



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154.
e-mail: jpgsd@upi.edu
website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>



**PENGGUNAAN MEDIA FISHBONE UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MEMBACA CERITA KELAS IV
DI SD CANGKRING 02**

Dina Fitriani Meliawati¹, Galih Kusumah², Lailatin Nispi³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: dinafitriani@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to improve reading comprehension among fourth-grade students at SD Negeri Cangkring 02 through the use of fishbone media. The theoretical framework is grounded in constructivist theory (Vygotsky) and reading comprehension theory (Anderson & Pearson), both emphasizing the importance of active student engagement in constructing meaning from texts through the use of visual media that support critical thinking processes. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach based on the Kemmis and McTaggart model, which includes planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were 28 fourth-grade students from SD Negeri Cangkring 02. Data collection techniques included observation, reading comprehension tests, documentation, and interviews. Data were analyzed using both qualitative descriptive and quantitative methods by comparing test scores across cycles. The results indicate that the use of fishbone media effectively enhances students' reading comprehension. The fishbone media proved to help students systematically identify story elements and strengthen their understanding of text content. In Cycle I, test results showed improvement: 17 out of 28 students (60.7%) scored ≥ 70 , with the average score rising to 71.3. Despite this positive trend, some students still struggled to logically connect textual information within their fishbone diagrams. After refining the instructional actions, Cycle II results showed more significant improvement, with 24 students (85.7%) exceeding the minimum competency standard, and the average score increasing to 78.6. Thus, the use of fishbone media is effective in enhancing reading comprehension among fourth-grade students and can serve as an engaging and meaningful alternative instructional strategy.

Keywords: Classroom Action Research, Elementary School, Fishbone Media, Reading Comprehension, Story

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received

01 Jun 2025

First Revised

15 Jun 2025

Accepted

30 Jun 2025

First Available online

01 Jul 2025

Publication Date 01 Agustus 2025



ISSN 3048-0140



1. PENDAHULUAN

Pemahaman membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada jenjang sekolah dasar. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami isi teks cerita karena terbatasnya strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi gaya belajar dan kemampuan berpikir kritis mereka. Hal ini mendorong perlunya pendekatan yang lebih visual dan interaktif untuk membantu siswa memahami unsur-unsur cerita secara utuh dan sistematis.

Kemendikbudristek (2023) merilis hasil penelitian *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2022 menunjukkan peringkat hasil belajar literasi Indonesia naik 5 sampai 6 posisi dibanding PISA 2018. Peningkatan ini merupakan capaian paling tinggi secara peringkat (persentil) sepanjang sejarah Indonesia mengikuti PISA. Yang mana dalam hal literasi membaca naik 5 posisi, sedangkan literasi matematika naik 6 posisi. Meskipun mengalami kenaikan PISA pada tahun 2022, Indonesia mencatat penurunan skor pada masing-masing subjek penilaian kemampuan membaca, matematika dan sains. Dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. 1 Tren Hasil PISA pada Subjek Membaca, Matematika dan Sains (2001-2022)

Sumber: Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)

(https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html)

Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata PISA tahun 2022 menurun dibandingkan tahun 2018 pada bidang matematika, membaca dan sains. Secara keseluruhan, hasil tahun 2022 termasuk yang terendah yang pernah dicatat oleh PISA untuk ketiga mata pelajaran tersebut, setara dengan hasil yang terlihat pada tahun 2003 untuk membaca dan matematika, serta tahun 2006 untuk sains. Meskipun beberapa penilaian sebelumnya

menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan tahun-tahun awal, pencapaian tersebut mengalami penurunan sejak tahun 2015.

