

**PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI MULTIMODAL: NARATIF, PERAN,
DAN VISUAL MELALUI MODEL *PROJECT-BASED LEARNING* PADA SISWA
KELAS V SDN KARANGBESUKI 2**

Azahra Bunga Emilda Putri Ruditama¹, Sri Rahayu², M. Luqman Hakim³

^{1,2} Universitas PGRI Kanjuruhan

³SDN Karangbesuki 2

¹azahrabunga057@gmail.com , ²srisk@unikama.ac.id,

³pakgurumluqmanhakim@gmail.com

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to describe the improvement of multimodal literacy skills (narrative, performative, and visual dimensions) among fifth-grade students at SDN Karangbesuki 2 Malang through the implementation of the Project-Based Learning (PjBL) model on serial imagery materials. The study is prompted by low reading interest, students' lack of self-confidence, and the dominance of conventional teaching methods. Using the Kemmis & McTaggart design model, this two-cycle research involved 24 students as subjects. Data were collected through observation techniques of learning activities and written tests (pre-test and post-test). The individual KKTP target was set at 75 with a classical success indicator of $\geq 85\%$. The results showed a consistent increase in the class average from the pre-test stage (64.3) to 83.8 at the end of Cycle II. The classical mastery percentage surged significantly from 8.3% in the pre-action stage to 41.7% at the end of Cycle I, and peaked at 87.5% at the end of Cycle II through an individual comic compilation book project. In conclusion, the implementation of the PjBL model with serial imagery materials is effective in improving multimodal literacy skills and productive creativity among elementary school students.

Keywords: *Multimodal Literacy, Project-Based Learning (PjBL), Classroom Action Research.*

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan kemampuan literasi multimodal (dimensi naratif, peran, dan visual) siswa kelas V SDN Karangbesuki 2 Malang melalui penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) pada materi gambar berseri. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca, kurangnya rasa percaya diri siswa, dan dominasi metode pengajaran konvensional. Menggunakan desain model Kemmis & McTaggart, penelitian dua siklus ini melibatkan 24 siswa sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui teknik observasi aktivitas pembelajaran dan tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*). Target KKTP individual ditetapkan sebesar 75 dengan indikator keberhasilan klasikal $\geq 85\%$. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata kelas yang konsisten dari tahap *pre-test* (64,3) menjadi 83,8 pada akhir Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal melonjak signifikan dari 8,3% pada pra-tindakan menjadi 41,7% di akhir Siklus I, dan mencapai puncaknya sebesar 87,5% pada akhir Siklus II melalui produk akhir berupa proyek buku kumpulan komik individu. Dapat disimpulkan

bahwa penerapan model PjBL materi gambar berseri efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi multimodal dan kreativitas produktif siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Literasi Multimodal, *Project-Based Learning* (PjBL), Penelitian Tindakan Kelas.

A. Pendahuluan

Tantangan global menuntut pendidikan dasar untuk menyiapkan siswa dengan keterampilan abad ke-21, bukan sekadar penguasaan teori (Sumilat dkk., 2023). Dalam konteks ini, kemampuan literasi membaca dan menulis telah menjadi kebutuhan esensial bagi masa depan mereka (Salsabila dkk., 2024). Kendati demikian, literasi siswa sekolah dasar secara umum masih tergolong rendah (Olvah dkk., 2024; Talentiano dkk., 2025). Kondisi tersebut dipicu oleh minimnya fasilitas penunjang gerakan literasi, seperti perpustakaan sekolah dan pojok baca kelas yang memadai (Lestari dkk., 2023; Talentiano dkk., 2025).

