



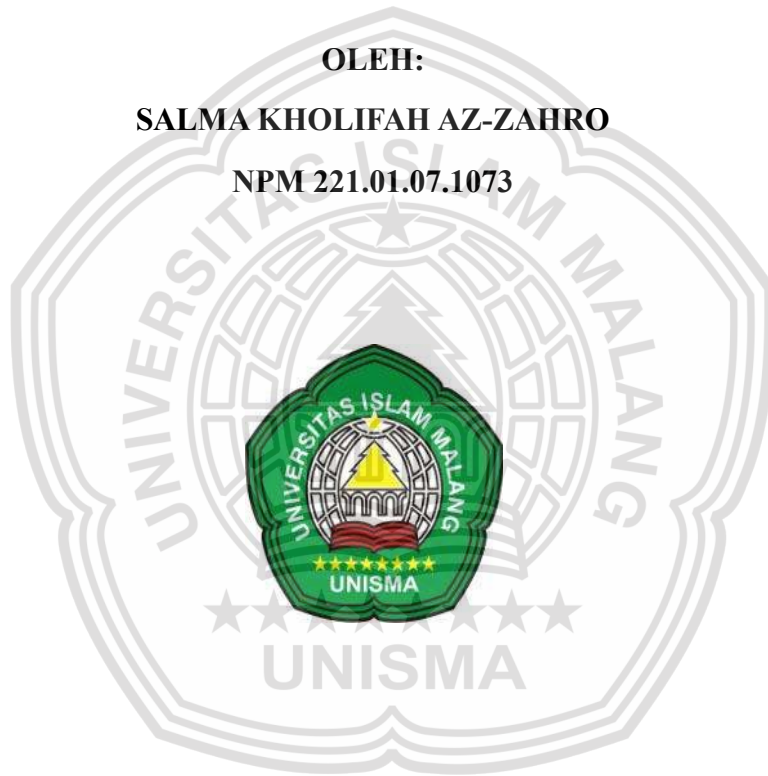
**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN KOMIK *STRIP* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DALAM
PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT KELAS X DI SMAN 8 MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

SALMA KHOLIFAH AZ-ZAHRO

NPM 221.01.07.1073



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

JUNI 2025

ABSTRAK

Azzahro, Salma Kholifah. 2025. Implementasi Penggunaan Komik *Strip* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Teks Anekdote Kelas X di SMAN 8. Skripsi, Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Dr. Ari Ambarwati, SS. M.Pd. ;Pembimbing II: Elva Riezky Maharany, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: implementasi, komik *strip*, teks anekdot, berpikir kritis

Penelitian ini dilaksanakan karena lemahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam membuat teks anekdot dan penyajian materi teks anekdot yang seringkali masih bersifat konvensional, kurang menarik, dan tidak kontekstual, sehingga kurang mampu merangsang daya pikir kritis peserta didik. Media yang dapat digunakan adalah dengan media komik *strip*. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis penerapan penggunaan komik *strip* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran teks anekdot kelas X di SMAN 8 Malang.

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini meliputi dua kelas sebagai subjek, yaitu kelas X-8 dan kelas X-6 dengan diberi perlakuan yang sama. Yakni menggunakan media Mentimeter dan media komik *strip*. Data hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* di analisis menggunakan uji-t sampel berpasangan, uji-t sampel independen, dan perhitungan *N-Gain* skor untuk menguji hasil.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas X-6 lebih tinggi dibandingkan di kelas X-8. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikan sebesar $0.000(<0.05)$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan secara statistik antara hasil nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas X-6. Selain itu perbedaan hasil pembelajaran antara media Mentimeter dengan media komik *strip* juga ditunjukkan melalui hasil uji-t sampel independen. Uji tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai akhir kelas X-8 79.86 dengan simpangan baku 6.616 sedangkan rata-rata nilai akhir kelas X-6 87.40 dengan simpangan baku 3.021. Nilai rata-rata skor *N-Gain* pada kelas X-8 10.13% dengan presentase *N-Gain* tertinggi 63%, dan terendah -25% sehingga dinyatakan tidak efektif. Sedangkan pada kelas X-6 rata-rata skor *N-Gain* 57.15% dengan *N-Gain* tertinggi 69%, dan terendah 5% sehingga dinyatakan cukup efektif.

Simpulan dari penelitian ini adalah, bahwa media komik *strip* terbukti cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam

pembelajaran teks anekdot. Penggunaan komik *strip* sebagai media pembelajaran memberikan dampak yang positif dalam proses pembelajaran, karena mampu menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan memicu daya analisis peserta didik terhadap isi dan makna dalam teks anekdot.



