



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 6 Tahun 2024 Halaman 4865 - 4875

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Penerapan Komik Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* upaya Peningkatan Sikap Kritis dan Kompetensi Membaca Pemahaman Teks Narasi Kelas 3 Sekolah Dasar

Nafisa Alfazuri¹✉, Panca Dewi Purwati²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang^{1,2}

E-mail: nalfazzuri@students.unnes.ac.id¹, pancadewi@mail.unnes.ac.id²

Abstrak

Rendahnya kompetensi membaca pemahaman di kalangan siswa kelas 3 SD disebabkan oleh penerapan model pembelajaran konvensional serta kurang melibatkan media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan dan menguji keefektifan media komik interaktif berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan sikap kritis dan kemampuan membaca pemahaman siswa. Metode yang digunakan adalah metode campuran (*mix method*) dengan desain *one group pretest-posttest* dan analisis data menggunakan SPSS 26 melalui *uji paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,00 pada uji paired sample t-test mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *post-test*. Selain itu, hasil observasi menunjukkan nilai sebesar 1,4, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, sehingga mengindikasikan bahwa penerapan media komik interaktif berbasis PBL berhasil menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik interaktif berbasis PBL efektif dalam meningkatkan sikap kritis dan kompetensi membaca pemahaman siswa kelas 3 SD yang artinya dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: komik interaktif, *Problem Based Learning*, membaca pemahaman, sikap kritis, siswa kelas 3 SD.

Abstract

Low reading comprehension skills among third-grade students are due to the use of conventional teaching methods and a lack of interactive media. This study aims to describe the implementation and assess the effectiveness of interactive comic media based on Problem-Based Learning (PBL) in improving students' critical thinking and reading comprehension skills. The research method used is a mixed method with a one-group pretest-post test design and data analysis was conducted using SPSS 26 with a paired sample t-test. The results show that a significance value of 0.00 in the paired sample t-test indicates a significant difference between the pretest and post test results. Additionally, the observation results show a value of 1.4, categorized as very high, indicating that the implementation of PBL-based interactive comic media successfully captured students' attention and increased their engagement in learning. Based on these results, it can be concluded that the use of PBL-based interactive comic media is effective in enhancing critical thinking and reading comprehension skills of third-grade students, making it an alternative for improving the quality of learning in elementary schools.

Keywords: *interactive comics, Problem Based Learning, reading comprehension, critical thinking, 3th students.*

Copyright (c) 2024 Nafisa Alfazuri, Panca Dewi Purwati

✉ Corresponding author :

Email : nalfazzuri@students.unnes.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8974>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Membaca pemahaman merupakan suatu proses untuk mendapatkan makna yang kaitannya sangat erat dengan pengetahuan dan pengalaman pembaca mengenai isi teks (Muliawanti dkk., 2022). Membaca pemahaman merupakan dasar yang wajib dikuasai oleh siswa untuk mempelajari berbagai hal, tidak terkecuali siswa kelas 3 SD. Pada jenjang ini, mereka mulai dihadapkan dengan berbagai jenis bahan bacaan yang menuntut mereka tidak hanya sekedar membaca, akan tetapi juga memahami makna dari setiap bacaan tersebut. Namun, berdasarkan hasil penelitian di lapangan masih banyak siswa di kelas 3 yang kesulitan memahami teks dengan baik, terutama pada saat diminta untuk menjawab pertanyaan. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, beberapa siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut tanpa memahami soal dengan baik. Hal ini terjadi karena guru kerap menerapkan model pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan media yang kurang interaktif membuat siswa tidak tertarik dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, rendahnya membaca pemahaman di kalangan siswa kelas 3 SD bisa dikaitkan dengan rendahnya minat membaca yang berpengaruh langsung terhadap kemampuan literasi siswa. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Navida dkk., 2023), Minat baca yang rendah di kalangan anak-anak Indonesia memengaruhi tingkat literasi mereka. Dengan kata lain, semakin rendah minat siswa untuk membaca, semakin rendah pula kemampuan mereka dalam memahami bacaan.

