



Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Komik dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar

Hillary Ester Hutasoit^{1*}, Neneng Sri Wulan², Wina Mustikaati³

¹⁻³PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Penulis Korespondensi: hillaryehutasoit@upi.edu

Abstract. *Fifth grade students' consistently poor reading comprehension abilities, which impeded their overall academic development and participation in language acquisition, served as the driving force for this study. Using a comic assisted problem based learning (PBL) model, the study, which involved 39 students at SDN Purwamekar, aimed to improve learning activities in order to increase teacher and student participation and, eventually, improve fifth grade students' reading comprehension skills. By using comic strips to illustrate issues, this creative method made learning more engaging and accessible for younger students. In order to enable iterative improvements, the study was conducted over two cycles using classroom action research technique. Only 25% of students (eight people) successfully completed the learning objectives in the first cycle, according to preliminary findings, while 75% (24 students) failed, suggesting difficulties with student motivation and comprehension. This led to changes like improving comic material and fostering more cooperative conversations. Significant progress was seen by the second cycle, with 30 students meeting the completion criteria and only four falling short of the objectives, indicating improved engagement and skill growth. In conclusion, the comic assisted PBL model effectively boosted reading comprehension skills among fifth grade students. The research underscores the value of integrating visual aids and problem solving in education, offering practical insights for teachers to create more dynamic classrooms. Nonetheless, factors like time constraints and resource availability warrant further exploration to ensure sustainable implementation in diverse educational settings.*

Keywords: *Elementary School; PBL; Problem Based Learning; Reading Comprehension; SDN Purwamekar*

Abstrak. Kemampuan pemahaman bacaan siswa kelas lima yang secara konsisten buruk, yang menghambat perkembangan akademis mereka secara keseluruhan dan partisipasi dalam pemerolehan bahasa, menjadi kekuatan pendorong untuk penelitian ini. Menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) berbantuan komik, penelitian yang melibatkan 39 siswa di SDN Purwamekar ini bertujuan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran guna meningkatkan partisipasi guru dan siswa dan, pada akhirnya, meningkatkan keterampilan pemahaman bacaan siswa kelas lima. Dengan menggunakan strip komik untuk mengilustrasikan masalah, metode kreatif ini membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa yang lebih muda. Untuk memungkinkan perbaikan berulang, penelitian ini dilakukan selama dua siklus menggunakan teknik penelitian tindakan kelas. Hanya 25% siswa (delapan orang) yang berhasil menyelesaikan tujuan pembelajaran pada siklus pertama, menurut temuan awal, sementara 75% (24 siswa) gagal, yang menunjukkan kesulitan dengan motivasi dan pemahaman siswa. Hal ini menyebabkan perubahan seperti meningkatkan materi komik dan mendorong lebih banyak percakapan kooperatif. Kemajuan yang signifikan terlihat pada siklus kedua, dengan 30 siswa memenuhi kriteria penyelesaian dan hanya empat siswa yang tidak mencapai tujuan, menunjukkan peningkatan keterlibatan dan pengembangan keterampilan. Kesimpulannya, model PBL berbantuan komik efektif meningkatkan keterampilan pemahaman membaca siswa kelas lima. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya mengintegrasikan alat bantu visual dan pemecahan masalah dalam pendidikan, menawarkan wawasan praktis bagi guru untuk menciptakan kelas yang lebih dinamis. Meskipun demikian, faktor-faktor seperti keterbatasan waktu dan ketersediaan sumber daya perlu dikaji lebih lanjut untuk memastikan implementasi berkelanjutan di berbagai lingkungan pendidikan.

Kata kunci: Kemampuan Membaca Pemahaman; PBM; Pembelajaran Berbasis Masalah; SDN Purwamekar; Sekolah Dasar.

1. LATAR BELAKANG

Membaca adalah keterampilan fundamental di era digital ini, di mana individu perlu mengakses informasi dari berbagai sumber tulisan seperti berita, artikel, atau postingan media sosial. Kemampuan ini melampaui sekadar memahami kalimat; ia juga membangun kosakata,