ABSTRAC

Azzahro, Salma Kholifah. 2025. Implementation of the Use of Comic Strips to Improve Critical Thinking Skills in Learning Anecdotal Texts for Class X SMAN 8. Thesis, Field of Study of Indonesian Language and Literature Education, Faculty of Teacher Training and Education, Islamic University of Malang. Supervisor I: Dr. Ari Ambarwati, SS. M.Pd. ; Supervisor II: Elva Riezky Maharany, S.Pd., M.Pd.

Keywords: implementation, comic strips, anecdotal texts, critical thinking

This research was conducted due to students' weak critical thinking skills in creating anecdotal texts and the presentation of anecdotal texts, which are often conventional, uninteresting, and non-contextual, thus failing to stimulate students' critical thinking. Comic strips are a viable medium. The purpose of this study was to analyze the application of comic strips to improve critical thinking skills in teaching anecdotal texts for grade 10 students at SMAN 8 Malang.

This study used a quasi-experimental design with a quantitative approach. This study included two classes as subjects, namely class X-8 and class X-6. Class X-8 used Mentimeter media and class X-6 used comic strip media. Data from the pre-test and post-test assessments were analyzed using paired sample t-tests, independent sample t-tests, and N-Gain score calculations to test the results.

The results of the study showed that the increase in critical thinking skills of students in class X-6 was higher than in class X-8. The t-test results showed a significant value of 0.000 (<0.05), so it can be concluded that there is a very significant difference statistically between the results of the pre-test and post-test scores in class X-6. In addition, the difference in learning outcomes between Mentimeter media and comic strip media was also shown through the results of the independent sample t-test. The test showed that the average final score of class X-8 was 79.86 with a standard deviation of 6.616 while the average final score of class X-6 was 87.40 with a standard deviation of 3.021. The average N-Gain score in class X-8 was 10.13% with the highest N-Gain percentage of 63%, and the lowest -25% so it was declared ineffective. While in class X-6 the average N-Gain score was 57.15% with the highest N-Gain of 69%, and the lowest 5% so it was declared quite effective.

The conclusion of this study is that comic strips have proven quite effective in improving students' critical thinking skills in learning anecdotal texts. The use of comic strips as a learning medium has a positive impact on the learning process, because it is able to present material in an interesting, contextual way, and stimulates students' analytical skills regarding the content and meaning in anecdotal texts.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia di SMA tidak hanya berfokus pada keterampilan berbahasa, tetapi juga mengedepankan kemampuan berpikir kritis bagi peserta didik. Kemampuan berpikir kritis memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, membentuk landasan yang kuat bagi pengembangan pemahaman yang mendalam terhadap bahasa dan budaya. Keterampilan ini mencakup kemampuan siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensistesis informasi dalam konteks bahasa. Menurut Mayarni & Yulianti (2020) kreativitas peserta didik dapat ditingkatkan melalui kemampuan berpikir kritis, sehingga mereka mampu bernalar secara logis dan melakukan evaluasi. Dengan begitu, peserta didik terdorong untuk menemukan ide atau gagasan kreatif dalam menyelesaikan masalah atau bahkan menciptakan karya yang baru. Berdasarkan pernyataan ahli tersebut kemampuan berpikir kritis dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran pada kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMA.

Kemampuan berpikir kritis cenderung memiliki pemahaman bahasa yang lebih mendalam, kemampuan mereka untuk mengkritik dan merinci ide-ide dapat

membantu mereka untuk merespon lebih baik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Dalam bahasa Indonesia terdapat beberapa aspek yang diamati dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Seperti pernyataan Nafisah, dkk (2024) bahwa kemampuan berpikir kritis dipicu dengan memfokuskan pertanyaan, menganalisis suatu berpendapat, bertanya dan menjawab sebuah pertanyaan mengenai suatu penjelasan, mampu membuat strategi dan taktik untuk memutuskan suatu tindakan dan berinteraksi dengan orang lain.

Dari penjelasan di atas mengenai pentingnya kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA, maka peneliti mencoba untuk mengaitkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan implementasi penggunaan komik *strip*. Menurut Setiawan (dalam Tysara, 2025) implementasi merupakan pengembangan kegiatan yang melibatkan penyesuaian antara tujuan dan langkah-langkah untuk mencapainya, serta membutuhkan keterlibatan pelaksanaan dan sistem birokrasi yang berjalan secara efektif. Implementasi adalah proses yang disusun secara terencana dan sistematis untuk menerapkan suatu gagasan, program, atau serangkaian aktivitas baru dengan harapan dapat diterima dan dijalankan oleh pihak lain sebagai bentuk perubahan. Implementasi bukan hanya sekedar pelaksanaan, melainkan sebuah tindakan yang dilaksanakan secara sungguh-sungguh dan terarah sesuai dengan aturan tertentu guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Nurdin & Usman, (2011) menyatakan bahwa implementasi pembelajaran adalah langkah nyata dalam menjalankan rencanayang telah disusun secara rinci dan

terstruktur. Implementasi pembelajaran menjadi suatu proses untuk menerapkan gagasan, program, atau rangkaian kegiatan baru ke dalam praktik. Untuk mendorong terjadinya perubahan atau pencapaian tertentu terhadap peserta didik.

