

**PEMANFAATAN MEDIA STORYBOARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS IV MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING**

Siti Nurul Hidayah¹, Hendarto Cahyono², ³Ernaz Siswanto
^{1,2}PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
³SDN Punten 01 Kota Batu
¹sitinurulh309@gmail.com, ²zukhrufurrohmah@umm.ac.id,
³ernazsiswanto33@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

The aim of this study was to improve student learning outcomes in grade IV Indonesian at SDN Punten 1 Kota Batu. The type of research conducted was classroom action research and was carried out in 2 cycles. The learning model used in this research is Project Based Learning (PJBL). The instruments used in the research were formative test sheets, observation sheets and documentation. The success indicator is 80% with a minimum completeness criterion of 70. Based on the research that has been done, it can be concluded that the use of storyboard learning media can improve student learning outcomes in class IV Indonesian language learning at SDN Punten 1 Batu city. This can be seen from the comparison before and after the action is taken. In cycle one, only 12 students or around 39% achieved minimal mastery. However, after the action was carried out in cycle II, the number of students who achieved minimal mastery learning increased to 25 students or 89%. In addition, the class average value has increased, namely 89 in cycle II. Therefore, the use of interesting media is very important to implement because it can increase student motivation and student learning outcomes.

Keywords: Project Based Learning (PJBL), Storyboard, Learning Outcome

ABSTRAK

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Punten 1 Kota Batu. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Project Based Learning (PJBL). Instrument yang digunakan dalam penelitian adalah lembar tes formatif, lembar observasi dan dokumentasi. Indikator perolehan keberhasilan $\geq 80\%$ dengan kriteria ketuntasan minimal 70. Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan bahwa penggunaan media pembelajaran storyboard dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN punten 1 kota Batu. Hal tersebut terlihat dari perbandingan sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Pada siklus satu, terdapat 12 siswa atau sekitar 39% yang mencapai ketuntasan minimal. Setelah adanya tindakan pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan minimal belajar mengalami peningkatan menjadi 25 siswa yaitu 89 pada siklus II. Penggunaan media yang menarik sangat penting untuk diterapkan karena dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa.

Kata kunci : Project Based Learning (PJBL), Storyboard, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana yang mana dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi diri yang dimilikinya agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai anggota masyarakat. Setiap manusia mempunyai hak untuk memiliki masa depan yang cerah dalam hidupnya. Pendidikan dapat digunakan untuk mengembangkan potensi diri dari seseorang. Pendidikan menjadi salah satu faktor yang sangat penting untuk memajukan suatu bangsa. Pendidikan yang baik dapat digunakan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, yang mana dengan sumber daya yang berkualitas tersebut mampu membangun bangsa Indonesia menjadi lebih maju. Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan yang sesuai dengan Undang-Undang RI Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional menyatakan bahwa :

Pendidikan nasional memiliki fungsi yaitu untuk mengembangkan

kemampuan dan membentuk watak, peradaban bangsa yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan potensi dari peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas yang memiliki ciri-ciri beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan yang tidaklah mudah untuk dicapai, ada banyak hambatan dan kendala yang harus dihadapi Pendidikan di Indonesia. Rendahnya mutu Pendidikan merupakan suatu kendala yang mengakibatkan tujuan Pendidikan belum tercapai secara maksimal. Dalam Laporan HDI (*Human Development Indeks*) Indonesia berada pada peringkat 111 dari 175 negara, padahal negara Malaysia yang merupakan negara tetangga dari Indonesia menempati peringkat ke-59, negara Thailand mendapatkan peringkat 76, dan filipina menempati peringkat ke-83. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Pendidikan yang ada di Indonesia masih belum memuaskan, rendahnya mutu Pendidikan Indonesia

dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih kurang efektif. Motivasi belajar siswa harus ditingkatkan karena menjadi komponen yang penting bagi seorang guru. Iklim pembelajaran yang kondusif akan berpengaruh bagi peningkatan motivasi belajar siswa. Guru di Indonesia masih mengalami kesulitan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswanya. Padahal pendidikan yang memiliki kualitas yang baik dapat dilihat dari pembelajaran yang dilakukan, pada saat ini pembelajaran di kelas lebih berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah dan tidak banyak melibatkan siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan yang dimiliki oleh siswa dapat ditingkatkan oleh guru dengan menggunakan metode, model dan media yang sesuai dan menarik siswa agar tidak cepat bosan ketika sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pada kurikulum merdeka ini banyak model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran project based learning (PJBL) Kurniawan, dkk (2018) menyatakan

bahwa model pembelajaran PjBL adalah suatu model pembelajaran dimana memberikan kesempatan siswa untuk menyampaikan ide atau pendapat, dan merefleksikan idenya kepada orang lain. Langkah langkah model pembelajaran PJBL yaitu