Salah satu penyebab utama lemahnya literasi membaca adalah rendahnya kemampuan siswa dalam memahami struktur dan isi teks secara menyeluruh. Banyak siswa hanya mampu membaca secara mekanis tanpa benar-benar memahami makna, alur, atau pesan yang disampaikan dalam bacaan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengorganisasi informasi, dan memahami bacaan secara mendalam. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan ini adalah media *fishbone* diagram, yang dikenal juga sebagai diagram tulang ikan. Awalnya dikembangkan oleh Ishikawa dalam bidang manajemen mutu, media ini telah diadaptasi ke dalam konteks pendidikan karena kemampuannya dalam memetakan hubungan antar elemen secara terstruktur. Dalam pembelajaran membaca, *fishbone* membantu siswa mengidentifikasi tokoh, latar, alur, konflik, dan amanat cerita secara visual karena *fishbone* dapat dijadikan alat bantu untuk meningkatkan pemahaman teks, termasuk dalam membaca cerita, sehingga mereka dapat memahami hubungan antar unsur cerita dengan lebih mudah. (Yusnita, 2018; Sari & Wulandari, 2020).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil pemahaman membaca siswa kelas IV SD Negeri Cangkring 02, serta kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Artikel ini fokus pada penerapan media *fishbone* dalam kegiatan membaca cerita melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Melalui grafik hasil tes pemahaman membaca pada tiap siklus, dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan memahami cerita siswa setelah penerapan media *fishbone*. Landasan teori yang digunakan mencakup teori konstruktivisme dari Vygotsky, yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun makna, serta teori pemahaman membaca dari Anderson dan Pearson yang menekankan pentingnya skemata dalam memahami teks.

Sebelumnya, telah banyak penelitian yang dilakukan untuk mengungkap mengenai penerapan media *fishbone* dalam pembelajaran, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Andiani pada tahun 2016, penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental (*one group pretest-posttest*) untuk mengevaluasi pengaruh *fishbone* diagram dalam pembelajaran kosakata *homophone* pada siswa kelas V SD Negeri Cintaraja 1. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa mengelompokkan, menuliskan simbol, dan memahami arti kosakata *homophone* setelah penerapan media ini. Penelitian lain dilakukan oleh Meisya dan Yamin tahun 2022, dalam penelitian kuantitatif dengan desain *posttest-only control group*, *fishbone* diagram digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V SD Negeri Jatirasa II. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti penggunaan *fishbone* diagram secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi membaca dibandingkan metode konvensional. Penelitian yang dilakukan oleh Nurrisal dan Nurmila tahun 2021, penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental untuk menilai efektivitas *fishbone* diagram dalam meningkatkan pemahaman membaca teks laporan pada siswa kelas XI SMA Tunas Baru Ciparay. Hasil analisis t-test menunjukkan nilai $t = 5,712 > t \text{ tabel} = 2,042$, yang menandakan peningkatan signifikan

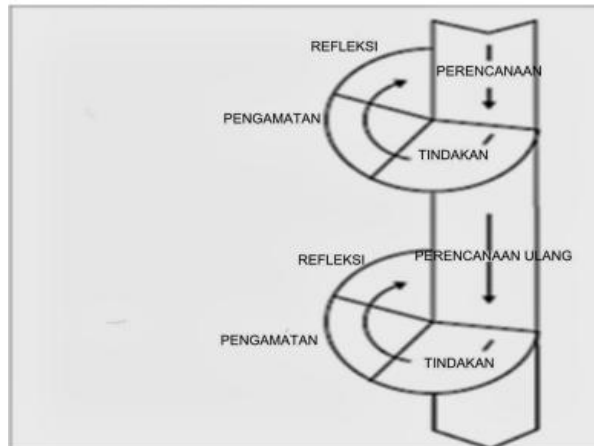
dalam pemahaman membaca setelah penerapan metode ini.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan terdapat *gap research* seperti minimnya penelitian yang mengkaji efektivitas media *fishbone* dalam meningkatkan pemahaman membaca cerita (teks naratif), khususnya pada siswa sekolah dasar; belum banyak studi yang memodifikasi *fishbone* sebagai alat pemetaan unsur cerita (*story mapping*), seperti tokoh, konflik, klimaks dan penyelesaian untuk mendukung pemahaman naratif secara visual dan terstruktur; serta kurangnya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menerapkan media *fishbone* sebagai media pembelajaran membaca di jenjang kelas rendah atau menengah Sekolah Dasar, dimana kebutuhan akan media visual sangat penting dalam membangun pemahaman siswa secara aktif dan bermakna. Adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus penerapan media *fishbone* dalam konteks pemahaman membaca cerita (teks naratif) pada siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV, dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jika penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti aspek penguasaan kosakata (Andiani, 2016), literasi membaca secara umum (Meisya & Yamin, 2022), atau pemahaman teks laporan faktual (Nurrizal & Nurmila, 2021), maka penelitian ini memodifikasi *fishbone* diagram sebagai alat pemetaan unsur cerita untuk membantu siswa memahami struktur naratif secara visual dan sistematis. Dengan demikian, penelitian ini mengisi kekosongan dalam literatur mengenai penerapan *fishbone* sebagai media *story mapping* dalam pembelajaran membaca cerita di tingkat sekolah dasar.

