



Surabaya, 6 Juli 2023

## SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

"Peran Riset, Inovasi dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bagi Pembangunan Indonesia Berkelanjutan"



# ***Sistematic Literatur Review: Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dalam Literasi***

**Silvi Nur Aziza<sup>1</sup>, Siskanenda Aidia Kuswoyo<sup>2</sup>, Tsamrotul Habibah<sup>3</sup>, Khofifatul Lail<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

\*Email: [silvinrr19@gmail.com](mailto:silvinrr19@gmail.com)<sup>1</sup>, [siskakuswoyo2001@gmail.com](mailto:siskakuswoyo2001@gmail.com)<sup>2</sup>, [thhabibah@gmail.com](mailto:thhabibah@gmail.com)<sup>3</sup>, [khofifatullail@gmail.com](mailto:khofifatullail@gmail.com)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan berpikir kritis dalam literasi membaca pemahaman maka diperlukan pertimbangan, karena media merupakan salah satu komponen utama dalam pembelajaran. Pada penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literatur terkait dengan keefektifan media pembelajaran komik dapat meningkatkan berpikir kritis dalam literasi. Metode penelitian yang digunakan yaitu SLR (*Systematic Literature Review*). Untuk dapat mengumpulkan data maka dapat dilaksanakan dengan mendokumentasi semua artikel yang memiliki penelitian yang serupa dengan laporan penelitian ini. Artikel yang digunakan sebanyak 5 artikel jurnal nasional yang terakreditasi pada sinta 1 sampai 4 dan diperoleh dari google scholar. Berdasarkan penelitian ini didapatkan bahwa media pembelajaran komik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam literasi. Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan media pembelajaran komik dapat dikembangkan dalam pembelajaran. **Kata Kunci:** media pembelajaran komik, berpikir kritis, literasi.

*Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4*

### **PENDAHULUAN**

Literasi akan selalu berkaitan dengan bahasa. Literasi secara umum didefinisikan sebagai kecakapan membaca dan menulis serta menggunakan bahasa lisan. Kemahiran membaca memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sepanjang masa. (Tarigan dalam Resmi, 2021). Menurut Dalman (dalam Resmi, 2021) Literasi membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Membaca adalah sarana untuk menelaah makna sehingga mendapatkan pengetahuan yang terdapat pada bahan yang telah dibaca. Dalam keterampilan berbahasa mencakup empat segi, yaitu menyimak/mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, setiap keterampilan tersebut erat sekali berhubungan dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Cara yang digunakan untuk memperoleh literasi adalah melalui pendidikan.

Pada pendidikan dasar, literasi di sekolah diharapkan dapat membantu siswa memahami diri sendiri, menambah pengetahuan terkait budaya mereka dan budaya orang lain, mengungkapkan pikiran dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat di mana bahasa itu digunakan, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif mereka. Pendidikan bertujuan meningkatkan daya saing nasional kita dapat bersaing dalam persaingan global. Hal ini dapat tercapai apabila pendidikan di sekolah tidak hanya ditujukan pada penguasaan dan pemahaman konsep-konsep ilmiah, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan berpikir siswa, terutama keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *critical thinking skills*. Artinya, guru perlu mengajari siswa cara berpikir. Menurut Richard Paul et al., (dalam Andayani, 2020) menyatakan bahwa setiap orang yang berpikir selalu memuat elemen berikut ini : (1) Tujuan, (2) Sudut Pandang, (3) Konsep, (4) Informasi, (5) Kesimpulan, (6) pertanyaan, (7) Asumsi, (8) Implikasi. Berdasarkan kedelapan elmen diatas menyatakan bahwa setiap orang pasti memiliki kemampuan dalam berpikir kritis dengan melalui tingkatan yang berbeda, tetapi tidak semua orang bisa memfungsikan kemampuan itu secara maksimal, karena setiap orang memiliki kualitas berpikir yang berbeda. Karakter berpikir kritis merupakan hasil pembiasaan dan usaha terus-menerus dengan cara perlunya latihan dan pembiasaan.

