

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
MENGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS 5
SDN 17/I RANTAU PURI**

Kania Salsabila¹, Dhella Angelina Fitri², Silfiyana Sari³, Hanif Darmawan⁴,
Destrinelli⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD FKIP Universitas Jambi

¹kantiasalsabila146@gmail.com, ²dhelladhella01@gmail.com,

³silfiyanasari3s@gmail.com, ⁴darmawanhanif57@gmail.com,

⁵destrinelli@unja.ac.id

ABSTRACT

Based on the pre-cycle scores, it is known that of the 26 students, only 6 students met the score > KKM (70) while 20 of them had the score < KKM (70). Based on the scores in cycle 1 of the love the earth material, that of the 26 students there were only 14 students who met the score > KKM (70) while 12 of them had the score < KKM (70). If examined carefully, this score of 70 is only obtained by a small number of students in the class. So if it is a percentage, it is very far below the specified percentage of total student completion, namely 70% of the total number of students. For this reason, it is very necessary to improve the deficiencies in cycle I learning through the implementation of cycle II actions. Based on the scores in cycle 2 of the love the earth material, that of the 26 students there were only 22 students who met the score > KKM (70) while 4 of them had the score < KKM (70).

Keywords: *interactive media, problem based learning model, reading comprehension skills*

ABSTRAK

Berdasarkan nilai pada pra siklus, diketahui bahwa dari 26 siswa hanya terdapat 6 siswa yang memenuhi nilai > KKM (70) sedangkan 20 diantaranya berada pada nilai < KKM (70). Berdasarkan nilai pada siklus 1 materi sayangi bumi, diketahui bahwa dari 26 siswa hanya terdapat 14 siswa yang memenuhi nilai > KKM (70) sedangkan 12 diantaranya berada pada nilai < KKM (70). Bila diteliti secara seksama, nilai 70 ini hanya diperoleh sebagian kecil dari siswa dalam kelas. Jadi jika dipersentasikan maka sangat jauh dibawah persentase jumlah ketuntasan siswa yang ditentukan yaitu 70% dari jumlah keseluruhan siswa. Untuk itu sangat perlu dilakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan pada pembelajaran siklus I melalui pelaksanaan tindakan siklus II. Berdasarkan nilai pada siklus 2 materi sayangi bumi, diketahui bahwa dari 26 siswa hanya terdapat 22 siswa yang

memenuhi nilai > KKM (70) sedangkan 4 diantaranya berada pada nilai < KKM (70).

Kata Kunci : media interaktif, model pembelajaran berbasis masalah, keterampilan membaca pemahaman.

A. Pendahuluan

Problem based learning atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang memiliki konteks pada awal pembelajaran siswa diminta untuk mengamati fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Kemudian siswa mencatat masalah-masalah yang terjadi disekitarnya (Andriyani & Hermanto, 2022). Sementara itu guru bertugas untuk memberikan rangsangan kepada siswa agar aktif dalam proses pembelajaran yakni dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan keadaan di lingkungan sekitar siswa dan pada akhirnya siswa mampu menyelesaikan masalah-masalah yang sudah dicari sebelumnya (Anyan, dkk., 2020). Problem Based Learning dapat didefinisikan sebagai lingkungan belajar yang didalamnya menggunakan masalah untuk belajar; sebelum mempelajari sesuatu, siswa diharuskan mengidentifikasi suatu masalah, baik yang dihadapi secara nyata maupun telaah kasus. PBL

juga dapat didefinisikan sebagai sebuah metode pembelajaran yang didasarkan pada prinsip bahwa masalah bisa dijadikan titik awal untuk mendapatkan ataupun untuk mengintegrasikan ilmu baru (Arifin, dkk., 2021).

Guru memotivasi siswa dan merangsang peserta didik untuk aktif dalam belajar dengan cara diberikan suatu masalah yang terjadi di lingkungan sekitar sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Peserta didik diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan peserta didik yang lain dengan cara dibuat kelompok kecil, kemudian diminta untuk mencari fakta atau solusi yang berhubungan dengan permasalahan. Kemudian peserta didik diminta untuk mengidentifikasi masalah terlebih dahulu agar nantinya peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan tersebut (Biassari, dkk., 2021). Penyelesaian masalah tersebut dapat dicari dengan cara mencari data ataupun informasi dari sumber-sumber tertentu misalnya mencari

data melalui kunjungan ke perpustakaan atau melakukan wawancara kepada seseorang yang dianggap bebar-benar mengetahui apa yang terkait dengan permasalahan yang ada. Peserta didik mencari solusi bagaimana cara menyelesaikan masalah tersebut dari informasi yang mereka dapatkan (Chasanah, dkk., 2021). Pemahaman merupakan suatu kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, meneremahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya. Sebagaimana aspek-aspek psikologis lainnya, pemahaman juga bukanlah semata-mata merupakan pembawaan yang melekat pada diri individu sejak lahir. Perkembangannya juga dipengaruhi oleh berbagai stimulasi yang datang dari lingkungannya (Dewi & Kristiantari, 2022).