struktur kalimat, dan keterampilan analitis, sambil menambah pengetahuan, memperkuat fokus, daya ingat, serta kemampuan inferensi. Sayangnya, minat baca di Indonesia masih rendah, dengan data UNESCO (2024) menunjukkan negara ini tidak masuk 99 negara teratas dalam kemampuan membaca dasar di pendidikan dasar. Survei PISA 2022 menempatkan Indonesia di peringkat 69 dari 80 negara, dengan hanya 0,001% populasi yang gemar membaca (Rahmawati, 2020). Rendahnya minat ini memicu masalah seperti penyebaran *hoax*, keterlambatan informasi, dan hambatan dalam pengembangan pemahaman bacaan. Observasi di SDN Purwamekar, khususnya kelas V dengan 39 siswa, mengungkapkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih lemah; hanya 21 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan dalam Bahasa Indonesia, karena banyak yang kesulitan memahami soal dan tugas, sehingga guru harus menjelaskan berulang kali. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) atau *problem based learning* menawarkan solusi efektif dengan menempatkan siswa sebagai pusat proses, di mana mereka menghadapi masalah kontekstual dan mencari solusi melalui eksplorasi serta pencarian informasi, termasuk membaca. Penelitian seperti Ramadhannia (2022) menunjukkan PBL dapat meningkatkan literasi sains, sementara Rasyimah & Sari (2022) menemukan bahwa PBL mendorong interaksi siswa dengan bacaan, sehingga kemampuan membaca dan pemahaman meningkat. Media komik mendukung PBL dengan menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman konsep, dan memotivasi partisipasi aktif; Khotima et al. (2023) dan Untari & Saputra (2016) membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan literasi membaca, terutama bagi siswa yang belajar secara visual. Meskipun PBL dan komik telah digunakan, penelitian ini mengisi celah dengan menggabungkan keduanya secara spesifik untuk pemahaman bacaan di sekolah dasar, menjawab kebutuhan mendesak mengatasi rendahnya minat baca di Indonesia yang menghambat perkembangan siswa di era informasi.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru di kelas V SDN Purwamekar dalam penerapan PBL berbantuan komik, serta untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman siswa setelah implementasi metode tersebut.

2. KAJIAN TEORITIS

Model Pembelajaran

Panduan dalam mengajar disebut model pembelajaran, yang digunakan guru untuk menyusun proses pembelajaran supaya pembelajaran lebih terarah dan efektif bagi pembelajar atau peserta didik. Joyce dkk., (2014) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah pola atau rencana yang dapat digunakan untuk merancang pelajaran, membuat materi, dan mengarahkan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Model pembelajaran digunakan menyesuaikan kebutuhan pembelajar atau peserta didik, dan mencapai tujuan yang diinginkan oleh oleh pendidik. Menurut Soekamto (dalam Shoimin, 2021) pembelajaran adalah kerangka kerja konseptual yang menguraikan pendekatan metodis untuk menyusun kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu. Guru dan perancang pembelajaran dapat menggunakan kerangka kerja ini sebagai acuan dalam menyusun rencana pembelajaran dan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran menurut Istarani (dalam Mayasari & Arifudin, 2023), adalah seperangkat sumber belajar yang mencakup semua komponen sebelum, selama dan sesudah pembelajaran; serta sumberdaya terkait yang dimanfaatkan baik secara langsung maupun tidak langsung selama proses belajar mengajar.

Model Pembelajaran Problem Based Learning

Bagi Duch (dalam Shoimin, 2021), *problem based learning* (PBL), yakni model pembelajaran yang ditandai dengan pemakaian permasalahan nyata sebagai konteks buat siswa guna belajar secara kritis, meningkatkan penguasaan pemecahan masalah, dan mendapatkan pengetahuan. Model ini, menurut Kwan, merupakan cara pembelajaran yang menantang siswa agar "belajar untuk belajar", dengan bekerja sama dalam regu guna menciptakan bagaimana pemecahan masalah di dunia nyata, di mana masalah tersebut digunakan guna menghubungkan rasa ingin tahu, keahlian analitis, serta inisiatif siswa dengan materi pelajaran (Shofiyah & Wulandari, 2018). Amir (2016) menerangkan bahwa model ini mempersiapkan siswa guna berpikir kritis serta analitis, dan mencari serta memanfaatkan sumber belajar yang relevan (pengembangan dari materi pelatihan penerapan Metode PBL di IBII, Elsa Krisanti & Kamarza Mulia, 2004). Finkle dan Torp (dalam Amir dkk., 2020) menerangkan bahwa PBL ialah sistem pengajaran dan kurikulum yang mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan fundamental dengan strategi pemecahan masalah. Model ini menyertakan siswa secara aktif selaku pemecah permasalahan dalam suasana tiap hari terorganisir. Sejalan dengan itu, Kurnia dkk. (2015) menerangkan bahwa model ini berfokus pada permasalahan autentik dengan tujuan untuk memberdayakan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang terdapat sehingga meningkatkan keahlian berpikir kritis serta berpikir tingkat tinggi.

Pemecahan masalah, kerja sama tim, dan penerapan pengetahuan dalam praktik merupakan hal-hal yang ditekankan dalam model PBL (Rediyono, 2025). Menurut Duch (dalam Shoimin, 2021) menyatakan bahwa pendekatan ini membantu siswa mengembangkan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan perolehan pengetahuan dengan menggunakan permasalahan dunia nyata. Proses pembelajaran yang terjadi ditekankan oleh model pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning*. Selaras dengan pengertiannya, karakteristik dari PBL atau PBM adalah masalah sebagai inti pembelajaran, pembelajaran berpusat pada siswa atau peserta didik, kolaborasi dalam kelompok kecil, dan guru sebagai fasilitator.

Berikut beberapa manfaat keunggulan pembelajaran berbasis masalah (PBM) atau *problem based learning* (PBL) menurut Sanjaya (dalam Tyas, 2017).

Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, mendorong siswa untuk berinisiatif dalam bekerja, menumbuhkan motivasi belajar internal, dan memperkuat ikatan interpersonal dalam proyek.

Pembelajaran berlangsung secara bermakna. Dengan menerapkan pengetahuan sebekynbta atau berupaya mendapatkan pengetahuan yang diperlukan.

Memberi siswa perangkat yang mereka butuhkan untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan otonom.

Siswa yang memecahkan masalah lebih mungkin untuk bertanggung jawab atas pendidikan mereka, memperoleh keterampilan baru, dan menilai proses serta hasil pembelajaran mereka sendiri.

Berikut beberapa manfaat kendala penerapan pembelajaran berbasis masalah (PBM) atau *problem based learning* (PBL) menurut Sanjaya (dalam Tyas, 2017).

Siswa tidak akan mau mencoba memecahkan masalah yang mereka pelajari jika mereka tidak yakin bahwa masalah tersebut menantang

Pembelajaran ini perlu didukung oleh buku teks yang dapat berfungsi sebagai sumber pemahaman selama kegiatan pembelajaran.

PBL merupakan proses yang memakan banyak waktu.

Model ini tidak dapat diterapkan untuk beberapa subtopik matematika.

Syntax atau langkah-langkah model PBL atau PBM disusun dengan banyak jenis para ahli. Aini (2021) menegaskan bahwa fase-fase pembelajaran yang terdefinisi diperlukan untuk implementasi PBL atau PBM. Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran model PBL atau PBM.

Memberikan arahan mengenai masalah yang akan dihadapi.

Mengarahkan pembelajar atau peserta didik dalam melaksanakan tugasnya.

Memfasilitasi pembelajar atau peserta didik melakukan tugasnya tersebut.

Mengembangkan *output* pembahasan siswa atau peserta didik.

Menganalisis dan meninjau penyelesaian masalah.

Media Pembelajaran

Menurut Sardiman (dalam Hasan dkk., 2021) kata Latin ‘media’ secara langsung diterjemahkan sebagai ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dari sudut pandang pengajaran, media didefinisikan oleh Naz & Akbar (dalam Hasan dkk., 2021) sebagai cara guru untuk mengomunikasikan pengetahuan kepada siswa guna mencapai pembelajaran yang sukses. Lebih tepatnya, media digambarkan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi verbal atau visual dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Arsyad dalam (Hasan et al., 2021). Musfiqon (dalam Hasan dkk., 2021) menegaskan bahwa guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai jembatan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut sudut pandang ini, media berperan dalam penyampaian pengetahuan di seluruh proses pendidikan.

Awal kemunculannya, komik strip masih memiliki sifat humor dan atribut dari kata “komik/humor” tersebut tetap ada namun saat ini seringkali komik tidak memiliki unsur humor di dalamnya (Saraceni, 2003). Istilah “komik” digunakan sebagai sebutan populer yang merujuk pada bentuk dan bukan isinya. Komik adalah bentuk naratif yang terdiri dari gambar-gambar secara berurutan (Varnum & Gibbons, 2001). McCloud & Martin (1993) serta (Eisner, 2006) menggaris bawahi “seni sekuensial” sebagai karakter unik komik. Jadi, komik merupakan bentuk dari seni visual yang terdiri dari gabungan gambar dan teks, yang kerap kali berbentuk balon kata.

Komik KKPK

KKPK adalah cerita dengan seri Kecil-Kecil Punya Karya. KKPK merupakan pelopor media literasi bagi anak-anak untuk membuat kreasi berupa cerita, dari anak oleh anak dan untuk anak yang sudah lebih dari 15 tahun berjalan (Syakira, 2024). Cerita yang dimuat dalam komik KKPK ini memuat kehidupan anak-anak itu sendiri, dimana terdapat tema seperti makanan, persahabatan, misteri, petualangan, *fashion*, keluarga dan masih banyak lagi (Syakira, 2024). Komik KKPK adalah bagian dari seri KKPK yang juga ditulis dari anak oleh anak dan untuk anak serta memiliki berbagai jenis cerita dari persahabatan, komedi, petualangan dan sebagainya (M. dkk., 2020).

Komik KKPK tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga berisi nilai-nilai moral, religius, sosial, dan budaya yang bisa menjadi sarana pembelajaran karakter bagi siswa sebagai pembelajar (Isnania dkk., 2020; Muthmainah & Wulan, 2016; Puspitasari, 2020; Widayati, 2018). Visualisasi yang menarik juga mampu meningkatkan minat baca, khususnya di kalangan anak usia sekolah dasar. Komik KKPK banyak digunakan dalam konteks pendidikan karena memiliki tema yang dekat dengan dunia anak, bahasa yang ringan, serta nilai-nilai edukatif yang tinggi. Komik KKPK dipakai sebagai media untuk belajar yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, hal tersebut telah dibuktikan oleh Efendi (2016) dalam penelitiannya dimana komik KKPK pada kelas eksperimen meningkatkan hasil nilai rata-rata post test dibandingkan dengan kelas kontrol.