Kondisi teoretis dan praktis tersebut terefleksi secara nyata pada aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN Karangbesuki 2 Malang. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi reflektif pra-tindakan, ditemukan rangkaian benang merah permasalahan pedagogis nyata di

kelas yang membutuhkan penanganan segera. Dari sisi guru, pendekatan pembelajaran masih bersifat konvensional dan didominasi metode ceramah baku, membaca Lembar Kerja Siswa (LKS) secara linear, dan menulis materi di papan tulis tanpa didampingi pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal dan inovatif. Akibatnya, suasana kelas menjadi tidak bergairah, siswa mudah merasa jenuh, bosan, serta kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Rendahnya keterlibatan aktif ini berakibat pada ketimpangan kelas, di mana proses pembelajaran hanya didominasi oleh beberapa siswa yang secara akademis menonjol. Lebih lanjut, siswa cenderung memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah serta merasa canggung atau malu-malu ketika diminta untuk mengekspresikan ide, menjawab pertanyaan, maupun sekadar melakukan presentasi sederhana di depan kelas, yang sering kali diiringi dengan perilaku saling menunjuk teman.

Dampak negatif dari iklim kelas yang pasif ini berkolerasi langsung dengan rendahnya kemampuan produktif berbahasa siswa. Dalam ranah menulis cerita, mayoritas siswa kelas V mengalami hambatan besar dalam mengonseptualisasikan gagasan dan merangkai kata demi kata menjadi kalimat yang padu. Karangan yang dihasilkan siswa memperlihatkan struktur penulisan yang monoton, miskin kosakata, serta penggunaan kata kerja maupun kata sifat yang terus berulang tanpa adanya variasi ekspresi. Permasalahan ini muncul karena pembelajaran bahasa selama ini sebatas berfokus pada transfer teori tata bahasa (*teacher-centered*) serta minimnya praktik langsung bagi anak untuk memproduksi sebuah teks yang bermakna selama kegiatan pembelajaran.

Menghadapi tantangan tersebut, orientasi pengajaran bahasa sudah saatnya bertransformasi melampaui kemampuan membaca teks linear konvensional menuju pada penguasaan konsep literasi multimodal (*multimodal literacy*). Literasi telah berkembang luas dari sekadar kemampuan mengeja huruf

kini mencakup kecakapan numerik serta penggunaan elemen-elemen multimodal (Fajriyah dkk., 2025). Pendekatan literasi multimodal didefinisikan sebagai keterampilan memahami, menggunakan, mengintegrasikan, dan memproduksi teks yang memadukan dua atau lebih sistem semiotik seperti elemen tekstual verbal, gambar visual, fitur desain, audio, hingga gestur tubuh untuk membangun sebuah makna yang utuh dan dinamis (Olvah dkk., 2024; Pratiwi dkk., 2025; Putri dkk., 2024). Melalui optimalisasi literasi multimodal yang berlandaskan pada pandangan teori belajar konstruktivisme, siswa sekolah dasar dirangsang kognisinya untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungan belajar guna mempersiapkan diri menghadapi tantangan konten digital (Ngatman dkk., 2019). Integrasi berbagai bentuk teks multimodal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti sebagai strategi inovatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan kognitif, aspek afektif, motivasi belajar, serta pemahaman bacaan siswa secara literal, kritis, dan interpretatif (Pratiwi dkk., 2025; Putri dkk., 2024).

Salah satu strategi paling potensial untuk mewujudkan pembelajaran berbasis literasi multimodal di sekolah dasar adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) pada materi gambar berseri. Model PjBL muncul sebagai model pembelajaran inovatif abad ke-21 yang memberikan dampak positif yang sangat signifikan bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, menumbuhkan motivasi belajar, dan memaksimalkan pencapaian hasil belajar (Dewi dkk., 2025; Sumilat dkk., 2023). Integrasi model PjBL di kelas tinggi sekolah dasar terbukti mampu memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran terdiferensiasi, karena karakteristik model ini sangat akomodatif dalam menjembatani keragaman gaya belajar (*learning styles*) dan tingkat pemahaman siswa yang heterogen (Komara dkk., 2023). Melalui penerapan sintaks PjBL, suasana kelas dapat diubah sepenuhnya menjadi sebuah sanggar kerja produktif yang memicu antusiasme, keterlibatan aktif seluruh siswa, kreativitas kelompok, dan rasa tanggung jawab karena didorong oleh adanya target produk akhir nyata yang

dapat mereka banggakan (Auliawati dkk., 2023).