Pendidik merupakan salah satu faktor utama dalam pembelajaran, dimana saat pendidik menyampaikan materi tentu siswa harus memahami apa yang disampaikan pendidik, maka dari itu jika guru menyampaikan materi dengan baik juga menggunakan alat bantu tentu siswa akan lebih mudah dalam

memahami apa yang guru sampaikan. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mereka menerima proses pembelajaran di sekolah. Hasilnya dapat berupa angka atau yang biasa disebut nilai, atau berupa perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran (Donna, dkk., 2021). Jadi, dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar baik dari ranak kognitif (pengetahuan), apektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan), hasilnya dapat berupa nilai atau perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik.

Didalam proses belajar terdapat persoalan diantaranya ada input, proses dan output. Input merupakan asupan dari guru berupa materi, proses merupakan proses teradinya perubahan kemampuan pada diri siswa, sedangkan output adalah hasil dari proses. Membaca di sekolah dasar menekan pemahaman, penerapan pesan atau gagasan yang tertulis yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami huruf, kata dan kalimat. Membaca merupakan kunci utama

yang harus dimiliki oleh peserta didik khususnya pada kelas rendah, karena pembelajaran yang sangat sulit disebabkan oleh peserta didik yang belum mengenal lambang abjad dengan baik atau yang belum mampu membaca (Dwiqi, dkk., 2020). Membaca adalah dasar awal bagi peserta didik untuk mendapatkan ilmu dalam proses berpikir yang berisi memahami, menceritakan, menafsirkan dalam lambang-lambang tertulis yang melibatkan pengelihatannya, gerak mata dan ingatan.

Kenyataannya permasalahan yang terjadi pada saat kegiatan proses pembelajaran adalah peserta didik kurang mampu dalam mengenal huruf abjad, saat membaca masing-masing terbata-bata, sulit membedakan dan belum mengenal suku kata dan merangkainya menjadi sebuah kata dengan baik. Permasalahan ini sering ditemukan di sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peserta didik yang belum mengenal huruf abjad dan suku kata dengan baik dan guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu hanya menggunakan sebuah metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan

keterampilan membaca permulaan, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurangnya minat dalam membaca. Apabila permasalahan tersebut dibiarkan begitu saja maka akan berdampak buruk pada perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Oleh karena itu perlu dilakukannya pengembangan media pembelajaran supaya terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Solusi yang dapat diterapkan di tingkat sekolah dasar adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya sebuah media akan menjadi lebih menyenangkan dan menarik minat peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

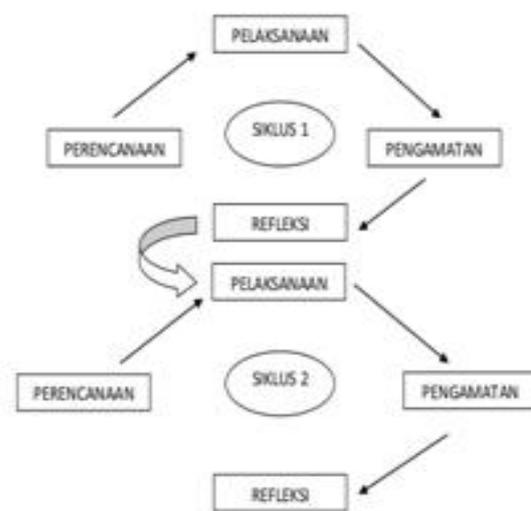
Media pembelajaran yang dikatakan efektif apabila seorang guru menerapkan kepada peserta didik dengan pembelajaran berbasis multimedia. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran interaktif sangat penting dan berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik. Media berasal dari Bahasa Latin yang berbentuk jam kata medium secara harfiah adalah perantara atau pengantar selain itu media juga

