

Pendampingan Pemanfaatan e-Komik sebagai Media Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Sunan Drajat Sugio

Evy Dwi Cahyati Ningsih¹⁾ | Ninis Meilina Rahmawati²⁾ | Sutardi³⁾ | Badi' Zamani Rohman⁴⁾

^{1,2,3,4}Universitas Islam Darul 'Ulum

¹evy.2022@mhs.unisda.ac.id | ²ninismeilina.2022@mhs.unisda.ac.id | ³sutardi@unisda.ac.id |

⁴badizamanirohman@unisda.ac.id

Abstrak: Pembelajaran teks negosiasi di kelas X SMA Sunan Drajat menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam menganalisis struktur, unsur kebahasaan, dan strategi negosiasi masih perlu ditingkatkan. Siswa cenderung memahami materi secara parsial karena proses pembelajaran lebih berfokus pada penjelasan konseptual daripada analisis contoh konkret yang dekat dengan kehidupan mereka. Kondisi tersebut menjadi dasar dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pemanfaatan media e-komik sebagai sarana pembelajaran inovatif yang memadukan unsur visual dan naratif untuk membantu konkretisasi konsep teks negosiasi. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada 2 Februari 2026 dalam rangkaian pembelajaran materi teks negosiasi. Media e-komik disajikan dalam format digital yang dapat diakses melalui telepon genggam siswa, sehingga memudahkan penggunaan secara fleksibel dan mandiri. Tahapan kegiatan dimulai dengan pengenalan media e-komik serta pengaitan dengan konsep dasar teks negosiasi, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas membaca, mengamati, dan menganalisis isi komik secara berkelompok maupun individu. Siswa diarahkan untuk mengidentifikasi tujuan negosiasi, pihak-pihak yang terlibat, struktur teks, unsur kebahasaan, serta strategi negosiasi yang digunakan dalam dialog yang disajikan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa dalam diskusi serta kemampuan mereka dalam mengidentifikasi komponen teks negosiasi secara lebih sistematis dan kritis. Selain itu, interaksi pembelajaran menjadi lebih terarah karena seluruh siswa merujuk pada objek kajian yang sama. Secara keseluruhan, penggunaan e-komik terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif, kontekstual, menarik, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks negosiasi.

Kata kunci: E-Komik; Media Pembelajaran; Pembelajaran Bahasa Indonesia; Pengabdian Masyarakat; PPL

Pendahuluan

Perubahan paradigma pembelajaran pada era digital menuntut pendidik untuk memanfaatkan teknologi informasi secara optimal guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, khususnya di lingkungan pendidikan, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu bentuk kontribusi nyata dalam membantu sekolah mengatasi keterbatasan pembelajaran. Kebutuhan akan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa di era digital menjadi landasan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menarik, dan efektif. Media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, serta dapat diakses melalui perangkat digital terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dibandingkan media konvensional berbasis teks semata (Tobing et al., 2025). Selain itu, pemanfaatan media ajar interaktif berbasis digital juga mendorong partisipasi aktif siswa serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran (Nikmati, 2024).

Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Sunan Drajat Sugio selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Berdasarkan hasil pengamatan di kelas X, ditemukan bahwa pembelajaran teks negosiasi masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Dari total siswa dalam satu kelas, sebagian besar menunjukkan keterlibatan yang rendah dalam kegiatan pembelajaran, ditandai dengan minimnya partisipasi dalam diskusi serta kesulitan dalam mengidentifikasi struktur dan unsur kebahasaan teks negosiasi secara utuh. Siswa cenderung memahami materi secara parsial dan belum mampu mengaitkan konsep dengan konteks nyata. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran yang kurang didukung media kontekstual dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat aplikatif (Aprilia et al., 2025). Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan menyebabkan siswa kurang tertarik dan mudah kehilangan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang kontekstual dengan praktik pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif dalam bentuk pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang mampu menghadirkan situasi nyata secara visual dan naratif. Salah satu media yang memiliki potensi besar adalah e-komik atau komik digital. E-komik merupakan media berbasis elektronik yang memadukan unsur teks dan gambar dalam bentuk naratif sehingga mampu menyampaikan informasi pembelajaran secara visual, runtut, dan menarik (Mawarsih et al., 2024). Struktur komik yang menggabungkan dialog dan ilustrasi memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyerupai aktivitas membaca komik, namun dengan muatan pembelajaran yang sistematis dan terarah. Penggunaan komik digital dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka menghubungkan konsep pembelajaran dengan konteks nyata melalui narasi visual yang kontekstual (Suwandinata & Suranata, 2023).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks negosiasi, media e-komik dinilai relevan karena mampu menampilkan contoh dialog negosiasi dalam situasi yang realistis. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami struktur teks, unsur kebahasaan, serta strategi negosiasi secara lebih konkret dan aplikatif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan e-komik dalam pembelajaran teks negosiasi memberikan dampak positif terhadap pemahaman isi, struktur, dan kebahasaan teks (Muhamad et al., 2024a). Selain itu, pengembangan media komik untuk materi teks negosiasi juga terbukti membantu siswa memahami konteks negosiasi secara lebih sistematis (Aprilia et al., 2025).