Keterbatasan dalam penelitian ini meliputi ruang lingkup yang terbatas pada satu kelas, serta pelaksanaan yang dibatasi waktu dalam dua siklus tindakan. Namun, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran awal mengenai efektivitas media *fishbone* dalam meningkatkan pemahaman membaca dan menjadi alternatif strategi pembelajaran yang bermakna. Berdasarkan telaah literatur dan hasil PISA 2022, banyak penelitian berfokus pada penggunaan strategi membaca konvensional dan minimnya integrasi media visual yang dapat mendukung pemahaman teks secara holistik. Meskipun *fishbone* telah digunakan dalam bidang manajemen dan sains, penerapannya dalam konteks pembelajaran membaca cerita di sekolah dasar masih relatif terbatas. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan mengkaji efektivitas media *fishbone* sebagai alat bantu visual dalam meningkatkan pemahaman membaca naratif siswa sekolah dasar, khususnya melalui pendekatan tindakan kelas.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Kemmis & Taggart dalam Rima (2014) menggambarkan urutan langkah-langkah penelitian ini sebagai siklus spiral refleksi yang berkelanjutan dengan langkah-langkah meliputi perencanaan, tindakan dan pengamatan, refleksi, perencanaan ulang, tindakan dan pengamatan lagi, refleksi lagi yang terus berlanjut secara berkesinambungan.” (Purba et al., 2021, hlm. 17). Model ini dipilih untuk memungkinkan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran secara langsung di dalam kelas berdasarkan refleksi terhadap praktik yang sedang berjalan.



Gambar 2. 1 Siklus Spiral Participatory Action Research

Sumber: Kemmis & Taggart (2007: 278) dalam Rima (2014), dikutip dalam Purba et al. (2021)

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Cangkring 02, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada bulan Mei-Juni tahun 2025.

Model tindakan yang digunakan mengacu pada siklus spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan dan observasi (*acting and observing*), (3) refleksi (*reflecting*), dan (4) perencanaan ulang (*replanning*), yang kemudian diikuti oleh siklus berikutnya.

- **Tahap Perencanaan Siklus I:** Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis penggunaan media *fishbone*, menyiapkan bahan ajar cerita pendek, serta lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Media *fishbone* awal terdiri dari lima cabang: tokoh, latar, masalah, penyelesaian, dan pesan moral.
- **Tahap Tindakan dan Observasi Siklus I:** Guru melaksanakan pembelajaran membaca dengan membimbing siswa mengisi media *fishbone*. Selama kegiatan, dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Siswa juga mengerjakan tes pemahaman membaca setelah pembelajaran.
- **Tahap Refleksi Siklus I:** Ditemukan bahwa sebagian siswa kesulitan dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita, terutama dalam membedakan antara tokoh dan latar serta memahami pesan moral. Selain itu, media *fishbone* dirasa terlalu kompleks oleh siswa.
- **Tahap Perencanaan Ulang dan Siklus II:** Berdasarkan refleksi, media *fishbone* disederhanakan menjadi empat cabang utama (tokoh, latar, masalah, penyelesaian) dan guru memberikan contoh lebih jelas. Strategi pembelajaran diubah menjadi pembelajaran kooperatif berpasangan untuk membantu siswa berdiskusi dalam memahami isi cerita.
- **Tahap Tindakan dan Observasi Siklus II:** Pembelajaran dilakukan dengan media *fishbone* versi revisi. Siswa tampak lebih memahami struktur cerita, dan kegiatan diskusi membantu meningkatkan partisipasi aktif. Evaluasi dilakukan dengan tes pemahaman membaca dan observasi lanjutan.

Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan terhadap hasil observasi aktivitas siswa dan guru, wawancara, dan dokumentasi. Analisis kuantitatif digunakan untuk membandingkan hasil tes

pemahaman membaca antara pra-tindakan, siklus I, dan siklus II. Kriteria keberhasilan ditentukan jika $\geq 85\%$ siswa mencapai nilai di atas KKM (≥ 70) dan terjadi peningkatan skor rata-rata kelas antarsiklus.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cangkring 02 dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas dua siklus. Setiap siklus mencakup empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Pra-Tindakan

Pada tahap awal, peneliti mengidentifikasi permasalahan rendahnya pemahaman membaca siswa terhadap teks cerita. Sebagai dasar pengukuran, diberikan tes pemahaman membaca. Hasil menunjukkan hanya 10 dari 28 siswa (35,7%) yang mencapai nilai di atas KKM (≥ 70), dengan rata-rata kelas 62,5. Perlakuan awal melibatkan pengenalan media *fishbone* diagram sebagai alat bantu visual dalam memahami unsur-unsur cerita, seperti tokoh, latar, alur, masalah, dan penyelesaian.

b. Tahap Perencanaan dan Tindakan

Pada Siklus I, guru merancang pembelajaran dengan menggunakan media *fishbone* yang berisi lima kolom utama: tokoh, latar, masalah, penyelesaian, dan pesan moral. *Fishbone* ini diberikan dalam bentuk cetakan yang harus diisi siswa setelah membaca cerita. Pelaksanaan tindakan disertai observasi perilaku siswa dan keterlibatan mereka selama pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan siswa mulai tertarik dengan media baru, namun masih terdapat kesulitan dalam mengisi diagram, khususnya dalam mengidentifikasi tokoh dan latar cerita yang kurang eksplisit dalam teks. Sebagian siswa juga bingung membedakan antara masalah dan penyelesaian cerita.

c. Refleksi Siklus I dan Perbaikan pada Siklus II

Refleksi menunjukkan bahwa kesulitan siswa sebagian besar disebabkan oleh kompleksitas format diagram dan kurangnya contoh konkret. Oleh karena itu, pada siklus II, dilakukan penyederhanaan media *fishbone* dengan hanya empat cabang utama: tokoh, latar, masalah, dan penyelesaian, serta disertai contoh isian dan latihan kelompok sebelum tugas individu.

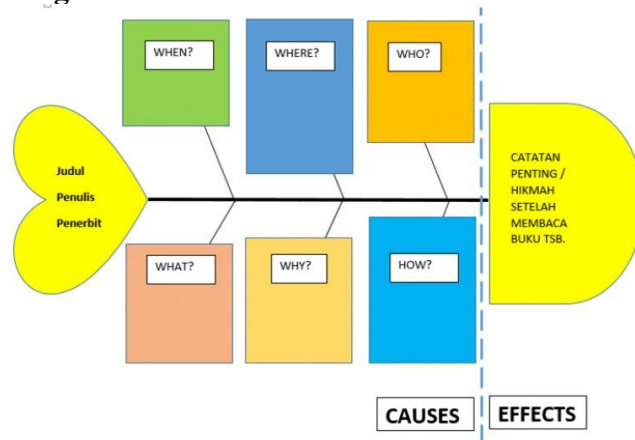
d. Hasil Siklus I

Setelah tindakan pada siklus I, hasil tes menunjukkan peningkatan: 17 dari 28 siswa (60,7%) mencapai nilai ≥ 70 , dan rata-rata nilai meningkat menjadi 71,3. Meskipun menunjukkan tren positif, beberapa siswa masih belum mampu mengaitkan informasi teks secara logis dalam *fishbone* mereka.

e. Hasil Siklus II

Setelah penyempurnaan tindakan, hasil siklus II menunjukkan peningkatan lebih signifikan. Sebanyak 24 siswa (85,7%) melampaui KKM, dan nilai rata-rata mencapai 78,6. Penggunaan *fishbone* yang lebih sederhana serta pembelajaran lebih terarah membuat siswa mampu mengisi diagram dengan lebih tepat. Unsur-unsur cerita seperti tokoh, latar, dan masalah lebih mudah dipahami siswa karena adanya diskusi kelompok dan bimbingan aktif dari guru.