Dalam konteks tindakan ini, materi gambar berseri dipilih sebagai jembatan visual untuk memantik imajinasi dan mempermudah siswa mengeksplorasi alur berpikirnya saat mengonstruksi sebuah cerita. Pertumbuhan kemampuan literasi multimodal siswa dirancang dan dibagi secara bertahap ke dalam tiga dimensi tantangan yang kontinu agar siswa tidak merasa terbebani sekaligus, melainkan kompetensinya dapat tumbuh secara konsisten di tiap pertemuan. Ketiga dimensi tersebut meliputi: (1) tantangan naratif yang berfokus pada analisis naskah cerita dan unsur intrinsik; (2) tantangan peran yang menekankan penjiwaan karakter serta keterampilan berbicara; dan (3) tantangan visual yang mengarah pada penuangan ide ke dalam media gambar cerita (komik).

Metode bermain peran (*role playing*) dalam tantangan peran dipilih karena pendekatan interaktif ini mengharuskan siswa berpartisipasi langsung memerankan tokoh tertentu, sehingga berdampak menguntungkan terhadap pertumbuhan sosial anak, kemampuan mengelola emosi,

meningkatkan kecakapan berkomunikasi kolaboratif, serta mendongkrak keterampilan berbicara secara signifikan (Maharani dkk., 2024; Wulandari & Aliyah, 2026). Sementara itu, untuk tantangan visual, penggunaan media komik dimanfaatkan karena sifatnya yang sangat digemari anak-anak. Media komik dinilai efektif sebagai sarana pembelajaran literasi membaca yang menyenangkan dalam Kurikulum Merdeka karena mampu merangsang kemampuan berpikir kritis (I Gusti dkk., 2025). Penggunaan media komik, baik cetak maupun berbasis proyek digital, terbukti secara empiris dapat meningkatkan pemahaman materi, meningkatkan kreativitas dalam mengapresiasi cerita anak, serta memberikan kontribusi positif yang besar terhadap peningkatan minat dan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar (Lubis dkk., 2026; Puspitasari dkk., 2021; Rahmah dkk., 2025).

Beberapa penelitian terdahulu telah banyak mengeksplorasi penggunaan model *Project-Based Learning* (PjBL) maupun media komik untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di sekolah dasar,

seperti riset yang dilakukan oleh Salsabila dkk. (2024) serta Lubis dkk. (2026). Namun demikian, sebagian besar studi terdahulu tersebut memiliki kecenderungan untuk langsung melompat pada produk akhir visual secara instan dan mengabaikan proses transisi kompetensi berbahasa verbal anak. Di sisi lain, penelitian mengenai metode bermain peran yang dilakukan oleh Maharani dkk. (2024) serta Wulandari dan Aliyah (2026) umumnya berdiri sendiri secara konvensional untuk mengukur keterampilan berbicara tanpa diintegrasikan ke dalam ekosistem pembelajaran berbasis proyek yang menghasilkan produk konkret. Belum ada penelitian tindakan kelas yang secara spesifik menjembatani kedua ranah tersebut ke dalam satu desain instruksional yang utuh guna membangun kemampuan literasi multimodal siswa pada jenjang sekolah dasar.

Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini hadir dengan menawarkan beberapa kebaharuan (*novelty*) akademis dan praktis yang membedakannya dari penelitian terdahulu. Kebaharuan pertama terletak pada dekonstruksi tahapan

proyek yang dirancang secara berjenjang ke dalam tiga dimensi kompetensi berkelanjutan, yaitu dimensi naratif (analisis naskah), dimensi peran (ekspresi bermain peran berkelompok), dan dimensi visual (desain buku komik individu). Desain berjenjang ini bertujuan agar kompetensi literasi anak tidak dipaksa tumbuh sekaligus dalam satu waktu yang berpotensi memicu beban belajar psikologis, melainkan dapat distimulasi berkembang secara konsisten dan bertahap di tiap pertemuan. Kebaharuan kedua terletak pada modifikasi struktural tindakan, di mana format proyek kelompok besar pada Siklus I ditransformasikan menjadi proyek mandiri pada Siklus II berdasarkan refleksi kritis. Strategi ini terbukti efektif mengeliminasi bias penilaian akibat adanya siswa pasif sekaligus memotong dependensi (ketergantungan) antar-peserta didik dalam ekosistem pembelajaran terdiferensiasi.

