yang telah mencapai SKM adalah 86%. Melihat capaian ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi negosiasi efektif.

Selain berdasarkan hasil tugas yang telah dikumpulkan, peneliti juga aktif melakukan observasi terhadap proses atau jalannya tugas yang dikerjakan oleh peserta didik. Pengamatan juga dilakukan pada presentasi komik digital yang telah dibuat.

Simpulan

Komik digital merupakan cerita bergambar yang disajikan melalui media digital, yang dapat diakses melalui perangkat digital atau smartphone. Komik digital dipilih sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks negosiasi karena merangsang kreativitas peserta didik, mudah digunakan, dan dapat dibagikan secara mudah kepada orang lain melalui *smartphone* mereka. Materi negosiasi menjadi lebih mudah diterima oleh peserta didik karena peserta didik diminta untuk menyajikan tugas mandiri berupa teks negosiasi dalam bentuk komik digital. Pemanfaatan media komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi negosiasi lebih efektif bagi peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan media komik digital terbukti lebih menarik dan membuat siswa antusias sehingga lebih bisa memahami materi negosiasi.

Daftar Pustaka

Putra, Gede Lingga Ananta Kusuma dan Gede Pasek Putra Adnyana Yasa. *KOMIK SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI PROMOSI DALAM MEDIA SOSIAL*. JURNAL NAWALA VISUAL Vol. 1 No 1 - Mei 2019 p-ISSN: 2684-9798, e-ISSN: 2684-9801 Available Online at: <https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/nawalavisual>

Purnama, Bany Unty. 2015. *PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL DAN GAMBAR PENGARUHNYA TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPA DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA*. TEKNODIKA, Volume 13, Nomor 2



Dewantara Seminar Nasional Pendidikan

Pascasarjana Pendidikan UST Desember 2022

“Transformasi Pendidikan di Era Society 5.0”

Gumelar, M.S. 2011. *Making Comic Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT Indeks.

Gumilar, Indra Safi. 2021. *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Komariah, Pipit Dwi. 2022. *Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/digital>