

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI  
BERBASIS KOMIK ELEKTRONIK PIXTON UNTUK SISWA KELAS X  
DI SMA NEGERI 15 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Metania Nuratika Adhani**

**NIM: 06021282025019**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI BERBASIS  
KOMIK ELEKTRONIK PIXTON UNTUK SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 15  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Metania Nuratika Adhani**

**NIM: 06021282025019**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

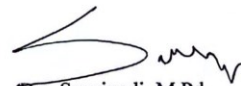
**Mengesahkan:**

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.  
NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Drs. Supriyadi, M.Pd.  
NIP 195905281983031001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI BERBASIS  
KOMIK ELEKTRONIK PIXTON UNTUK SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 15  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Metania Nuratika Adhani**

**NIM: 06021282025019**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

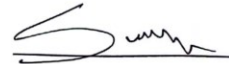
**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Jumat

Tanggal : 29 Desember 2023

**TIM PENGUJI**

1. **Ketua/Pembimbing** : Drs. Supriyadi, M.Pd.



2. **Anggota/Penguji** : Drs. Nandang Heryana, M.Pd.



**Palembang, 04 Januari 2024**  
**Mengetahui,**  
**Koordinator Program Studi,**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.**  
**NIP 198010012002122001**

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Metania Nuratika Adhani

NIM : 06021282025019

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Komik Elektronik Pixton untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 15 Palembang" merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila dikemudian hari terdapat pelanggaran di skripsi ini terhadap keaslian karya, saya bersedia untuk bersaksi dan menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian surat ini dibuat dengan sebagaimana mestinya untuk dipergunakan. Tidak terdapat pemaksaan atas pembuatan surat ini dari pihak atau oknum manapun.

Indralaya, 30 Desember 2023

Pembuat Pernyataan,



Metania Nuratika Adhani

NIM 06021282025019

## HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ Rasa Syukur yang tiada henti diucapkan kepada pemilik alam semesta ini, Allah Swt. karena berkat rahmat dan ridho-Nya dapat mempermudah segala urusan untuk menyelesaikan sebuah karya yang sederhana ini.
- ❖ Teruntuk kedua orang tua yang sangat saya cintai dan berharga dalam kehidupan saya, Bapak Hermawan (Alm) dan Ibu Husnaini yang telah memberikan segalanya kepada saya.
- ❖ Seluruh keluarga saya, Nyai/Yai, Nekno/Neknang, Paman/Bibi, saudara kandung saya, dan juga sepupu-sepupu yang telah memberikan seluruh perhatian, kasih, dan sayangnya.
- ❖ Ucapan terima kasih yang tak terhingga juga saya haturkan pada Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd. selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan waktu, kebaikan, perhatian, keikhlasan, serta kesabaran dalam memberikan bimbingannya sejauh ini.
- ❖ Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yakni Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus segala administrasi pendidikan saya selama berkuliah.
- ❖ Terima kasih juga saya haturkan kepada seluruh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan seluruh guru SD, SMP, SMA yang telah memberikan dedikasinya, ilmu, serta pengalaman yang berharga kepada saya.
- ❖ Rasa terima kasih kepada seluruh teman-teman seperjuangan yang berada di PBSI angkatan 2020 atas kebersamaan dan perhatiannya selama ini.
- ❖ Ucapan terima kasih juga kepada kakak tingkat angkatan 2019, yaitu Kak Lily Melati, Kak Aldy Firanata, dan Kak Russel Margaretha Nadapdap yang telah memberikan waktu, kebaikan dan juga perhatiannya pada saya.