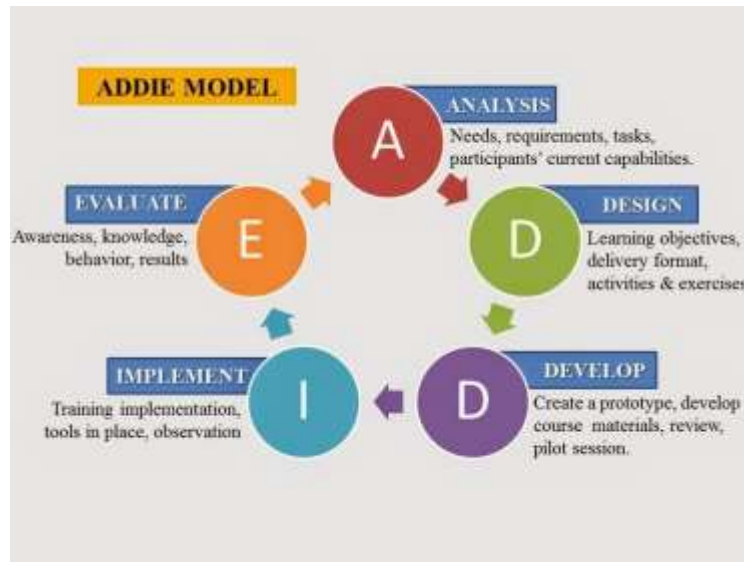
Dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan berpikir kritis dalam literasi membaca pemahaman maka diperlukan pertimbangan, karena media merupakan salah satu komponen utama dalam pembelajaran. Martin dan Briggs (dalam Zakiyah et al., 2022) mengemukakan bahwa Media pembelajaran melibatkan segala sumber yang dibutuhkan untuk berkomunikasi dalam proses belajar mengajar. Bentuk interaksi antara media dan pembelajaran adalah elemen penting lainnya dalam menggambarkan cara penyampaian strategi. Media pembelajaran komik dapat dijadikan stimulus dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam literasi. Menurut Dermawan (dalam Andayani, 2020) menyatakan bahwa “Komik dapat didefinisikan sebagai sebuah narasi atau penyampaian konsep yang diwujudkan dalam bentuk ilustrasi”. Dalam artian komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi, ide yang dituangkan dalam bentuk gambar membuat ceritanya menjadi mudah diserap oleh siswa. Menurut Arrio (dalam Andayani, 2020) “Komik dapat berperan sebagai media yang berfungsi sebagai penyampaian pesan atau informasi ilmiah dengan cara visual yang menghibur”.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Metode *Systematic Literature Review* ini dilakukan dengan menggunakan lima langkah yaitu membuat perumusan terhadap suatu pernyataan penelitian, memetakan dan mencarikan artikel yang sesuai dengan pernyataan penelitian yang akan diajukan, melakukan klasifikasi dan



menggunkan model pengembangan ADDIE yaitu mengimplementasikan secara langsung prosedur analyze, designe, development, implementation, dan evaluation. Dalam penelitian ini subjek yang digunakan berupa produk media komik digital materi cerita fiksi, sedangkan metode dan instrumen pengumpulan data dilakukan dengan rating scale berupa lembar penilaian yang diberikan kepada 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 1 orang praktisi dan 30 orang siswa kelas IV SD untuk mengetahui validitas media komik digital.



**Gambar 2.** Model ADDIE

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media efektif sebagai media dan sumber belajar. Hal ini dikarenakan (1) dalam media komik digital, materi dan tujuan pembelajaran dikomunikasikan secara jelas dan selaras dengan kompetensi dasar dan indikator, dan (2) materi disampaikan dengan menggunakan bahasa dan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa. Penerapan materi dan tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar dan indikator dapat meningkatkan kemampuan dan tingkat keberhasilan siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana juga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Hasil validasi dari dosen ahli media menunjukkan aspek visual, menggunakan warna yang sesuai dan harmonis dengan tampilan gambar dan background. Dengan aspek visual yang sesuai dan harmonis proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta dapat membantu guru untuk menjelaskan materi pembelajaran yang abstrak sehingga siswa mudah untuk memahami materi (Maward dalam Zakiyah et al., 2022). Hal lain juga disampaikan oleh Paramita (dalam Zakiyah et al., 2022) bahwa dengan pemberian warna yang sesuai dengan keadaan aslinya mampu menarik perhatian siswa untuk belajar. Setelah melakukan review dari tim ahli, dilanjutkan dengan mencari respon praktisi dan respon siswa dengan perolehan rata-rata skor sebesar dari praktisi dan respon siswa sebesar 5,00 dengan predikat sangat baik. Hal tersebut dikarenakan media

komik digital yang dikembangkan mampu mendorong minat belajar siswa, serta menstimulus kemampuan berpikir kritis. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi yang bersifat abstrak dan mampu meningkatkan hasil maupun prestasi belajar siswa.

Dalam penelitian (Andayani, 2020) yang bertujuan untuk mengembangkan media komik berbasis digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi metamorfosis di kelas tinggi. Jenis penelitian ini menggunakan Research and Development (RnD). Instrumen penelitian ini menggunakan angket dan tes. Subjek penelitian ini dilakukan oleh validator (dosen ahli media, dosen ahli materi dan 2 guru wali kelas). Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural, yaitu model yang menggambarkan alur atau langkah-langkah.

Berdasarkan dari hasil penilaian komponen kelayakan isi oleh ahli materi yaitu dengan jumlah skor 45 dan rerata skor 4,5 hasil menunjukkan bahwa dari segi kelayakan dalam kategori A. Sedangkan hasil data oleh ahli media pada komponen bahasa memperoleh rerata skor 3,6 dan jumlah skor 54 dengan kategori B, dan komponen media memperoleh rerata skor 3,92 dan jumlah skor 51 dengan kategori B. Berdasarkan dari hasil validasi isi oleh praktisi, setiap komponen mendapat kategori layak, dari komponen kelayakan isi dengan jumlah skor 50 dan rerata skor 5, kemudian komponen bahasa dengan jumlah skor 73 dan rerata skor 4,86. Dan komponen media dengan jumlah skor 63,5 dan rerata skor 4,86. Hal ini dilakukan oleh 2 validator.