Membaca

Membaca membutuhkan fungsi otak yang lebih tinggi termasuk memori, penalaran, kreativitas, pengorganisasian, penerapan, dan pemecahan masalah, maka membaca merupakan proses yang kompleks. (Amatullah, 2022). Oleh sebab itu membaca adalah elemen penting yang wajib dikuasai pada abad ini karena merupakan hal urgensi untuk keberlangsungan hidup, terkhususnya setiap individu yang berkecimpung di dunia pendidikan, tidak terkecuali guru sebagai pendidik dan siswa sebagai pembelajar. Salah satu dari keempat keterampilan bahasa yang diajarkan di sekolah adalah membaca (Amatullah, 2022). Menurut Klein (dalam (Farida, 2018) membaca merupakan sebuah Langkah, strategi, dan aktivitas partisipatif. Tarigan (2021) selanjutnya menjelaskan bahwa membaca merupakan suatu cara yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan tertulis yang ingin disampaikan oleh penulis. Dalman (2017) juga mengemukakan pendapat mengenai membaca, dimana membaca merupakan sebuah proses kognitif yang membantu seseorang mempelajari berbagai hal yang terdapat dalam tulisan. Menurut Yuwono (2024), membaca merupakan salah satu cara untuk memperoleh berbagai macam pengetahuan dari hasil menulis (tulisan). Chen (2017) berpendapat bahwa membaca sebagai proses pembangunan makna oleh pembaca itu sendiri melalui kegiatannya dengan mengakses informasi dari ragam bahan bacaan, pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, dan konteks sosiokultural yang mana terintegrasi ketiganya dari tugas membaca untuk membangun interpretasi. Sudut pandang yang disebutkan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa membaca adalah proses rumit yang memerlukan proses mental seperti ingatan, penalaran, kreativitas, dan pemecahan masalah untuk memahami pesan penulis melalui materi tertulis.

Membaca dilakukan dengan tujuan untuk mengerti sesuatu tanpa menunggu penjelasan secara lisan dari seorang individu. Menurut Rahim & Ed (2019), tujuan membaca adalah sebagai berikut.

Kesenangan.

Meningkatkan kemampuan membaca nyaring.

Menerapkan teknik-teknik tertentu.

Menambahkan informasi baru tentang suatu objek.

Menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

Mengumpulkan data untuk laporan tertulis dan lisan.

Memverifikasi atau membantah prakiraan.

Mempelajari struktur teks dengan melakukan eksperimen atau menggunakan data dari teks dengan cara lain.

Berdasarkan pemaparan di atas, kesimpulannya membaca dapat dilakukan untuk berbagai alasan, seperti kesenangan, memperluas wawasan, memperoleh pengetahuan umum, menumbuhkan empati, mencari informasi baru untuk melengkapi apa yang sudah diketahui, dan meningkatkan pemahaman bacaan. Hal ini menunjukkan bahwa membaca merupakan alat untuk pemahaman sosial, peningkatan keterampilan kognitif, dan pertumbuhan pribadi, selain sebagai cara untuk memperoleh informasi.

Broughteen (dalam Purba dkk., 2023) menegaskan bahwa keterampilan mekanis dan pemahaman merupakan dua komponen (aspek) membaca. yaitu keterampilan yang bersifat mekanis dan keterampilan bersifat pemahaman.

Keterampilan mekanis

Identifikasi huruf, ciri linguistik (fonem, kata, frasa, klausa, kalimat, dll.), pemahaman hubungan pola bunyi-ejaan, dan kecepatan membaca yang lambat merupakan contoh keterampilan mekanis, yang dianggap sebagai keterampilan tingkat rendah.

Keterampilan pemahaman

Keterampilan pemahaman tingkat tinggi meliputi penilaian (bentuk dan isi), membaca dengan kecepatan fleksibel yang memungkinkan adaptasi situasional, dan memiliki pengetahuan mendalam tentang makna atau tujuan penulisan.

Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman melibatkan proses berpikir yang aktif sesuai dengan kondisi tertentu di mana pembaca membaca (Sumirat dkk., 2019). Membaca pemahaman adalah keterampilan membaca berada di urutan paling atas (Karim & Fathoni, 2022). Menurut perspektif ini, pemahaman bacaan adalah kapasitas untuk memahami makna penulis dalam teks

tertulis secara komprehensif, yang memungkinkan pemahaman pembaca berkembang (Frans dkk., 2023.). Pemahaman bacaan didefinisikan sebagai keterampilan aktivitas kognitif untuk memahami isi teks bacaan untuk mengomunikasikan kepada pembaca makna yang ingin disampaikan penulis, baik secara terbuka maupun tersiratca (Oktrifianty, 2021). Menurut Sunarti (2021) mengungkapkan pemahaman bacaan sebagai kapasitas untuk memahami konsep yang disajikan oleh penulis dalam bacaan secara keseluruhan. Karena dibutuhkan pengetahuan yang mendalam untuk memahami konsep atau makna dari teks utuh, dapat dikatakan bahwa pemahaman bacaan adalah bakat membaca yang paling tinggi.