### *Motto Hidup*

***Barang siapa yang bersungguh-sungguh, Ia akan mencapai tujuannya.***

## PRAKATA

Puji dan syukur kepada Allah Swt. atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya memberikan petunjuk dan mengabulkan doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Komik Elektronik Pixton untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 15 Palembang” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis juga dalam merampungkan skripsi ini mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd. sebagai pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Mengucapkan terima kasih juga kepada Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga terhaturkan kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Akhir kata penulis juga mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan sumbangsuhnya ke dunia pendidikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 30 Desember 2023



Metania Nuratika Adhani

NIM. 06021282025019

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR TELAH DIUJIKAN DAN LULUS .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Media Pembelajaran .....	6
2.1.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	6
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	7
2.1.3 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran .....	7
2.2 Komik Elektronik (E-Komik) .....	8

2.3 Pixton .....	9
2.4 Ibis Paint X .....	10
2.5 Teks Negosiasi .....	11
2.5.1 Pembelajaran Teks Negosiasi pada Kelas X .....	11
2.5.2 Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi .....	12
2.5.3 Pembelajaran Teks Negosiasi pada Kelas X .....	12
2.6 Media Pixton untuk Pembelajaran Teks Negosiasi .....	13
2.7 Peneliti yang Relevan .....	13
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>15</b>
3.1 Metode Penelitian.....	15
3.1.1 <i>Analysis</i> (Analisis) .....	15
3.1.2 <i>Design</i> (Desain) .....	16
3.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan) .....	16
3.2 Data dan Sumber Data .....	16
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	17
3.3.1 Wawancara .....	17
3.3.2 Angket Kebutuhan Peserta Didik dan Guru .....	17
3.3.3 Lembar Uji Validasi .....	18
3.4 Teknik Analisis Data .....	20
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>23</b>
4.1 Analisis Kebutuhan .....	23
4.1.1 Kebutuhan Siswa .....	23
4.1.2 Kebutuhan Guru .....	30
4.2 Desain .....	32
4.2.1 Diagram Alir ( <i>flowchart</i> ) .....	33
4.2.2 <i>Storyboard</i> .....	34
4.3 Tampilan Komik Elektronik Pixton .....	40



4.4	Validasi Ahli .....	52
4.4.1	Validasi Ahli Media .....	52
4.4.2	Validasi Ahli Materi .....	53
4.4.3	Validasi Ahli Bahasa .....	54
4.5	Revisi .....	55
4.6	Pembahasan .....	59
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>62</b>
5.1	Simpulan .....	62
5.2	Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>65</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Kebutuhan .....	17
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Media.....	19
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	19
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Bahasa .....	20
Tabel 3.5 Skala Likert .....	21
Tabel 3.6 Skala Kelayakan.....	22
Tabel 4.1 Kebutuhan Siswa terhadap Media Komik Elektronik Pixton .....	24
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Aspek Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	25
Tabel 4.3 Kebutuhan Siswa terhadap Contoh Negosiasi dalam Kegiatan Jual Beli .....	26
Tabel 4.4 Kebutuhan Siswa terhadap Tema Warna Cerah pada Komik Elektronik Pixton .....	27
Tabel 4. 5 Kebutuhan Guru terhadap Teks yang berkaitan dengan Teks Negosiasi .....	28
Tabel 4.6 Kebutuhan Gambar pada Komik Elektronik Pixton .....	29
Tabel 4.7 Kebutuhan Guru terhadap Media Komik Elektronik Pixton.....	30
Tabel 4.8 Analisis Kebutuhan Aspek Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	30
Tabel 4.9 Kebutuhan Guru terhadap Contoh Negosiasi dalam Kegiatan Jual Beli	31
Tabel 4.10 Kebutuhan Guru terhadap Tema Warna Cerah pada Komik Elektronik Pixton .....	31
Tabel 4.11 Kebutuhan Guru terhadap Teks yang berkaitan dengan Teks Negosiasi .....	32
Tabel 4.12 Kebutuhan Gambar pada Komik Elektronik Pixton.....	32
Tabel 4.13 Tampilan Komik Elektronik Simulasi .....	34
Tabel 4.14 Produk Media Pembelajaran Pixton .....	41

## DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Kebutuhan Siswa terhadap Media Komik Elektronik Pixton.....	24
Bagan 4.2 Analisis Kebutuhan Aspek Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	25
Bagan 4.3 Kebutuhan Siswa terhadap Contoh Negosiasi dalam Kegiatan Jual Beli .....	26
Bagan 4.4 Kebutuhan Siswa terhadap Tema Warna Cerah pada Komik Elektronik Pixton .....	27
Bagan 4.5 Kebutuhan Guru terhadap Teks yang berkaitan dengan Teks Negosiasi .....	28
Bagan 4.6 Kebutuhan Gambar pada Komik Elektronik Pixton .....	29
Bagan 4.7 Diagram Alir (Flowchart) .....	33