Berdasarkan hasil respon siswa diatas, terdapat tiga komponen yaitu komponen kelayakan isi jumlah skor yang diperoleh 95,2% dengan kriteria sangat kuat, kemudian komponen bahasa jumlah skor yang diperoleh 94% dengan kriteria sangat kuat dan komponen media jumlah skor yang diperoleh 97,6 dengan kriteria sangat kuat dapat dilihat pada gambar. 4.12. jadi dalam kelayakan media pada respon siswa dengan kriteria interpretasi skor sangat layak.

Dalam penelitian (Maarti Hutami et al., 2021) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik dan menyelidiki pengaruh media tersebut dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa MTs Al-Hikmah Jombang Jawa Timur. Penelitian ini melibatkan 30 siswa dari kelas VII pada tahun pelajaran 2018-2019. Desain penelitian menggunakan quasi eksperimen pretest-posttest control group. Data dianalisis menggunakan SPSS 18.0. Penelitian ini menggunakan pengembangan model 4-D (four D model), yang terdiri dari empat tahap, yaitu define, design, develop, dan disseminate. Populasi dalam penelitian ini digunakan untuk uji coba lapangan, yang mana menggunakan metode eksperimen quasi (pretest-posttest with control group design) yang dilakukan oleh siswa-siswi kelas VII MTs. Al-Hikmah Janti Jogoroto Jombang, yang terdiri dari dua rombongan belajar, yaitu kelas VII-A dengan jumlah siswa 19, dan kelas VII-B dengan jumlah siswa 22.

Hasil analisis lembar validasi ahli pembelajaran menunjukkan bahwa kesesuaian indikator materi dengan KD & indikator pada pengembangan media pembelajaran sangat baik, kesesuaian materi dengan indikator materi baik, kejelasan paparan materi baik, ketepatan materi yang disajikan dapat memberikan motivasi belajar pada siswa baik, ketepatan materi yang disajikan dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa sangat baik, ketepatan materi yang disajikan dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis baik, ketepatan instrumen evaluasi dalam mengukur keterampilan berpikir kritis siswa baik. Media pembelajaran komik SKI yang dikembangkan memperoleh persentase penilaian validator ahli pembelajaran sebesar 86%, sehingga dapat dikatakan sangat valid dan dapat langsung diujicobakan tanpa perlu adanya revisi.

Berdasarkan hasil analisis uji-t dua sampel saling bebas, maka dapat diperoleh hasil t hitung sebesar 2.833, lebih besar dari t tabel, yaitu sebesar 2.110. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen dan keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol. Oleh karena itu maka  $H_0$  ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen dan keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol setelah mengikuti pembelajaran. Berdasarkan analisis di atas dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran komik SKI hasil pengembangan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil *systematic literatur review* dan pembahasan mengenai “Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dalam Literasi”. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi yang berakibat pada peningkatan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa saran dari penelitian *systematic literatur review* ini sebagai berikut. Media pembelajaran berupa komik berbasis digital diharapkan bisa membantu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi dan juga media komik ini dapat dipergunakan sebagai salah satu contoh dari variasi pembelajaran.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih atas kerjasama seluruh pihak yang terlibat untuk menelaah jurnal yang telah dipublikasikan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akan cukup sulit dalam menyelesaikan jurnal ini.

Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Hartono M.Si. selaku Rektor Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

2. Dr. Santika Rentika Hadi, M.Kes. selaku Dekan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah memberi izin kami dalam publikasi jurnal ini.
3. Bramianto Setiawan, S.Pd., M.Si. serta Bapak/Ibu dosen yang telah membimbing kami dalam menyelesaikan jurnal ini.
4. Rekan-rekan penulis yang telah menuangkan ide dan pikiran untuk menyelesaikan jurnal ini.
5. Serta pembaca yang telah membaca jurnal kami diharapkan bisa menjadi ilmu yang bermanfaat bagi kita semua.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, F. , M. L. H. , & S. A. (2020). Pengembangan media komik berbasis digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi metamorfosis di kelas tinggi. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 308–318.
- Maarti Hutami, I., Tisna Widiana, G., & Mardiyah, ul. (2021). Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. In *Website: Journal.Unipdu.ac* (Vol. 5, Issue 1).
- Puspitasari, W. D., Santoso, E., & Rodiyana, R. (2021). *Sistematic Literatur Review: Media Komik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 7(3), 737–743. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1202>
- Resmi, W. S. S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DALAM LITERASI MEMBACA PEMAHAMAN. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 76–83. <https://doi.org/10.30738/wd.v9i2.10403>
- Zakiah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>