Menurut Somadayo (dalam Salsabila dkk., 2021) ada tiga indikator membaca yaitu sebagai berikut.

Kemampuan menangkap arti kata atau ungkapan dalam bacaan.

Kemampuan menangkap makna tersirat atau tersurat.

Kemampuan membuat kesimpulan.

Djojuroto (2006) mengemukakan prinsip dalam membaca pemahaman meliputi pengertian membaca, beberapa tingkatan pemahaman, proses membaca, sub keterampilan yang diperlukan dalam membaca, struktur teks, metode pengembangan gagasan, serta strategi membaca. McLaughlin dan Allen (dalam Rahim & Ed 2019) mengungkapkan beberapa fundamental (prinsip) membaca pemahaman diantaranya sebagai berikut.

- 1) Pemahaman merupakan rangkaian kegiatan dalam konstruktivis sosial.
- 2) Keseimbangan kompetensi literasi yaitu sebuah kerangka kerja kurikulum dalam membantu pemahaman.
- 3) Proses pembelajaran pemahaman bacaan siswa dipengaruhi oleh guru membaca yang unggul.
- 4) Pembaca yang terampil berkontribusi secara aktif dan strategis dalam proses pembelajaran.
- 5) Membaca hendaknya terjadi dalam konteks yang bermakna.
- 6) Siswa mempelajari manfaat membaca berbagai literatur dari berbagai tingkatan kelas
- 7) Pemahaman dalam membaca dipengaruhi penggunaan kosakata dan model pembelajaran.
- 8) Proses pemahaman membaca membutuhkan partisipasi aktif.
- 9) Strategi dan keterampilan membaca merupakan pelajaran yang bias diajarkan.
- 10) Pembelajaran pemahaman membaca diinformasikan oleh evaluasi dinamis.

Pembaca yang berpartisipasi dengan aktif dalam proses membaca merupakan prinsip utama dalam memahami bacaan, hal ini didukung oleh Brown (dalam Somadayo, 2011) yang menyatakan prinsip utama pembaca yang baik ialah pembaca yang berpartisipasi aktif dalam proses membaca.

Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan guna dilaksanakannya penelitian dengan baik serta memperoleh hasil yang diharapkan. Adapun berikut sejumlah penelitian yang dilakukan sebelumnya, berikut pemaparannya:

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Ramadhannia (2022) menunjukkan terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi sains peserta didik setelah tindakan pembelajaran dilaksanakan. Peningkatan dalam ketuntasan klasikal dan rata-rata nilai pada tiap siklus menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, dan tujuan pembelajaran berhasil tercapai

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rasyimah & Sari (2022) menunjukkan bahwa adanya peningkatan kompetensi membaca dan pemahaman peserta didik atau siswa dimana PBL atau PBM melibatkan peserta didik aktif mengikuti proses pembelajaran yang meningkatkan interaksi peserta didik dengan teks dan sesama peserta didik (Rasyimah & Sari, 2022). Hasil peningkatan skor pre-test dan post-test juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman membaca siswa yang berarti penerapan PBL atau PBM berhasil memotivasi serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran meningkat (Rasyimah & Sari, 2022).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Khotima & Sholikhah (2023) telah terbukti bahwa penggunaan media komik yang dipadukan dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat meningkatkan literasi membaca siswa dalam materi PPKn materi gotong royong siswa. Penelitian tersebut menunjukkan PBL atau PBM yang dibantu media pembelajaran komik telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa karena penelitian menunjukkan peningkatan persentase siswa yang tuntas, dan hasil belajar siswa berada pada nilai kriteria ketuntasan minimum (Khotima dkk., 2023).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Untari & Saputra (2016) membuktikan bahwa terdapat keefektifan terhadap pengaruh media komik kemampuan membaca pemahaman pada siswa, hal ini dibuktikan oleh perhitungan parametrik menggunakan uji-t.

3. METODE PENELITIAN

Desain metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan model *problem based learning* (PBL). Dimana penelitian ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi, dengan subjek penelitian sebanyak 39 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes uraian, serta lembar observasi guru dan siswa.

Dalam prosedur analisis data, sistem yang digunakan dalam analisis data kualitatif dari observasi adalah 1=kurang, 2=cukup, 3=baik, dan 4=sangat baik. Dan untuk menganalisis data observasinya menggunakan rumusan yang digunakan dalam Arikunto dkk. (2015) adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai aktivitas} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengamatan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dan dengan kriteria penskoran untuk aktivitas guru dan siswa berdasarkan penilaian Arikunto dkk. (2015) adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Penskoran.

Interpretasi Nilai	Kriteria
$\leq 90\% - \leq 100\%$	Sangat baik
$\leq 75\% - \leq 90\%$	Baik
$\leq 55\% - \leq 75\%$	Cukup
$\leq 40\% - \leq 55\%$	Kurang

Ketuntasan hasil belajar setiap siswa, baik secara individu maupun klasikal, dihitung sebagai bagian dari analisis data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes di setiap siklus. Rumus berikut digunakan dalam Trianto (2018) untuk menghitung presentase ketuntasan masing-masing siswa.