Menurut Khasanah, dkk. (2021), berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi dari guru, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi tersebut. Komik sebagai media pembelajaran bisa menjadi variasi yang menarik bagi siswa. Gambar dalam komik membantu menghidupkan teks, membuat penjelasan yang rumit menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Menurut Nurhayanti, (2019) peserta didik dapat lebih cepat memahami inti pelajaran melalui gambar komik tersebut.

Komik menjadi media pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Oleh karena itu, pendidik atau calon pendidik dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Karena komik dapat membantu mengembangkan tingkat berpikir kritis pada peserta didik. Menurut Angga (2020) komik merupakan sesuatu yang berbentuk kartun yang menampilkan karakter tertentu, berisi gambar-gambar menarik sehingga mampu memberikan hiburan kepada setiap orang yang membacanya.

Sementara itu, salah satu bentuk komik yang sangat populer dan sering dijumpai dalam berbagai media adalah komik *strip*, yaitu kumpulan gambar berurutan yang menceritakan kisah atau menyampaikan pesan dengan cara yang singkat dan biasanya di sertai dialog atau narasi di dalam panel-panel kecil. Menurut Yuda

Prinada (2022) komik *strip* merupakan rangkaian cerita gambar yang divisualisasikan lewat suatu halaman. Dengan begitu, bentuknya tidak panjang seperti komik yang berbentuk buku. Novitasari, (2020) ; Pritandhari, (2016) ; Yuliandari & Yeni, (2020) berpendapat bahwa karakteristik komik *strip* ringan dan tidak menghabiskan banyak waktu untuk membacanya, membuatnya seringkali digunakan sebagai media pembelajaran. Komik *strip* dapat mendukung kemampuan berpikir kritis siswa karena mengajak siswa untuk dapat mengembangkan pengetahuan secara runtut dan rinci.

Komik mengandung elemen gambar yang berfungsi sebagai media visual, sehingga berkaitan erat dengan literal visual. Selain itu, komik juga mencakup teks berupa dialog antar karakter yang saling terhubung untuk membuat sebuah cerita. Oleh karena itu, komik juga dapat dianggap sebagai bagian dari karya sastra. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tung dan Chang (2009), tentang aktivitas karya sastra. Berdasarkan penelitian yang dilakukan bahwa karya sastra dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa komik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menjaga konsentrasi peserta didik, mengembangkan keterampilan analisis dan pemahaman, serta meningkatkan motivasi belajar. Menurut Novitasari, (2020) juga berpendapat bahwa komik dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa. Selain itu, komik juga dapat digunakan dalam berbagai aktivitas yang mendorong partisipasi aktif peserta didik untuk membantu mereka membangun pemahaman secara individu.

Karakter komik *strip* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah komik *strip* yang memuat berbagai kritik sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kritik tersebut mencakup beberapa aspek, seperti kritik terhadap kebijakan yang diambil oleh pemerintah, baik dalam hal keadilan, transparansi, maupun dampak yang dirasakan oleh masyarakat. Selain itu komik *strip* ini juga menampilkan kritik terhadap perilaku masyarakat, misalnya sikap acuh tak acuh, kurangnya kesadaran kolektif, atau tindakan yang bertentangan dengan norma sosial. tidak hanya itu, kritik terhadap struktur organisasi atau atasan di tempat kerja juga menjadi fokus, yang menggambarkan isu-isu seperti kepemimpinan yang tidak adil, kurangnya komunikasi efektif, atau ketidaksenangan dalam pembagian tanggung jawab. Dengan muatan kritik yang beragam ini, komik *strip* diharapkan mampu menjadi media yang tidak hanya menarik, tetapi juga edukatif dan reflektif bagi pembacanya.

Secara sederhana Aryanti, dkk., (2020) ; Bag & Gursoy, (2021) menjelaskan bahwa berpikir kritis merupakan keterampilan dasar yang terkait dengan pembelajaran individu. Kemampuan berpikir kritis penting untuk dikembangkan dan dibiasakan oleh setiap individu peserta didik. Kebiasaan ini akan terus terbawa hingga mereka memasuki dunia kerja. Dengan kemampuan berpikir kritis, mahasiswa akan lebih siap menghadapi berbagai tantangan, baik yang ada saat ini maupun di masa depan. Mengajarkan peserta didik berpikir kritis menjadi salah satu tujuan utama pendidikan.