Visualisasi *Fishbone* Diagram



Gambar 3. 1 Contoh Media *Fishbone* pada Siklus II

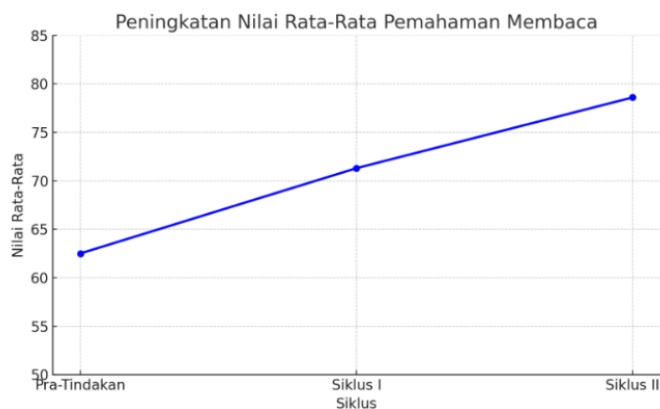
Sumber: Sumarni (2024)

(<https://www.gurusiana.id/read/lilissumarni094044/article/teknik-reviu-fishbone-populer-di-sd-387270>)

Diagram *fishbone* pada siklus II dirancang lebih sederhana dan jelas, sehingga siswa dapat memahami struktur cerita secara terarah.

Grafik Peningkatan Nilai

Berikut grafik peningkatan rata-rata nilai pemahaman membaca siswa dari pra tindakan hingga siklus II:



Gambar 3. 2 Grafik Peningkatan Nilai Pemahaman Membaca

Sumber: Data Primer yang diolah, 2025

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *fishbone* secara bertahap dan reflektif dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa. Temuan ini sejalan dengan pendekatan konstruktivis modern yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi yang bermakna (Sari & Widodo, 2019; Yuliana & Siregar, 2020). Hal ini diperkuat oleh penelitian Turrohmah (2025) yang menunjukkan bahwa media *fishbone* membantu siswa dalam mengorganisasi informasi bacaan secara visual, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap isi teks secara menyeluruh.

Diagram *fishbone* berfungsi sebagai alat bantu visual yang mendukung proses berpikir

analitis dan sistematis. Media visual seperti *fishbone* diagram terbukti efektif dalam membantu siswa mengorganisasi informasi, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, serta meningkatkan pemahaman konseptual secara terstruktur (Nurita & Mulyana, 2021; Turrohmah, 2025; Suryani & Ningsih, 2020). Penelitian oleh Prasetyo dan Andriani (2018) menyebutkan bahwa strategi visual mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan memudahkan siswa dalam mengingat informasi penting dari teks bacaan.

Lebih lanjut, *fishbone* diagram juga mendukung penerapan pembelajaran berbasis masalah yang menuntut analisis mendalam terhadap penyebab suatu peristiwa. Model ini mendorong siswa berpikir kritis dan mengembangkan struktur pemahaman yang lebih kompleks (Rahmawati & Iswanto, 2020; Dewi & Wardani, 2019; Handayani & Marwoto, 2021). Penelitian oleh Wulandari dan Hasanah (2021) menemukan bahwa penggunaan *fishbone* diagram dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills/HOTS*) siswa secara signifikan.

Hasil serupa juga ditemukan oleh Andriani dan Lestari (2022) yang menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan signifikan dalam menyusun ringkasan teks setelah menggunakan media *fishbone*. Selain itu, studi oleh Zulkarnain dan Arifah (2023) menunjukkan bahwa *fishbone* diagram juga membantu siswa memahami hubungan logis antaride utama dalam teks nonfiksi.

Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memungkinkan guru melakukan evaluasi dan perbaikan strategi pembelajaran secara kontekstual dan berkelanjutan. Perbedaan hasil antara siklus I dan II dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penyesuaian media serta peningkatan interaksi dan umpan balik memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman siswa (Fitriyani et al., 2021; Hidayat & Sulastri, 2017; Wahyuni & Nugroho, 2020). Guru yang responsif terhadap kebutuhan siswa dan reflektif terhadap proses pembelajaran akan mampu menciptakan inovasi yang berdampak positif terhadap hasil belajar (Ramadhani & Faizah, 2021).

Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam proses penggunaan media *fishbone* mendorong rasa percaya diri, menumbuhkan motivasi belajar intrinsik, serta menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan (Lestari & Utami, 2019; Rachmawati et al., 2021; Mahendra & Suryani, 2023). Media yang menarik secara visual juga dapat memperkuat keterlibatan kognitif siswa dalam memahami teks bacaan dan meningkatkan daya retensi informasi (Anggraini & Kusumaningrum, 2023).

Dengan demikian, penerapan media *fishbone* dalam pembelajaran membaca tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pemahaman bacaan siswa, tetapi juga melatih keterampilan berpikir analitis, memperkuat interaksi belajar, serta mendukung praktik pembelajaran reflektif dan adaptif yang sesuai dengan kebutuhan abad ke-21.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *fishbone* secara efektif dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas IV SD Negeri Cangkring 02. Melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, terdapat peningkatan signifikan dalam jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM serta rata-rata

nilai kelas. Media *fishbone* membantu siswa mengidentifikasi dan mengorganisasi elemen-elemen cerita (tokoh, latar, masalah, dan penyelesaian) secara visual dan sistematis, sehingga memperkuat pemahaman naratif mereka. Penyederhanaan media dan strategi pembelajaran kooperatif juga terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil perbaikan pembelajaran, disarankan:

- 1) Bagi Guru: Disarankan agar guru secara rutin menggunakan media *fishbone* dalam pembelajaran membaca naratif, khususnya untuk siswa sekolah dasar. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa secara visual dan terstruktur. Guru juga disarankan untuk menyesuaikan tingkat kesulitan media dengan kemampuan siswa agar pembelajaran lebih efektif.
- 2) Bagi Sekolah: Sekolah sebaiknya mengadakan pelatihan atau *workshop* untuk para guru dalam memanfaatkan media visual seperti *fishbone* diagram. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan variasi metode pengajaran dalam pembelajaran literasi dan memfasilitasi inovasi dalam proses pembelajaran.
- 3) Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini dapat diperluas dengan melibatkan siswa dari kelas atau jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penggabungan *fishbone* dengan media pembelajaran lainnya dapat menjadi topik penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi dampaknya terhadap keterampilan literasi siswa.
- 4) Pengembangan Media: *Fishbone* dapat dikembangkan menjadi media digital atau alat pembelajaran interaktif dalam bentuk aplikasi atau platform daring. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang berbasis teknologi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andiani, D. (2016). Pengaruh Media *Fishbone* Diagram untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Kosakata Homophone di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Andriani, D., & Lestari, M. (2022). Penggunaan *fishbone* diagram dalam meningkatkan keterampilan merangkum teks eksposisi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(1), 58–66. <https://doi.org/10.1234/jipd.v10i1.2022>
- Anggraini, L., & Kusumaningrum, D. (2023). Pengaruh media visual terhadap peningkatan keterlibatan kognitif siswa dalam pembelajaran membaca. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 55–63. <https://doi.org/10.26740/jpbsi.v11n1.p55-63>
- Dewi, R. N., & Wardani, D. A. (2019). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 112–120. <https://doi.org/10.15294/jpsd.v5i2.25018>
- Fitriyani, R., Nurulita, N., & Sari, D. (2021). Implementasi penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 75–84. <https://doi.org/10.1234/jipd.v8i2.3012>
- Handayani, N., & Marwoto, P. (2021). Model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 9(3), 214–221. <https://doi.org/10.21831/jph.v9i3.3012>
- Hidayat, R., & Sulastri, E. (2017). Peran refleksi guru dalam pelaksanaan PTK untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 67–73. <https://doi.org/10.21831/jip.v3i1.14789>
- Kemendikbudristek. (2023). Hasil PISA 2022: Catatan capaian dan tantangan Indonesia dalam pendidikan global. Diakses dari <https://www.oecd.org>