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

T_t = Jumlah skor total

Apabila nilai siswa sama dengan atau melampaui kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sekolah, yaitu 75. Ketuntasan siswa seluruh kelas (klasikal) kemudian ditentukan menggunakan rumus berikut.

Keterangan:

KS = Ketuntasan Klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

N = Jumlah siswa dalam kelas

Menurut Trianto (2018) apabila minimal 75% siswa telah tuntas belajar individualnya sesuai nilai KKTP yang ditentukan (75) maka kelas dapat dikatakan tuntas secara klaksikal.

Sekolah menetapkan skor KKTP 75 untuk penelitian ini. Siswa dianggap telah tuntas jika memperoleh skor minimal 75, sementara siswa yang memperoleh skor kurang dari 75 dianggap belum tuntas. Upaya pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman menggunakan PBL berbantuan komik dianggap efektif jika skor KKTP mencapai minimal 85%.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

Dari 39 siswa kelas V, hanya 31 siswa yang mengikuti prasiklus. Berdasarkan hasil prasiklus terdapat 3 siswa dengan presentase 9,6% yang sudah memenuhi KKM, sedangkan 28 siswa lainnya dengan presentase 90,4% belum memenuhi KKM.

Siklus I

Sebanyak 85,71% observasi aktivitas guru pada Siklus I masuk dalam kategori "Baik", berdasarkan data pada lembar observasi yang ditunjukkan pada Tabel 4.3. Hal ini terlihat saat menggunakan media komik untuk mendukung metode pembelajaran PBL. Penilaian dilakukan berdasarkan sejumlah aspek yang diidentifikasi dalam lembar observasi aktivitas guru.

Berdasarkan data pada lembar observasi yang didapatkan pada tabel 4.4, hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan presentase sebesar 85,71% dengan kategori "Baik". Pengamatan ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media komik. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa aspek yang telah ditetapkan dalam lembar observasi aktivitas siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa berada pada kategori baik. Siswa terlihat cukup terlibat dalam membaca komik, berdiskusi dan menyelesaikan masalah yang diberikan. Media komik membantu meningkatkan minat belajar, meskipun sebagian siswa masih kurang aktif dalam berpartisipasi.

Dari 39 siswa kelas V, hanya 32 siswa yang mengikuti tes evaluasi dikarenakan tes evaluasi dilakukan setelah UAS. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I terdapat 8 siswa dengan presentase 25% yang sudah memenuhi KKM, sedangkan 24 siswa lainnya dengan presentase 75% belum memenuhi KKM. Nilai tertinggi diperoleh oleh 1 siswa dengan nilai 93,75 yang termasuk kategori "Sangat Baik". Nilai terendah diperoleh oleh 1 siswa dengan nilai 25 yang termasuk kategori "Kurang". Setelah menganalisis hasil belajar pada siklus 1 dapat disimpulkan bahwa siswa masih belum dapat membuat akhir cerita baru dengan bahasa

sendiri ketika mengisi lembar evaluasi pada bagian soal nomor 4 ketika siswa diminta membuat akhir cerita baru dengan bahasa sendiri belum memahami maksud yang terdapat pada pertanyaan.

Berdasarkan hasil data pada nilai berdasarkan indikator siklus I, pada indikator siswa menangkap makna tersirat atau tersurat dari tes hasil kemampuan membaca pemahaman memperoleh nilai keberhasilan dengan presentase 72,5% dari 32 siswa yang mengikuti tes evaluasi. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa nyaris cukup memahami dalam menangkap makna tersirat atau tersurat namun masih memerlukan pemahaman menangkap makna tersirat atau tersurat agar dapat memperoleh nilai maksimal.

Pada indikator siswa membuat kesimpulan dari tes hasil kemampuan membaca pemahaman, dalam menuliskan kesimpulan akhir cerita dengan bahasa sendiri memperoleh nilai keberhasilan dengan presentase 60% dari 32 siswa yang mengikuti tes evaluasi. Kemudian dalam membuat akhir cerita baru dengan bahasa sendiri memperoleh nilai keberhasilan 45% dari 32 siswa yang mengikuti tes evaluasi. Dari data tersebut menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan pemahaman menangkap makna tersirat atau tersurat agar dapat memperoleh nilai maksimal.

Berdasarkan rata-rata yang diperoleh dari setiap indikator kemampuan membaca pemahaman memperoleh presentase sebesar 60,75%. Dari nilai rata-rata tersebut menunjukkan nilai belum cukup di beberapa indikator, dengan demikian dilakukan perbaikan dan penambahan siklus untuk mencapai presentase yang baik.

Siklus II

Berdasarkan data pada lembar observasi yang didapatkan, hasil observasi terhadap aktivitas guru pada siklus II menunjukkan presentase sebesar 92,85% dengan kategori “Baik”. Pengamatan ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media komik. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa aspek yang telah ditetapkan dalam lembar observasi aktivitas guru.

