JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN
Homepage : https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp
Email : jmp@stkip-pessel.ac.id

p-ISSN : 2548-4826 ; e-ISSN : 2548-4834
Vol. 11, No. 5, October 2026
Page 10549-10558
© Author
Jurnal Manajemen Pendidikan

PENERAPAN *MODEL PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VISUAL *STORYBOARD* DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI TEKS DESKRIPSI KELAS V SDN MOJOROTO 3

Nila Novita[1], Ika Santia[2], Fibriyanti Eko Pujiastutik[3]
[1,2,3]Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Email: nilanovitha98@gmail.com

Check for updates OPEN ACCESS
DOI: https://doi.org/10.34125/jmp.v11i5.3597

Sections Info

Article history:
Submitted: 9 August 2026
Final Revised: 28 August 2026
Accepted: 26 September 2026
Published: 28 October 2026

Keywords:
Problem-Based Learning
Digital Storyboard
Learning Outcomes
Descriptive Text

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Mojoroto 3 regarding descriptive text material through the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model supported by digital storyboard visual media. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles (Cycle I and Cycle II) following a pre-cycle stage. The subjects consisted of 28 fifth-grade students. Data collection techniques included tests, observation, and documentation, while learning outcome data were analyzed based on average scores and the percentage of classical mastery. The results indicate an improvement in student learning outcomes following the implementation of the PBL model supported by digital storyboards. In the pre-cycle stage, the average score was 68, with a classical mastery rate of 35.7% (10 students achieving the mastery standard). In Cycle I, the average score rose to 82, with a classical mastery rate of 75% (21 students). Subsequently, in Cycle II, the average score increased to 88, with a classical mastery rate of 92.8% (26 students). This improvement demonstrates that implementing PBL supported by digital storyboard visual media helps students identify information, develop ideas, and construct descriptive texts in a more structured manner.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks deskripsi melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media visual storyboard digital pada siswa kelas V SDN Mojoroto 3. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, setelah tahap pra-siklus. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas V SDN Mojoroto 3. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi, sedangkan data hasil belajar dianalisis berdasarkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model PBL berbantuan storyboard digital. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata siswa sebesar 68 dengan ketuntasan klasikal 35,7% atau sebanyak 10 siswa yang mencapai KKTP. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 82 dengan ketuntasan klasikal sebesar 75% atau 21 siswa. Selanjutnya, pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 88 dengan ketuntasan klasikal sebesar 92,8% atau 26 siswa. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan media visual storyboard digital dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi informasi, mengembangkan ide, dan menyusun teks deskripsi secara lebih terstruktur.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Storyboard Digital, Hasil Belajar, Teks Deskripsi.*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dalam pelaksanaan pembelajarannya secara intergratif baik antar mata pelajaran maupun dalam bentuk tema-tema yang bermakna yang ditentukan bersama guru dan peserta didik (Mulyadi, 2023). Pernbelajaran bahasa Indonesia di sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan (Suparlan, 2020). Pentingnya pengajaran Bahasa Indonesia dari tingkat sekolah dasar sampai menengah tak terbantahkan karena kemampuannya yang sangat berguna dalam aktivitas sehari-hari, terutama dalam berinteraksi sosial (Fatah & Utami, 2024). Salah satu materi yang perlu dikuasai peserta didik kelas V sekolah dasar adalah teks deskripsi. Teks deskripsi adalah bentuk tulisan yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman pembaca dengan cara melukiskan ataupun menggambarkan hakikat objek yang sebenarnya (Asyifa et al., 2024). Melalui pembelajaran teks deskripsi, peserta didik diharapkan mampu mengenali ciri-ciri teks, memahami informasi yang disampaikan, serta menyusun deskripsi mengenai suatu objek secara runtut dan menggunakan pilihan kata yang sesuai.

Kemampuan memahami dan menyusun teks deskripsi membutuhkan keterlibatan peserta didik dalam mengamati objek, menemukan informasi penting, mengembangkan ide, dan mengungkapkannya melalui bahasa yang jelas. Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran teks deskripsi masih dapat menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V SDN Mojoroto 3, diketahui bahwa pembelajaran teks deskripsi masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Pembelajaran cenderung berpusat pada buku paket sehingga sumber belajar dan pengalaman siswa dalam mengembangkan teks deskripsi masih terbatas. Guru juga belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran visual yang dapat membantu siswa memperoleh gambaran konkret mengenai objek yang akan dideskripsikan. Perbedaan kemampuan siswa juga menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran. Siswa yang memiliki kemampuan memahami teks dan mengembangkan ide dengan baik dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat, sedangkan siswa yang masih mengalami kesulitan membutuhkan arahan dan contoh yang lebih konkret. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa pada materi teks deskripsi yang belum mencapai hasil yang diharapkan.