Melalui pendekatan literasi multimodal, orientasi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Karangbesuki 2 Malang digeser dari sekadar literasi teks linear

konvensional menuju pada keterampilan mengintegrasikan berbagai sistem semiotik verbal, gestur, audio-visual, dan spasial menjadi kesatuan makna yang utuh. Berdasarkan celah penelitian (*research gap*) tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam peningkatan kemampuan literasi multimodal (naratif, peran, dan visual) siswa kelas V melalui penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) materi gambar berseri yang diarahkan pada produk akhir berupa naskah pendek, penampilan drama singkat, dan buku kumpulan komik orisinal karya siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model siklus spiral dari Kemmis & McTaggart. Setiap siklus tindakan terdiri atas empat tahapan terintegrasi, meliputi: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Karangbesuki 2 Malang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian

berjumlah 24 siswa dengan karakteristik akademis yang heterogen. Pelaksanaan tindakan dirancang dalam dua siklus yang terdiri atas empat kali pertemuan secara keseluruhan. Pembagian materi dirancang secara berjenjang untuk memfasilitasi perkembangan literasi multimodal siswa tanpa menimbulkan beban belajar psikologis yang berlebihan. Target KKTP individual yang ditetapkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebesar 75, dengan indikator keberhasilan klasikal PTK apabila $\geq 85\%$ dari jumlah total siswa di kelas mencapai nilai $\geq 75\%$. Skenario pembelajaran, fokus materi, dan instrumen penilaian dijabarkan secara rinci sebagai berikut:

1. Tahap Pra-Tindakan (Pre-Test):

Dilakukan pada tahap awal untuk mengukur kemampuan dasar literasi siswa. Instrumen tes tertulis terdiri atas 15 butir soal pilihan ganda yang mencakup 5 soal dimensi naratif (materi gambar berseri dan unsur intrinsik cerita), 5 soal dimensi peran (pemahaman dialog, watak, dan penokohan), serta 5 soal kebahasaan baku (aturan huruf

kapital serta penggunaan kalimat langsung dan tidak langsung sebagai fondasi menyusun komik).

2. Siklus I Pertemuan 1 (Tantangan Naratif):

Penerapan awal sintaks model PjBL secara berkelompok. Siswa mengidentifikasi gambar berseri dan membedah unsur intrinsik cerita (tokoh, alur, latar, amanat). Proyek awal yang dimulai adalah menyusun naskah drama pendek berkelompok. Evaluasi menggunakan *post-test* tertulis sebanyak 10 butir soal yang difokuskan pada materi gambar berseri dan unsur intrinsik cerita.

3. Siklus I Pertemuan 2 (Tantangan Peran):

Kelompok siswa melakukan latihan intensif dan menampilkan presentasi produk berupa bermain peran secara berkelompok di depan kelas berdasarkan naskah drama yang telah diselesaikan pada pertemuan sebelumnya. Evaluasi menggunakan *post-test* tertulis sebanyak 10 butir soal mengenai materi bermain peran.

4. Siklus II Pertemuan 1 (Tantangan Visual):

Pembelajaran diubah menjadi

proyek mandiri (individu) guna mengukur objektivitas kompetensi siswa dan memotong dependensi kelompok. Siswa mempelajari struktur materi komik (panel, balon kata, parit) serta memantapkan penulisan kalimat langsung dan tidak langsung. Proyek mandiri yang dimulai adalah merancang draf bagan komik individu. Evaluasi menggunakan *post-test* tertulis sebanyak 10 butir soal mengenai bagian-bagian komik serta kalimat langsung dan tidak langsung.

- 5. Siklus II Pertemuan 2 (Produk Akhir & Apresiasi):** Siswa menyelesaikan pembuatan komik individu mereka yang kemudian digabungkan menjadi produk nyata berbentuk buku kumpulan komik individu, dilanjutkan dengan mempresentasikan dan mengapresiasi karya tersebut di depan kelas. Evaluasi akhir menggunakan *post-test* tertulis sebanyak 10 butir soal yang berisi rangkuman materi dari Siklus I Pertemuan 1 hingga Siklus II Pertemuan 1.