1. Mengorientasikan pertanyaan terkait masalah utama
2. Merencanakan proyek yang akan dilakukan
3. membuat jadwal penyelesaian proyek yang akan dilakukan
4. memonitor kemajuan penyelesaian proyek
5. mempresentasikan dan menguji hasil penyelesaian proyek
6. mengevaluasi dan refleksi proses dari hasil proyek

Bahasa yang wajib untuk dikuasai oleh semua siswa yang ada di Indonesia adalah Bahasa Indonesia, namun pada saat ini banyak sekali siswa yang merasa kesulitan dan tidak menguasai mata pelajaran tersebut. Komalasari (2013) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan pembelajar

yang dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis hal ini bertujuan agar pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Ahmad Susanto (2013: 245) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yaitu agar siswa mampu memanfaatkan karya sastra untuk dapat mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Sedangkan tujuan khusus dari pengajaran Bahasa Indonesia, yaitu agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya. Pada saat ini banyak siswa yang masih belum menyadari pentingnya menguasai pembelajaran Bahasa Indonesia, padahal pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan banyak pengetahuan untuk melatih siswa untuk mampu terampil menggunakan Bahasa secara lisan dan tulisan. Keterampilan Bahasa Indonesia terbagi menjadi 4 yaitu keterampilan dalam berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan berbicara adalah keterampilan

menggunakan Bahasa lisan, sedangkan untuk keterampilan menulis dan membaca termasuk keterampilan tulis. Empat keterampilan Bahasa tersebut saling berkaitan dan sangat penting untuk dimiliki oleh siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia dianggap kurang menarik bahkan sulit oleh siswa karena kurang adanya media pembelajaran yang menarik yang mana dengan media yang menarik akan sangat berpengaruh pada motivasi dan semangat belajar siswa. Media pembelajaran sangat bermanfaat sebagai sumber belajar siswa karena sangat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Tujuan media pembelajaran adalah untuk dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat pembelajaran yang efektif bagi siswa, baik dalam lingkungan kelas maupun di luar kelas (Efendi, Supriadi, & Nuraini, 2020). Pembelajaran yang ada di sekolah harus dikemas secara lebih menyenangkan, seorang pendidik memiliki kesempatan untuk memanfaatkan sebaik mungkin media pembelajaran yang kreatif, unik, dan menarik dalam pembelajaran di kelas. Menggunakan media pembelajaran di

dalam kelas, terutama saat menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, dan juga sangat berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami informasi yang sangat berguna dalam pembelajaran.

Restu dkk (2017: 33) berpendapat bahwa media Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai naskah, melalui media storyboard kita dapat menyampaikan cerita pada orang lain dengan mudah, hal ini dikarenakan kita dapat menggiring khayalan yang dimiliki oleh seseorang dengan cara mengikuti gambar-gambar yang disajikan, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita.

Pengamatan yang dilakukan di sekolah masih banyak siswa yang merasa kesulitan jika pembelajaran Bahasa Indonesia materi bercerita tidak menggunakan media yang menarik. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti menggunakan board yang mana sangat membantu siswa untuk lebih tertarik dan lebih mudah dalam mengingat cerita ataupun dongeng yang dipelajarinya.

Penelitian yang digunakan dalam pendekatan ini adalah pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen. Menurut (Ilham & Desinatalia, 2022) “penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu”.

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu desain penelitian pra-eksperimen dalam melakukan eksperimen satu kelas tanpa menggunakan kelompok kontrol. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu *pretest-posttest* dengan kelompok tunggal, kelompok eksperimen mengikuti tes awal (*pretest*) sebelum menerima perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran storyboard di kelas IV. Setelah itu, mereka menjalani tes ulang (*posttest*) setelah mengikuti proses pembelajaran tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Hasil

Pelaksanaan tes dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat perbandingan dari hasil belajar siswa pada saat siswa belum diberikan perlakuan dan ketika sudah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran storyboard. Soal tersebut terdiri dari 10 soal essay, di mana Setiap jawaban yang benar akan diberi nilai 10.

Hasil nilai tes awal siswa dijelaskan dalam tabel berikut.