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Tampilan laman Pixton.....	9
Gambar 2.2 Tampilan Awal Aplikasi .....	10
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE .....	15

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Usul Judul.....	69
Lampiran 2. Permohonan Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	70
Lampiran 3. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi .....	71
Lampiran 4. Surat Persetujuan Seminar Proposal .....	73
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian Dekanat.....	74
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Sumatera Selatan .....	75
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian Sekolah .....	76
Lampiran 8. Hasil Angket Guru .....	77
Lampiran 9. Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik .....	78
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media.....	79
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Materi .....	81
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	83
Lampiran 13. Komik Elektronik Pixton Teks Negosiasi .....	85
Lampiran 14. Modul Ajar Kelas X SMA Negeri 15 Palembang.....	86
Lampiran 15. Foto Kegiatan Penelitian di Sekolah.....	87
Lampiran 16. Hasil Cek Plagiat UPT Perpustakaan Universitas Sriwijaya .....	89
Lampiran 17. Surat Keterangan Statement of Similarity .....	90
Lampiran 18. Kartu Bimbingan Skripsi.....	91
Lampiran 19. Bukti Bebas Pustaka Ruang Baca FKIP Universitas Sriwijaya .....	93
Lampiran 20. Bukti Bebas Pustaka Perpustakaan Universitas Sriwijaya .....	94
Lampiran 21. Surat Persetujuan Permohonan Ujian Akhir Program Sarjana.....	95
Lampiran 22. Surat Keputusan Penguji Ujian Akhir Program Strata- 1 .....	96
Lampiran 23. Tabel Perbaikan Ujian Skripsi .....	100
Lampiran 24. Bukti Perbaikan Skripsi .....	101

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI  
BERBASIS KOMIK ELEKTRONIK PIXTON UNTUK SISWA KELAS X  
DI SMA NEGERI 15 PALEMBANG**

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan teori pengembangan Dick dan Carey, yaitu model ADDIE: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Namun, pada penelitian ini hanya menerapkan tiga tahapan pengembangan, yaitu tahap ADD: *analysis, design, dan development*. Data penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data penelitian ini ialah guru dan peserta didik kelas X SMA Negeri 15 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan analisis kebutuhan guru dan karakteristik peserta didik dalam media pembelajaran komik elektronik teks negosiasi untuk siswa kelas X di SMA Negeri 15 Palembang, (2) membuat desain media pembelajaran komik elektronik dalam pembelajaran teks negosiasi untuk siswa kelas X di SMA Negeri 15 Palembang, (3) mendeskripsikan validasi ahli media pembelajaran komik elektronik dalam pembelajaran teks negosiasi untuk siswa kelas X di SMA Negeri 15 Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah wawancara, angket kebutuhan, lembar uji validasi. Komik elektronik berbasis Pixton ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Penilaian validasi ahli terdiri dari beberapa aspek, yaitu aspek media, materi, dan bahasa. Hasil validasi aspek media memperoleh nilai 48 dengan persentase 96%. aspek materi memperoleh nilai 34 dengan persentase 97,14% dan aspek bahasa memperoleh nilai 54 dengan persentase 98,18%. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran teks negosiasi berbasis komik elektronik Pixton untuk siswa kelas X di SMA Negeri 15 Palembang ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran teks negosiasi.

**Kata Kunci:** Pengembangan, komik elektronik, pixton, teks negosiasi.

---

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2023)

**Nama : Metania Nuratika Adhani**

**NIM : 0602128205019**

**Dosen Pembimbing : Drs. Supriyadi, M.Pd.**

**DEVELOPMENT OF NEGOTIATION TEXT LEARNING MEDIA BASED  
ON PIXTON ELECTRONIC COMICS FOR CLASS X STUDENTS AT  
SMA NEGERI 15 PALEMBANG**