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen non-tes berupa lembar observasi aktivitas

untuk merekam kepatuhan sintaks guru serta keterlibatan aktif siswa, dan instrumen tes hasil belajar berupa *post-test* tertulis pada setiap akhir pertemuan. Data kuantitatif nilai kognitif dianalisis menggunakan rumus persentase rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal sebagai berikut:

Rata-rata Kelas =

$$\frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Peserta Didik}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}}$$

Ketuntasan Klasikal =

$$\frac{\text{Jumlah Peserta Didik Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \times 100\%$$

Kriteria ketuntasan klasikal ditentukan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif

Persentase Ketuntasan (%)	Kategori
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
70-79	Sedang
55-69	Rendah
0-54	Sangat Rendah

(Sumber: Diadaptasi dari Akib et al., (2013) dalam Rahmah dkk. (2025))

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan tindakan kelas dari tahap *pre-test* hingga evaluasi akhir pada Siklus II Pertemuan 2 menghasilkan rekaman data

perkembangan kemampuan literasi multimodal yang menunjukkan tren kenaikan positif yang sangat signifikan. Sesuai dengan kaidah penyajian data artikel ilmiah, data nilai mentah dari ke-24 siswa telah dikelompokkan dan diringkas ke dalam tabel agregat progresif pada Tabel 2.

**Tabel 2 Rekapitulasi Ringkas
Perkembangan Hasil Belajar Literasi
Multimodal Siswa**

Komponen Pengukuran Data	Pre-Test	S I PT 1	S I PT 2	S II PT 1	S II PT 2
Nilai Rata-Rata Kelas	64,3	69,6	70,0	79,6	83,8
Jumlah Siswa Tuntas (≥ 75)	2	5	10	13	21
Jumlah Siswa Tidak Tuntas (≤ 75)	22	19	14	11	3
Persentase Ketuntasan Klasikal (%)	8,3%	20,8%	41,7%	54,2%	87,5%

Selain data hasil belajar kognitif melalui tes, pelaksanaan PTK ini juga merekam data observasi kualitatif mengenai keterlaksanaan tindakan oleh guru (kesesuaian sintaks PjBL) dan perkembangan aktivitas

keterlibatan aktif siswa di dalam ruang kelas. Rekapitulasi kemajuan indikator non-tes tersebut tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Observasi Keterlaksanaan Sintaks Guru dan Aktivitas Siswa

Tahapan Tindakan PTK	Persentase Sintaks Guru (%)	Kategori Keberhasilan	Persentase Aktivitas Siswa (%)	Kategori Keterlibatan
S I PT 1	73,3%	Cukup	62,5%	Kurang Aktif
S I PT 2	80,0%	Baik	70,8%	Cukup Aktif
S II PT 1	86,6%	Baik	83,3%	Aktif
S II PT 2	93,3%	Sangat Baik	91,6%	Sangat Baik

Pembahasan

A. Tahap Pra-Tindakan (*Pre-Test*)

Data awal menunjukkan kondisi kemampuan literasi multimodal siswa yang berada pada tingkat yang memprihatinkan sebelum intervensi tindakan dilakukan. Nilai rata-rata kelas hanya berada di angka 64,3 dan tingkat ketuntasan klasikalnya sangat rendah, yakni 8,3% (di mana hanya terdapat 2 siswa dari total 24 anak yang nilainya sanggup menyentuh KKTP ≥ 75 , yaitu siswa

ASS dan FAH. Keterpurukan nilai awal ini mengonfirmasi temuan teoretis dari Talentiano dkk. (2025) serta Lestari dkk. (2023) yang menegaskan bahwa ketiadaan sarana literasi yang dekat dengan jangkauan siswa seperti pojok baca kelas dan perpustakaan berbanding lurus dengan rendahnya pemahaman membaca dan menulis anak. Imbas pembelajaran konvensional teoretis membuat siswa gagap saat diminta menyelesaikan soal kebahasaan, kesulitan menyusun struktur kalimat mandiri, serta menghasilkan tulisan dengan diksi yang monoton dan terbatas pada kata sifat atau kata kerja yang itu-itu saja.