Artikel ini disusun sebagai bagian dari pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang tidak hanya berfokus pada kegiatan mengajar, tetapi juga pada upaya pengabdian kepada masyarakat melalui inovasi pembelajaran di sekolah mitra. Pengembangan dan penerapan media e-komik merupakan bentuk kontribusi mahasiswa dalam membantu mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi sekolah, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi teks negosiasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran e-komik dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa pada materi menganalisis teks negosiasi di kelas X SMA Sunan Drajat Sugio. Media yang dikembangkan diharapkan menjadi alternatif pembelajaran yang lebih partisipatif, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Realisasi Kegiatan

1. Lokasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di SMA Sunan Drajat Sugio, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur, yang merupakan lokasi penugasan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) penulis. Pelaksanaan kegiatan ini berangkat dari hasil observasi selama kegiatan PPL yang menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks negosiasi kelas X-1. Kondisi sekolah yang memperbolehkan siswa membawa telepon genggam sebagai perangkat pendukung pembelajaran menjadi peluang dalam implementasi media e-komik. Perangkat tersebut dimanfaatkan sebagai sarana utama untuk mengakses dan mempelajari materi teks negosiasi berbasis e-komik secara berkelompok di dalam kelas.

2. Waktu Pelaksanaan

Kegiatan PPL dilaksanakan pada 19 Januari–12 Februari 2026. Secara khusus, penerapan media e-komik dilaksanakan pada tanggal 2 Februari 2026 pada pertemuan ketiga kelas X-1 dengan fokus materi strategi negosiasi. Kegiatan ini merupakan bagian dari rangkaian pembelajaran teks negosiasi yang telah dilaksanakan secara bertahap pada pertemuan sebelumnya.

3. Tahapan dan Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap tahapan dirancang secara sistematis untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Tabel Tahapan Kegiatan Pengabdian

Tahap Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Output yang Diharapkan
Persiapan	Melakukan observasi awal pembelajaran teks negosiasi; mengidentifikasi permasalahan siswa; menyiapkan media e-komik yang sesuai dengan materi; menyusun perangkat pembelajaran (RPP/modul ajar)	Tersusunnya media e-komik dan perangkat pembelajaran yang siap digunakan
Pelaksanaan	Mengimplementasikan e-komik dalam pembelajaran melalui kegiatan membaca, mengamati, dan menganalisis; membimbing siswa dalam mengidentifikasi struktur, unsur, dan strategi negosiasi	Siswa mampu memahami dan menganalisis teks negosiasi secara lebih konkret dan sistematis
Evaluasi	Melakukan diskusi dan refleksi bersama; mengkaji hasil analisis siswa; mengevaluasi keefektifan penggunaan e-komik	Diketahuinya tingkat pemahaman siswa dan efektivitas media pembelajaran

Uraian Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap persiapan, penulis melakukan observasi terhadap proses pembelajaran teks negosiasi di kelas X-1 untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa. Berdasarkan hasil observasi, disusun media e-komik yang memuat contoh dialog negosiasi kontekstual serta perangkat pembelajaran yang mendukung penggunaannya di kelas.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan diawali dengan pengenalan media e-komik sebagai inovasi pembelajaran berbasis digital. Penulis menjelaskan tujuan penggunaan media serta keterkaitannya dengan materi teks negosiasi. Selanjutnya, siswa mengakses dan membaca e-komik melalui telepon genggam masing-masing.

