

PENGUNAAN TEKNIK *FISHBONE* DIGITAL BERBANTUAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA SISWA SMP

Titi Hayati¹, Ika Mustika², Yeni Rostikawati³

¹⁻³ IKIP SILIWANGI

¹titihayati383@gmail.com, ²mestikasaja@ikipsiliwangi.ac.id,

³yenirostikawati@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This research was conducted to investigate issues that arise in reading comprehension, such as difficulties students face in understanding the content of readings, especially novels, as well as difficulties in identifying and searching for the components of 5W+1H (what, where, when, who, why, and how). The research was carried out in the eighth grade of Budi Bakti Utama Junior High School. The aim of this research was to describe the use of the digital fishbone technique in reading instruction and to facilitate the identification of 5W+1H components in novels. The method employed in this study is quantitative descriptive, which aims to provide a clear and objective depiction of the reading comprehension outcomes in a measurable manner. The data collection technique in this research was in the form of a test. As for the data analysis technique, descriptive statistics were used. The results of the research showed that the use of the digital fishbone technique achieved an average score of 19,85 with a percentage of 86.30% categorized as good results. Therefore, reading instruction using the digital fishbone technique with the assistance of Canva can be considered successful, as students were able to achieve above-average percentage scores. These results prove that with the use of the digital fishbone technique, students can more easily comprehend and identify the content of the reading in novels.

Keywords: fishbone, reading, novel, *adiksimba*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menyelidiki masalah yang muncul dalam pembelajaran membaca, seperti kesulitan peserta didik dalam memahami isi bacaan, terutama novel, serta kesulitan dalam menemukan dan mencari komponen adiksimba (apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana). Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP Budi Bakti Utama. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan penggunaan teknik *fishbone* digital dalam pembelajaran membaca dan untuk memudahkan identifikasi komponen adiksimba dalam novel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dengan cara yang objektif dan terukur dari hasil pembelajaran membaca. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes. Adapun teknik analisis data yang digunakan menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik *fishbone* digital mencapai rata-rata nilai 19,85 dengan persentase 86,30% dengan kategori baik. Dengan demikian, pembelajaran membaca dengan menggunakan teknik *fishbone* digital menggunakan bantuan Canva dapat dikatakan berhasil, di mana siswa mampu mencapai nilai presentase di atas rata-rata. Hasil tersebut membuktikan bahwa dengan penggunaan teknik *fishbone* digital, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengidentifikasi isi bacaan dalam novel.

Kata kunci: *fishbone*, membaca, novel, adiksimba

PENDAHULUAN

Dalam keterampilan berbahasa, peserta didik perlu menguasai empat aspek kebahasaan, salah satunya adalah keterampilan membaca. Keterampilan ini memiliki signifikansi yang tinggi dan menjadi fokus utama dalam pengajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran membaca bagi peserta didik memiliki manfaat yang besar karena merupakan fondasi penting dalam pemahaman dan peningkatan pengetahuan. Sesuai dengan pandangan tersebut, Rostikawati (2017) menyatakan bahwa "Pembelajaran membaca di sekolah tidak hanya melibatkan kemampuan peserta didik dalam mengucapkan kata-kata dalam sebuah teks, tetapi juga kemampuannya untuk memahami pesan penting dan maksud yang terkandung dalam suatu bacaan. Karena alasan tersebut, keterampilan membaca ini akan menjadi modal yang penting bagi siswa setelah meninggalkan lingkungan sekolah." Senada dengan pendapat sebelumnya Yusup, dkk. (2019) berpendapat bahwa peserta didik mampu melakukan pemahaman bacaan dengan baik apabila mereka memiliki kemampuan membaca yang baik.. Sementara itu, belajar membaca adalah sebuah proses yang berkelanjutan, dan siswa yang merasakan manfaat dan nilai tinggi dalam kegiatan membaca akan lebih termotivasi untuk belajar daripada siswa yang tidak melihat manfaat yang diperoleh dari kegiatan membaca.

Kesadaran tentang pentingnya penguasaan keterampilan membaca ini tidak sejalan dengan minat dan kemampuan membaca peserta didik. Saat ini, minat baca yang dimiliki oleh peserta didik sangat rendah. Menurut sebuah studi yang dilaksanakan oleh *Central Connecticut State University* pada tahun 2016 yang berjudul "*Most Littered Nation In the World*", minat baca di Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara. Salah satu faktor penyebab rendahnya minat baca peserta didik yaitu rasa bosan yang sering muncul ketika membaca. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik pada bacaan yang sedang dibaca. Peserta didik sering menghadapi kesulitan dalam menemukan komponen-komponen penting dari buku yang dibaca, terutama dalam membaca novel.