Penting bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari agar peserta didik mampu mengambil keputusan, baik dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Lingkungan belajar yang mendukung memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Ketika guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan refleksi mendalam dalam proses pembelajaran di kelas, kemampuan berpikir mereka akan semakin terarah dan berkembang. Efendi, (2020) menyampaikan dengan berpikir kritis dapat menaikkan kecerdasan seseorang, membantu menjalankan tugas dan mencari solusi lain untuk akar masalah yang ada. Seseorang akan mampu membedakan antara fakta dan opini, juga dapat mengidentifikasi dan menganalisis isu yang tidak tepat sehingga dapat ditarik kesimpulan.

Salah satu kompetensi dasar tentang berpikir kritis di jenjang SMA kelas X adalah menghasilkan teks anekdot. Menurut Ambarwati, (2017) ; Ambarwati, dkk., (2020); Semrud-Clikeman & Glass, (2010). Karya sastra yang memuat anekdot merupakan salah satu bentuk bahan pembelajaran yang sangat relevan, karena mampu menghadirkan suasana belajar yang santai dan menyenangkan. Selain itu, anekdot dapat membantu peserta didik untuk memahami berbagai fakta, fenomena, dan realitas kehidupan sosial dengan cara yang menarik dan mudah dicerna. Dengan menyisipkan humor yang cerdas dan bermakna, karya sastra ini juga dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, sekaligus memperkuat kemampuan mereka dalam mengenali serta merespons konteks sosial yang beragam. Di sisi lain,

individu yang memiliki kemampuan berhumor kerap menempati posisi istimewa dalam masyarakat. Mereka dianggap memiliki kecerdasan emosional yang tinggi, mampu menciptakan suasana nyaman, dan membangun hubungan yang baik dengan orang lain. Kemampuan ini membuat mereka lebih mudah beradaptasi di berbagai lingkungan, dikenal luas oleh masyarakat, dan menjadi sosok yang disukai dalam interaksi sosial. humor yang cerdas juga sering kali menjadi jembatan untuk menjalin komunikasi yang lebih efektif dan harmonis.

Teks anekdot tidak hanya sembarang cerita lucu saja, melainkan berdasarkan kejadian nyata. Selain itu, teks anekdot juga membicarakan topik atau kritik secara spesifik dan kadang kala dibuat berdasarkan pengalaman pribadi. Biasanya, teks anekdot tidak menjelaskan secara detail, sehingga dampak dari cerita yang ditampilkan pun berjangka pendek (Swawikanti 2024). Berdasarkan uraian tersebut, terlihat bahwa anekdot memiliki dua fungsi, yaitu sebagai sarana hiburan dan sebagai media untuk menyampaikan kritik sosial (Imrotin, dkk., 2022).

1. *“Pemanfaatan Anekdote dalam membuat Komik Strip bertema Sosial bagi Peserta Didik SMK Bidang Animasi: Kajian Sastra Interdisipliner”* Oleh Famsah, S., & Ambarwati, A. (2022). Tujuan penelitian ini yakni Menyusun purwarupa komik *strip* yang bersumber dari anekdot sebagai perpaduan bidang sastra dan teori kejuruan animasi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik bidang animasi terbantu

dalam membuat komik *strip* bertema kritik sosial dengan menggunakan anekdot. dilakukan dengan beberapa langkah-langkah dan digitalisasi agar komik dapat digunakan dalam pembelajaran dengan baik.

2. *“Implementasi Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Koloid”*. Oleh Wibowo, R. L. (2021) tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan media audio visual berbasis (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi koloid. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi X-6 dengan menggunakan desain *pre-test – post-test* kontrol grup. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media audio visual berbasis Problem Based Learning efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi koloid, dibuktikan melalui presentase nilai rata-rata siswa kelas X-6 sangat tinggi, dan rata-rata nilai *N-Gain* siswa kelas X-6 lebih tinggi dengan kriteria “tinggi”.
3. *“Sistematic Literatur Review: Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dalam Literasi”*. Oleh Silvi Nur Aziza, Siskanenda Aidia K., Tsamrotul Habibah., & Khofifatul Lail. (2024) penelitian ini bertujuan untuk mengkaji keefektifan media komik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam literasi, dengan menggunakan