Adapun cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengintegrasikan media komik interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fatimah & Ningsyih, 2021) media komik interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa. Selain itu, penerapan model PBL juga dapat membuat siswa mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan suatu permasalahan, meningkatkan pengetahuan, dan pemahaman (Sari, 2022). Melalui pemanfaatan media komik interaktif berbasis PBL ini, siswa tidak hanya akan lebih tertarik dalam membaca, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar. Hal ini penting karena keterlibatan aktif dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menghadapi berbagai tantangan yang dihadapi dalam bacaan, sehingga dapat meningkatkan pengalaman dan literasi membaca (Marsela dkk., 2024). Melalui pengalaman belajar yang menarik ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dan mampu mengaitkan informasi dari bacaan dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan penerapan media komik interaktif berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) upaya peningkatan sikap kritis dan kompetensi membaca pemahaman siswa kelas 3 SD. Penelitian ini juga memiliki tujuan untuk mendeskripsikan hasil uji keefektifan media komik interaktif berbasis PBL upaya meningkatkan sikap kritis dan kompetensi membaca pemahaman siswa kelas 3 SD.

Hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Destik Diyah Priyantini (2021) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 3 MI Ma’arif Cekok Babadan Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021”. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa siswa yang menggunakan media cerita bergambar memiliki rata-rata nilai membaca pemahaman sebesar 8,84, yang sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut, dengan rata-rata nilai 8,20. Berdasarkan uji t dengan nilai signifikansi $0,751 > 0,05$, ditemukan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Hasil uji one-tailed juga menunjukkan nilai P-Value sebesar 0,066, yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa yang menggunakan media cerita bergambar lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Temuan ini menegaskan pentingnya media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di tingkat sekolah dasar.

Penelitian relevan yang selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Hurin Rahmi Fuadati dan Nafia Wafiqni (2023) yang berjudul “Penerapan Komik Digital dalam Meningkatkan Membaca Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar”. Penelitian ini mengungkapkan bahwa media komik digital efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 5D SDN Ciputat 01 dengan hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata kelas dan tingkat ketuntasan siswa. Sebelum penerapan, nilai rata-rata kelas hanya 52,4 dengan 8% siswa yang tuntas. Namun setelah menggunakan media komik digital, nilai rata-rata meningkat menjadi 74,4 dengan 54% siswa tuntas pada siklus I dan 79,9 dengan 84% siswa tuntas pada siklus II. Selain itu, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 55% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, didukung oleh peningkatan keterlaksanaan aktivitas mengajar guru dari 87,5% menjadi 100%. Penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperbaiki proses pembelajaran secara keseluruhan.

Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Jati Rahmadana, Ahmad Khawani, dan Media Roza (2023) tentang “Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar”. Hasil penelitian mengindikasikan adanya peningkatan rata-rata kemampuan berpikir kritis sebesar 19% setelah penerapan model PBL. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan model ini meliputi kesehatan fisik dan mental siswa, kondisi lingkungan sekolah, serta keterampilan guru dalam merancang dan melaksanakan langkah-langkah pembelajaran berbasis PBL. Meskipun terdapat berbagai tantangan, penelitian ini menyimpulkan bahwa secara keseluruhan, model PBL mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasikan komik interaktif dengan model PBL untuk meningkatkan sikap kritis dan kemampuan membaca pemahaman teks narasi siswa kelas 3 SD. Keunikannya terletak pada kombinasi media komik interaktif dan PBL yang jarang diterapkan pada siswa kelas rendah. Kombinasi ini membedakannya dari penelitian sebelumnya yang hanya fokus pada salah satu saja.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan membaca pemahaman dan sikap kritis siswa kelas 3 SD yang sering disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional dan media pembelajaran yang kurang menarik. Rendahnya kompetensi membaca pemahaman dan sikap kritis di kalangan siswa juga menjadi faktor utama yang menghambat perkembangan literasi mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pembelajaran jenjang sekolah dasar yang lebih baik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed method*) dengan bentuk penelitian *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa kelas 3 di SDN 001 Pasar Inuman. Pemilihan desain ini disebabkan karena hanya terdapat satu kelas yang artinya tidak ada kelas atau kelompok pembandingan yang digunakan. Pengambilan sampel termasuk ke dalam jenis sampel jenuh, yang artinya seluruh siswa termasuk ke dalam sampel. Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai teknik, diantaranya *pretest* dan *post-test*, observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan analisis instrumen. Instrumen yang digunakan mencakup tes untuk mengukur pemahaman siswa, instrumen hasil observasi, buku catatan hasil wawancara, serta kamera untuk mendokumentasikan proses pembelajaran.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan SPSS dengan memanfaatkan uji *paired sample t-test* untuk menguji hipotesis yang diajukan dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *shapiro-wilk*. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan SPSS 26.