Table 1

HASIL TEST ke 1		
NO	CODE SISWA	NILAI
1	S1	60
2	S2	50
3	S3	60
4	S4	80
5	S5	70
6	S6	80
7	S7	60
8	S8	50
9	S9	70
10	S10	60
11	S11	60
12	S12	80
13	S13	50
14	S14	50

15	S15	60
16	S16	40
17	S17	30
18	S18	60
19	S19	60
20	S20	50
21	S21	60
22	S22	20
23	S23	40
24	S24	60
MAX		80
MIN		20
RATA - RATA		51,349

Tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai pretest yang didapatkan oleh siswa yaitu dua siswa yang memperoleh nilai tertinggi, yaitu 80. Nilai 70 didapatkan oleh dua siswa, nilai 60 enam siswa, sedangkan tiga siswa mendapatkan nilai 50, selanjutnya delapan siswa mendapatkan nilai 40, dua siswa mendapatkan nilai 30, dan satu siswa mendapatkan nilai terendah, yaitu 20. Rata-rata yang didapatkan oleh dari keseluruhan siswa yang terdiri dari 24 siswa yaitu 51,349.

2. Deskripsi Hasil siklus ke 2

Tes ini bertujuan untuk dapat melihat perbandingan dari hasil tes siswa setelah menggunakan media pembelajaran storyboard terdapat 10 soal essay pada tes kedua, di mana

setiap soal yang benar mendapatkan skor 10. Hasil nilai tes kedua siswa dijelaskan dalam tabel berikut.

Table 2

HASIL TEST		
N O	CODE SISWA	NILAI
1	S1	70
2	S2	100
3	S3	100
4	S4	100
5	S5	80
6	S6	90
7	S7	80
8	S8	80
9	S9	90
10	S10	80
11	S11	90
12	S12	80
13	S13	100
14	S14	80
15	S15	80
16	S16	70
17	S17	90
18	S18	70
19	S19	100
20	S20	100
21	S21	100
22	S22	90

23	S23	80
24	S24	70
MAX		100
MIN		70
RATA - RATA		86,25

Tabel di atas mendeskripsi nilai tes siswa pada siklus kedua, di terdapat tujuh siswa yang mencapai nilai tertinggi, yaitu 100. Terdapat lima siswa mendapatkan nilai 90, delapan siswa mendapatkan nilai 80, dan terdapat 4 siswa yang mendapatkan 70. Rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 86,25.

Pembahasan

Di SDN Puntan 01 Kota Batu dilakukan penelitian ini. Dengan mengumpulkan data observasi, hasil uji coba, dan dokumentasi dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran storyboard memiliki dampak positif pada hasil belajarsiswa di kelas IV. Peserta didik akan mengalami pengalaman belajar yang berkesan melalui penggunaan media storyboard dalam kegiatan belajar di kelas. Pengajar memiliki kebebasan memilih alat media yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan dalam konteks

pembelajaran. Dengan tujuan untuk membangkitkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan kelas, guru berkomunikasi dengan siswanya melalui media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru dalam pembelajaran di kelas adalah storyboard.

Dengan menggunakan media story board, peserta didik akan sangat dimudahkan dalam menceritakan dongeng yang telah mereka baca, siswa akan dengan mudah dalam mengingat tokoh dalam dongeng dan juga alur cerita dalam dongeng sehingga siswa dapat menceritakan dongeng menggunakan Bahasa mereka sendiri. Pembelajaran juga akan terasa lebih hidup, menyenangkan dan penuh makna. Siswa tidak akan merasa bosan karena media story board karena penuh warna dan karakter yang sesuai dengan dongeng yang akan mereka ceritakan.

Ini menghasilkan kesimpulan analisis berdasarkan hasil tes siswa berdasarkan temuan observasi penelitian. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan setelah test

yang melibatkan pembelajaran melalui mediastoryboard. Pada tes 1, teknik pembelajaran yang digunakan siswa ini adalah metode ceramah, dan materinya sama. Siswa tampak bosan dengan metode ceramah tanpa penggunaan media. Sedangkan penggunaan storyboard selama proses pembelajaran siswa terlihat sangat termotivasi dan bersemangat dan topiknya mudah dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Puntan 1 Kota Batu, penggunaan media storyboard dalam kegiatan belajar siswa terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas IV. Ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang sangat jauh antara nilai pada siklus pertama dan siklus kedua. Skor rata-rata test pertama mencapai 51,3, sementara skor rata-rata posttest meningkat menjadi 86,3.

Kesimpulan dari analisis data yang dilakukan adalah adanya perbedaan hasil belajar yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan storyboard sebagai media dengan kelompok siswa yang belum menggunakan

media tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa teori yang menyatakan bahwa penggunaan media storyboard sangat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SDN Puntan 01 Kota Batu adalah benar. Siswa yang menggunakan media pembelajaran akan mendapatkan hasil yang sangat berbeda dengan yang tidak menggunakan media, dapat diamati dampak materi pembelajaran storyboard dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran story board mempengaruhi hasil belajar siswa. Informasi ini diperoleh melalui pengujian siswa yang memiliki signifikansi

Rekomendasi berikut dibuat berdasarkan temuan penelitian ini:

1. Sarana dan prasarana media pembelajaran seperti storyboard harus tersedia di sekolah kreatif.

2. Dimaksudkan dengan menggunakan alat-alatpengajaran , seperti storyboard, guru akan menjadi lebih profesional dan mampu memberikan kontribusi bagi berhasilnya kegiatan belajar mengajar.

3. Para akademisi diharapkan dapat melanjutkan penelitian dan memperoleh pendekatan yang berbeda, meskipun dengan judul yang sama, untuk mengembangkan pengetahuan yang lebih luas dan mendalam dalam bidang studi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. 2017. Ciri-Ciri Belajar Dan Hasil Belajar Menurut Para Ahli Artikel Lengkap Beserta Referensi. Diakses pada 4 Agustus 2019, dari <https://Www.Karyatulisku.Com/2017/09/Ciri-Ciri-Belajar-Dan-HasilBelajar.Html>
- Afiana, dkk. 2016. Penerapan Project Based Learning Terintegrasi STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik Ditinjau dari Gender. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Vol 2. No 2.
- Afiana, dkk. 2016. Project Based Learning Integrated To STEM To Enhance Elementary

- School's Students Scientific Literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Vol 5. No 2.
- Afriana, J. 2015. Project Based Learning. Makalah pada Universitas Pendidikan Indonesia. <https://www.researchgate.net/publication/289526009>. Diakses pada 29 Agustus 2019.
- Agustin, Lutvi. 2018. Pengembangan media pembelajaran Kartu UNO Pada Materi Bank Untuk Siswa Kelas X Iis Man 2 Lamongan. Universitas Negeri Surabaya. Diakses pada 5 Agustus 2019, dari <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25068>
- Albartina, A. d. (2018). Peranan Guru Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Komboi Kabupaten Biak Numfor. *Wacana Akademika*, 126-136.
- Alfin, J. (2018). Membangun Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 60-66.
- Amiruddin, K. A. (2015). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Kumpulan Dongeng Binatang di Sekitar Kita Karya Diana dan Pembelajarannya Pada Siswa SMP Kelas VII. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNISSULA*, 5.
- Amri, dkk. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa SMP di Kabupaten Tegal. *Unnes Physics Education Journal*. Vol 6. No 3.
- Anisa, Novia. (2017). "Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Yang Terkandung Dalam Novel Syurga Yang Tak Dirindukan Karya Asma Nadia" SKRIPSI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Anggriani, Dheni Nidiyalinda. "Pendidikan Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Model Picture And Picture Pada Peserta Didik Kelas VII E SMP Negeri 02 Kaliwungu Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2016/2017." Diss. Universitas Negeri Semarang, 2017.
- Anzar, S. F. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Bina Gogik*, 53-64.
- Arsanti, Meilan. (2018). "Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA". KREDO:
-

- Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra, 1(2), 69-88.
- Azizah, Aida, and Leli Nisfi Setiana. "Karakter Tokoh dalam Novel Langit Mekah Berkabut Merah Karya Geidurrahman Al-Mishry Berbasis Nilai-Nilai Karakter Religius dan Implikasinya dalam Pembelajaran Sastra di Madrasah Aliyah." *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7.1 (2016): 78-86.
- Darwis, A. &. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 333-352.
- Heriwati, S. H., Pujiono, B., Panindias, A. N., Suwondo, S., & Prilosadoso, B. H. Hanoman's 2D Animated Character in Ramayana Wayang Story. *International Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(3), 168-174.
- Ishak, M. I., & Mushim, M. A. A. Digital 2D Animation for Educational Visualization in Secondary School: A Development Courseware of Bintang Hati PT3 Novel. Ismail, M. E., Hashim, S., & Masek, A. (2019). The Assessment of 2D Animation E-Module Suitability Usage in Malaysia Community College. *Assessment*, 9(6).
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syihabudin, Syahna Apriani & Trisna Ratnasari. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Belaindika*. Vol. 01. No. 01. Tahun 2020. H. 23-31
-