Kegiatan inti difokuskan pada proses analisis. Siswa diarahkan untuk mengamati dialog dan alur cerita dalam e-komik, kemudian mengidentifikasi tujuan negosiasi, pihak-pihak yang terlibat, struktur teks (pembukaan, isi, penutup), unsur kebahasaan, serta strategi negosiasi yang digunakan. Pendampingan dilakukan secara aktif untuk membantu siswa menghubungkan contoh dalam e-komik dengan konsep teoritis.

Pada tahap evaluasi, kegiatan diakhiri dengan diskusi dan refleksi bersama. Siswa mempresentasikan hasil analisis mereka, kemudian dilakukan penguatan konsep oleh penulis. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa serta mengevaluasi efektivitas penggunaan e-komik sebagai media pembelajaran.

Hasil

Sebelum penerapan e-komik, pembelajaran teks negosiasi cenderung bertumpu pada penjelasan lisan dan penggunaan buku teks. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa partisipasi siswa belum merata dan diskusi kelas berlangsung kurang intensif. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan contoh teks dengan konsep struktur dan kebahasaan, sehingga pemahaman yang diperoleh masih bersifat parsial. Kondisi tersebut menjadi dasar pemilihan e-komik sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual dan naratif guna membantu konkretisasi konsep teks negosiasi.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa penyampaian tujuan pembelajaran serta pengaitan materi dengan konteks keseharian siswa. Selanjutnya, siswa diperkenalkan pada e-komik yang memuat situasi negosiasi dalam bentuk cerita dan dialog. Media disajikan dalam format digital dan diakses secara individual melalui telepon genggam masing-masing siswa.

Pada tahap inti, siswa diarahkan untuk membaca, mengamati, dan menganalisis e-komik dengan fokus pada tiga aspek utama, yaitu struktur, unsur, dan strategi negosiasi yang digunakan. Rangkaian aktivitas pembelajaran meliputi:

1. Siswa membaca e-komik dan mengamati alur cerita serta dialog antartokoh.
2. Siswa mengidentifikasi tujuan negosiasi dan pihak-pihak yang terlibat.
3. Siswa mendiskusikan struktur dan unsur teks negosiasi yang tersirat dalam dialog.
4. Siswa menandai dan mengklasifikasikan strategi negosiasi yang digunakan, seperti *win-win*, *win-lose*, dan *lose-lose*.

Selama proses tersebut, penulis memfasilitasi diskusi, memberikan klarifikasi konseptual, serta membimbing siswa yang memerlukan dukungan tambahan. Pendampingan dilakukan secara fleksibel melalui bimbingan individu dan kelompok kecil guna menjaga pemerataan partisipasi dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan kelas, terlihat peningkatan intensitas interaksi belajar, baik antar siswa maupun antara siswa dengan guru. Diskusi berlangsung lebih terarah karena seluruh siswa merujuk pada objek kajian yang sama, yaitu cerita dan dialog dalam e-komik. Dari sisi keterlibatan, siswa menunjukkan atensi yang lebih baik terhadap materi. Hal ini tampak dari meningkatnya frekuensi

pertanyaan, tanggapan, serta presentasi hasil analisis. Siswa terlihat lebih aktif bertanya mengenai struktur, unsur, dan strategi yang digunakan dalam dialog negosiasi yang terdapat pada e-komik. Suasana kelas menjadi lebih partisipatif dan kondusif, serta waktu pembelajaran dimanfaatkan secara lebih efektif untuk kegiatan analisis.

Dari sisi pemahaman, sebagian besar siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur pokok teks negosiasi dengan lebih tepat. Siswa dapat menjelaskan tujuan negosiasi dalam cerita, menyebutkan pihak-pihak yang terlibat, serta memaparkan proses hingga tercapai kesepakatan. Selain itu, siswa mulai menunjukkan kemampuan membedakan bagian-bagian struktur teks dan unsur kebahasaan yang relevan dari dialog komik, serta menentukan strategi yang digunakan dalam proses negosiasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa media visual-naratif membantu proses elaborasi konsep dan memperkuat keterkaitan antara contoh konkret dengan kerangka teoretis.

Dalam pelaksanaan kegiatan, ditemukan pula beberapa kendala yang perlu dicermati. Variasi kemampuan literasi dan pemanfaatan media digital menyebabkan perbedaan kecepatan belajar antarsiswa. Selain itu, meskipun setiap siswa membawa perangkat pribadi, sebagian siswa mengalami kendala akses internet sehingga diperlukan pengaturan kerja kelompok dan manajemen waktu yang cermat. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis menerapkan strategi diferensiasi dukungan, pengelompokan belajar, serta pemberian penguatan konseptual secara bertahap. Strategi ini membantu menjaga inklusivitas pembelajaran dan memastikan seluruh siswa tetap terlibat aktif.

Dari sudut pandang pedagogis, penggunaan e-komik menunjukkan fungsi ganda, yaitu sebagai sumber belajar utama sekaligus pemantik diskusi. Fungsi tersebut mempermudah guru dalam menjembatani konsep abstrak ke contoh konkret serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam konteks PPL, pengalaman ini memberikan pembelajaran profesional mengenai pentingnya keselarasan antara media, strategi pembelajaran, dan pengelolaan kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Secara keseluruhan, penggunaan media e-komik pada pembelajaran teks negosiasi di kelas X SMA Sunan Drajat menunjukkan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Media ini mendukung terbentuknya interaksi belajar yang lebih berkualitas, memfasilitasi analisis berbasis contoh konkret, serta membantu guru mengelola pembelajaran secara lebih terarah dan sistematis.

Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat, penerapan media e-komik pada pembelajaran teks negosiasi di kelas X-1 SMA Sunan Drajat Sugio memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media e-komik terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami struktur, unsur kebahasaan, dan strategi negosiasi secara lebih konkret dan sistematis melalui penyajian visual-naratif. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi dalam menyediakan alternatif media pembelajaran inovatif serta mendorong pemanfaatan teknologi digital oleh guru di sekolah mitra.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar sekolah dan guru mengintegrasikan e-komik secara berkelanjutan dalam pembelajaran, serta mengembangkan media serupa pada materi lain. Kegiatan pengabdian selanjutnya perlu memperkuat evaluasi berbasis data dan mengembangkan media yang dapat diakses secara offline guna mengatasi keterbatasan teknis. Dengan demikian, pemanfaatan e-komik dapat berlangsung secara optimal dan berkelanjutan.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMA Sunan Drajat Sugio yang telah memberikan izin dan dukungan sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru pamong, serta seluruh pihak sekolah yang telah membantu dan memfasilitasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran selama Program Pengenalan Lapangan (PPL). Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada peserta didik kelas X-1 yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan penelitian ini. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan bimbingan, saran, serta motivasi selama proses penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dan menjadi bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Fitriyanti, N., Bahri, S., & Kristanto, A. (2023). Comics As Instructional Media in Education Journals Across Indonesia: A Systematic Literature Review. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 84–93. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6059>
- Khotimah, H., & Hidayat, N. (2022). Interactive Digital Comic Teaching Materials to Increase Student Engagement and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 245–258. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.46038>
- Mawarsih, P. B., Hidayati, I. E., Pairin, U., & Indarti, T. (2024). The Impact of Using Digital Comic as A Media for Learning Short Stories. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 9(3), 387–394. <https://doi.org/10.33394/jtp.v9i3.11445>
- Muhamad, R. A., Nurhayatin, T., & Marlia, M. (2024a). Pembelajaran Menganalisis Isi, Struktur, dan Kebahasaan Teks Negosiasi Menggunakan Media Komik Digital di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 5(1), 486–501. <https://doi.org/10.37304/enggang.v5i1.19688>
- Nikmati, H. A. S. E. (2024). Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Aksiologi: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i2.270>
- Pramesti, N. P. I., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2024). Komik Digital Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 285–294. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.80447>
- Putri Aprilia, S., Devianty, R., William Iskandar Ps, J. V, Estate, M., Sei Tuan, P., & Deli Serdang, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMKS Pab 5 Klambir Lima. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(4), 313–326. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i4.2255>
- Suwandinata, I. G. Y., & Suranata, K. (2023). Educational Media: Digital Comics Based on a Contextual Approach on the Topic of the Water Cycle. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 321–329. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.63054>
- Tobing, F. B., Pinem, I., Daeli, C. V., Afrinita, R., Ginting, B., Mey, K., Laia, W., Sitompul, M., Pasaribu, L. O., Sinaga, G., Marlina, I., Tobing, B., Guru, P., Dasar, S., Katolik, U., & Medan, S. T. (2025). Pemanfaatan Media Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 21247–21251. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V9I2.29912>