Durasi penelitian ini berlangsung dalam satu kali pertemuan yakni 3 jam pelajaran. Tahapan awal penelitian ini adalah mengadakan *pretest* untuk mengevaluasi kemampuan membaca siswa sebelum penerapan komik interaktif berbasis model *Problem-Based Learning* (PBL). Setelah itu akan diterapkan media interaktif berbasis model PBL. Terakhir, *post-test* akan dilakukan untuk menilai perubahan dalam kompetensi membaca pemahaman siswa yang telah diajarkan menggunakan model dan media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, peneliti dapat mengukur keefektifan komik interaktif berbasis model PBL dalam meningkatkan kompetensi membaca pemahaman peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media komik interaktif ini diterapkan dalam proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Sintaks PBL yang digunakan terdiri atas 5 langkah, yakni (1) pengenalan atau orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) melakukan bimbingan penyelidikan secara individual maupun kelompok, (4) peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Handayani dkk., 2023). Proses pembelajaran diawali dengan guru memberikan *pretest* untuk mengukur pemahaman awal siswa. Selanjutnya guru menerapkan model PBL dimulai dengan tahap orientasi pada masalah, di mana siswa diperkenalkan pada konflik yang ada pada komik interaktif, sehingga mendorong rasa ingin tahu mereka. Pada tahap pengorganisasian untuk belajar, guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi secara berkelompok. Selanjutnya guru meminta siswa untuk mengerjakan LKPD sekaligus membimbing setiap kelompok yang masih kesulitan. Setelah itu, siswa mempresentasikan hasil diskusi yang sudah mereka kerjakan bersama. Pada akhir pembelajaran, siswa diminta untuk mengerjakan *post-test* untuk melihat perkembangan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah perlakuan diberikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti menganalisis hasil observasi sikap kritis yang dilakukan oleh 2 orang observer dan mendapatkan nilai sebesar 1,4. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa sikap kritis siswa pada saat proses pembelajaran termasuk dalam kategori sangat tinggi. Selanjutnya akan dilakukan uji keefektifan penerapan media komik interaktif berbasis PBL dengan menggunakan data yang didapatkan dari hasil *pretest* dan *post-test*. Sebelum melakukan uji utama, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas sebagai prasyarat penting. Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa data berdistribusi secara normal, sehingga analisis selanjutnya dapat dilakukan secara akurat. Jenis yang digunakan dalam uji normalitas adalah *Shapiro-Wilk* berbantuan perangkat lunak SPSS versi 26.00. Berdasarkan hasil uji ini, peneliti dapat menentukan langkah analisis statistik berikutnya untuk mengukur keefektifan media komik interaktif berbasis PBL terhadap membaca pemahaman siswa. Uji Normalitas merupakan prasyarat sebelum menentukan uji selanjutnya. Uji normalitas digunakan untuk memastikan data suatu penelitian berdistribusi secara normal atau sebaliknya. Penelitian ini menggunakan uji normalitas berupa *Shapiro-Wilk* dengan kriteria $p\text{-value} > \text{sig} (\alpha = 0,05)$ yang artinya data berdistribusi secara normal (Fajrianti & Meilana, 2022). Peneliti menggunakan SPSS 26 untuk melakukan uji normalitas. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.219	14	.068	.910	14	.160
Posttest Eksperimen	.193	14	.168	.901	14	.116

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas pada tabel 1 menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data *pre-test* adalah sebesar 0,160 dan pada data *post-test* sebesar 0,116. Berdasarkan kriteria uji normalitas *Shapiro-Wilk* yang digunakan, data dianggap berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*p-value*) lebih besar dari tingkat signifikansi (α) yang telah ditetapkan, yaitu 0,05. Hasil data di atas menunjukkan nilai signifikansi baik pada *pretest* maupun *post-test* melebihi 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa distribusi data memenuhi asumsi normalitas.