merupakan sebuah materi dan kondisi yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dan keterampilan dengan baik. Selain itu seorang guru harus bisa menyesuaikan diri dengan kebiasaan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dalam media seperti media pembelajaran interaktif ini. Dengan media pembelajaran kegiatan proses pembelajaran akan menjadi lebih mudah karena di harapkan dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut. Hal ini perlu dilakukan agar leluasa dalam menggunakannya dan menumbuhkanminat belajar serta dapat berkolaborasi dengan temannya (Dwiqi, dkk., 2020). Media pembelajaran yang di ciptakan harus dapat menarik minat belajar belajar peserta didik karena memiliki daya tarik tinggi. Maka media pembelajaran akan sangat penting yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan sekali mengajak peserta didik mengenal lebih dekat media tersebut.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Classroom Action Research (CAR) yang disebut juga Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdapat beberapa model yang dapat digunakan sebagai acuan. Pada penelitian ini, model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan digunakan adalah model Kemmis dan MC (Iskandar, dkk., 2021). Taggart yang secara garis besar dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.
PTK Model Kemmis S. dan Mc Taggart

Pada siklus 1 dan siklus 2 berisi materi sayangi bumi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini meliputi data awal atau kondisi awal yang peneliti peroleh dari hasil ulangan harian siswa kelas 5 SDN 17/I Rantau Puri pada pembelajaran Bahasa Indonesia Tahun Ajaran 2024/2025, kemudian dilakukan perbaikan dengan menggunakan Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) sebanyak dua siklus yang di dalamnya terdapat empat tahapan pada setiap siklusnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media interaktif. Secara lebih jelas, akan peneliti paparkan di bawah ini :

1. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut :

- a)Orientasi siswa pada masalah
- b)Mengorganisasi siswa untuk belajar
- c)Membimbing pengalaman individual/kelompok
- d)Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Tabel 1
Perbandingan Hasil Observasi Guru

No	Siklus	Kriteria	Skor	Persentase
1	Pra Siklus	C	6	23,08
2	Siklus 1	B	14	53,85
3	Siklus 2	BS	22	84,62

2. Pemahaman Model Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan

Media Interaktif Untuk
 Meningkatkan Keterampilan
 Membaca Pemahaman Siswa
 Pada Materi Sayangi Bumi

Tabel 2
Nilai Siswa Pada Pra-Siklus

No	Nama Siswa	KKM	Pra Siklus
1	AF	70	45
2	AL	70	50
3	DA	70	60
4	FA	70	60
5	RE	70	60
6	YA	70	60
7	ZLH	70	60
8	LH	70	80
9	GE	70	75
10	AJ	70	60
11	RE	70	60
12	KD	70	85
13	AM	70	60
14	SL	70	60
15	AAA	70	60
16	ZN	70	55
17	SAP	70	60
18	FA	70	60
19	AA	70	76
20	NS	70	50
21	AN	70	75
22	RA	70	75
23	AD	70	60
24	ADR	70	60
25	RE	70	60
26	OK	70	60

Berdasarkan nilai pada pra siklus, diketahui bahwa dari 26 siswa hanya terdapat 6 siswa yang memenuhi nilai > KKM (70) sedangkan 20 diantaranya berada pada nilai < KKM (70).

Tabel 3
Nilai Siswa Pada Siklus 1 Materi
Sayangi Bumi

No	Nama Siswa	KKM	Siklus 1
1	AF	70	75
2	AL	70	45
3	DA	70	60
4	FA	70	75
5	RE	70	60
6	YA	70	45
7	ZLH	70	73
8	LH	70	75
9	GE	70	80
10	AJ	70	80
11	RE	70	50
12	KD	70	40
13	AM	70	75
14	SL	70	75
15	AAA	70	80
16	ZN	70	60
17	SAP	70	55
18	FA	70	60
19	AA	70	50
20	NS	70	73
21	AN	70	80
22	RA	70	75
23	AD	70	60
24	ADR	70	80
25	RE	70	60
26	OK	70	80

Berdasarkan nilai pada siklus 1 materi sayangi bumi, diketahui bahwa dari 26 siswa hanya terdapat 14 siswa yang memenuhi nilai > KKM (70) sedangkan 12 diantaranya berada pada nilai < KKM (70).

Tabel 4
Persentase Hasil Tes Formatif Siklus 1

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Jumlah Siswa	Ketuntasan	Persentase Ketuntasan
0-20	0	0	Belum	11,54

21-40	0	0	Belum	
41-60	3	11,54	Belum	
61-80	8	31	Tuntas	88,46
81-100	15	57,69	Tuntas	
Jumlah	26	100		100

Bila diteliti secara seksama, nilai 70 ini hanya diperoleh sebagian kecil dari siswa dalam kelas. Jadi jika dipersentasikan maka sangat jauh dibawah persentase jumlah ketuntasan siswa yang ditentukan yaitu 70% dari jumlah keseluruhan siswa. Untuk itu sangat perlu dilakukan perbaikan terhadap kekurangan pada pembelajaran siklus I melalui pelaksanaan tindakan siklus II.