**ABSTRACT**

This research is development research using Dick and Carey's development theory, namely the ADDIE model: analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, this research only implemented three development stages, namely the ADD stage: analysis, design, and development. This research data includes qualitative and quantitative data. The data sources for this research are teachers and students of class X SMA Negeri 15 Palembang. This research aims to (1) describe the analysis of teacher needs and student characteristics in electronic comic learning media for negotiation texts for class SMA Negeri 15 Palembang, (3) describes the validation of electronic comic learning media experts in learning negotiation texts for class X students at SMA Negeri 15 Palembang. The data collection techniques used in this development research are interviews, needs questionnaires, validation test sheets. This Pixton-based electronic comic was developed based on the results of an analysis of the needs of students and teachers. Expert validation assessment consists of several aspects, namely media, material and language aspects. The media aspect validation results obtained a score of 48 with a percentage of 96%. The material aspect received a score of 34 with a percentage of 97.14% and the language aspect received a score of 54 with a percentage of 98.18%. This shows that overall the Pixton electronic comic-based learning media for negotiation texts for class X students at SMA Negeri 15 Palembang is very suitable for use in learning negotiation texts.

**Keywords:** Development, electronic comics, pixton, negotiation text.

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP. 198010012002122001

Pembimbing,



Drs. Supriyadi, M.Pd.

NIP. 195905281983031001

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi sudah sangat pesat saat ini. Pesatnya perkembangan teknologi tersebut, hampir mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, salah satu bidang yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, yaitu bidang pendidikan. Bisa dilihat dari penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran yang secara tepat dapat membantu ketercapaian suatu tujuan pembelajaran. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat menciptakan berbagai inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Kemendikbudristek, P., 2021).

Dalam dunia pendidikan pemanfaatan teknologi semakin dimajukan dan ditingkatkan, apalagi ketika adanya pandemi Covid-19. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka, namun ketika pandemi Covid-19, pembelajaran diharuskan berlangsung secara tidak tatap muka. Kementerian Pendidikan mengeluarkan kebijakan dengan mengubah sistem pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan atau yang lebih dikenal dengan sebutan daring (Kemendikbud, 2020). Pembelajaran umumnya dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran digital, yang mengharuskan guru dan peserta didik memiliki kepiawaian dalam penggunaannya (Nurhayati, 2022). Pembelajaran yang serba berbasis teknologi ini dinilai memberikan kemudahan-kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi seperti teknologi multimedia pun masih terus ditingkatkan setelah pandemi Covid-19 melanda.

Pada situasi pembelajaran di masa pandemi yang mengubah total pola pendidikan menjadi serba terbatas, maka dari itu diperlukan suatu proses yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Dari pembelajaran daring selama masa pandemi kemudian harus masuk dan adaptasi pembelajaran luring kembali, maka diperlukan inovasi-inovasi yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam



pembelajaran, apalagi pada pendidikan saat ini di mana Kementerian Pendidikan mengeluarkan kebijakan mengenai berlakunya kurikulum Merdeka Belajar yang berorientasi untuk pemulihan pembelajaran di Indonesia serta peningkatan mutu pendidikan (Barlian, Solekah, & Rahayu, 2022).

Adapun salah satu inovasi yang dapat diciptakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti tertarik mengembangkan media komik elektronik berbasis Pixton dalam pembelajaran teks negosiasi untuk kelas X. Materi teks negosiasi ini adalah salah satu materi yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas X. Sebelumnya, belum ada penelitian yang mengembangkan komik elektronik dalam pembelajaran teks negosiasi. Maka dari itu, peneliti tertarik mengembangkan komik elektronik dalam pembelajaran teks negosiasi, dengan tujuan untuk menarik perhatian atau minat belajar peserta didik dalam pembelajaran teks negosiasi, yang tidak hanya pada materinya saja, melainkan juga dengan ikut terlibat aktif dalam pembelajaran.

Pixton E-Komik ini adalah media pembuat komik elektronik yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran. Dalam memanfaatkan program *web* Pixton E-Komik ini tidak perlu langkah-langkah sulit, hanya dengan mengembangkan kreativitas dengan menuangkan cerita ke dalam sebuah gambar saja, karena seluruh komponen komik sudah tersedia di laman web tersebut.