Berdasarkan data pada lembar observasi siklus II, hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan presentase sebesar 92,85% dengan kategori “Sangat Baik”. Pengamatan ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media komik. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa aspek yang telah ditetapkan dalam lembar observasi aktivitas siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa berada pada kategori sangat baik. Siswa terlihat terlibat dalam membaca komik, berdiskusi dan menyelesaikan masalah yang diberikan. Media komik membantu meningkatkan minat belajar, berbeda dengan siklus sebelumnya.

Dari 39 siswa kelas V, hanya 34 siswa yang mengikuti tes evaluasi dikarenakan tes evaluasi dilakukan setelah UAS. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II terdapat 30 siswa dengan presentase 88,24% yang sudah memenuhi KKM, sedangkan 4 siswa lainnya dengan presentase 11,76% tidak memenuhi KKM. Nilai tertinggi diperoleh oleh 2 siswa dengan nilai 93,75 yang termasuk kategori “Sangat Baik”. Nilai terendah diperoleh oleh 1 siswa dengan nilai 25 yang termasuk kategori “Kurang”.

Berdasarkan hasil data pada nilai berdasarkan indikator siklus II menunjukkan bahwa pada indikator siswa menangkap arti kata atau ungkapan dalam bacaan dari tes hasil kemampuan membaca pemahaman memperoleh nilai keberhasilan dengan presentase 70,5% dari 34 siswa yang mengikuti tes evaluasi. Data tersebut menunjukkan terdapat peningkatan pada kemampuan menangkap arti kata atau ungkapan dalam bacaan dibandingkan siklus I yaitu 62,5%

Pada indikator siswa menangkap makna tersirat atau tersurat dari tes hasil kemampuan membaca pemahaman memperoleh nilai keberhasilan dengan presentase 83% dari 34 siswa yang mengikuti tes evaluasi. Data tersebut menunjukkan terdapat peningkatan dalam menangkap makna tersirat atau tersurat dibandingkan siklus I yaitu 72,5%

Pada indikator siswa membuat kesimpulan dari tes hasil kemampuan membaca pemahaman, dalam menuliskan kesimpulan akhir cerita dengan bahasa sendiri memperoleh nilai keberhasilan dengan presentase 71,25% dari 34 siswa yang mengikuti tes evaluasi. Data tersebut menunjukkan terdapat peningkatan pada indikator menulis kesimpulan dalam menuliskan kesimpulan akhir cerita dengan bahasa sendiri dibandingkan siklus I yaitu 60%. Kemudian dalam membuat akhir cerita baru dengan bahasa sendiri memperoleh nilai keberhasilan 75,5% dari 34 siswa yang mengikuti tes evaluasi. Data tersebut menunjukkan terdapat peningkatan pada indikator menulis kesimpulan dalam membuat akhir cerita baru dengan bahasa sendiri dibandingkan siklus I yaitu 45%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan pemahaman menangkap makna tersirat atau tersurat agar dapat memperoleh nilai maksimal.

Berdasarkan rata-rata yang diperoleh dari setiap indikator kemampuan membaca pemahaman memperoleh presentase sebesar 70,06%. Dari nilai rata-rata tersebut menunjukkan nilai sudah cukup di setiap indikator karena seluruh indikator mengalami peningkatan yang sangat baik. Hasil perbaikan siklus I membuat peningkatan pada siklus II dalam kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SDN Purwamekar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Purwamekar dalam penerapan *problem based learning* berbantuan komik didapati bahwa terjadi peningkatan pengamatan aktivitas guru dan siswa dari siklus I hingga siklus II. Kemudian didapati pula peningkatan hasil belajar yang tercermin dari hasil tes evaluasi, dimana terdapat peningkatan dari prasiklus ke siklus I lalu ke siklus II. Kenaikan hasil belajar dari prasiklus ke siklus I sebesar 15,32 %, dan kenaikan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 63,23 menunjukkan bahwa penerapan *problem based learning* berbantuan komik dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Saran untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk menggodok lagi indikator C4 yaitu menangkap arti atau ungkapan agar ke depannya penelitian penerapan *problem based learning* dapat berkembang dan semakin membantu guru dalam menyempurnakan kegiatan belajar di kelas. Keterbatasan penelitian ini kira menjadi acuan penelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian yang lebih baik lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan pendokumentasian penelitian ini. Artikel ini merupakan bagian dari skripsi dengan judul yang sama sebagai syarat melakukan sidang skripsi.

DAFTAR REFERENSI

- Amatullah, U. F. (2022). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis literasi digital untuk memfasilitasi siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Suryani. (2015). Penelitian tindakan kelas (Edisi revisi). PT Bumi Aksara.
- Chen, S.-F. (2017). Modeling the influences of upper-elementary school students' digital reading literacy, socioeconomic factors, and self-regulated learning strategies. *Research in Science & Technological Education*, 35(3), 330–348. <https://doi.org/10.1080/02635143.2017.1314958>
- Dalman. (2017). Keterampilan membaca (Edisi ke-3). Raja Grafindo Persada.
- Efendi, M. A. (2016). Penerapan komik KKPK sebagai media dalam pembelajaran membaca pemahaman untuk siswa sekolah dasar kelas V [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/23324/>
- Eisner, W. (2006). Comics & sequential art. Poorhouse Press.
- Farida, R. (2018). Pengajaran membaca di sekolah dasar (Edisi ke-2). PT Bumi Aksara.

