

**PENGARUH STRATEGI SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW  
(SQ3R) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN  
KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK  
DI SEKOLAH DASAR**

Desti Setianingsih<sup>1</sup>, Indah Nurmahanani<sup>2</sup>, Nadia Tiara Antik Sari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>1</sup>[destisetianingsih01@upi.edu](mailto:destisetianingsih01@upi.edu), <sup>2</sup>[nurmahanani@upi.edu](mailto:nurmahanani@upi.edu), <sup>3</sup>[nadiatiara.as@upi.edu](mailto:nadiatiara.as@upi.edu)

**ABSTRACT**

*Reading comprehension is an important skill that every student must have. Reading is one of the most difficult and challenging learning activities, therefore many students find reading difficult. This study is motivated by the low reading ability of elementary school students which is indicated by the low motivation of students to read. This study aims to find out: 1) the improvement of students' reading skills before and after using the SQ3R learning strategy with the help of digital comic media; 2) the effect of the SQ3R strategy using digital comic media on improving the reading skills of elementary school students. The type of research used is quantitative research with a one group pretest posttest design. The sample of this study amounted to 24 students consisting of grade VB students studying in SDS IT Cendekia. Based on the results of the study, it was concluded that: 1) there is an increase in students' reading skills before and after the application of the SQ3R learning strategy using digital comic media; 2) the effect of the SQ3R strategy supported by digital comic media on grade VB reading comprehension. The reported impact is 36.2% and the rest is determined by other variables.*

**Keywords:** *digital comics media, reading comprehension ability, SQ3R strategy*

**ABSTRAK**

Pemahaman membaca merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki setiap siswa. Membaca merupakan salah satu kegiatan belajar yang paling sulit dan menantang, oleh karena itu banyak siswa yang menganggap membaca itu sulit. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca siswa sekolah dasar yang ditunjukkan dengan rendahnya motivasi membaca siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) peningkatan keterampilan membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran SQ3R dengan berbantuan media komik digital; 2) pengaruh strategi SQ3R menggunakan media komik digital terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain *one group pretest posttest*. Sampel penelitian ini berjumlah 24 siswa yang terdiri dari

siswa kelas VB yang belajar di SDS IT Cendekia. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa: 1) terdapat peningkatan keterampilan membaca siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran SQ3R dengan menggunakan media komik digital; 2) pengaruh strategi SQ3R yang didukung media komik digital terhadap pemahaman bacaan kelas VB. Dampak yang dilaporkan sebesar 36,2% dan sisanya ditentukan oleh variabel lain.

**Kata Kunci:** media komik digital, kemampuan membaca pemahaman, strategi SQ3R

### **A. Pendahuluan**

Membaca adalah salah satu bagian dari aspek keterampilan berbahasa yang harus dimiliki setiap manusia terutama seorang siswa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, membaca diartikan melihat serta memahami isi yang tertulis dengan melisankan atau hanya dalam hati (Syamsi, 2001:464) dalam (Sunarti, 2021). Oleh karena itu pembaca melakukan kegiatan membaca pasti memiliki tujuan. Masing-masing pembaca memiliki tujuan dalam membaca karena setiap pembaca memiliki pandangan yang berbeda dari apa yang dibacanya.

Membaca merupakan tindakan sadar dan bertujuan. Sebelum membaca, seorang pembaca yang mahir biasanya menetapkan apa yang menjadi tujuan membacanya. Menurut Wiryodijoyo (1989:5 7-58) dalam (Tantri, 2016) tujuan membaca meliputi: 1) Menangkap butir-butir

penting dan organisasi keseluruhan sebuah tulisan; 2) Mengetahui isi materi bahan bacaan dengan cepat; 3) Memperkuat pemahaman dan membaca pikiran dengan menambah kecepatan baca; 4) Mengerti informasi dan menggunakannya; 5) Mengembangkan kemampuan konsentrasi dan arti yang lebih dalam; 6) Mencari keputusan (judgement) dan keterlibatan yang lebih dalam dengan analisis bunyi; dan 7) Memperluas kesadaran dan penikmatan sastra; 8) Membaca mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar menyatakan keterampilan membaca diperoleh dan dipelajari di sekolah (Maulana, dkk., 2017) dalam (Ambarita, Wulan, & Wahyudin, 2021). Dalam belajar membaca, anak harus mengerti hubungan antara membaca dan isi dari bacaan. Pengajaran membaca

harus memberikan pengertian kepada anak bahwa ketika membaca mereka juga harus menghasilkan pemahaman.

Membaca pemahaman yaitu suatu kegiatan dimana seseorang memahami isi bacaan, dan dibatasi pada pertanyaan tentang apa, mengapa, bagaimana, dan menarik kesimpulan berdasarkan dari suatu bacaan. Kemampuan pemahaman yang dimiliki seseorang bukanlah kemampuan yang diturunkan dari generasi ke generasi, melainkan hasil dari proses belajar dan adanya latihan yang tekun. Membaca pemahaman memiliki tujuan dimana pembaca dapat mengambil makna dari isi bacaan yang telah dibaca.

Namun pada kenyataannya di lapangan tingkat kemampuan membaca pemahaman masih rendah. Hal itu dilihat dari kurangnya minat dan motivasi siswa untuk membaca. Siswa cenderung malas ketika disuguhkan dengan bahan bacaan yang panjang. Selain itu, siswa juga bosan ketika membaca buku pelajaran yang hanya berisi tulisan saja. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar pembelajaran lebih menarik dan

berlangsung menyenangkan. Bentuk inovasi yang dapat diterapkan yaitu menggunakan strategi pembelajaran yang efektif dan media pembelajaran yang efisien untuk digunakan dalam pembelajaran.

Sebenarnya untuk mengatasi masalah tersebut tidak hanya dari pihak sekolah tetapi juga pihak pemerintahan juga harus ikut menangani masalah tersebut. Hal tersebut selaras dengan pendapat (Nurmahanani, 2023) bahwa *The Indonesian Government has held a literacy program for early childhood students to overcome reading difficulties at school*. Artinya pihak pemerintah Indonesia telah mengadakan program literasi bagi siswa usia dini untuk mengatasi kesulitan membaca di sekolah.

Keberhasilan siswa dalam memahami suatu bacaan tentunya didukung oleh strategi yang efektif. Salah satu strategi yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran membaca pemahaman yaitu strategi SQ3R. SQ3R ini merupakan singkatan dari *survey* (membaca sekilas), *question* (bertanya), *read* (membaca), *recite* (menjawab), dan *review* (meninjau kembali) (Riyadi, Nuryani, & Hartati, 2019). Strategi ini

mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui strategi SQ3R ini. Adapun langkah-langkah strategi SQ3R menurut (Syah, 2013, hlm. 142–143) dalam (Parhan, Jalil, Idrus, & Mudiono, 2022) diuraikan sebagai berikut:

1. *Survey*, pada langkah ini siswa memeriksa atau meneliti atau mengidentifikasi seluruh teks.
2. *Question*, pada langkah ini siswa menyusun daftar pertanyaan yang relevan dengan teks.
3. *Read*, siswa membaca teks secara aktif untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang telah tersusun.
4. *Recite*, siswa menghafal setiap jawaban yang telah di temukan.
5. *Review*, pada langkah ini siswa meninjau ulang seluruh jawaban atas pertanyaan yang tersusun pada langkah kedua dan ketiga.

Apabila langkah-langkah di atas diterapkan dalam kegiatan pembelajaran maka akan tercipta suatu pembelajaran yang aktif dan efektif. Karena dalam hal ini, siswa dituntut untuk dapat berlatih berpikir kritis. Selain strategi, media pembelajaran yang efisien juga dibutuhkan untuk membantu siswa memahami suatu bacaan. Salah satu

media yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman yaitu media komik digital. Komik digital merupakan suatu bentuk cerita dengan tokoh tertentu yang disajikan bentuk gambar dan penyajiannya menggunakan alat elektronik (Syahmi, Ulfa, & Susilaningih, 2022). Media komik digital ini merupakan media berbasis digital yang dibuat dengan menggunakan aplikasi, contohnya canva. media ini menyajikan gambar dan tulisan yang dilengkapi dengan fitur tambahan seperti animasi baik audio maupun visual audio. Dengan begitu siswa akan tertarik dan termotivasi untuk membaca. Maka dengan media komik digital ini akan membantu siswa dalam memahami isi atau makna dari bahana bacaan.

Berdasarkan uraian yang telah di atas, maka untuk memecahkan masalah kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Strategi *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) Berbantuan Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Di Sekolah Dasar”.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang mana pendekatan ini berangkat dari data. Apabila diumpamakan sebagai bahan baku dalam suatu pabrik, data ini akan diproses menjadi informasi berharga guna mengambil suatu keputusan (Kuncoro, 2011) dalam buku (Santoso & Madistriyatno, 2021). Penelitian menggunakan jenis *pre-eksperimen*. Rancangan penelitian ini adalah *one group pretest-posttest* dimana hanya dilakukan pada satu kelompok tanpa adanya pembandingan. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Purwakarta. Pemilihan subyek dilakukan *quota sampling* dan tidak memperhatikan populasi dan mengkategorikan ke dalam beberapa kelompok.

Pengetahuan diukur sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) mendapatkan perlakuan dengan teknik tes. Instrumen tes valid digunakan untuk memperoleh data prestasi belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli (Fulcher & Davidson, 2007:79; Azwar. 2012:9) dalam (Alfalah, Firmadia, & Jendriadi, 2022). Teknik tes ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan

strategi SQ3R berbantuan media komik digital terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu teknik tes. Tes yang digunakan berbentuk essay. Tes yang digunakan mengacu pada Taksonomi Barret yang mana terdiri 5 indikator membaca pemahaman yaitu pemahaman harfiah, reorganisasi, pemahaman inferensial, evaluasi, dan apresiasi. Taksonomi Barret merupakan hasil dari pengembangan taksonomi Bloom, yang dirancang khusus sebagai pedoman level kognitif literasi membaca pemahaman yang terdiri atas; (1) *Literal Comprehention* (pemahaman harafiah) yang terbagi atas (a) *Recognition* atau pengenalan kembali dan (b) *Recall* atau mengingat kembali; (2) *Reorganization* (reorganisasi) yang berperan; (a) mengklasifikasikan, (b) meragangkan, (c) mengikhtisarkan, (d) dan mensintesakan; (3) *Inferensial Comprehention* (pemahaman tersirat) yang meliputi (a) menarik rincian penguat, (b) menyimpulkan pikiran utama, (c) menarik simpulan urutan, (d) menyimpulkan perbandingan, (e) menyimpulkan hubungan sebab

akibat, (f) menarik simpulan tentang watak, (g) menerka kelanjutan, (h) menafsir bahasa kias; (4) Evaluation (evaluasi); dan (5) Appreciation (apresiasi) (Irmawan, 2023). Untuk menganalisis data yang diperoleh yaitu data *pretest* dan *posttest* maka dilakukan analisis data. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif dan analisis data inferensial.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil belajar siswa dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan hasil belajar *posttest* lebih baik dibandingkan dengan *pretest*. *Pretest* dilakukan sebelum memberi perlakuan yaitu sebelum menggunakan strategi SQ3R berbantuan media komik digital. *Posttest* dilakukan sesudah memberi perlakuan yaitu menggunakan strategi SQ3R berbantuan media komik digital. Berdasarkan hasil analisis hasil belajar siswa sebelum menggunakan strategi SQ3R berbantuan media komik digital (*pretest*) dan hasil belajar siswa sesudah menggunakan strategi SQ3R berbantuan media komik digital (*posttest*) didapat hasil bahwa rata-rata nilai *posttest* sebesar 90,00 lebih baik dari rata-rata nilai *pretest*

sebesar 72,29. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Descriptive Statistics**

	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	24	60	85	1735	72.29	5.894
Posttest	24	80	100	2160	90.00	5.517
Valid N (listwise)	24					

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dikatakan bahwa adanya peningkatan dari hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan membaca pemahaman pada peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan strategi pembelajaran SQ3R berbantuan media komik digital.

**Tabel 2. Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.177	24	.050	.945	24	.206
Posttest	.167	24	.083	.926	24	.080

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 2 hasil analisis menggunakan *Shapiro Wilk* test data untuk kelas VB yang diajarkan dengan sebelum dan sesudah menggunakan strategi SQ3R berbantuan media komik digital, maka diperoleh nilai sig(2-tailed)= 0,206 > 0,05, yang menunjukkan data skor kemampuan membaca pemahaman, kelas VB diajarkan sebelum menggunakan strategi SQ3R berbantuan media komik digital berdistribusi normal. Pada analisis data kelas VB yang diajarkan sesudah menggunakan strategi SQ3R berbantuan media komik digital diperoleh nilai sig (2-tailed)= 0,080 > 0,05, yang artinya data skor kemampuan membaca pemahaman untuk kelas VB yang diajarkan sesudah menggunakan strategi SQ3R berbantuan media komik digital juga berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kemiripan dua varian diperoleh nilai signifikan strategi SQ3R berbantuan media komik digital = 0,861 atau 0,861 > 0,05. Artinya sehingga H0 diterima berarti data berasal dari populasi yang memiliki ragam sama (homogen).

Pemaparan tersebut dapat dilihat dalam tabel 3 berikut ini:

**Tabel 3 Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.320	4	19	.861
	Based on Median	.268	4	19	.895
	Based on Median and with adjusted df	.268	4	13.164	.893
	Based on trimmed mean	.314	4	19	.865

Seberapa besar pengaruh strategi SQ3R berbantuan komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman membaca di kelas VB dapat dilihat melalui nilai  $F_h$  dan  $F_t$ .

**Tabel 4. ANOVA<sup>a</sup>**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	253.455	1	253.455	12.487	.002 <sup>b</sup>
Residual	446.545	22	20.297		
Total	700.000	23			

- a. Dependent Variable: Posttest Membaca Pemahaman  
 b. Predictors: (Constant), Pretest Membaca Pemahaman

Hasil dari tabel diatas diketahui bahwa nilai  $F_{hitung} = 12.487$  dengan signifikasi sebesar  $0.002 < 0.05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh strategi SQ3R berbantuan media komik digital terhadap membaca pemahaman di kelas VB.

Untuk mengetahui adanya peningkatan atau turunnya dalam menggunakan strategi SQ3R berbantuan komik digital terhadap membaca pemahaman. Di bawah ini merupakan tabel hasil persamaan regresi linier sederhana.

**Tabel 5 Koefisien**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error			
(Constant)	49.283	11.559		4.264	<.001
Pretest	.563	.159	.602	3.534	.002

- a. Dependent Variable: Posttest Membaca Pemahaman

Persamaan regresi dapat ditulis:

$$\bar{Y} = a + Bx$$

$$\bar{Y} = 49.283 + 0.563X$$

Hasil tersebut dapat diartikan bahwa koefisien regresi X sebesar 0.563, yang mana terdapat peningkatan terhadap pre test dan post test sebesar 0.563. Koefisien regresi bernilai positif.

Di bawah ini tabel hasil analisis besar linier sederhana terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas VB pada pembelajaran tematik Bahasa Indonesia.

*Tabel 6 Model Summary*

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.602 <sup>a</sup>	.362	.333	4.505

- a. Predictors: (Constant), Pretest Membaca Pemahaman

- b. Dependent Variable: Posttest Membaca Pemahaman

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil nilai korelasi/hubungan (R) yaitu 0.602. diperoleh hasil koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.362. Dapat

diartikan bahwa adanya pengaruh strategi SQ3R berbantuan media komik digital terhadap membaca pemahaman sebesar 36.2%.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan pada analisis data, skor pada kemampuan membaca pemahaman menggunakan strategi SQ3R berbantuan media komik digital sebelum (*pretest*) mencapai rata-rata 72,29 dengan skor terbesar 85 dan skor terkecil 60. Kemudian dalam hasil pengolahan data setelah melakukan penggunaan strategi SQ3R berbantuan media komik digital (*posttest*) diperoleh rata-rata 90 dengan skor terbesar 100 dan skor terkecil 80. Maka dapat disimpulkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan strategi pembelajaran SQ3R berbantuan media komik digital. Sedangkan berdasarkan pada analisis data nilai  $F_{hitung} = 12.487$  dengan signifikansi sebesar  $0.002 < 0.05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh strategi SQ3R berbantuan media komik digital terhadap membaca pemahaman di kelas VB yakni sebesar 36.2%.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfalah, A., Firnadia, E., & Jendriadi. (2022). Kefektifan Tes Menggunakan Media Literasi Digital dalam Kuliah Bahasa Indonesia terhadap Mahasiswa Baru. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 696.
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2337.
- Irmawan, R. (2023). ANALIS Analisis Taksonomi Barret pada Soal Pemanfaatan Asesmen Daerah Literasi Membaca Siswa SMP Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Vol. 3, No. 1*, 51.
- Karumpa, A., Halimah, A., & Sulastri, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pop Up Book dan Big Book terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, Vol. 8, No. 2*.
- Nurmahanani, I. (2023). Effectiveness of a Mixed Methods-Based Literacy Program in Improving Reading Comprehension, Vocabulary Mastery, and Reading Fluency Skills of Early Grade Students. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, Vol. 22, No. 7*, 325.
- Parhan, Jalil, M. A., Idrus, & Mudiono. (2022). Peningkatan Membaca Teks Bahasa Arab Melalui

- Metode (SQ3R). *Journal of Arabic Education & Arabic Studies*, Vol. 1 No. 1, 21-33.
- Riyadi, A. A., Nuryani, P., & Hartati, T. (2019). Penerapan Strategi SQ3R Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD. *JPGSD*, 185.
- Santoso, I., & Madistriyatno, H. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Indigo Media.
- Sunarti, S. (2021). *Pembelajaran Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar*. NEM.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Belajar Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 5, No.1, 83.
- Tantri, A. A. (2016). Hubungan antara Kebiasaan Membaca dan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman. *ACARYA PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 2, No. 1.