

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN KOMIK DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

Oleh :
Aulia Nurazqiya
205060202

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca pemahaman peserta didik, hal ini dapat dilihat dari rata-rata kelas yang hanya mencapai 58, maka dari itu peneliti melakukan sebuah penelitian dengan tujuan mengetahui apakah terdapat pengaruh pada penerapan model *problem based learning* berbantuan komik digital pada keterampilan membaca pemahaman peserta didik di kelas IV SDN 025 Cikutra. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen, sedangkan desain yang digunakan adalah nonequivalent control group design. Penelitian ini dilakukan di kelas IVA menjadi kelas eksperimen dan di kelas IVB menjadi kelas kontrol, disetiap kelas memiliki 28 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi, untuk teknik analisis yang digunakan adalah quasi eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik, hal ini ditandai dengan terdapat perbedaan dan peningkatan pada hasil pretest dan posttest. Pada pretest di kelas eksperimen rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik sebesar 36,07 sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata nilai sebesar 39,46. Rata-rata nilai peserta didik meningkat pada posttest, di kelas kontrol rata-rata nilai yang diperoleh hanya sebesar 63,75 sedangkan di kelas eksperimen mendapatkan nilai sebesar 74,11. Selain itu, peningkatan pada penelitian ini dapat dilihat dari hasil uji N-Gain yang memperoleh nilai sebesar 36,82% pada kelas kontrol dan 58,25% pada kelas eksperimen. Sedangkan untuk pengaruh model ini dapat dilihat dari hasil uji effect size yang memperoleh nilai sebesar 0,61 yang berarti memiliki kategori besar. Berdasarkan analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa selain memiliki pengaruh besar, dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan komik digital dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman yang dimiliki peserta didik.

Kata Kunci : Keterampilan Membaca Pemahaman, Komik Digital,
Model Problem Based Learning.

**THE EFFECT OF DIGITAL COMICS-ASSISTED PROBLEM
BASED LEARNING MODEL TO IMPROVE STUDENTS'
READING COMPREHENSION SKILLS IN ELEMENTARY
SCHOOLS**

By:
Aulia Nurazqiya
205060202

ABSTRACT

This research is motivated by the low reading comprehension skills of students, this can be seen from the average class which only reaches 58, therefore the researcher conducted a study with the aim of finding out whether there is an influence on the application of the problem based learning model assisted by digital comics on the reading comprehension skills of students in class IV SDN 025 Cikutra. The research method used is a quantitative research method with a quasi-experimental type, while the design used is nonequivalent control group design. This research was conducted in class IVA as an experimental class and in class IVB as a control class, each class has 28 students. The data collection techniques used are tests, observations and documentation, for the analysis technique used is a quasi-experiment. Based on the results of the study, it can be seen that the learning process is going well, this is indicated by differences and improvements in the pretest and posttest results. In the pretest in the experimental class, the average score obtained by students was 36.07 while the control class only obtained an average score of 39.46. The average score of students increased in the posttest, in the control class the average score obtained was only 63.75 while in the experimental class it was 74.11. In addition, the increase in this study can be seen from the results of the N-Gain test which obtained a score of 36.82% in the control class and 58.25% in the experimental class. Meanwhile, the influence of this model can be seen from the results of the effect size test which obtained a score of 0.61 which means it has a large category. Based on the data analysis above, it can be concluded that in addition to having a large influence, implementing a problem-based learning model assisted by digital comics can improve students' reading comprehension skills.

Keywords: *Reading Comprehension Skills, Digital Comics, Problem Based Learning Model.*

**PANGARUH MODÉL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
DIBANTUAN KU KOMIK DIGITAL PIKEUN NGARONJATKEUN
KAMAMPUH MACA JEUNG NGAMAHKEUN SISWA DI SD**

Ku:

Aulia Nurazqiya

205060202

ABSTRAK

Ieu panalungtikan didominasi ku handapna kamampuh maca pamahaman siswa, hal ieu bisa katitén tina rata-rata kelas anu ngan ngahontal 58, ku kituna panalungtik ngalaksanakeun panalungtikan kalawan tujuan pikeun mikanyaho naha aya pangaruhna kana larapna masalah dumasar kana rumusan masalah. modél pangajaran dibantuan ku komik digital dina kamampuh maca pamahaman siswa kelas IV SDN 025 Cikutra. Méthode panalungtikan anu digunakeun nya éta méthode panalungtikan kuantitatif kalayan tipe kuasi ékspérimén, sedengkeun desain anu digunakeun nyaéta nonequivalent control group design. Ieu panalungtikan dilaksanakeun di kelas IVA salaku kelas ékspérimén jeung di kelas IVB salaku kelas kontrol, unggal kelas miboga 28 siswa. Téhnik ngumpulkeun data anu digunakeun nya éta tés, obsérvasi jeung dokuméntasi, téhnik analisis anu digunakeun nyaéta kuasi ékspérimén. Dumasar kana hasil panalungtikan, bisa katitén yén prosés diajar-ngajar téh lumangsung kalawan hadé, hal ieu ditandaan ku ayana béda jeung ngaronjatna hasil pratés jeung pascaté. Dina pratés di kelas ékspérimén rata-rata skor anu dimeunangkeun ku siswa nyaéta 36,07, sedengkeun kelas kontrol ngan meunang rata-rata skor 39,46. Rata-rata peunteun siswa ngaronjat dina postés, di kelas kontrol rata-rata peunteun anu dimeunangkeun ngan 63,75, sedengkeun di kelas ékspérimén peunteun 74,11. Salian ti éta, kamajuan dina ieu panalungtikan bisa katitén tina hasil uji N-Gain anu meunang peunteun 36,82% di kelas kontrol jeung 58,25% di kelas ékspérimén. Samentara éta, pangaruh modél ieu tiasa ditingali tina hasil uji ukuran éfék anu ngagaduhan nilai 0,61 anu hartosna ngagaduhan kategori anu ageung. Dumasar kana analisis data di luhur, bisa dicindekkeun yén salian ti gedé pangaruhna, ngalarapkeun modél pangajaran problem based learning dibantuan ku komik digital bisa ngaronjatkeun kamampuh maca pamahaman siswa.

Kecap Pamageh: *Kamampuh Maca Pamahaman, Komik Digital,
Modél Pangajaran Berbasis Masalah.*