B. Siklus I: Stimulasi Naratif dan Internalisasi Metode Bermain Peran

Pertemuan 1 (Tantangan Naratif): Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 1 difokuskan untuk mengintervensi kelemahan naratif siswa melalui pengenalan sintaks model PjBL yang dipadukan dengan materi gambar berseri. Kehadiran teks multimodal berupa gambar visual terbukti mempermudah siswa dalam menganalisis unsur intrinsik cerita (Lubis dkk., 2026). Siswa mulai diajarkan menuangkan gagasan

visual ke dalam bentuk tulisan verbal berupa draf naskah drama secara berkelompok. Hasil *post-test* pada pertemuan ini menunjukkan perbaikan awal, di mana nilai rata-rata kelas merangkak naik menjadi 69,6 dan persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 20,8% (5 siswa berhasil tuntas). Gambar berseri terbukti sukses bertindak sebagai jembatan pembuka sumbatan imajinasi berpikir kritis anak (Putri dkk., 2024). Namun, hasil observasi menunjukkan keterlaksanaan aktivitas siswa masih berada pada persentase 62,5% (Kurang Aktif) karena siswa belum terbiasa dengan model proyek.

Pertemuan 2 (Tantangan Peran): Pembelajaran dilanjutkan pada ranah penguasaan dimensi peran. Kelompok siswa diarahkan melakukan transformasi teks tertulis (naskah drama) ke dalam bentuk ekspresi gestur, suara, dan komunikasi verbal melalui metode bermain peran (*role playing*) dalam wujud penampilan drama singkat berkelompok. Aktivitas ini dirancang untuk mendobrak rasa malu dan kurang percaya diri siswa. Secara keseluruhan, nilai rata-rata kelas merayap naik ke angka 70,0 dan ketuntasan klasikal mengalami

lompatan menjadi 41,7% (10 siswa tuntas). Sesuai dengan penegasan Wulandari & Aliyah (2026) serta Maharani dkk. (2024), partisipasi aktif dalam memerankan tokoh memberikan sumbangan nyata terhadap peningkatan kecakapan sosial, pengelolaan emosi kelompok, dan melejitkan keterampilan berbicara anak.

Namun demikian, pada pertemuan ini tercatat adanya fluktuasi nilai individu yang ekstrem. Beberapa siswa (seperti ACP, ASB, MFS, NNR, RW, dan GAB) mengalami penurunan nilai yang tajam dibandingkan pertemuan pertama. Hasil refleksi kolaboratif menunjukkan bahwa pengerjaan proyek yang masih berbasis kelompok besar memicu adanya bias penilaian dan dependensi, siswa yang secara akademis kurang fokus cenderung bersikap pasif, malu-malu, dan menggantungkan hasil pekerjaan pada anggota kelompoknya yang dominan. Keterlaksanaan sintaks guru baru mencapai 80% karena kontrol terhadap kelompok besar belum maksimal. Temuan refleksi ini sejalan dengan analisis Komara dkk. (2023) yang menyatakan bahwa proyek kelompok dalam PjBL di sekolah

dasar harus dikontrol ketat secara berkala agar tidak mereduksi tanggung jawab belajar individual siswa dalam ekosistem pembelajaran terdiferensiasi.

C. Siklus II: Optimalisasi Kreativitas Visual dan Pencapaian Kemandirian Proyek

Pertemuan 1 (Tantangan Desain Komik): Untuk memotong ketergantungan antar-siswa dan memastikan keterlibatan objektif seluruh anak, pada Siklus II peneliti melakukan pembaruan skenario tindakan (*replanning*) dengan mengubah skenario proyek dari kerja kelompok besar menjadi proyek mandiri (individual). Siswa diajarkan mengenali anatomi fisik komik beserta pemantapan kaidah tata bahasa berupa kalimat langsung dan tidak langsung sebagai bekal utama. Siswa mulai merancang draf bagan komik individu. Hasil pembaruan tindakan pada pertemuan ini memberikan dampak akselerasi yang sangat terukur. Berkat perbaikan fokus pengerjaan secara personal, jumlah siswa yang berhasil menembus KKTP melesat menjadi 13 anak. Kenaikan performa belajar yang masif ini sukses mendongkrak nilai rata-rata kelas

menjadi 79,6 dengan persentase ketuntasan klasikal yang kokoh menyentuh angka 54,2%. Dimensi visual komik terbukti mempermudah siswa menyerap materi pelajaran secara mandiri dan konkret (Puspitasari dkk., 2021). Aktivitas siswa juga meningkat tajam ke angka 83,3% (Aktif) karena tanggung jawab beralih ke pundak masing-masing individu.

Pertemuan 2 (Tahap Produk Akhir Buku Komik & Presentasi):

Pertemuan ini menjadi muara keberhasilan intervensi tindakan di dalam kelas. Ruang kelas sepenuhnya berhasil ditransformasikan menjadi sebuah sanggar kerja yang hidup, menyenangkan, dan penuh semangat kompetisi positif (Auliawati dkk., 2023). Siswa dengan antusias merampungkan produk akhir berupa komik individu yang kemudian disatukan menjadi sebuah karya nyata berbentuk produk buku kumpulan komik karya individu, dilanjutkan dengan kegiatan mempresentasikan dan mengapresiasi karya tersebut di depan kelas. Hasil evaluasi akhir menunjukkan pencapaian yang luar biasa, nilai rata-rata kelas melonjak tinggi mencapai angka 83,8 dan

tingkat ketuntasan klasikal sukses menembus target dengan angka keberhasilan 87,5% (21 dari 24 siswa dinyatakan tuntas melampaui KKTP). Persentase sintaks guru menyentuh angka 93,3% (Sangat Baik) dan aktivitas siswa mencapai puncaknya di angka 91,6% (Sangat Aktif).

Meskipun masih menyisakan 3 siswa yang memperoleh nilai 70 sehingga belum memenuhi kriteria ketuntasan individual minimal 75 (yaitu siswa ASB, RW, dan GAB), hasil analisis longitudinal menunjukkan bahwa ketiga siswa tersebut sejatinya telah mengalami grafik pertumbuhan kemampuan literasi mandiri yang luar biasa pesat jika dikomparasikan dengan nilai *pre-test* awal mereka yang berada di angka sangat rendah (berada di rentang nilai 40,0 dan 60,0). Keberhasilan masif ini memberikan konfirmasi yang valid terhadap riset terdahulu dari Salsabila dkk. (2024), Lubis dkk. (2026), I Gusti dkk. (2025), serta Rahmah dkk. (2025) bahwa pemanfaatan proyek pembuatan komik dalam sintaks PjBL terbukti sangat ampuh bukan hanya dalam mendongkrak minat baca-tulis dan hasil belajar kognitif anak, melainkan juga melatih keterampilan berpikir

kritis serta menumbuhkan rasa bangga yang mendalam pada diri peserta didik atas karya nyata yang berhasil diciptakannya secara mandiri dan dapat dipamerkan serta dibanggakan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) beserta seluruh pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan secara meyakinkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) berbantuan media gambar berseri terbukti secara signifikan dan empiris mampu meningkatkan kemampuan literasi multimodal (dimensi naratif, peran, dan visual) siswa kelas V SDN Karangbesuki 2 Malang. Peningkatan kualitas pembelajaran bahasa ini ditunjukkan secara konkret oleh kenaikan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa yang melesat dari angka yang sangat rendah yaitu 8,3% pada tahap awal (*pre-test*), meningkat menjadi 20,8% (S1P1), 41,7% (S1P2), naik tajam ke angka 54,2% di pertengahan Siklus II (S2P1), dan mencapai kesuksesan puncak sebesar 87,5% pada akhir evaluasi Siklus II dengan

output produk nyata berupa buku kumpulan komik karya individu. Kenaikan hasil belajar ini berbanding lurus dengan peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas dari kategori kurang aktif (62,5%) berkembang menjadi sangat aktif (91,6%).

Restrukturisasi ruang kelas menjadi sanggar kerja aktif yang memadukan penuangan ide naratif, ekspresi bermain peran, serta kreasi visual komik terbukti efektif dalam memicu keterlibatan aktif seluruh peserta didik, meningkatkan rasa percaya diri anak untuk tampil presentasi tanpa harus saling menunjuk teman, mengatasi kesulitan merangkai kata, serta meningkatkan kreativitas produktif siswa secara menyenangkan. Peneliti merekomendasikan bagi para praktisi pendidikan dan guru sekolah dasar untuk mengadopsi formulasi model proyek multimodal terintegrasi ini sebagai salah satu solusi alternatif inovatif demi mewujudkan iklim pembelajaran bahasa yang produktif, berpusat pada siswa, dan bermakna dalam implementasi kurikulum modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliawati, P., Nita, C. I. R., & Sriatun. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SDN Sukomoro Kediri. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(9), 759-766.
- Dewi, S. K., Ekawati, R., & Dewi, R. S. I. (2025). Efektifitas Model Pembelajaran PjBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(1), 193-204.
- Fajriyah, R. N., Talitha, S., & Eryanti, U. (2025). Analisis Penggunaan Literasi Multimodal pada Contoh-Contoh Teks dalam Buku Bahasa Indonesia Kelas VIII. *Literat: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 24-32.
- I Gusti, D. R., Adelia, Z. S., Giwang, G. P., Dzakwani, M. A., & Setiawaty, R. (2025). Media Komik Sebagai Sarana Pembelajaran Literasi Siswa SD dalam Kurikulum Merdeka. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 13(2), 545-555.
- Komara, I. B., Fauziah, D. N., Maftuh, B., & Somantri, M. (2023). Analysis of the PjBL Model to Improve Differentiated Learning in Elementary Schools. *Analisis Model PjBL Untuk Meningkatkan Pembelajaran Terdiferensiasi di Sekolah Dasar*, 9(2), 240-250.
- Lestari, P. D., Herlina, E., Putri, A. N., & Giwangsa, S. F. (2023). Pengaruh Gerakan Literasi terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 4003-4009.
- Lubis, W. P., Wulandari, S., & Sutarini. (2026). Penerapan Model Project-Based Learning Berbantuan Komik Digital terhadap Kreativitas Siswa dalam Mengapresiasi Cerita Anak Kelas V Sekolah Dasar. *Arzusin: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar*, 6(4), 10492.
- Maharani, S., Destiniar, & Sari, E. F. P. (2024). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 241-251.
- Ngatman, Hidayah, R., Susiani, T. S., Suhartono, Salimi, M., & Khasanah, W. (2019). Optimizing Multimodal Literacy in Elementary School Learning. *SHES: Conference Series*, 2(1), 339-344.
- Olvah, M., Alfian, M., Nusantara, T., Suyitno, I., & Anggraini, A. E. (2024). Pemanfaatan Various Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Siswa dalam Perspektif Multimodal Literacy. *JlIP (Jurnal*

- Ilmiah Ilmu Pendidikan*), 7(7), 6391-6398.
- Pratiwi, D. D., Mulyeti, Y., & Kurniawan, K. (2025). Literasi Multimodal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Strategi Inovatif untuk Meningkatkan Pemahaman Bacaan. *Riksa Bahasa XIX*, 18 Oktober 2025, 1-12.
- Puspitasari, W. D., Santoso, E., & Rodiyana, R. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 737-743.
- Putri, S. Y. T. R., Susetyo, A. M., & Alfian, M. (2024). Penerapan Literasi Multimodal untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Pakem. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 30420-30428.
- Rahmah, N., Khairunnisa, Gagaramusu, Y. M., & Aprilia, A. (2025). Pengaruh Media Komik Digital terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA SD. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 617-634.
- Salsabila, A. S., Iswara, P. D., & Julia. (2024). Pembuatan Komik Digital sebagai PjBL di Kelas IV. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(2), 71-87.
- Sumilat, J. M., Ilam, D., Pangemanan, M. V., Mangantibe, A. C. M., Mukuan, E. B., & Kumontoy, N. (2023). Analisis Implementasi Model PjBL (Project Based Learning) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3980-3988.
- Talentiano, R., Chamdani, M., & Wahyudi, A. B. E. (2025). Analisis Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sitibentar Tahun Ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 1-11.
- Wulandari, F., & Aliyah, R. R. (2026). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(2), 10094-10100.