metode Systematic Literature Review (SLR). Data diperoleh dari lima jurnal nasional terakreditasi. Hasil kajian menunjukkan bahwa media komik efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Uji-t menunjukkan bahwa media komik efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Uji -t dua sampel bebas menghasilkan nilai t hitung 2,833, lebih besar dari t tabel 2,110, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara kelas X-6 dan X-8. Dengan demikian, media komik hasil pengembangan terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini berjudul “Implementasi penggunaan komik *strip* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran teks anekdot kelas X di SMAN 8 Malang”. Dalam penelitian ini peneliti mengkaji penggunaan komik *strip* yang digunakan peserta didik pada keterampilan berpikir kritis teks anekdot. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik SMA yang dilakukan pada peserta didik kelas X SMA NEGERI 8 Malang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam membuat teks anekdot secara kreatif dan logis melalui bantuan ilustrasi visual dari komik *strip*, juga diharapkan dapat menjadi perubahan sikap peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan reflektif dalam proses pembelajaran. Dalam skripsi ini memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian terdahulu, yaitu sama-sama menggunakan komik *strip* sebagai media untuk

mengukur kemampuan peserta didik. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian, tujuan penelitian, dan juga subjek penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

- 1) Bagaimana kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X di SMAN 8 Malang berdasarkan jawaban di Mentimeter sebelum menggunakan media komik *strip* dalam pembelajaran teks anekdot?
- 2) Bagaimana kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X di SMAN 8 Malang sesudah menggunakan media komik *strip* dalam pembelajaran teks anekdot?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1) Mendeskripsikan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X di SMAN 8 Malang sebelum menggunakan media komik *strip* dalam pembelajaran teks anekdot?
- 2) Mendeskripsikan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X di SMAN 8 Malang sesudah menggunakan media komik *strip* dalam pembelajaran teks anekdot?

1.4 Hipotesis

Hipotesis atau dugaan sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya perlu diuji secara empiris pada teks anekdot adalah sebagai berikut:

1) Hipotesis Alternatif (H_a)

Media komik *strip* efektif digunakan dalam pembelajaran teks anekdot pada peserta didik kelas X di SMAN 8 Malang.

2) Hipotesis Nol (H_0)

Media komik *strip* tidak efektif digunakan dalam pembelajaran teks anekdot pada peserta didik kelas X di SMAN 8 Malang.

1.5 Asumsi

- 1) Komik *strip* memiliki elemen visual dan narasi yang menarik sehingga diasumsikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari teks anekdot dibandingkan teks biasa
- 2) komik *strip* menyajikan situasi atau masalah yang sering kali melibatkan elemen humor, ironi, atau sindiran, yang dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis.
- 3) Materi pembelajaran dengan komik *strip* dianggap lebih efisien karena informasi dapat disampaikan secara singkat dan jelas melalui kombinasi gambar dan teks.

1.6 Ruang Lingkup dan Keterbatasan

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun keterbatasan atau kelemahan dari penelitian ini

terletak pada desain penelitian yang digunakan, yaitu quasi X-6. Penelitian ini tidak menggunakan desain X-6 murni karena peneliti tidak dapat membentuk subjek atau peserta didik secara acak sebagaimana dalam X-6 murni. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kondisi di mana peneliti harus menggunakan kelas yang telah tersedia , sehingga pelaksanaan dan penilaian X-6 tidak dapat dilakukan secara sepenuhnya murni.

- 1) Perbedaan hasil pembelajaran teks anekdot peserta didik diberi perlakuan dengan menggunakan media menti meter dan media komik *strip*.
- 2) Materi difokuskan pada pembelajaran teks anekdot.
- 3) Penelitian dilakukan pada kelas X6 SMAN 8 Malang.

1.7 Kegunaan Penelitian

1.7.1 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan dan memberikan nilai guna sebagai berikut:

- 1) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat berkontribusi secara positif terhadap perkembangan sekolah, yang terlihat melalui peningkatan kompetensi profesional guru, perbaikan proses pembelajaran, dan peningkatan makna hasil makna belajar peserta didik dalam pembelajaran teks anekdot.

- 2) Bagi Guru Bahasa Indonesia SMA

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk materi lainnya. Juga dapat dijadikan oleh guru sebagai bahan evaluasi terhadap pembelajaran dalam mengembangkan teks anekdot sehingga dapat mengatasi kendala-kendala yang dihadapi.

3) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat membangun suasana pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif yang menjadikan peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan berdampak pada peningkatan motivasi belajar dan pemahaman materi peserta didik. Juga dapat lebih mengasah keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lainnya sebagai perbandingan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran dalam mengembangkan teks anekdot pada penerapan Kurikulum Merdeka.

