

Penerapan model *survey, question, read, recite, and review* (SQ3R) berbantuan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar

Irma Komala Dewi¹, Erna Suwangsih², Nadia Tiara Antik Sari³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, Indonesia

¹ irmakomaladewi@upi.edu, ² ernasuwangsih@upi.edu, ³ nadiatiara.as@upi.edu

Abstrack

This research was conducted at SDN Parakan II in class IV students with a total of 17 students, 6 female students and 11 male students. This research is motivated by students who have difficulty understanding reading during the learning process. Regarding students who have less interest in reading, this is because students feel bored and think reading is not fun. So that it has an impact on students' understanding of the content of reading and the quality of learning outcomes is low. The use of appropriate learning models to optimize students in improving reading comprehension skills that researchers apply is the Survey, Question, Read, Recite, and Review (SQ3R) learning model. The SQ3R model is a technique for carrying out reading activities where each stage is an interrelated unit. This type of research is Classroom Action Research using the cycle proposed by Kemmis and Taggart with four stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. In the first cycle, students' reading comprehension skills were included in the less category with an average score of 64.70 and 47% completeness learning outcomes. Whereas in cycle II the students' reading comprehension ability increased with an average score of 83.08 and the completeness reading comprehension result was 88.23% which is included in the high category. The results of the study show that the Survey, Question, Read, Recite, and Review (SQ3R) model assisted by comic media can improve the reading comprehension skills of fourth grade students at SDN Parakan II.

Keywords: SQ3R, Comic Media, Reading Comprehension.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan di SDN Parakan II pada siswa kelas IV dengan jumlah 17 siswa, 6 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami bacaan ketika proses pembelajaran. Terdapat siswa yang memiliki minat baca yang kurang, hal ini disebabkan karena siswa merasa bosan dan menganggap membaca tidak menyenangkan. Sehingga berdampak terhadap pemahaman siswa terhadap isi bacaan serta kualitas hasil belajar yang rendah. Penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk mengoptimalkan siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman yang peneliti terapkan yaitu model pembelajaran *Survey, Question, Read, Recite, and Review* (SQ3R). Model SQ3R ini merupakan teknik dalam melakukan aktivitas membaca dimana setiap tahapannya merupakan kesatuan yang saling berkaitan. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan siklus yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Pada siklus I kemampuan membaca pemahaman siswa termasuk pada kategori kurang dengan nilai rata-rata 64,70 dan ketuntasan hasil belajar 47%. Sedangkan pada siklus II kemampuan membaca pemahaman siswa meningkat dengan nilai-rata-rata 83,08 dan ketuntasan hasil membaca pemahaman 88,23% yang termasuk pada kategori tinggi. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Survey, Question, Read, Recite, and Review* (SQ3R) berbantuan media komik dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Parakan II.

Kata Kunci: SQ3R, Media Komik, Membaca Pemahaman.

1. Pendahuluan

Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan. Melalui Bahasa yang baik maka akan membantu setiap individu dalam berkomunikasi. Oleh karenanya dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah,

siswa perlu diarahkan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Tarigan (dalam Sulistyani, 2021, hlm. 64) menyatakan keterampilan berbahasa pada kurikulum pendidikan di sekolah memiliki empat keterampilan yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Setiap keterampilan memiliki keterikatan dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga keempat keterampilan tersebut perlu dikuasai oleh siswa terutama keterampilan membaca. Oleh sebab itu keterampilan membaca di kelas rendah.

Tujuan utama dalam kegiatan membaca dalam pembelajaran yaitu untuk memperoleh informasi dengan memahami materi, makna atau pesan yang tersirat dalam bacaan. Apabila siswa tidak memiliki kemampuan membaca maka materi serta makna yang terdapat pada bacaan tidak akan tersampaikan pada siswa. Selain itu, pemahaman terhadap bacaan menjadi acuan yang harus dimiliki siswa agar makna pada bacaan dapat tersampaikan dengan baik. Sesuai pernyataan Yunus Abidin (2021, hlm 172) menyebutkan bahwa pembelajaran dalam membaca perlu diarahkan sehingga siswa memiliki tingkatan pemahaman yang baik terhadap suatu bacaan.

Sesuai Kurikulum 2013 (Permendikbud, 2016) yang menyebutkan bahwa salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa di kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu menentukan makna atau pesan pada teks bacaan lalu menyampaikan ke dalam tulisan dengan menggunakan bahasa sendiri. Kegiatan pembelajaran tersebut memiliki tujuan agar siswa dapat memahami isi suatu bacaan. Berdasarkan hal tersebut, dalam kegiatannya siswa memerlukan kemampuan membaca pemahaman.