Hasil pemberian soal pretest yang dilakukan sebelum pembelajaran menunjukkan bahwa dari 28 siswa, hanya 10 siswa yang berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 18 siswa lainnya belum mencapai KKTP. Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 68. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memerlukan penguatan dalam memahami dan menerapkan materi teks deskripsi. Kesulitan siswa terutama terlihat ketika mereka diminta untuk mengidentifikasi informasi berdasarkan suatu objek, menentukan kata atau kalimat yang dapat menggambarkan objek secara tepat, serta mengembangkan informasi tersebut menjadi teks deskripsi yang utuh. Siswa juga cenderung terpaku pada contoh yang diberikan guru sehingga mengalami kesulitan ketika menghadapi objek atau situasi yang berbeda dari contoh pada buku

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran perlu memberikan kesempatan yang lebih besar kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan situasi belajar yang mendorong peserta didik untuk berpikir, berdiskusi, mengamati, dan menemukan solusi. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan kondisi tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL). *Problem based Learning* (PBL) yaitu model pembelajaran

dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa (Muharramah et al., 2024). *Problem Based Learning* utamanya dilaksanakan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual (Syahraini et al., 2022). Dengan PBL, siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, evaluasi, dan sintesis, sekaligus melatih keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab terhadap proses pembelajaran (Khairunnisa et al., 2025). Penerapan PBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual, termasuk ketika peserta didik mempelajari teks deskripsi.

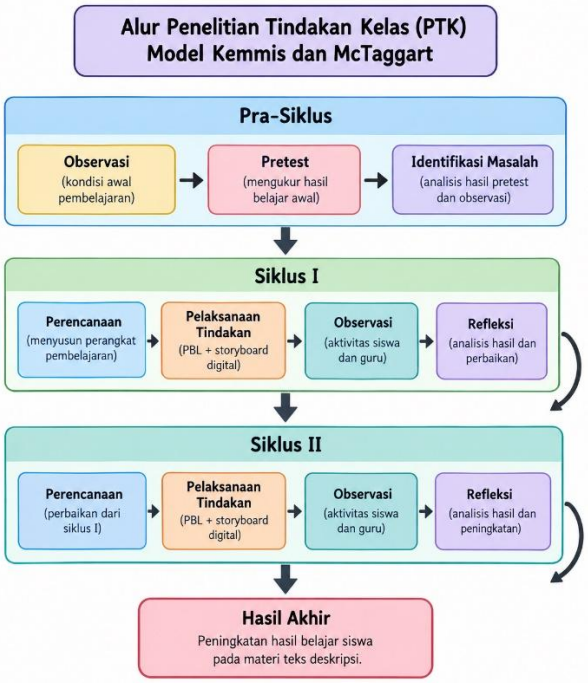
Selain pemilihan model pembelajaran, penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik juga diperlukan untuk membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi. Media adalah segala bentuk perantara yang digunakan orang untuk menyalurkan gagasan sehingga sampai kepada penerimanya (Sulasminah et al., 2022). Media ajar menjadi alat atau sarana untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik. Pemilihan media ajar yang tepat menentukan suksesnya sebuah pembelajaran di kelas (Natasya & Sodiq, 2025). Peserta didik sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami informasi apabila materi disajikan melalui pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *storyboard* digital. Storyboard berisi serangkaian gambar yang menggambarkan urutan cerita, sehingga dapat membantu siswa dalam merancang struktur narasi sebelum dituangkan ke dalam bentuk tulisan (Dewi, 2025). Storyboard terbukti membantu siswa dalam mengorganisasikan informasi, meningkatkan fokus belajar, dan memperkuat daya ingat melalui penggabungan teks dan visual (Sari et al., 2025). Dalam pembelajaran teks deskripsi, media ini dapat membantu peserta didik mengamati objek secara lebih terarah, menemukan informasi berdasarkan visual yang disajikan, kemudian mengembangkan informasi tersebut menjadi kalimat atau paragraf deskriptif. Penggunaan *storyboard* digital yang dipadukan dengan model PBL dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif. Permasalahan yang disajikan melalui rangkaian visual dapat menjadi stimulus bagi peserta didik untuk mengidentifikasi informasi, mengajukan pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok, serta menentukan cara penyelesaian masalah.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan melibatkan peserta didik dalam proses pemecahan masalah. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media visual *storyboard* digital diharapkan dapat membantu peserta didik memahami karakteristik teks deskripsi, menemukan serta mengembangkan ide, dan menyusun teks secara lebih terstruktur. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Visual Storyboard Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Deskripsi Kelas V SDN Mojoroto 3." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih aktif dan menarik serta menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi teks deskripsi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media visual *storyboard* digital pada materi teks deskripsi. PTK memungkinkan guru untuk melakukan intervensi langsung di dalam kelas, mengevaluasi hasil, dan melakukan perbaikan secara bertahap (Widayati et al., 2024). Melalui penelitian ini guru dapat