Dalam konteks ini, terdapat salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran membaca pada peserta didik, salah satunya adalah penerapan teknik *fishbone*. Menurut Chalik & Osira (Murnawan, 2014), teknik *fishbone* adalah salah satu pendekatan yang ditemukan oleh peneliti asal Jepang pada tahun 1960-an. Dr. Kaoru Ishikawa, seorang peneliti kelahiran Tokyo, Jepang pada tahun 1915, serta merupakan lulusan Teknik Kimia dari Universitas Tokyo. Terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh melalui penerapan teknik *fishbone*, yaitu: 1) memudahkan dalam identifikasi akar penyebab masalah; 2) memfasilitasi

kemunculan suatu ide untuk menyelesaikan masalah; 3) mendukung penyelidikan untuk menemukan fakta-fakta yang relevan; 4) membantu menentukan langkah-langkah tindakan untuk mencapai hasil yang diinginkan; 5) memfasilitasi diskusi yang terstruktur dan komprehensif mengenai hasil yang dicapai; 6) mendorong terciptanya ide-ide baru.

Hasil dari beberapa penelitian sebelumnya (Ariyani & Prima, 2018; Widyahening, 2018; Batu, 2021; Meisya & Yamin, 2022; Ramadhani & Khairuna, 2022) membuktikan bahwa penggunaan teknik *fishbone* dapat membantu peserta didik dalam memahami berbagai unsur yang ada pada buku pengayaan dan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan tinjauan terhadap suatu buku bacaan dengan menggunakan teknik *fishbone* digital berbantuan Canva dalam pembelajaran membaca bagi siswa SMP. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu dengan adanya penggunaan teknologi digital melalui aplikasi canva sebagai alat penunjang dalam melaksanakan revidi dengan menggunakan teknik *fishbone*.

METODE

Penerapan metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Tujuannya adalah memberikan gambaran yang alami dan teratur mengenai penggunaan teknik *fishbone* digital dengan bantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran membaca siswa SMP. Menurut Isnawati, dkk. (2020), metode deskriptif kuantitatif digunakan untuk memberikan gambaran yang akurat tentang keadaan aktual dan juga untuk merespons pertanyaan yang terkait dengan status subjek penelitian. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Sugiyono (2022), yang mengemukakan bahwa metode deskriptif kuantitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena secara sistematis yang berfokus pada pengumpulan data dalam bentuk angka, statistik, atau data numerik lainnya. Teknik yang diterapkan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini melalui penggunaan tes. Menurut Arifin (2014), tes merupakan salah satu teknik yang diterapkan untuk melakukan pengukuran dengan menggunakan berbagai jenis soal, pernyataan, maupun tugas yang harus diselesaikan oleh siswa untuk mengukur perilaku siswa tersebut. Teknik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2022) teknik statistik deskriptif melibatkan penghitungan seperti rata-rata, median, dan modus untuk memberikan gambaran ringkas tentang data yang dikumpulkan. Data yang telah diolah dengan statistik deskriptif ini kemudian dapat disajikan dalam bentuk tabel, grafik, atau diagram yang

lebih mudah dipahami. Berikut ini adalah standar penilaian dalam aspek keterampilan membaca menggunakan teknik *fishbone* digital dengan bantuan aplikasi Canva:

Tabel 1. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Skor
Komponen adiksimba	5
Ketepatan isi	5
Penggunaan bahasa	5
Kesesuaian warna	5
Kesesuaian huruf	5
Total	25

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian terhadap 20 siswa kelas VIII di SMP Budi Bakti Utama mengenai pembelajaran membaca menggunakan teknik *fishbone* digital dengan bantuan Canva menunjukkan hasil tes secara keseluruhan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil tes keterampilan membaca dengan penggunaan teknik *fishbone* digital berbantuan Canva.

Aspek Penilaian							
No	Nama	Komponen adiksimba	Ketepatan isi	Penggunaan bahasa	Kesesuaian warna	Kesesuaian huruf	Skor
1	AMF	4	4	4	4	5	21
2	DSJ	3	4	4	5	4	20
3	EMA	5	3	5	3	4	20
4	KNP	3	3	4	4	5	19
5	KM	5	4	5	3	5	22
6	LA	4	5	5	5	4	23
7	MF	4	3	4	5	5	21
8	MLF	5	4	4	5	5	23
9	MM	2	3	3	3	4	15
10	MKP	5	4	3	4	5	21
11	NPS	4	5	3	4	3	19

12	NN	4	4	5	3	4	20
13	NM	4	5	3	4	3	19
14	RH	5	3	4	5	4	21
15	RAA	3	5	2	4	4	18
16	RDNK	4	3	5	4	4	20
17	RJ	3	5	3	5	3	19
18	SNP	4	5	4	5	5	23
19	SA	3	2	3	4	3	15
20	UNA	4	4	4	2	4	18
Jumlah		78	78	77	81	83	
Rata-rata							19.85

Hasil penghitungan nilai tes keterampilan membaca peserta didik, menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor rata - rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Menurut hasil penelitian, tes pembelajaran membaca menggunakan teknik *fishbone* digital dengan bantuan Canva menunjukkan hasil dengan rata-rata nilai 19.85, yang setara dengan presentase 86.30% dengan kategori baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran membaca menggunakan teknik *fishbone* digital berbantuan Canva berhasil, dengan siswa yang dapat mencapai presentase nilai di atas rata-rata. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lisdawati (2018, hlm. 7) juga mendukung temuan ini, di mana peserta didik menunjukkan minat dan kepuasan yang lebih tinggi terhadap penggunaan teknik *fishbone* dengan reuiu. Dalam penelitian tersebut, siswa berhasil memperoleh 75% dari isi bacaan melalui teknik tersebut. Peserta didik juga menyatakan bahwa hanya membaca saja tidak cukup, tetapi reuiu menjadi penting untuk memahami isi bacaan secara menyeluruh. Selain itu, teknik *fishbone* juga memudahkan siswa dalam mendapat pemahaman dari buku yang dibaca.

Hasil analisis aspek penilaian keterampilan membaca peserta didik menggunakan teknik *fishbone* digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3

Hasil

analisis aspek penilaian keterampilan membaca peserta didik

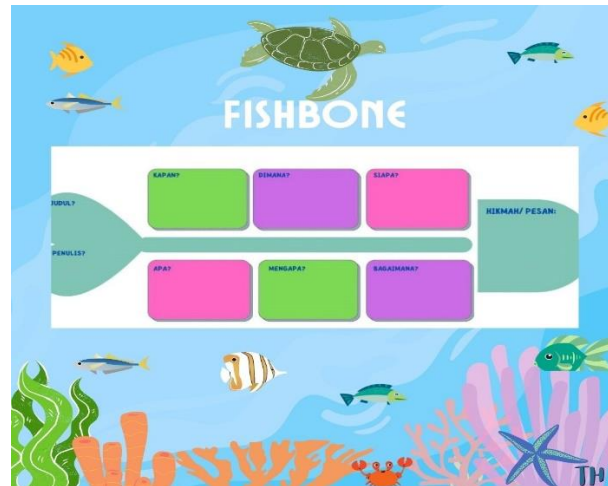
No	Aspek Yang Dinilai	Presentase
1	Komponen adiksimba	78%
2	Ketepatan isi	78%
3	Penggunaan bahasa	77%
4	Kesesuaian warna	81%
5	Kesesuaian huruf	83%

Berdasarkan pada tabel di atas hasil analisis aspek penilaian keterampilan membaca pada peserta didik menggunakan teknik *fishbone* digital dengan bantuan Canva menunjukkan bahwa aspek komponen adiksimba mendapatkan 78%, ketepatan isi mendapatkan 78%, dan penggunaan bahasa mendapatkan 77% dengan kriteria “baik”. Sedangkan untuk aspek kesesuaian warna memperoleh 81%, dan kesesuaian huruf memperoleh 83% dengan kriteria “sangat baik”

Pembahasan

Pada penerapan teknik *fishbone* digital dalam pembelajaran membaca kegiatan belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu peserta didik mulai terampil dalam mengembangkan keterampilan membaca karena dengan mereviu menggunakan teknik *fishbone* digital berbantuan canva peserta didik dibebaskan untuk mengasah imajinasi dan kreativitasnya.

Dalam teknik *fishbone*, terdapat langkah-langkah untuk mengulas atau menjawab pertanyaan mengenai apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. Dibagian ekor, terdapat informasi identitas buku seperti judul buku, nama penulis, penerbit, serta mengandung informasi tambahan seperti jumlah halaman dan tahun terbit. Pada bagian kepala, terdapat hikmah yang bisa didapat setelah membaca buku. Reviu komponen adiksimba dengan menggunakan teknik *fishbone* ini merupakan langkah dasar dalam menggali informasi dari bacaan dan menjadi indikator keberhasilan sejauh mana siswa memahami buku yang telah dibacanya.



Gambar 1. *Fishbone* digital berbantuan canva

Keunggulan teknik *fishbone* adalah memudahkan siswa dalam mengorganisir informasi dari satu bacaan ke dalam bentuk yang ringkas. Catatan ringkas ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Tidak hanya itu, penggunaan teknik *fishbone* pada pembelajaran membaca mendorong siswa untuk aktif terlibat dengan membuat catatan singkat dari bacaan, bukan hanya diam dan membaca saja. Oleh karena itu, peserta didik tidak akan merasa jenuh saat membaca dan memahami teks bacaan. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Widyahening (2018, hlm. 18) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran membaca dengan teknik *fishbone* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. Peserta didik dapat dengan mudah menemukan gagasan utama, memperluas kosa kata, dan mendapatkan informasi dari teks bacaan.

SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *fishbone* digital dengan bantuan Canva dalam pembelajaran membaca efektif dalam mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami bacaan. Selama kegiatan pembelajaran, peserta didik juga menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi dalam menciptakan ide-ide baru karena Canva membebaskan peserta didik untuk mengasah imajinasi dan kreativitasnya. Temuan dari penelitian selama kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa tes pembelajaran membaca dengan menggunakan teknik *fishbone* digital memperoleh nilai rata-rata sebesar 19.85, yang setara dengan presentase 86.30% dengan kategori baik. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membaca menggunakan teknik *fishbone* digital dengan bantuan Canva berhasil, dengan siswa yang dapat mencapai presentase nilai di atas rata-rata. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknik *fishbone* digital dalam pembelajaran

membaca memudahkan siswa dalam memahami dan mengidentifikasi isi bacaan. Selain itu, kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi pembelajaran prinsip, teknik, prosedur*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ariyani, D., & Prima, E. (n.d.). *Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa Melalui Model Diagram Ishikawa Fishbone di SD Negeri 7 Ciamis*. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Batu, S. L. (2021). Efektivitas Pengembangan Materi Ajar Menulis Teks Deskripsi Melalui Strategi Fishbone Diagram. *Jurnal pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(2). <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i2.8266>
- Chalik, A. A., & Osira, Y. (2021). Manajemen Perpustakaan Universitas Bengkulu Untuk Meningkatkan Pelayanan Sosial Terhadap Pemustaka Melalui Analisis Diagram Ishikawa. *Tik Ilmeu: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 5(2), 155. <https://doi.org/10.29240/tik.v5i2.2170>
- Evy, C., & Widyahening, T. (n.d.). *Penggunaan Teknik Pembelajaran Fishbone Diagram Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa*.
- Isnawati, Jalinus, N., & Risfendra, R. (2020). Analisis kemampuan pedagogi guru smk yang sedang mengambil pendidikan profesi guru dengan metode deskriptif kuantitatif dan metode kualitatif. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(1), 37-44.
- Meisya, N. M., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Fishbone Diagram Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7950–7957. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3690>
- Putri Lisdawati, A. (n.d.). *Meningkatkan Pemahaman Baca Siswa Dengan Review Menggunakan Teknik Ishikawa Fishbone Di SMPN 1 Tajurhalang Bogor*.
- Ramadhani, S., & Khairuna, K. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Fishbone Materi Biologi terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8405–8413. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3840>
- Stkip, Y. R., & Bandung, S. (n.d.). *Penerapan Model Mapping Activity (MA) Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman*.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Yusuf, A. M., Suminar, S., & Firmansyah, D. (2019). Pengaruh Pembelajaran Membaca Pemahaman Cerita Fantasi Dengan Menggunakan Discovery Learning terhadap Siswa SMP. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 73-82.