- Lestari, W., & Utami, A. (2019). Meningkatkan motivasi belajar melalui penerapan media pembelajaran berbasis visual interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 145–152. <https://doi.org/10.23887/jtp.v21i3.21345>
- Mahendra, T., & Suryani, L. (2023). Strategi visual dalam pembelajaran literasi membaca untuk siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Cakrawala*, 5(2), 91–98. <https://doi.org/10.47208/jpdc.v5i2.3675>
- Meisya, N. M., & Yamin. (2022). Pengaruh *Fishbone* Diagram Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7950-7957.
- Nurita, N., & Mulyana, T. (2021). Efektivitas penggunaan fishbone diagram untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 33–41. <https://doi.org/10.31004/jip.v7i1.1248>
- Nurita, T., & Mulyana, A. (2021). Penggunaan media visual dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(2), 115–124
- Nurrizal, M., & Nurmila, S. (2021). *Improving Students' Reading Comprehension in Report Text by Using Fishbone Method*. ELang | *An English Language Education Journal*, 21-30.
- Prasetyo, A., & Andriani, R. (2018). Penggunaan media visual untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(2), 101–108. <https://doi.org/10.25037/jpdn.v3i2.164>
- Purba, P. B., Juliana, A. T., Kuswandi, S., Hulu, I. L., Sitopu, J. W., Pasaribu, A. N., . . . Masrul. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Dei Serdang: Yayasan Kita Menulis.
- Rachmawati, I., Pratiwi, D. A., & Nurhasanah, N. (2021). Media inovatif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 9(2), 92–100. <https://doi.org/10.31540/jptp.v9i2.2261>
- Rahmawati, Y., & Iswanto, H. (2020). Fishbone diagram sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 76–84. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.24356>
- Ramadhani, R., & Faizah, N. (2021). Refleksi guru dalam implementasi PTK berbasis kebutuhan peserta didik. *Jurnal Kependidikan dan Pengajaran*, 14(2), 121–128. <https://doi.org/10.26858/jkp.v14i2.3145>
- Rima. (2014). *Penelitian Tindakan Partisipatoris (Participatory Action)*.
- Sari, D. P., & Wulandari, F. (2020). Penerapan fishbone diagram dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(3), 177–183.
- Sari, M., & Widodo, A. (2019). Strategi konstruktivistik dalam pembelajaran membaca pemahaman. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 120–129. <https://doi.org/10.26877/jpbs.v7i2.3843>
- Sumarni, L. (2024, Juli 01). Gurusiana. From <https://www.gurusiana.id/read/lilissumarni094044/article/teknik-reviu-fishbone-populer-di-sd-387270>
- Suryani, D., & Ningsih, R. (2020). Penerapan media fishbone diagram untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(1), 45–52. <https://doi.org/10.26877/jpdp.v10i1.5229>
- Turrohmah, S. (2025). Penggunaan media fishbone diagram untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar JAMED*, 6(1), 1–10. <https://journal.yapakama.com/index.php/JAMED/article/view/194s>
- Turrohmah, A. (2025). Tantangan Dan Peluang Dalam Menggunakan Pertanyaan Pemantik Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Ilmu*

Pendidikan, 11-19.

- Wahyuni, D., & Nugroho, E. (2020). Refleksi pembelajaran melalui PTK untuk peningkatan kualitas proses belajar mengajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 89–95. <https://doi.org/10.15294/jipgsd.v4i2.3104>
- Wulandari, A., & Hasanah, U. (2021). Meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa melalui media fishbone dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 15–23. <https://doi.org/10.31943/jpbs.v9i1.2381>
- Yuliana, T., & Siregar, A. R. (2020). Strategi pembelajaran konstruktivistik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edukasi Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 88–96. <https://doi.org/10.32678/ebsi.v8i2.2441>
- Yusnita, Y. (2018). Penggunaan media fishbone untuk meningkatkan kemampuan memahami struktur cerita siswa. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 88–95.
- Zulkarnain, A., & Arifah, N. (2023). Penerapan fishbone diagram untuk memahami teks nonfiksi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Literasi dan Bahasa Indonesia*, 6(1), 42–49. <https://doi.org/10.36709/jlbi.v6i1.3821>.