mengetahui kelemahan dan kekurangan dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat melakukan perbaikan (Setiawan et al., 2023). Penelitian dilaksanakan secara bertahap melalui kegiatan pra-siklus dan tindakan pada siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pelaksanaan penelitian mengacu pada alur penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model Kemmis dan Taggart

Penelitian dilaksanakan di SDN Mojoroto 3 pada siswa kelas V. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa melalui pretest pada tahap pra-siklus serta tes hasil belajar setelah tindakan pada siklus I dan siklus II. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran serta keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *storyboard* digital. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, dan dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas soal tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran. Soal tes disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan indikator materi teks deskripsi. Data hasil belajar dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa. Nilai rata-rata dihitung dengan membagi jumlah seluruh nilai siswa dengan jumlah siswa. Persentase ketuntasan klasikal dihitung berdasarkan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dibandingkan dengan jumlah seluruh siswa.

Rumus nilai rata-rata hasil belajar adalah:

$$\bar{X} = \Sigma X / N$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata siswa

ΣX = jumlah seluruh nilai siswa

N = jumlah seluruh siswa
Persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$P = (n / N) \times 100\%$$

Keterangan:
P = persentase ketuntasan klasikal
n = jumlah siswa yang mencapai KKTP
N = jumlah seluruh siswa

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan adanya peningkatan hasil belajar dari pra-siklus ke siklus I dan siklus II serta tercapainya ketuntasan klasikal sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 80%. Dengan demikian, perbandingan hasil pretest, hasil belajar siklus I, dan hasil belajar siklus II digunakan untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media visual *storyboard* digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks deskripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks deskripsi melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media visual *storyboard* digital. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra-siklus, siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diterapkannya tindakan. Selanjutnya, tindakan pembelajaran dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan model PBL berbantuan *storyboard* digital.

Hasil Belajar Pra-Siklus

Tahap pra-siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa pada materi teks deskripsi.

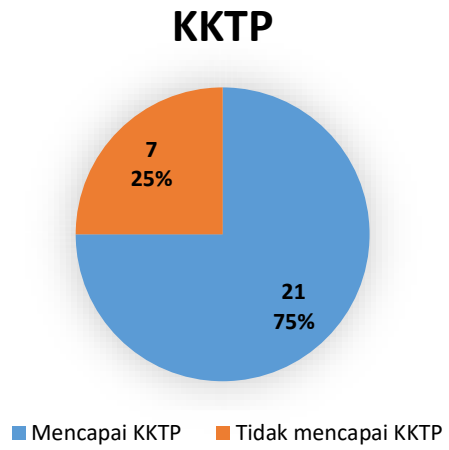
Gambar 2. Hasil Belajar Pra-siklus

Berdasarkan hasil pretest terhadap 28 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 68. Dari keseluruhan siswa, sebanyak 10 siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 18 siswa belum mencapai KKTP. Dengan demikian, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan materi teks deskripsi. Kesulitan tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam mengidentifikasi informasi penting, menentukan kata yang sesuai untuk menggambarkan suatu objek, mengembangkan ide, serta menyusun informasi menjadi teks deskripsi yang runtut. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sebelum tindakan belum memberikan hasil yang optimal sehingga diperlukan perbaikan melalui penerapan model pembelajaran dan media yang lebih melibatkan siswa secara aktif.