Alasan peneliti memilih komik dalam bentuk elektronik/digital dibandingkan dengan komik dalam bentuk cetak karena buku komik dalam bentuk cetak memiliki beberapa kekurangan seperti kualitas kertas yang tidak bagus, mudah rusak, harga yang relatif mahal, dan tidak ramah lingkungan. Sedangkan, komik elektronik/digital itu hemat biaya, fleksibel, dan juga ramah lingkungan (Hidayah, 2019). Komik elektronik/digital tidak menggunakan kertas sebagai media penyampaiannya, tidak perlu dicetak, dijilid, ataupun digandakan, bahkan komik digital mudah diakses di mana pun dan kapan pun.

Proses pengembangan media pembelajaran komik elektronik ini tentu mempertimbangkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 15 Palembang dan juga wawancara bersama ibu Mariam

Agustina, M.Pd., dari hasil observasi dan juga wawancara tersebut memberikan data bahwa fasilitas di SMA Negeri 15 Palembang sudah memadai, tersedia jaringan internet (*wifi*) yang dapat diakses oleh semua peserta didik dan guru, di setiap kelas sudah tersedia LCD proyektor, serta untuk setiap peserta didiknya diperbolehkan mengakses teknologi seperti *handphone*, laptop, dan komputer di sekolah jika diperlukan. Namun dalam pembelajaran teks negosiasi, guru masih cenderung memberikan bacaan yang ada di dalam buku teks/cetak, maka dari itu, diperlukan pembaharuan sumber belajar yaitu media pembelajaran berbasis teknologi.

Pembuatan komik elektronik untuk pembelajaran teks negosiasi berbasis Pixton ini menggunakan dua aplikasi, yaitu Pixton dan Ibis Paint X. Pixton digunakan untuk pembuatan karakter komik, baik dari bentuk ataupun ekspresinya, pengisian latar tempat, dan juga penulisan dialog, sedangkan aplikasi Ibis Paint X digunakan untuk menggabungkan foto-foto komik ke dalam satu bingkai/layer. Pemilihan komik elektronik sebagai media pembelajaran teks negosiasi yang menampilkan contoh teks negosiasi dalam bentuk berupa komik memiliki tampilan yang menarik, berwarna, dan juga mampu merangsang kemauan belajar serta literasi peserta didik.

Penelitian pengembangan yang relevan dengan penelitian ini di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ismatuka Wulan Ningrum (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pixton E-Komik dalam Pembelajaran Teks Debat untuk Siswa Kelas X di SMK Bhinneka Tunggal Ika Kota Batu”. Penelitian berikutnya yaitu “Pengembangan Komik Berbasis Pixton Pada Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Kretek Tahun Ajaran 2021/2022” yang dilakukan oleh Dika Ismu Meilani (2021). Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa media yang dikembangkan sangat valid dan berkategori sangat baik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang terdapat dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan siswa dan guru dalam media pembelajaran komik elektronik teks negosiasi untuk siswa kelas X di SMA Negeri 15 Palembang?
2. Bagaimana desain media pembelajaran komik elektronik dalam pembelajaran teks negosiasi untuk siswa kelas X di SMA Negeri 15 Palembang?
3. Bagaimana validasi ahli media pembelajaran komik elektronik dalam pembelajaran teks negosiasi untuk siswa kelas X di SMA Negeri 15 Palembang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan siswa dan guru dalam media pembelajaran komik elektronik teks negosiasi untuk siswa kelas X di SMA Negeri 15 Palembang.
2. Membuat desain media pembelajaran komik elektronik dalam pembelajaran teks negosiasi untuk siswa kelas X di SMA Negeri 15 Palembang.
3. Mendeskripsikan validasi ahli media pembelajaran komik elektronik dalam pembelajaran teks negosiasi untuk siswa kelas X di SMA Negeri 15 Palembang.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoretis maupun manfaat secara praktis bagi perkembangan tindak tutur ilokusi.

#### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberi wawasan terkait penelitian pengembangan media pembelajaran Pixton E-Komik, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, teks negosiasi.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi peserta didik, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat dimanfaatkan di mana saja dan kapan pun itu karena kemudahan akses yang telah ada. Media pembelajaran yang telah dibuat juga diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.
- b. Bagi pendidik, media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dijadikan referensi dan alternatif media pembelajaran yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi pembelajaran teks negosiasi.
- c. Bagi sekolah, media pembelajaran yang dibuat ini diharapkan dapat menciptakan alternatif lingkungan belajar mandiri berbasis teknologi dan menambah ketersediaan media pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir, H. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan research and development*. Batu Sempang: Literasi Nusantara.
- Barlian, U. C., Sholekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan. *Journal of Education and Language Research, 1*, 2105-2118.
- Hakim, A. F. (2018). Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran alat-alat pembayaran internasional pada materi Perekonomian Terbuka. *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 204-212.
- Handayati, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-book dengan memanfaatkan fitur Rumah Belajar pada mata pelajaran IPA. *Jira: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 4*, 369-384. <https://doi.org/10.47387/jira.v1i4.61>
- Harijanti, S. (2020). *Struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi bahasa Indonesia kelas X*. Direktorat SMA, Direktorat Jendral PAUD, DIKDAS, dan DIKMEN.
- Hidayah, K. M. (2019). *Pengembangan komik digital menggunakan Pixton disertai Quiz (Kahoot) pada konsep sistem gerak*. Jakarta: Skripsi.
- Kemendikbud. (2013). *Bahasa Indonesia ekspresi diri dan akademik*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Kristanto, A. (2017). The development of instructional materials e-learning based on blended learning. *International Education Studies Journal, 7*, 1-7. <https://doi.org/doi:10.5539/ies.v10n7p10>
- Laksmi, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran e-comic berbasis problem based learning materi siklus air pada muatan IPA.

*Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5, 56-64.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>

Meilani, D. I. (2021). Pengembangan komik berbasis Pixton pada keterampilan menceritakan kembali teks fantasi kelas VII SMP Negeri 1 Kretek tahun ajaran 2021/2022. *Universitas PGRI Yogyakarta*, 1-13.

Mufarrochah. (2022). Penggunaan aplikasi Pixton untuk meningkatkan minat menulis pada materi Teks Cerita Sejarah kelas XII. *Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2, 27-40.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.51878/secondary.v2i1.829>

Mulyadi, Y., & Wikanengsih. (2020). *Bahasa Indonesia*. Yrama Widya.

Mulyatiningsih, E. (2012). *Riset terapan bidang pendidikan dan teknik*. Yogyakarta: UNY Press.

Mustakim. (2020). *Pengembangan media pembelajaran komik fisika menggunakan aplikasi Pixton berbasis pendekatan kontekstual di Madrasah Tsanawiyah Al-Furqon kota Jambi*. Jambi: Program Studi Tadris Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Ningrum, I. W. (2022). *Pengembangan media pembelajaran Pixton e-komik dalam pembelajaran teks debat untuk siswa kelas X di SMK Bhinneka Tunggal Ika kota Batu*. Malang: Universitas Islam Malang.

Nurhayati. (2022). Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 171-180.

Nurmina, & Zulkarnaini. (2015). Pengembangan media interaktif komik elektronik berbasis Flash Movie untuk meningkatkan keterampilan menulis karya sastra mahasiswa calon guru sekolah dasar. *FKIP PGSD*, 2, 79-90.

- Pratiwi, N., & Astuti, S. (2020). Pengembangan media Komtrik (Komik Elektronik) untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 6, 3935–3944. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8865>
- Pusat data dan teknologi informasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2020, April 11). <https://doi.org/https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/>
- Pusat data dan teknologi informasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021, Juni 23). <https://doi.org/https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-berbasis-tik-pembatik-dalam-meningkatkan-level-kompetensi-tik-guru-di-indonesia/>
- Rambe, C. N. (2020). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Universitas Medan*, 1, 333-340.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suherli, Suryaman, Septiaji, & Istiqomah. (2016). *Bahasa Indonesia*. Kemendikbud.
- Wahyuni, E. &. (2023). Pengaruh pelatihan CBA (Computer Base Assesment) terhadap hasil UKP Taruna angkatan 54 program studi Nautika Politeknik Bumi Akpelni. *Jurnal Saintek Maritim*.