Untuk mengoptimalkan siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, hal yang perlu dilakukan yaitu dengan menerapkan salah satu model pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan yaitu model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite and Riview*). Secara umum, model pembelajaran SQ3R memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan pemahaman pembaca dari suatu bacaan serta mempertahankan pemahaman dengan jangka waktu lebih Panjang. Menurut Sudrajat (dalam Sujino, 2014, hlm. 17) menyebutkan bahwa model pembelajaran SQ3R merupakan model pembelajaran yang mampu memecahkan masalah dalam kemampuan membaca pemahaman siswa. Selain itu Tarigan (dalam Amin, 2022, hlm. 534) mengemukakan bahwa model SQ3R merupakan model yang baik dalam memahami bacaan secara intensif dan rasional.

Salah satu cara untuk menarik minat siswa dalam kegiatan membaca yaitu dengan penggunaan media pembelajaran karena media pembelajaran merupakan sarana dalam meningkatkan kegiatan dalam proses pembelajaran (Kustandi dalam Budiman, 2019). Oleh sebab itu media pembelajaran yang digunakan dapat membangkitkan minat, motivasi siswa serta mampu merangsang dan memicu suasana belajar yang menyenangkan. Media yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran membaca adalah media komik. Media komik merupakan hal yang disukai oleh anak-anak karena memiliki ilustrasi gambar berwarna yang menjadi daya tarik tersendiri bagi anak untuk membaca. Selain itu komik memiliki alur yang runtut sehingga mudah diingat kembali oleh anak (Hevria, 2021, hlm 5).

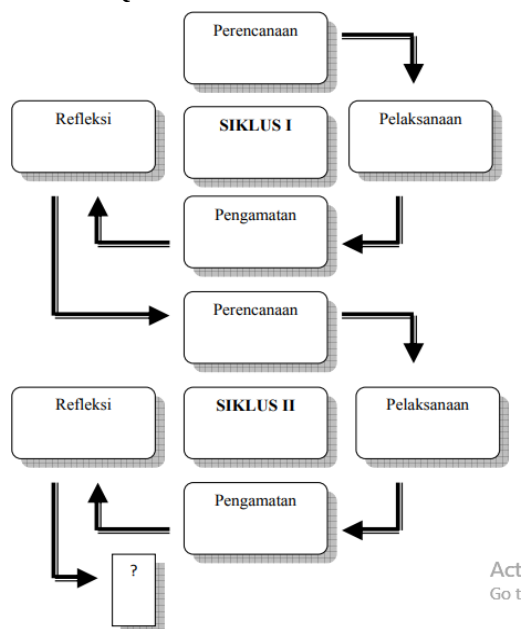
Berdasarkan hal tersebut, media komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan membangkitkan serta memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar. Dengan meningkatnya kemampuan membaca pemahaman pada siswa, maka siswa akan lebih memahami isi materi atau bacaan. Media komik sebagai media pembelajaran memiliki fungsi untuk menyampaikan materi dengan menggabungkan daya tarik yang dimiliki komik dengan buku pelajaran yang cenderung textbook dengan tujuan menarik minat membaca siswa.

Dari latar belakang yang dipaparkan tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan metode SQ3R berbantuan media komik dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dalam menemukan solusi berupa inovasi dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

2. Metode

Metode yang akan digunakan peneliti yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu metode penelitian yang dikembangkan sebagai solusi dari masalah-masalah sosial dalam dunia pendidikan dengan melakukan tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas (Kurniawan, dkk. 2022. hlm 3). Kemmis (dalam Aqib, dkk. 2018. hlm 10) pun menyebutkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) dalam memperbaiki praktik serta situasi ketika proses pembelajaran berlangsung. Penelitian Tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan dalam memecahkan atau mengatasi suatu masalah di kelas untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan yaitu model penelitian bersiklus dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 1) observasi, observasi dilakukan pada guru dan aktivitas siswa serta 2) tes, tes digunakan untuk mengetahui peningkatan pada kemampuan membaca pemahaman siswa dengan metodel SQ3R berbantuan komik.



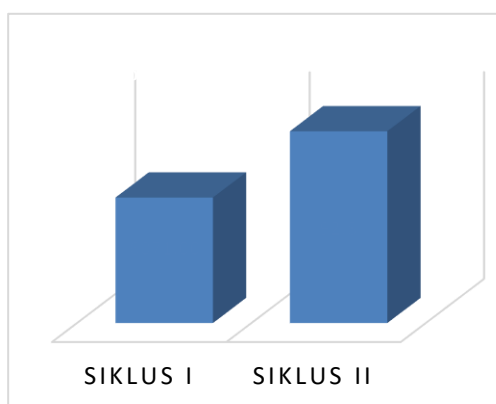
Gambar 1. Alur PTK Model Kemmis dan Taggart
(Arikunto, 2015, hlm. 42)

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV di SDN Parakan II Kabupaten Karawang. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 17 siswa, yaitu 6 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Mata pelajaran yang diambil dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu Bahasa Indonesia tentang menggali informasi berupa makna atau amanat pada teks bacaan.

3. Hasil dan Diskusi

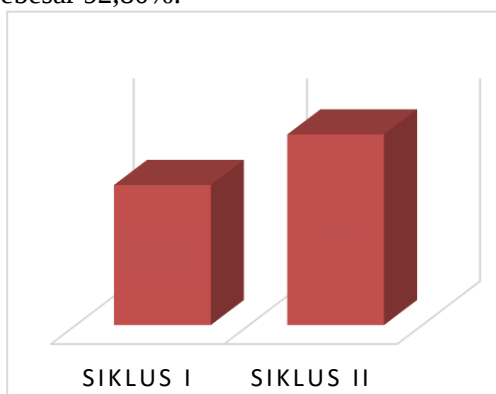
Hasil dari penelitian ini memiliki hubungan dengan penerapan metode pembelajaran *survey, question, read, recite, and review* (SQ3R) berbantuan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Dilaksanakannya penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan metode SQ3R berbantuan media komik, serta untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman siswa dengan menerapkan metode SQ3R berbantuan komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Data diperoleh dari hasil observasi dan tes evaluasi secara tertulis.

Hasil penelitian tentang penerapan model pemebelajaran SQ3R berbantuan media komik dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV sekolah dasar di SDN Parakan II adalah sebagai berikut:



Grafik 1. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dengan Metode SQ3R

Dilihat pada grafik 1, terdapat peningkatan dalam aktivitas belajar siswa dengan menerapkan metode SQ3R dari siklus I ke siklus II sebesar 32,64%. Aktivitas belajar pada siklus I diperoleh sebesar 60,16% dan meningkat pada siklus II sebesar 92,80%.



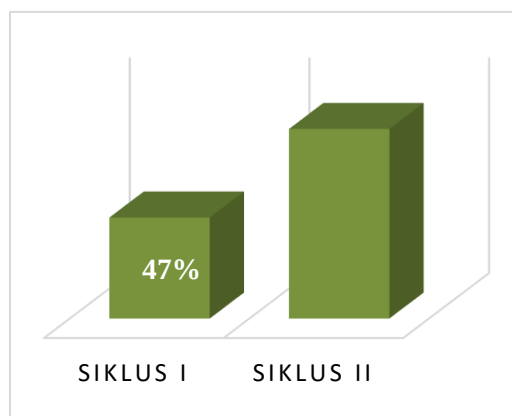
Grafik 2. Peningkatan Aktivitas Guru dalam Melaksanakan Proses Pembelajaran dengan Metode SQ3R

Berdasarkan pada grafik 2, terjadi peningkatan dalam aktivitas guru ketika proses pembelajaran dengan metode SQ3R sebesar 25%. Pada siklus I aktivitas guru diperoleh sebesar 69,4% dan meningkat pada siklus II sebesar 94,4%.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Membaca Pemahaman Siswa dengan Menerapkan Metode SQ3R

No	Siklus	Rata-Rata	Presentase	Kategori
1	Siklus I	64,70	47%	Sedang
2	Siklus II	83,08	88,23%	Tinggi

Berdasarkan tabel 1 terlihat adanya peningkatan dalam membaca pemahaman siswa dengan metode SQ3R. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 64,70 dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa yaitu 47% termasuk kategori sedang. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan diperoleh nilai rata-rata sebesar 83,08 dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa yaitu 88,23% termasuk kategori tinggi.



Grafik 3. Peningkatan Ketuntasan Hasil Membaca Pemahaman Siswa dengan Menerapkan Metode SQ3R

Berdasarkan grafik 3 terlihat peningkatan dalam ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 41,3%. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar hanya memperoleh 47% dan mengalami peningkatan menjadi 88,23%.

4. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian tindakan kelas, peneliti menarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Survey, Question, Read, Recite, dan Review (SQ3R)* dengan bantuan media komik yang memiliki tujuan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan berhasil. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan data yang diperoleh bahwa adanya peningkatan pada nilai rata-rata dan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 64,70 dengan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 47% dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 83,08 dan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 88,23%. Selain hasil belajar yang meningkat, penerapan model SQ3R berbantuan media komik juga mampu meningkatkan aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran, serta meningkatkan aktivitas siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

5. Referensi

- Abidin, Y. (2021). *Kemahiran Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amin. (2022). *Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Penerbit LPPM.
- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas:(PTK)*. Sleman: Deepublish.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: RinekaCipta.
- Hevria, S. (2021). *Pembelajaran Menggunakan Komik*. Padang: UNP Press.
- Kriswanto. (2015). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Metode *Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R)* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 46 Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan UNM*, 3(1), 235-242.
- Lestari, E. Y., & Shinta, D. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Directory of Open Access Journals*. 6(2), 2815-2822.
- Kurniawan, A., Yenni, dkk. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Rahmawati, A. (2018) Penerapan SQ3R Berbantuan Reka Cerota Gambar untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca dan Hasil Belajar Siswa. *Directory of Open Access Journals*, 3(2), 126-132.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

- Sujiono. (2014). Penerapan Metode SQ3R Pada Pembelajaran Kompetensi Membaca Kritis. *Jurnal Agama Budhha dan Ilmu Pengetahuan*, 1(1), 17-30.
- Sulistiyani, S. (2021). *Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Guepedia.