Hasil Belajar Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media visual *storyboard* digital. Pembelajaran diawali dengan penyajian permasalahan yang berkaitan dengan materi teks deskripsi. Siswa kemudian diarahkan untuk mengidentifikasi permasalahan, mengamati *storyboard* digital, mengumpulkan informasi, berdiskusi, dan menyusun hasil pemecahan masalah dalam bentuk teks deskripsi. Penerapan tindakan pada siklus I menunjukkan adanya perubahan dalam proses pembelajaran. Siswa mulai terlibat dalam kegiatan mengamati, berdiskusi, dan mengembangkan ide berdasarkan rangkaian visual yang disajikan. Media storyboard digital membantu siswa memperoleh gambaran mengenai objek yang akan dideskripsikan sehingga siswa tidak hanya bergantung pada contoh yang terdapat dalam buku.



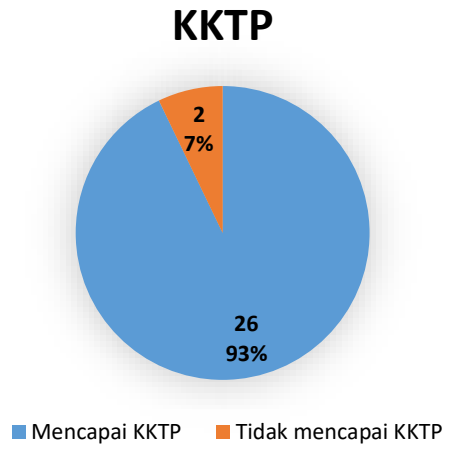
Gambar 3. Hasil Belajar Siklus 1

Berdasarkan hasil tes pada akhir siklus I, diperoleh nilai rata-rata sebesar 82. Siswa yang mencapai KKTP sebanyak 21 siswa atau sebesar 75%, sedangkan 7 siswa belum mencapai KKTP. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kondisi pra-siklus. Meskipun demikian, hasil siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II. Hasil refleksi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kendala. Sebagian siswa masih memerlukan bimbingan dalam mengembangkan ide menjadi paragraf deskripsi. Selain itu, beberapa siswa masih pasif dalam kegiatan diskusi dan belum terbiasa menyelesaikan permasalahan secara mandiri. Oleh karena itu, perbaikan pada siklus II diarahkan pada pemberian instruksi yang lebih jelas, pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, serta optimalisasi penggunaan *storyboard* digital.

Hasil Belajar Siklus II

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Perbaikan dilakukan dengan memberikan arahan yang lebih sistematis, memperjelas permasalahan yang harus diselesaikan siswa, mengoptimalkan penggunaan media visual *storyboard* digital, serta memberikan pendampingan selama kegiatan diskusi dan penyusunan teks. Pada siklus II, siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa lebih mudah menemukan informasi berdasarkan rangkaian visual yang ditampilkan dan mampu menghubungkan

informasi tersebut dengan permasalahan yang diberikan. Kegiatan diskusi juga menunjukkan peningkatan karena siswa mulai berani menyampaikan pendapat dan memberikan tanggapan terhadap hasil pekerjaan kelompok.



Gambar 4. Hasil Belajar Siklus 4

Hasil tes pada akhir siklus II menunjukkan nilai rata-rata sebesar 88. Jumlah siswa yang mencapai KKTP meningkat menjadi 26 siswa atau sebesar 92,8% sedangkan siswa yang belum mencapai KKTP sebanyak 2 siswa. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan pra-siklus dan siklus I. Peningkatan hasil belajar dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media visual *storyboard* digital dapat membantu siswa dalam memahami dan menyusun teks deskripsi. Berdasarkan hasil tersebut, indikator keberhasilan penelitian dinyatakan tercapai sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media visual *storyboard* digital. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap tahap penelitian. Kondisi awal pada pra-siklus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKTP. Setelah diberikan tindakan pada siklus I, hasil belajar mengalami peningkatan, kemudian kembali meningkat pada siklus II setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi. Berikut merupakan tabel peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 1. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Tahap Pembelajaran	Tuntas	Belum Tuntas	Ketuntasan Klasikal
Pra-Siklus	10 siswa	18 siswa	35,7%
Siklus I	21 siswa	7 siswa	75%
Siklus II	26 siswa	2 siswa	92,8%
Tahap Pembelajaran	Tuntas	Belum Tuntas	Ketuntasan Klasikal

Sumber: Data Penelitian, 2026

Dari hasil penelitian, diketahui bahwa peningkatan tersebut tidak terlepas dari karakteristik model *Problem Based Learning* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk

belajar melalui permasalahan. Peningkatan hasil belajar dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media visual *storyboard* digital dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada tahap awal penelitian. Ketuntasan klasikal meningkat dari 35,7% pada pra-siklus menjadi 75% pada siklus I dan 92,8% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan *storyboard* digital dapat membantu siswa memahami informasi, menemukan dan mengembangkan ide, serta menyusun teks deskripsi secara lebih terstruktur. Karena ketuntasan klasikal pada siklus II telah mencapai 92,8%, penelitian dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus II.