Langkah yang dilakukan setelah memastikan data berdistribusi dengan normal adalah melaksanakan uji *paired sample t-test*. Uji ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *post-test* setelah penerapan media komik interaktif berbasis PBL dalam pembelajaran. Peneliti dapat mengukur seberapa besar penerapan media ini dalam meningkatkan sikap kritis dan kompetensi membaca pemahaman siswa. Uji *paired sample t-test* ini sangat relevan digunakan karena desain penelitian ini melibatkan pengukuran yang sama, baik sebelum dan setelah perlakuan pada kelompok yang sama pula. Jika hasil uji menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *post-test*, yang menunjukkan keefektifan penerapan media komik interaktif berbasis PBL dalam meningkatkan sikap kritis dan kompetensi membaca pemahaman siswa kelas 3 SD. Hasil uji *paired sampe t-test* disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample Test

	Mean	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper	t	df	Sig. (2- tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean				
Pair 1 Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-24.786	16.766	4.481	-34.466 -15.105	- 5.531	13	0.000

Hasil uji *paired sample t-test* yang ditampilkan pada tabel 2 memperlihatkan nilai signifikansi sebesar 0,00, yakni lebih rendah dari tingkat signifikansi 0,05. Hasil ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan komik interaktif berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi bacaan meningkat setelah perlakuan diberikan. Peningkatan ini kemungkinan besar terjadi karena media komik interaktif lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih terdorong untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Hal ini didukung oleh temuan yang menunjukkan bahwa komik interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yaitu dorongan untuk melakukan suatu hal yang berasal dari dalam diri mereka sendiri, tanpa dipengaruhi oleh faktor eksternal (Andini dkk., 2024). Motivasi intrinsik ini muncul saat siswa merasa tertarik dan ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang menggunakan komik interaktif, sehingga mereka termotivasi untuk terus belajar.

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa komik interaktif berbasis PBL efektif dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas 3 SD. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan PBL dalam komik interaktif dapat membantu siswa mengembangkan sikap kritis dan menyelesaikan masalah yang relevan dengan isi bacaan. Siswa tidak hanya diberikan informasi untuk dipahami, tetapi juga diajak untuk terlibat aktif dalam proses belajar dengan cara menghubungkan materi yang mereka pelajari dengan

situasi atau masalah yang relevan dalam kehidupan nyata. Temuan ini semakin diperkuat dengan hasil penelitian lain yang menunjukkan bahwa penerapan model PBL yang didukung oleh media komik digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam berpikir kritis (Margayanti dkk., 2024). Media komik digital yang digunakan dalam PBL memungkinkan siswa untuk tidak hanya menghafal atau mengingat informasi, mereka bahkan diajak untuk memahami inti dari materi yang diberikan, menganalisis berbagai aspek yang terkandung di dalamnya, dan menerapkan informasi tersebut dalam konteks yang lebih luas, seperti dalam situasi kehidupan sehari-hari. Melalui penerapan model PBL, siswa tidak hanya menjadi penerima pasif dari informasi, tetapi mereka terlibat dalam proses pembelajaran yang aktif dan konstruktif. Mereka didorong untuk berpikir kritis, mempertanyakan informasi yang mereka terima, dan mencari solusi atas masalah yang dihadapi dalam materi pembelajaran. Hal ini mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat diperlukan dalam pendidikan, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dan situasi kompleks di dunia nyata.

Oleh karena itu, kombinasi model dan media pembelajaran ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman, tetapi juga mampu menarik minat dan meningkatkan keterlibatan siswa yang berpotensi meningkatkan sikap kritis mereka. Penelitian ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi seperti *e-comic*, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta membantu mengoptimalkan keterampilan pemecahan masalah mereka (Nalurita dkk., 2019). Temuan tersebut juga menyoroti pentingnya PBL yang didukung oleh media digital untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Kombinasi PBL dan komik interaktif membantu siswa untuk tidak hanya memahami materi tetapi juga mengembangkan sikap kritis dan keterampilan pemecahan masalah mereka, yang relevan dengan isi bacaan yang dipelajari.



Gambar 1. Penerapan komik interaktif berbasis PBL di SDN 001 Pasar Inuman

Komik interaktif adalah media pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan informasi melalui kombinasi gambar dan teks, sehingga mampu menarik minat siswa dan memudahkan pemahaman mereka (Fatimah & Ningsyih, 2021). Komik ini telah banyak dikembangkan sebagai alat bantu ajar dalam meningkatkan literasi siswa kelas 3 SD yang terbukti efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran karena memungkinkan siswa lebih terlibat dengan materi ajar melalui visualisasi yang mendukung teks (Purba & Setyaningtyas, 2022). Selain itu, kelebihan komik interaktif terletak pada kemudahannya untuk diakses melalui berbagai perangkat seperti ponsel, komputer, dan laptop, serta mudah digunakan kapan saja.

Penggunaan komik interaktif dalam pembelajaran menjadi lebih efektif ketika dipadukan dengan model PBL. Menurut Hosnan (dalam Pratiwi & Setyaningtyas, 2020), PBL dirancang untuk mendorong siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri dengan cara aktif terlibat dalam proses belajar. Siswa tidak hanya

menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi agen aktif dalam pencarian solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Hal ini sangat penting karena model PBL mengembangkan sikap kritis dan tingkat tinggi yang diperlukan untuk analisis dan evaluasi informasi. Model PBL menuntut siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok, sehingga memungkinkan mereka untuk saling berbagi ide dan perspektif dalam menemukan solusi terhadap masalah nyata. Proses kerja sama ini tidak hanya mengasah keterampilan kolaboratif, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka saat mempertimbangkan berbagai solusi dan merumuskan argumen yang tepat. Pada saat melakukan proses ini, siswa dilatih untuk tidak hanya mencari jawaban yang benar, tetapi juga untuk memahami konteks dan implikasi dari solusi yang mereka pilih. Pandangan ini semakin diperkuat oleh (Rebong & Aprianto, 2024) yang menunjukkan bahwa penerapan PBL memacu partisipasi aktif siswa dengan menghadirkan permasalahan yang relevan dari kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan pengalaman nyata siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Oleh sebab itu, kombinasi antara komik interaktif dan PBL tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga secara signifikan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi, terutama dalam membaca pemahaman. Melalui kombinasi ini, siswa dapat mengembangkan sikap positif terhadap membaca dan belajar, serta mampu mengaitkan informasi dari teks dengan pengetahuan dan pengalaman mereka yang pada akhirnya akan memperkuat keterampilan literasi mereka secara keseluruhan (Fajaryanti dkk., 2023).

Kemampuan memahami bacaan adalah keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa karena berfungsi sebagai fondasi dalam menguasai materi pelajaran secara efektif. Tarigan (dalam Harianto, 2020) menekankan bahwa membaca adalah proses yang tidak hanya melibatkan pengenalan kata-kata, tetapi juga memahami pesan dan makna yang terkandung dalam teks. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menganalisis dan mengaitkan informasi dari berbagai sumber, sehingga dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mereka. Selain itu, membaca pemahaman berperan penting dalam pengembangan keterampilan berpikir yang lebih tinggi, seperti berpikir kritis dan analitis. Kemampuan ini diperlukan untuk mengevaluasi informasi dan membuat keputusan yang tepat dalam konteks kehidupan sehari-hari (Misnayanti dkk., 2024). Pada era informasi yang serba cepat ini, siswa dituntut untuk tidak hanya memahami teks yang mereka baca, tetapi juga mampu memproses dan menilai informasi secara kritis. Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti penggunaan komik interaktif berbasis PBL, sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan kompetensi membaca pemahaman siswa. Kegiatan pembelajaran ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan memahami bacaan yang lebih baik dan siap menghadapi tantangan di dunia yang terus berubah.

Pada usia kelas 3 SD, siswa umumnya berada pada tahap perkembangan kognitif operasi konkret yang berarti mereka sudah mulai mampu memahami konsep-konsep abstrak, meskipun masih lebih mudah mempelajarinya dalam konteks konkret dan visual (Zulvira dkk., 2021). Mereka belajar lebih baik melalui aktivitas langsung dan interaktif, termasuk dengan materi yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Hermalita, 2023). Pada usia ini, kemampuan bekerja sama juga mulai berkembang, sehingga pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan eksplorasi dapat meningkatkan pemahaman mereka (Swihadayani, 2023). Oleh karena itu, penerapan komik interaktif berbasis PBL sangat sesuai untuk meningkatkan sikap kritis dan kompetensi membaca pemahaman. Hal ini disebabkan karena penerapan komik interaktif berbasis PBL ini memberikan konteks nyata yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga memungkinkan mereka memvisualisasikan informasi, dan mendorong pemecahan masalah secara aktif.



Gambar 2. Komik interaktif dapat membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung

Model PBL telah terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai agen aktif dalam pencarian solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang ikut aktif dalam pembelajaran berbasis masalah cenderung meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis dengan lebih efektif (Tanjung dkk., 2023). Keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok dan eksplorasi masalah nyata membuat siswa mampu mengaitkan pengetahuan baru dengan konteks yang relevan, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media komik interaktif tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga membantu mereka memahami bacaan dengan lebih baik. Teori belajar konstruktivis mendukung temuan ini yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan materi pembelajaran (Santika dkk., 2022). Media komik interaktif memungkinkan visualisasi informasi yang mendukung teks, sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami berbagai konsep yang dipelajari. Keberadaan elemen visual dalam komik tidak hanya membantu dalam memahami konteks cerita, tetapi juga dapat meningkatkan minat baca siswa (Ramadi & Vai, 2024). Hal ini mencerminkan bagaimana penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan membaca pemahaman mereka.

Temuan dari penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi keberhasilan model PBL dalam meningkatkan membaca pemahaman dan sikap kritis, tetapi juga menegaskan relevansi model dan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam pendidikan di sekolah dasar. Penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat mengenai pentingnya mengintegrasikan media pembelajaran yang interaktif dan model pembelajaran yang partisipatif untuk meningkatkan membaca pemahaman sekaligus sikap berpikir kritis di kalangan siswa. Siswa diharapkan lebih siap menghadapi tantangan akademis yang lebih besar di masa depan dengan meningkatkan membaca pemahaman melalui penggunaan media komik interaktif berbasis PBL. Selanjutnya, hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dapat memodifikasi cara siswa memahami bacaan, terutama dengan adanya keterlibatan emosi dan visual yang lebih tinggi. Melalui penggunaan media komik interaktif berbasis PBL, penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan sikap kritis dan membaca pemahaman mereka. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam penggunaan media visual yang lebih menarik untuk meningkatkan sikap kritis dan kompetensi membaca pemahaman siswa. Namun, keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan yang terbatas pada satu kelas dan satu jenis teks narasi, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk seluruh siswa SD atau jenis teks lainnya. Selain itu, faktor eksternal seperti lingkungan sekolah dan

4873 *Penerapan Komik Interaktif Berbasis Problem Based Learning upaya Peningkatan Sikap Kritis dan Kompetensi Membaca Pemahaman Teks Narasi Kelas 3 Sekolah Dasar – Nafisa Alfazuri, Panca Dewi Purwati*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8974>

keterampilan guru dalam mengimplementasikan model ini juga dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran.

KESIMPULAN

Penerapan komik interaktif berbasis PBL terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi membaca pemahaman dan sikap kritis siswa kelas 3 SD. Proses pembelajaran dimulai dengan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Kemudian dilanjutkan dengan penerapan lima tahap pembelajaran berbasis PBL. Pada tahap pertama, siswa diperkenalkan dengan konflik tokoh dalam komik interaktif untuk memicu rasa ingin tahu. Selanjutnya, siswa dikelompokkan untuk mendiskusikan dan merumuskan strategi pemecahan masalah. Tahap berikutnya melibatkan penyelidikan dan pengerjaan tugas berbasis masalah secara kolaboratif dengan bimbingan guru. Hasil dari diskusi kelompok dipresentasikan dalam tahap keempat, di mana siswa memaparkan solusi yang telah mereka kembangkan. Akhirnya, pembelajaran diakhiri dengan evaluasi bersama dan pelaksanaan *post-test* untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik interaktif berbasis PBL mampu meningkatkan kompetensi membaca pemahaman secara signifikan sekaligus mendorong pengembangan sikap kritis siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengungkapkan rasa terima kasih kepada dosen pembimbing yang sudah berkenan meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan selama proses penulisan artikel ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SDN 001 Pasar Inuman, serta kepada guru kelas dan peserta didik kelas 3 yang telah berkontribusi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, W. S., Septiani, P., Sarti, S., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan E-Comic Berbasis Ai “Petinju”(Petualangan Tino Jujur) Tentang Materi Perilaku Terpuji Pada Pembelajaran Pai Kelas 3 Sd. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 243–263. <https://doi.org/https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/paramurobi/article/download/6956/3147>
- Fajaryanti, M. A., Fitriawanawati, M., & Rusmimawarti, R. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Bergambar Di Sdn Gebangan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.78624>
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Fatimah, N., & Ningsyih, S. (2021). Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.58258/jime.v7i4.2400>
- Fuadati, H. R., & Wafiqni, N. (2023). *Penerapan Komik Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar* [Uin Syarif Hidayatullah Jakarta]. <https://doi.org/https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/74757>

- 4874 *Penerapan Komik Interaktif Berbasis Problem Based Learning upaya Peningkatan Sikap Kritis dan Kompetensi Membaca Pemahaman Teks Narasi Kelas 3 Sekolah Dasar – Nafisa Alfazuri, Panca Dewi Purwati*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8974>
- Handayani, R., Minarti, I. B., Mulyaningrum, E. R., & Sularni, E. (2023). Perwujudan Profil Pelajar Pancasila Melalui Problem Based Learning Pada Pembelajaran Ipa Di Smpn 37 Semarang. *Journal On Education*, 6(1), 518–525. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2965>
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hermalita, Y. (2023). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Pada Materi Ppkn Yang Menggunakan Multimedia Interaktif Dengan Media Pembelajaran Konvensional* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://doi.org/http://repository.upi.edu/id/eprint/100506>
- Margayanti, F., Jelahu, T. T., & Haryono, M. (2024). Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Dalam Metode Project-Based Learning (Pbl) Melalui Media Komik Digital Pada Materi Konsekuensi Pewartaan Yesus Fase D Kelas Viii Smp Negeri 1 Siding. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Agama*, 5(2), 886–903. <https://doi.org/10.55606/semnasp.v5i2.2165>
- Marsela, M., Azaini, S. S. N., Yuliyati, S. S., Firmansyah, R. R., & Hasibuan, A. A. R. G. (2024). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Berpikir Kritis Melalui Model Think Pair Share (Tps) Dalam Perspektif Pendidikan Islam Di Sekolah Dasar. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 789–805. <https://doi.org/10.31949/am.v6i1.8690>
- Misnayanti, W., Zulfritria, Z., & Deffanova, M. (2024). Upaya Peningkatan Pemahaman Membaca Pada Siswa Dengan Aplikasi Webtoon. *Infotika: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(1), 18–22. <https://doi.org/10.56842/infotika.v3i1.300>
- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurasih, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860–869. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2605>
- Nalurita, B. R., Nurcahyono, A., Walid, W., & Wardono, W. (2019). Optimalisasi Pemecahan Masalah Matematis Pada Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan E-Comic Math. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 395–402. <https://doi.org/10.24127/prisma.v2i2.28962>
- Navida, I., Prasetyowati, D., & Nuriafuri, R. (2023). Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 1034–1039. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4901>
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.362>
- Priyantini, D. D. (2021). *Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Mi Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021* [Institut Agama Islam Negeri Ponorogo]. <https://doi.org/http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/17555>
- Purba, R. H., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Media Komik Interaktif Untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 Sd. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5572–5578. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1235>
- Rahmadana, J., & Khawani, A. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 224–230. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4278>
- Ramadi, R., & Vai, A. (2024). Pengembangan Komik Digital Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Materi Pencak Silat Di Sd Kota Pekanbaru. *Jurnal Porkes*, 7(1), 534–546. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.25763>

- 4875 *Penerapan Komik Interaktif Berbasis Problem Based Learning upaya Peningkatan Sikap Kritis dan Kompetensi Membaca Pemahaman Teks Narasi Kelas 3 Sekolah Dasar – Nafisa Alfazuri, Panca Dewi Purwati*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8974>
- Rebong, H. P., & Aprianto, D. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik Dengan Model Problem Based Learning (Pbl) Fase B Kelas 4 Sdn 14 Kuala Mandor B. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Agama*, 5(2), 168–180.
<https://doi.org/10.55606/Semnaspa.V5i2.2120>
- Santika, I. G. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Membentuk Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa. *Jurnal Education And Development*, 10(1), 207–212.
<https://doi.org/10.37081/Ed.V10i1.3382>
- Sari, D. K. (2022). Peningkatan Membaca Pemahaman Siswa Pada Teks Deskripsi Melalui Problem Based Learning: Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif Pada Siswa Smp Negeri 3 Lhokseumawe. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(1), 21–27.
<https://doi.org/10.57251/Sin.V2i1.197>
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6), 488–493. <https://doi.org/10.59188/Jurnalsostech.V3i6.810>
- Tanjung, A. W. S., Bektiarso, S., & Lesmono, A. D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Disertai Sumber Belajar Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Fisika Dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jpf (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 11(1), 67–75. <https://doi.org/10.24252/Jpf.V11i1.35163>
- Zulvira, R., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846–1851.
<https://doi.org/https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1187>