Tabel 5
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Kegiatan	Jumlah Siswa	Persentase Jumlah Siswa
1	Mendengarkan penjelasan guru	26	100
2	Mencatat materi	23	88
3	Merespon pertanyaan	19	73
4	Mengajukan pertanyaan	20	77
5	Mengerjakan LKS	26	100
6	Mengerjakan kuis	22	85

Tabel 6
Nilai Siswa Pada Siklus 2 Materi
Sayangi Bumi

No	Nama Siswa	KKM	Siklus 2
1	AF	70	90
2	AL	70	80
3	DA	70	75
4	FA	70	90
5	RE	70	70
6	YA	70	60

No	Nama Siswa	KKM	Siklus 2
7	ZLH	70	80
8	LH	70	80
9	GE	70	90
10	AJ	70	90
11	RE	70	60
12	KD	70	60
13	AM	70	85
14	SL	70	90
15	AAA	70	90
16	ZN	70	70
17	SAP	70	60
18	FA	70	75
19	AA	70	70
20	NS	70	80
21	AN	70	90
22	RA	70	90
23	AD	70	90
24	ADR	70	90
25	RE	70	90
26	OK	70	90

Berdasarkan nilai pada siklus 2 materi sayangi bumi, diketahui bahwa dari 26 siswa hanya terdapat 22 siswa yang memenuhi nilai > KKM (70) sedangkan 4 diantaranya berada pada nilai < KKM (70).

Tabel 7
Persentase Hasil Tes Formatif Siklus 2

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Jumlah Siswa	Ketuntasan	Persentase Ketuntasan
0-20	0	0	Belum	15,38
21-40	0	0	Belum	
41-60	4	15,38	Belum	
61-80	9	35	Tuntas	84,62
81-100	13	50,00	Tuntas	
Jumlah	26	100		100

Tabel 8
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Kegiatan	Jumlah Siswa	Persentase Jumlah Siswa
1	Mendengarkan penjelasan guru	26	100
2	Mencatat materi	25	96
3	Merespon pertanyaan	25	96
4	Mengajukan pertanyaan	25	96
5	Mengerjakan LKS	26	100
6	Mengerjakan kuis	22	85

D. Kesimpulan

Berdasarkan nilai pada pra siklus, diketahui bahwa dari 26 siswa hanya terdapat 6 siswa yang memenuhi nilai > KKM (70) sedangkan 20 diantaranya berada pada nilai < KKM (70). Berdasarkan nilai pada siklus 1 materi sayangi bumi, diketahui bahwa dari 26 siswa hanya terdapat 14 siswa yang memenuhi nilai > KKM (70) sedangkan 12 diantaranya berada pada nilai < KKM (70). Bila diteliti secara seksama, nilai 70 ini hanya diperoleh sebagian kecil dari siswa dalam kelas. Jadi jika dipersentasikan maka sangat jauh dibawah persentase jumlah ketuntasan siswa yang ditentukan yaitu 70% dari jumlah keseluruhan siswa. Untuk itu sangat perlu dilakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan pada pembelajaran siklus I melalui pelaksanaan tindakan siklus II.

Berdasarkan nilai pada siklus 2 materi sayangi bumi, diketahui bahwa dari 26 siswa hanya terdapat 22 siswa yang memenuhi nilai > KKM (70) sedangkan 4 diantaranya berada pada nilai < KKM (70).

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, F. L., & Hermanto, H. (2022). Application of the SAS Method in Beginning Reading Learning in the 21st Century. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(1), 29–38. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i1.42995>.
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>.
- Arifin, Z., Tegeh, I. M., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2021). Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41292>.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>.
- Chasanah, F. U., Ibrahim, M., Hidayat, M. T., & Rahayu, D. W. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Media Buku Cerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3644–3650. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1397>.
- Dewi, N. K. A. A., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Multimedia Interaktif Ceria pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 72–80. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46150>.
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I5.1382>.
- Dwiqi, G. C. S, Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Dwiqi, Gede Cris Smaramanik, Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.

Iskandar, R., Zulela, M. S., & Fahrurrozi, F. (2021). Menstimulasi Peserta Didik yang Mengalami Kesulitan Belajar Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 9(2), 330–336. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.34362>.