Dalam pembelajaran teks deskripsi, permasalahan dapat digunakan sebagai stimulus agar siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat dalam mengamati, menemukan informasi, berdiskusi, dan menyusun penyelesaian. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan mengomunikasikan gagasan melalui teks. Penggunaan media visual *storyboard* digital juga memberikan dukungan terhadap proses pembelajaran. Storyboard merupakan rancangan visual yang memuat desain gambar, animasi-animasi bergerak, musik, penyusunan materi, dan naskah (Satwika et al., 2026). Rangkaian gambar yang disajikan secara berurutan membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai objek atau situasi yang akan dideskripsikan. Media tersebut dapat membantu mengatasi kesulitan siswa dalam menemukan ide karena siswa memiliki stimulus visual yang dapat diamati secara langsung. Informasi yang diperoleh dari pengamatan kemudian dapat dikembangkan menjadi kata, kalimat, dan paragraf deskripsi. Salah satu kelebihan storyboard ataupun papan cerita adalah bisa menolong siswa berpikir kreatif sebab media ini memakai gambar sehingga siswa merasa termotivasi dalam meningkatkan gagasan dengan memandang storyboard yang ditamoilkan di depan (Hasminur et al., 2022). Dengan demikian diharapkan siswa bisa dengan gampang mengawali shooting yang cocok dengan gambar yang telah dibuat.

Kombinasi PBL dan *storyboard* digital juga membuat pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat dalam proses menemukan informasi dan menyelesaikan permasalahan. Aktivitas mengamati, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menyusun teks memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran pada siklus II dibandingkan dengan kondisi pada siklus I. Hal ini sejalan dengan pendapat Nau et al. (2022) yang menyatakan bahwa manfaat storyboard yakni anak dapat mengembangkan kosakata, kemampuan berbicara, mengekspresikan cerita yang disampaikan sesuai karakteristik tokoh yang dibacakan dalam situasi yang menyenangkan, serta melatih kepercayaan diri dan keberanian anak untuk tampil di depan umum. Ketika memperlihatkan storyboard tersebut guru bertindak sebagai fasilitator, artinya guru lebih banyak memotivasi anak dengan harapan anak lebih aktif dalam mengemukakan pendapatnya atau mengekespresikan secara lisan. Dengan melakukan pembelajaran menggunakan media storyboard, siswa mampu membahasakan cerita menurut alur yang ada pada gambar, sehingga memudahkan siswa memahami dan meningkatkan kosakata dalam kemampuan berbicaranya. Pada storyboard ini alur yang dirancang sudah disusun secara sistematis dan baik, sehingga pada pembelajaran didapatkan hasil yang dapat dimengerti dan mudah dipahami dengan baik (Purba et al., 2024). Sketsa yang disiapkan dalam storyboard ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran agar berjalan dengan baik.

Perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II turut memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Berdasarkan refleksi siklus I, pembelajaran diperbaiki

dengan memberikan instruksi yang lebih jelas, meningkatkan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, serta mengoptimalkan penggunaan *storyboard* digital. Perbaikan tersebut membuat siswa lebih memahami tahapan kegiatan dan lebih terarah dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tidak hanya disebabkan oleh penggunaan media, tetapi juga oleh perbaikan proses pembelajaran secara berkelanjutan melalui tahapan PTK. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media visual *storyboard* digital dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks deskripsi. Model PBL memberikan struktur pembelajaran melalui pemecahan masalah, sedangkan *storyboard* digital memberikan stimulus visual yang membantu siswa mengembangkan gagasan. Keduanya saling melengkapi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan memahami serta menyusun teks deskripsi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Mojoroto 3, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media visual *storyboard* digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks deskripsi. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal yang diperoleh pada setiap tahap penelitian. Pada pra-siklus, nilai rata-rata siswa sebesar 68 dengan ketuntasan klasikal sebesar 35,7% atau 10 dari 28 siswa yang mencapai KKTP. Setelah penerapan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 82 dengan ketuntasan klasikal sebesar 75% atau 21 siswa. Perbaikan pembelajaran pada siklus II kembali meningkatkan hasil belajar dengan nilai rata-rata mencapai 88 dan ketuntasan klasikal sebesar 92,8% atau 26 siswa yang menunjukan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media visual *storyboard* digital dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang aktif, kontekstual, dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks deskripsi.