1.7 Penegasan Istilah

1) Implementasi Pembelajaran

Implementasi berarti menjalankan atau menrapkan suatu rencana, kebijakan, atau program yang telah dirancang sebelumnya. Tahap ini merupakan tindakan konkret untuk merealisasikan hal-hal yang telah direncanakan

2) Komik *Strip*

Komik *strip* adalah rangkaian gambar yang menyampaikan sebuah cerita, biasanya terdiri dari tiga hingga enam panel dalam satu halaman. Isinya berupa humor, lelucon, atau kisah serius, yang tetap menarik untuk diikuti dari satu periode ke periode lainnya hingga cerita tersebut selesai.

3) Teks Anekdote

Teks anekdot merupakan sebuah karangan cerita atau kisah yang bisa jadi berdasarkan pengalaman hidup seseorang yang ditulis secara singkat, pendek dan lucu tentang berbagai topik seperti sindiran, kritikan, politik, pendidikan, dan sebagainya.

4) Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah keterampilan seseorang dalam mencari informasi dan solusi untuk suatu masalah dengan mempertanyakan kepada dirinya sendiri, guna menggali lebih banyak informasi terkait masalah yang dihadapi.

BAB V

PENUTUP

Dalam bab ini dipaparkan simpulan dan saran dari hasil pembahasan bab IV sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, terkait penerapan media komik *strip* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam membuat teks anekdot, diperoleh kesimpulan bahwa:

Penerapan media komik *strip* dalam pembelajaran teks anekdot pada peserta didik kelas X di SMAN 8 Malang cukup menunjukkan efektifitas yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai *post-test* dibandingkan nilai *pre-test* serta nilai rata-rata *N-Gain score* pada kelas X-6 yang berada dalam kategori sedang.

Pembelajaran awal untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam membuat teks anekdot di kelas X SMAN 8 Malang dilakukan dengan menggunakan media Mentimeter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik kelas X-8 maupun kelas X-6 memiliki Implementasi yang berbeda dalam pembelajaran, dengan rata-rata nilai 57.15% dalam kelas X-6. Presentase N Gain tertinggi

mendapat 69%, dan terendah di 5% sehingga dinyatakan cukup efektif. Sedangkan di kelas X-8, presentase N Gain tertinggi 63% dan terendah di -25% dengan hasil rata-rata 10.13% yang dinyatakan tidak efektif.

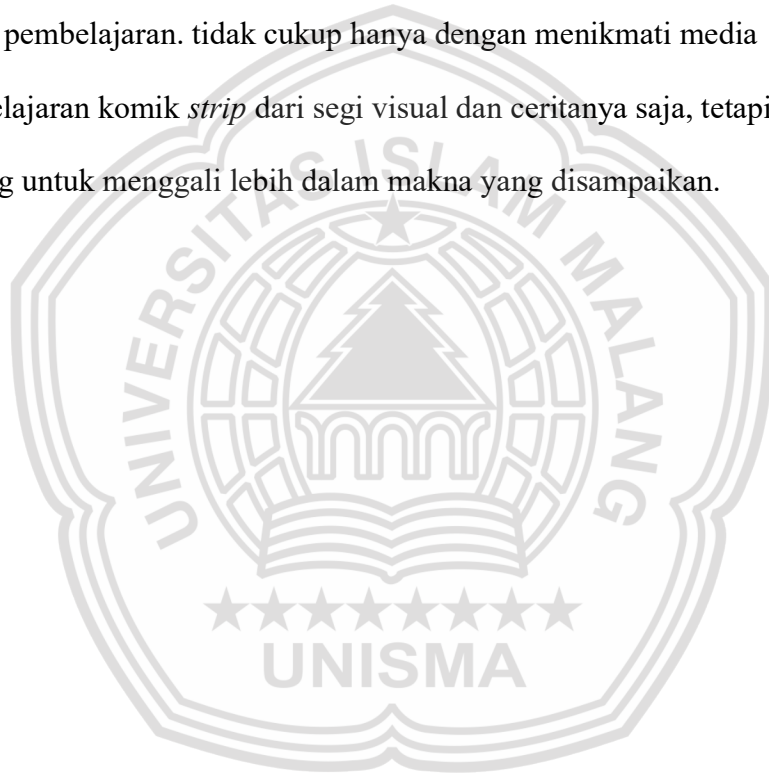
Penggunaan komik *strip* sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, karena mampu menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan memicu daya analisi peserta didik terhadap isi dan makna teks anekdot. Selain itu, media ini juga mampu merangsang peserta didik untuk berpikir lebih kritis terhadap isu-isu sosial dan menyampaikan ide melalui simbol, bahasa, dan ilustrasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik *strip* dalam pembelajaran teks anekdot cukup efektif untuk memberikan hasil yang optimal terhadap peningkatan berpikir kritis peserta didik, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Bagi guru Bahasa Indonesia, disarankan untuk mengintegrasikan komik secara berkala dalam pembelajaran teks anekdot maupun jenis teks lain yang melibatkan unsur humor, kritis, atau naratif. Guru juga diharapkan untuk terus berinovasi, memodifikasi media sesuai dengan kebutuhan kelas, dan menyesuaikan dengan kurikulum yang mendorong pembelajaran yang kompetensi.

- 2) Bagi peneliti selanjutnya, meskipun hasil menunjukkan Implementasi dalam kategori cukup, potensi penggunaan komik *strip* dalam pembelajaran masih sangat terbuka untuk diteliti lebih lanjut. Peneliti ,diharapkan terus mnegembangkan pendekatan ini untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal dan bermanfaat secara praktis maupun teoritis.
- 3) Bagi peserta didik SMA 8, disarankan dapat terlibat secara aktif dan kritis dalam pembelajaran. tidak cukup hanya dengan menikmati media pembelajaran komik *strip* dari segi visual dan ceritanya saja, tetapi juga penting untuk menggali lebih dalam makna yang disampaikan.



DAFTAR RUJUKAN

- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Implementasi pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 131–146.
- Ambarwati, A., & Wahyuni, S. (2020). Doing humor, seriously!: conflict management of mother and child through the humor in the stories of *Lupus Kecil*. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/KSS.V4I10.7407>
- Af'idah, M. & asmarani, S. S. (2020). Teks Anekdote. Guepedia.
- Aryanti, E., Jumhur, & Habisukan, U. H. (2020). Analisis Keterampilan Bertanya Peserta Didik pada Model Problem Based Learning Mata Pelajaran Biologi Di SMA Nurul Iman Palembang. *Jurnal Biologi Edukasi*, 11, 1–8
- Adiningsih, Y., dan Rohmah, L. S. (2019). Hubungan Penggunaan Instagram Dengan Keterampilan Menulis Iklan Pada Siswa Kelas VIII Mts YPPH Al-Hidayah Ciampea Bogor. *Prosiding Semnas FIP Diakses*
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/viewFile/5117/3399>
- Akbar, R., Weriana, Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Januari, 2023(2), 465–474.
- Andrini, V. S. (2021). Artikel: Implementasi Quiz Interaktif Dengan Software Mentimeter Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 6(2), 287-294.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. (No Title).
- Aryadi, B., Rajeb, Z. A., Fathurrahman, E. D. K., & Parhusip, J. (2024). DISTRIBUSI NILAI RATA-RATA SEBAGAI INDIKATOR PERFORMA AKADEMIK. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(12).

- Ariska, M., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Implementasi penggunaan model pembelajaran discovery learning berbantuan media komik *strip*. Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika, 6(2), 149-162.
- Brier, J. and lia dwi jayanti (2020) 'Peran Penerapan Model Concept Sentence Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Anekdota', 21(1), pp. 1–9. Available at: <http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>.
- Bahtiar, B., Maimun, M., & Ibrahim, I. (2023). Analysis of collaboration, communication, critical thinking, and creative thinking ability of students in solving science problems in terms of gender. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 11(2), 379–400. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v11i2.29065>
- Costa. 2014. Choosing The Right Assessment Method Pre- Test/ Post- Test Evaluation. Boston University
- Deassy May Andini dan Endang Supardi. 2018. Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Implementasi Pembelajaran Dengan Variabel X-8 Latar Belakang Pendidikan Guru. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol. 1, No. 2, hal. 1-7, Januari 2018.
- Efendi, D., Sumarmi, S., & Utomo, D. H. (2020). The effect of PjBL plus 4Cs learning model on critical thinking skills. Journal for the Education of Gifted Young Scientists, 8(4), 1509-1521.
- Faaizah, Noor. (2023, 17 November). Teori Belajar Konstruktivisme: Pengertian, tujuan, dan Tokohnya . DetikEdu. Dari: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7040764/teori-belajar-konstruktivisme-pengertian-tujuan-dan-tokohnya>
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. Dept. of Physics Indiana University. Unpublished.[Online] URL: <http://www.Physics.Indiana.Edu/~Sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>, 1(1), 1-4.
- Hermawan, Aldy, dan Laksmi Dewi. "Pemanfaatan Mentimeter dalam Pembelajaran Pelatihan Daring untuk Meningkatkan Interaksi Peserta." Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran 8, no. 1 (20 Januari 2023): 111.<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6049>.
- Herlawati, Fata Nidaul Khasanah, dan Rafika Sari. "Pelatihan Mentimeter Sebagai Media

- Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi.” *Journal Of Computer*
- I Ketut Gunarta, “Implementasi Pembelajaran Yoga dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar di Sekolah Dasar Negeri 1 Sumerta,” *Jurnal Penjaminan Mutu* 3, No. 2 (2017): 180
<https://doi.org/10.25078/Jpm.V3i2.198>.
- Imrotin, Famsah, S., & Ambarwati, A. (2022). Pemanfaatan Anekdote dalam Membuat Komik *Strip* Bertema Sosial bagi Peserta Didik SMK Bidang Animasi: Kajian Sastra Interdisipliner. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* (eJournal), 8(2), 303–316. <https://doi.org/10.22219/kembara.v8i2.21721>
- 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>
- Khasanah, N., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 2, Issue <https://www.liputan6.com/feeds/read/5898378/apa-itu-implementasi-pengertian-tujuan-dan-proses-penerapannya?page=3>
- Khoiroh, Y. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VIII MTs Plus Al-Hidayah Kroya [Skripsi, UIN Profesor K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto]. Repository UIN Saizu. <https://repository.uinsaizu.ac.id/26304/>
- Mayarni, M., & Yulianti, Y. (2020). Hubungan antara Kemampuan Berpikir Kritis dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Ekologi. *PENDIPA Journal of Science Education*, 4(3), 39–45. <https://doi.org/10.33369/pendipa.4.3.39-45>
- Muliadi, A., Prayogi, S., Mirawati, B., Azmi, I., & Verawati, N. N. S. P. (2019). Efek Strategi Konflik Kognitif dalam Pembelajaran berbasis Model Inkuiri terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 7(1), 60–67.
- Marlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104–110.
- Muttaqien, A. R., Suprijono, A., Purnomo, N. H., & Rendy, A. P. D. B. (2021). The

- influence of cooperative learning model types of teams games tournaments on students' critical thinking ability. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 3(6), 432. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v3i6.4620>
- Mamik.2015. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama
- Maswar, M. (2017). Analisis deskriptif nilai UAS ekonometrika mahasiswa dengan program SPSS 23 & evIEWS 8.1. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 1(2), 273-292. <https://doi.org/10.35316/jpii.v1i2.54>
- Mahmudah, P. A. (2020). IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA KOMIK *STRIP* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS BERITA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 BANTUL. PBSI, Universitas PGRI Yogyakarta.
- Nafisah, H., & Fatmawati, L. (2024). Penerapan Metode Simulasi Melalui Sidang Parlemen dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Berpikir Kritis dan Logis) pada Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 MAN Insan Cendekia Pasuruan. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(2), 195–205. <https://doi.org/10.57251/tem.v3i2.1635>
- Nurhayati, I. (2019). Pengembangan Media Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKN di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 68: 75. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7413>
- Novitasari, N. F. (2020). Comic *Strips* in ELT: Revisiting “The When and How.” *Journal GEEJ*, 7(2), 269–282. <https://doi.org/10.46244/geej.v7i2.1035>
- Nurdin dan Usman, *Implementasi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Rajawali Pers), 2011,34.
- Ofianto, M. Pd, & Ningsih, Zahra. (2021). *ASSESMEN KETERAMPILAN BERPIKIR HISTORIS (HISTORICAL THINKING)* (Vol. 309). Duta Media Publishing
- Pinada, Y. (2022). Pengertian Komik Strip dan Langkah Membuat Komik Strip . Diperoleh dari <https://tirto.id/pengertian-komik-strip-dan-langkah-membuat-komik-strip-gyWJ>
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan Implementasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 4(1), 49–54
- Rodiana, Abda 'Ilma. (2021). Integrasi Sains dan Al-Qur'an pada Pembelajaran Biologi di Madrasah Aliyah Kota Tangerang Selatan. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/59090>
- Riduwan. (2015). *Dasar-dasar statistika*. Alfabeta

- Sadikin, H. (2022). Penerapan Metode Mind Mapping melalui Keterampilan Menulis Puisi dalam Interaksi Belajar Mengajar di Kelas IV SDV. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 7142. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7859>
- Saragih, P., & Sinurat, H. 2022. Efektifitas Metode Pembelajaran Konvensional, X-6, Demonstrasi Dan Resitasi Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(2), 289-305.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-17). Alfabeta.
- Solikhah, A. (2016). Statistika deskriptif dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Komunika*, 10 (2), 342-362
- Sujarweni, Wiratna, V. (2019). *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Tung C and Chang S 2009 Developing Critical Thinking through Literature Reading Feng Chia J. *Humanit. Soc. Sci.* 19 287
- Unang Wahidin Et Al., "Implementasi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Multimedia di Pondok Pesantren," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 10, No. 01 (2021): 21, <https://doi.org/10.30868/Ei.V10i01.1203>.
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>
- WIBOWO, R. L. (2021). Implementasi Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Koloid.