- Frans, S. A., Widjaya, Y. A., & Ani, Y. (2023). Kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. Tahta Media Group. <https://eprints.unm.ac.id/20720>
- Isnania, R., Martono, N., & Widyastuti, T. R. (2020). Habitus anak dalam buku seri cerita “Kecil-Kecil Punya Karya.” Jurnal Neo Societal, 5(3). <https://www.researchgate.net/profile/Nanang-Martono/publication/344442676>
- Joyce, B. R., Weil, M., & Calhoun, E. (2014). Models of teaching. Pearson Education.
- Karim, M. F., & Fathoni, A. (2022). Pembelajaran CIRC dalam menumbuhkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 5910–5917. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3164>
- Khotima, E. S., & Sholikhah, O. H. (2023). Upaya peningkatan kemampuan literasi baca siswa sekolah dasar dengan model PBL berbantuan komik. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 5919–5927. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8808>
- Khotima, E. S., Sholikhah, O. H., & Djaswati. (2023). Upaya peningkatan kemampuan literasi baca siswa sekolah dasar dengan model PBL berbantuan komik. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8808>
- M., Z. L., A., C. S., Athifah, F., S., A. F., & Irmanda, A. (2020). Komik Kecil-Kecil Punya Karya Tiktok Maniac. PT Mizan Pustaka.
- Mayasari, A., & Arifudin, O. (2023). Penerapan model pembelajaran nilai melalui pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter siswa. Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil), 1(1).
- McCloud, S., & Martin, M. (1993). Understanding comics: The invisible art. Kitchen Sink Press.
- Muthmainah, R. N., & Wulan, N. S. (2016). Analisis konten dan nilai religius dalam komik Kecil-Kecil Punya Karya (KKPK). Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya, 2(1). <https://doi.org/10.17509/rb.v2i1.8777>
- Oktrifianty, E. (2021). Kemampuan menulis narasi di sekolah dasar. CV Jejak.
- Purba, H. M., Zainuri, H. S., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-aspek membaca dan pengembangan dalam keterampilan membaca di kelas tinggi. Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa, 2(3). <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>
- Puspitasari, I. (2020). Budaya populer dalam novel seri Kecil-Kecil Punya Karya Best Star terbitan Dar Mizan [Skripsi, STKIP PGRI Pacitan]. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/208/>
- Rahim, F. (2019). Pengajaran membaca di sekolah dasar.

- Rahmawati, R. (2020). Komunitas Baca Rumah Luwu sebagai inovasi sosial untuk meningkatkan minat baca di Kabupaten Luwu. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 4(2), 158–168. <https://doi.org/10.21831/diklus.v4i2.32593>
- Ramadhannia, T. N. (2022). Penerapan model problem-based learning untuk meningkatkan literasi sains peserta didik kelas V SD.
- Rasyimah, & Sari, D. K. (2022). Peningkatan membaca pemahaman siswa pada teks deskripsi melalui problem-based learning. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.57251/sin.v2i1.197>
- Rediyono. (2025). Implementation of problem-based learning to improve students' motivation. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(1), 1099–1105. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i1.10049>
- Salsabila, A., Wulan, N. S., & Rosmana, P. S. (2021). Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. *Renjana Pendidikan*, 2(1), 455–465.
- Saraceni, M. (2003). *The language of comics*. Routledge.
- Shoimin, A. (2021). 68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media.
- Sumirat, R., Padilah, C. F. R., & Haryudin, A. (2019). The use of predictions strategy in improving students' reading comprehension. *PROJECT*, 2(4), 521. <https://doi.org/10.22460/project.v2i4.p521-525>
- Sunarti, S. (2021). *Pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar*. Penerbit NEM.
- Syakira, N. W. (2024). *Kecil-Kecil Punya Karya: My Fantasy World*. PT Mizan Pustaka.
- Tarigan, H. G. (2021). *Membaca: Sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Gramedia.
- Trianto. (2018). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Kencana.
- Tyas, R. (2017). Kesulitan penerapan problem-based learning dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Tecnoscienza*, 2(1), 43–52.
- UNESCO. (2024). Percent of children in primary education achieving minimum proficiency levels in reading. *Scoping Progress in Education (SCOPE)*. <https://www.education-progress.org/>
- Untari, M. F. A., & Saputra, A. A. (2016). Keefektifan media komik terhadap kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 29–39.
- Varnum, R., & Gibbons, C. T. (2001). *The language of comics: Word and image*. University Press of Mississippi.
- Widayati, S. (2018). Membangun budaya malu untuk korupsi melalui sastra. <https://repository.umko.ac.id/id/eprint/98/>
- Yuwono, A. P. W. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan membaca pemahaman teks nonfiksi siswa sekolah dasar.