REFERENSI

Asyifa, N., Azizah, P., & Tania, V. (2024). Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *2*(3).

Dewi, A. C. (2025). Pengaruh Penggunaan Storyboard sebagai Media Visual terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Pendek di SMPN 4 Pancarijang. *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)*, *1*(2), 112–123.

Fatah, & Utami. (2024). Indonesia Melalui Strategi Team Games Tournament (TGT) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 13 No 2 , Oktober 2024. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa*, *13*(2), 90–99.

Hasminur, Zulhaini, Hadi, A. R., & Sinaga, M. (2022). Keefektifan Penggunaan Storyboard Dalam Pembuatan Film Pendek Sebagai Implementasi Pembelajaran Teks Anekdot. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *10*(2), 52–63.

Khairunnisa, Zain, M. H., & Syam, H. (2025). Problem Based Learning: Konsep, Karakteristik, Dan Fondasinya Dalam Membangun Kompetensi Abad 21. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, *6*(1), 2330–2338.

Muharramah, A., Hartoto, & Syulfiana. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Dalam Meningkatkan. *Pinisi Journal PGSD*, *4*(1), 227–232.

Mulyadi. (2023). Implikasi Prinsip-Prinsip Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal*

Pendidikan Bahasa, *13*(2), 29–33.
Natasya, F. A., & Sodiq, S. (2025). Pembelajaran Teks Deskripsi Menggunakan Media Flipbook Pada Kelas Vii Smp Unit Daerah Kerja Pembangunan Kedamean. *Bapala*, *12*(2), 597–609.
Nau, M. C., Ngura, E. T., & Meo, K. R. (2022). Pengembangan Storyboard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelas B Di Paud Terpadu Citra Bakti Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, *1*(1), 135–146.
Purba, F. J., Calandra, & Haryani. (2024). Design Storyboard dalam Mengembangkan Virtual Laboratorium. *PENDIPA Journal of Science Education*, *8*(2), 323–329.
Saputra, W., Akbar, A., & Burhanuddin, B. (2024). Modernization of Da'wah Methods in Fostering Interest Among Young Generation (Case Study QS. Al-Ahzab Verse 46). *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *1*(2), 61–70. https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.7
Septiani, D., Nugraha, M. S., Efendi, E., & Ramadhani, R. (2024). Strengthening Tuition Governance Towards Transparency and Accountability at Ummul Quro Al-Islami Modern Boarding School Bogor. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *1*(2), 83–90. https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.10
Sari, D. P., Munthe, E. Y., Samosir, J. S., & Amalia, N. (2025). Penerapan Storyboard Digital Berbasis AI untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi. *Journal of Innovative and Creativity*, *5*(3), 34984–34987.
Satwika, I. G. O. S., Sariyasa, & Juniantari, M. (2026). Perancangan Storyboard M edia Pembelajaran Berbasis Visual N ovel pada M ateri Bangun Datar SM P. *Journal of Innovative and Creativity*, *6*(1), 11707–11716.
Setiawan, W., Hatip, A., Haerussaleh, Huda, N., & Martono, B. (2023). Pelatihan penelitian tindakan kelas bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, *6*(2), 109–116.
Sulasminah, D., Hadis, A., & Wulandari, D. (2022). Pengembangan Media Smartboard untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Siswa Cerebral Palsy di SLB Negeri Lutang. *Society*, *10*(2), 580. https://doi.org/10.33019/society.v10i2.461
Suparlan. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(02), 245–258. https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429
Syahraini, M., Anwar, M., Studi, P., Kimia, P., Makassar, U. N., Kritis, B., & Learning, P. B. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, *2*(September), 21–34.
Widayati, T. U., Hadiyanto, & Indryani. (2024). Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar dengan Penelitian Tindakan Kelas. *JURNAL BASICEDU*, *8*(6), 4499–4509.
Zafari, K. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Interactive Multimedia Development With The Autorun Pro Enterprise Ii Application Version 6.0 In Ict Guidance In Secondary Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(1), 20–26. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.3

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA