

**PENGARUH MODEL SQ3R BERBANTUAN *MOTION COMIC*
TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA TEKS NARASI
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V**

*Diajukan guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar Magister pada program studi
Pendidikan Dasar*

TESIS



Oleh:
Syafira Nundri Antari, S.Pd.
NIM. 230220204009

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
JEMBER
2025**

**PENGARUH MODEL SQ3R BERBANTUAN *MOTION COMIC*
TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA TEKS NARASI
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V**

*Diajukan guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar Magister pada program studi
Pendidikan Dasar*

TESIS



Oleh:
Syafira Nundri Antari, S.Pd.
NIM. 230220204009

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
JEMBER
2025**

PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan untuk:

1. Keluarga besar penulis, yang senantiasa menyertai dengan doa, memberikan perhatian, serta menjadi sumber dorongan selama penulis menjalani pendidikan hingga terselesaikannya tesis ini.
2. Guru dan Kepala Sekolah di SD Islam Al-Abror Situbondo, para dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Jember, serta rekan-rekan seperjuangan, yang telah berperan dalam memberikan arahan, memperkaya pengetahuan, berbagi pengalaman akademik, dan membersamai penulis selama proses perkuliahan dan penyusunan tesis.
3. Almamater Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, sebagai wadah pembentukan keilmuan, pengembangan wawasan, serta penumbuhan sikap dan kompetensi akademik.

MOTTO

“Fa inna ma‘al-‘usri yusrā.”

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah [94]: 5)

“Setiap proses ilmiah menuntut kesabaran sebelum mencapai hasil terbaik.”

(Syafira Nundri Antari)

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syafira Nundri Antari, S.Pd.

NIM : 230220204009

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: *Pengaruh Model SQ3R Berbantuan Motion Comic Terhadap Keterampilan Membaca Teks Narasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas V* adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 19 Desember 2025
Yang menyatakan,

(tanda tangan)
(Meterai Rp 10.000,00)

(Syafira Nundri Antari, S.Pd.)
NIM. 230220204009

HALAMAN PERSETUJUAN

Tesis berjudul (*Pengaruh Model SQ3R Berbantuan Motion Comic Terhadap Keterampilan Membaca Teks Narasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas V*) telah diuji dan disetujui oleh Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Jember pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 19 Desember 2025

Tempat : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Pembimbing		Tanda Tangan
1. Pembimbing Utama	1	
Nama : (Dr. Rusdhianti Wuryaningrum, M.Pd.)		
NIP : 197805062003012001		
2. Pembimbing Anggota	2	
Nama : (Dr. Bea Hana Siswati, M.Pd.)		
NIP : 199004012019032025		
Penguji		
1. Penguji Utama	1	
Nama : (Dr. Arief Rijadi, M.Si, M.Pd.)		
NIP : 196701161994031002		
2. Penguji Anggota	2	
Nama : (Dr. Singgih Bektiarso, M.Pd., M.C.E.)		
NIP : 196108241986011001		

ABSTRAK

Keterampilan membaca teks narasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Namun, pada praktiknya masih ditemukan rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa akibat pembelajaran yang belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) berbantuan *motion comic* terhadap keterampilan membaca teks narasi siswa kelas V SD Islam Al-Abror Situbondo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan model SQ3R berbantuan *motion comic* dan kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan membaca teks narasi, sedangkan analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *t*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa keterampilan membaca teks narasi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok setelah perlakuan diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model SQ3R yang dipadukan dengan media *motion comic* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi teks narasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model SQ3R berbantuan *motion comic* berpengaruh positif terhadap keterampilan membaca teks narasi siswa kelas V. Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran membaca di sekolah dasar.

Kata kunci: SQ3R, *motion comic*, keterampilan membaca, teks narasi, sekolah dasar.

RINGKASAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, khususnya keterampilan membaca. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di SD Islam Al-Abror Situbondo, keterampilan membaca teks narasi siswa kelas V masih tergolong rendah. Kondisi tersebut ditandai dengan rendahnya minat membaca, kesulitan memahami isi bacaan, ketidakmampuan menemukan makna tersirat, serta rendahnya capaian ketuntasan belajar siswa pada aspek membaca pemahaman. Permasalahan ini diperparah oleh penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Sejalan dengan tuntutan pembelajaran yang menekankan keaktifan dan pemahaman bermakna, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu membimbing siswa membaca secara sistematis dan kritis. Model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dipandang relevan karena menuntun siswa melalui tahapan membaca yang terstruktur dan melibatkan proses berpikir aktif. Untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa, model ini dipadukan dengan media *motion comic* yang menyajikan teks narasi dalam bentuk visual bergerak, suara, dan ilustrasi kontekstual sehingga lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model SQ3R berbantuan *motion comic* terhadap keterampilan membaca teks narasi Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Islam Al-Abror Situbondo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan model SQ3R berbantuan *motion comic* dan kelas kontrol yang diberikan pembelajaran secara konvensional. Teknik pengumpulan data meliputi tes keterampilan membaca teks narasi, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji statistik inferensial yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t untuk mengetahui

perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan membaca teks narasi siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Analisis data menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan keterampilan membaca siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori lebih tinggi, yang ditunjukkan melalui hasil perhitungan uji hipotesis. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model SQ3R berbantuan *motion comic* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami teks narasi, baik pada aspek literal, inferensial, maupun evaluatif.

Pembahasan hasil penelitian menunjukkan bahwa model SQ3R mampu membantu siswa membaca secara lebih terarah melalui tahapan meninjau bacaan, menyusun pertanyaan, membaca aktif, mengungkapkan kembali pemahaman, dan meninjau ulang isi bacaan. Dukungan media *motion comic* memperkuat efektivitas model ini dengan meningkatkan motivasi, minat belajar, serta pemahaman siswa terhadap alur cerita dan isi teks. Kombinasi model dan media tersebut menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, aktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model SQ3R berbantuan *motion comic* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca teks narasi Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Islam Al-Abror Situbondo. Model ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran membaca di sekolah dasar, khususnya dalam memahami teks narasi secara komprehensif.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyusun proposal tesis yang berjudul "Pengaruh Model SQ3R Berbantuan *Motion Comic* Terhadap Keterampilan Membaca Teks Narasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas V" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister pada Program Studi Magister Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Proposal ini disusun sebagai langkah awal dalam proses penyusunan tesis yang diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Pembelajaran Keterampilan Membaca dalam Bahasa Indonesia. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, penyusunan proposal ini tidak akan berjalan dengan lancar.

Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., IPM., ASEAN Eng., sebagai Rektor Universitas Jember.
2. Prof. Dr. Budi Setyono, M.A., sebagai Direktur Pascasarjana
3. Dr. Mohamad Na'im, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
4. Dr. Singgih Bektiarso, M.Pd., sebagai Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Jember sekaligus sebagai dosen penguji anggota yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam pengujian tesis ini.
5. Dr. Rusdhianti Wuryaningrum, M.Pd., sebagai dosen pembimbing utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi dalam penyusunan tesis ini.
6. Dr. Bea Hana Siswati, M.Pd., sebagai dosen pembimbing pendamping yang turut memberikan masukan yang sangat berarti.
7. Dr. Arief Rijadi, M.Si., M.Pd., sebagai Dosen penguji utama yang

telah memberikan arahan dan bimbingan dalam pengujian tesis ini.

8. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Program Studi Magister Pendidikan Dasar yang telah memberikan ilmu dan inspirasi selama masa studi.
9. Tenaga pengajaran di program Pascasarjana yang telah memberikan pelayanan dengan baik selama saya menempuh perkuliahan
10. Orang tua, keluarga, serta sahabat yang senantiasa memberikan do'a, dukungan moral, dan semangat kepada penulis.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di tahap selanjutnya.

Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pihak-pihak yang berkepentingan, serta menjadi awal yang baik bagi penelitian yang akan dilakukan.

Jember, 19 Desember 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
ABSTRAK	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Batasan Istilah.....	9
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Model SQ3R.....	11
2.1.1 Pengertian SQ3R.....	12
2.1.2 Langkah-Langkah Model SQ3R.....	14
2.1.3 Manfaat Model SQ3R.....	18
2.1.4 Aktivitas Guru dan Peserta Didik dalam Model Pembelajaran SQ3R Berbantuan Motion Comic	19
2.1.5 Analisis SQ3R – SQ4R.....	21
2.2 <i>Motion Comic</i>	19
2.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	21
2.4 Keterampilan Membaca	22

2.4.1 Aspek Literal (<i>Literal</i>)	23
2.4.2 Aspek Inferensial (Inferential)	24
2.4.3 Aspek Evaluatif (Evaluative)	25
2.5 Hasil Penelitian yang Relevan	27
2.6 Kerangka Berpikir	30
BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Metode Penelitian	31
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.3 Populasi dan Sampel	33
3.3.1 Populasi	33
3.3.2 Sampel	33
3.4 Prosedur Penelitian	34
3.5 Definisi Operasional	35
3.6 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	37
3.6.1 Dokumentasi	37
3.6.2 Tes	37
3.6.3 Observasi	37
3.7 Metode Analisis Data	39
3.7.1 Instrumen Penelitian	39
3.7.2 Uji Coba Instrumen	40
3.7.3 Analisis Data	42
BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	45
4.2 Hasil Penelitian	46
4.2.1 Hasil Implementasi Model SQ3R berbantuan <i>Motion Comic</i> pada Keterampilan Membaca Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas V di SD Islam Al-Abror Situbondo	46
4.2.2 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	48
4.3 Analisis dan Pengujian Hipotesis	49
4.3.1 Hasil Uji Instrumen	49

4.3.2 Analisis Inferensial	52
4.3.3 Pengujian Hipotesis	54
4.4 Pembahasan.....	56
4.4.1 Analisis Penerapan Model SQ3R berbantuan <i>Motion Comic</i> Keterampilan Membaca Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas V.....	56
4.4.2 Analisis Hasil Pengaruh Model SQ3R berbantuan <i>Motion</i> <i>Comic</i> Terhadap Keterampilan Membaca Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas V	59
BAB V PENUTUP	61
5.1 Simpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Kemampuan Membaca Teks Narasi	67
Lampiran 2. Alur Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	69
Lampiran 3. Rubrik Penilaian	71
Lampiran 4. Lembar Observasi Penerapan Model SQ3R dan Media <i>Motion Comic</i>	83
Lampiran 5. Lembar Observasi Penerapan Pembelajaran Konvensional	87
Lampiran 6. Modul Ajar Model SQ3R berbantuan <i>Motion Comic</i>	89
Lampiran 7. Modul Ajar Pembelajaran Konvensional	95
Lampiran 8. Instrumen Soal Tes Keterampilan Membaca.....	114
Lampiran 9. Rekap Hasil Analisis Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen (Kelas 5A).....	123
Lampiran 10. Rekap Hasil Analisis Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen (Kelas 5A).....	125
Lampiran 11. Rekap Hasil Analisis Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol (Kelas 5B) ..	128
Lampiran 12. Rekap Hasil Analisis Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol (Kelas 5B). 130	
Lampiran 13. Rekap Hasil Analisis Observasi Kelas Eksperimen (Kelas 5A) 133	
Lampiran 14. Lembar Observasi oleh Observer Kelas Eksperimen (Kelas 5A).....	134
Lampiran 15. Rekap Hasil Analisis Observasi Kelas Kontrol (Kelas 5B)	146
Lampiran 16. Lembar Observasi oleh Observer Kelas Kontrol (Kelas 5B)	147
Lampiran 17. Surat Permohonan Penelitian.....	159
Lampiran 18. Surat Keterangan Penelitian	160
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian (Foto).....	161
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian (Video)	162
Lampiran 21. Hasil Uji Validitas Instrumen Butir Soal.....	163

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-langkah melalui Model SQ3R.....	13
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aktivitas Guru dan Peserta Didik dalam Model Pembelajaran SQ3R Berbantuan <i>Motion Comic</i>	18
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	27
Tabel 3.1 <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	32
Tabel 3.2 Jumlah Populasi Kelas Tinggi SD Islam Al-Abror Situbondo	33
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	34
Tabel 3.4 Kisi-kisi Kemampuan Membaca Teks Narasi	39
Tabel 3.5 Klasifikasi Koefisien Validitas	41
Tabel 3.6 Klasifikasi Derajat Reliabilitas	42
Tabel 4.1 Perbandingan Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	49
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Butir Soal	50
Tabel 4.3 Data Hasil Observasi Selama Pembelajaran di Kelas Eksperimen Menerapkan Model Pembelajaran SQ3R Berbantuan <i>Motion Comic</i>	51
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Standar Deviasi Rekapitulasi Hasil Observasi ...	51
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Kemampuan Keterampilan Membaca Siswa.	53
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Data Kemampuan Keterampilan Membaca Siswa	54
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i> Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	55

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada tingkat SD. Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan di bidang kebahasaan. Muatan pelajaran bahasa menekankan pada kompetensi bahasa sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan gagasan dan pengetahuan (Lestari, Chairiyah, & Indarwati, 2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sering dianggap sulit oleh siswa karena mencakup empat keterampilan utama: membaca, menyimak, berbicara, dan menulis, yang semuanya perlu dikuasai (Mulyani, 2023; Salsabila et al., 2023). Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk melatih siswa agar dapat berbahasa secara terampil, serta mampu menuangkan ide dan gagasan secara kreatif dan kritis (Khasanah & Fauziah, 2020; Sari et al., 2023; Widyana & Japa, 2020). Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dirancang untuk mendorong siswa berpikir dan bertindak langsung yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Amaliyah & Attadib, 2021). Oleh karena itu, keempat keterampilan ini harus dikuasai siswa, terutama keterampilan bahasa yang penting di kelas tinggi. Hal ini berfokus pada peningkatan keterampilan membaca teks narasi siswa di kelas V (Asmara & Nindianti, 2019; Johan et al., 2018; Misnawan et al., 2020).

Keterampilan berbahasa dalam kurikulum mencakup empat aspek di antaranya yaitu keterampilan menulis (*writing skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan membaca (*reading skills*). Keterampilan menulis diarahkan pada suatu keterampilan mengungkapkan pikiran, informasi perasaan dan pengalaman dalam bentuk tulisan atau karangan. Keterampilan berbicara diarahkan pada suatu kemampuan seseorang dalam mengungkapkan gagasan, pikiran, pendapat serta perasaan dengan menyampaikan pesan secara lisan. Keterampilan menyimak diarahkan kepada kemampuan memahami penjelasan narasumber secara lisan dengan berkonsentrasi memahami informasi dan memberikan

respon terhadap informasi tersebut. Keterampilan membaca diarahkan pada memahami suatu teks bacaan (Zasnimar, 2020).

Kompetensi membaca merupakan salah satu kompetensi yang harus dicapai dengan tuntas pada semua kurikulum yang berlaku di Indonesia. Ada tiga hal yang saling berkaitan dan saling mendukung dalam mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kompetensi setiap siswa yaitu bahasa (pengetahuan mengenai Bahasa Indonesia); sastra (memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, serta menciptakan karya sastra); literasi (memperluas kompetensi berbahasa Indonesia dengan berbagai tujuan khususnya berkaitan dengan membaca dan menulis) (Apriliande, 2020).

Dalam pembelajaran keterampilan membaca, siswa masih menemui sejumlah hambatan pada hal literasi. Khususnya pada salah satu teks narasi yang dianggap sulit untuk siswa kelas V SD dibandingkan dengan teks lainnya yang terdapat di dalam buku siswa. Teks narasi adalah suatu karangan cerita yang menyajikan serangkaian peristiwa kejadian dan disusun secara kronologis sesuai dengan urutan waktunya. Peristiwa itu bisa benar-benar terjadi, tapi bisa juga hanya khayalan saja. Umumnya karangan atau teks narasi diciptakan dengan tujuan menghibur pembacanya dengan pengalaman estetis melalui kisah dan cerita, baik fiksi maupun nonfiksi (Suryaman, 2018). Sebuah teks dapat dikatakan sebagai suatu karangan narasi apabila memenuhi ciri-ciri antara lain 1) teks berisi tentang cerita, kisah, dan peristiwa tertentu yang menggunakan gaya bahasa naratif, 2) cerita memiliki alur yang jelas dari awal hingga akhir cerita, 3) terdapat suatu peristiwa maupun konflik, 4) memiliki unsur-unsur pembentuk berupa tema, latar, alur, karakter, dan sudut pandang (Tim Dikmas, 2018).

Jenis narasi ini sering ditemukan dalam karya sastra seperti novel dan cerita pendek, yang bertujuan memberikan pengalaman estetis kepada pembaca. Data statistik dari UNESCO, dari total 61 negara, Indonesia berada di peringkat 60 dengan tingkat literasi yang rendah. Peringkat 59 diisi oleh negara Thailand serta peringkat terakhir diisi oleh negara Botswana. Sedangkan negara Finlandia menduduki peringkat pertama dengan tingkat literasi tertinggi, yakni hampir

mencapai 100%. Data ini membuktikan bahwa tingginya minat baca di Negara Indonesia masihlah tertinggal jauh dari negara tetangga, Singapura dan Malaysia. Hal ini juga didukung dari data penelitian yang dilakukan *United Nations Development Programme* (UNDP) yang membuktikan bahwa tingkat pendidikan yang didasarkan atas Indeks Pembangunan Manusia (IPM) di negara Indonesia masih tergolong sangatlah rendah, yakni 14,6%. Persentase ini jauh lebih rendah daripada negara Malaysia yang hampir mencapai angka 28% dan juga negara Singapura yang hampir mencapai angka 33% (Witanto, 2018).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi, penerapan teknik membaca yang selaras dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik masih belum dilakukan secara optimal. Kegiatan pembelajaran cenderung bertumpu pada pendekatan konvensional, seperti penyampaian materi secara lisan, pemberian tugas, dan sesi tanya jawab, sehingga aktivitas membaca hanya terbatas pada kegiatan membaca teks dan menjawab pertanyaan. Proses tersebut belum melibatkan tahapan membaca yang terstruktur, sehingga peserta didik belum terbiasa menggunakan teknik membaca yang mendukung pemahaman bacaan, seperti memperkirakan isi teks, menelaah alur cerita, mengenali unsur tokoh dan latar, serta menyimpulkan isi bacaan secara menyeluruh. Hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan guru tentang pembelajaran inovatif, sehingga pembelajaran di kelas masih belum optimal (Ardianti & Amalia, 2022). Permasalahan ini masih dipandang sebagai kurangnya perhatian guru terhadap pentingnya penggunaan model, strategi, metode, dan media dalam pembelajaran. Karena dengan menggunakan model dan media yang cocok dalam pembelajaran tentu berperan penting pada keaktifan siswa sehingga hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa dikatakan tuntas bila sudah memenuhi capaian pembelajaran (CP) (Sumaryanti, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru-guru wali kelas V di SD Islam Al-Abror Situbondo, diperoleh hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada kemampuan membaca terutama dalam membaca pemahaman mata pelajaran Bahasa Indonesia belum sesuai dengan yang diharapkan guru. Ditemukan beberapa

permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu rendahnya minat membaca siswa dalam belajar karena menganggap pembelajaran bahasa Indonesia membosankan. Siswa masih kurang tepat menjawab sebagian pertanyaan yang berhubungan dengan isi bacaan yang telah mereka baca sebelumnya. Siswa sulit menemukan makna dalam bacaan, dan siswa kesulitan menyimpulkan isi dari bahan bacaan yang telah mereka baca sebelumnya. Dari hasil penilaian formatif dalam kegiatan belajar membaca dan memirsanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, keseluruhan jumlah siswa kelas V yang terdapat di SD Islam Al-Abror Situbondo yaitu 75 orang, sebanyak 47 (65%) siswa belum mencapai KKTP sedangkan 28 siswa (35%) sudah mencapai KKTP.

Perlu langkah strategis untuk membangun pembelajaran yang berlangsung secara aktif dan terarah agar pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Kegiatan membaca diarahkan pada pemahaman tokoh dalam teks narasi, mencakup pengenalan karakter, peran tokoh dalam cerita, serta hubungannya dengan rangkaian peristiwa. Melalui pembelajaran yang demikian, capaian pembelajaran pada aspek membaca dan memirsanya diharapkan dapat tercapai secara optimal (Afriyeni & Haji, 2017; Jasmin et al., 2022; Misnawan et al., 2020). Bercermin dari kondisi tersebut, pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar perlu diciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Pihak lain mengatakan, perspektif belajar yang baru menyatakan bahwa belajar adalah proses mengkonstruksi kemampuan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memahami dan mampu menerapkan berbagai model yang sesuai dengan kekhasan materi dan karakteristik siswa sehingga dapat memfasilitasi aktivitas siswa dalam belajar.

Model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dipertimbangkan untuk diimplementasikan dalam penelitian ini karena secara teoretis berpotensi meningkatkan keterampilan membaca siswa, khususnya dalam membaca teks narasi, sehingga efektivitas penerapannya perlu diuji secara empiris melalui proses penelitian. Model ini tidak hanya menuntun siswa untuk membaca secara aktif dan terarah, tetapi juga membantu mereka dalam mengembangkan strategi

berpikir kritis saat menghadapi teks bacaan. Secara spesifik, penerapan model SQ3R mengarahkan keterlibatan kognitif siswa sejak tahap awal hingga akhir membaca, mulai dari membangun gambaran awal tentang tokoh, latar, dan orientasi cerita, memahami alur serta konflik secara runtut, hingga menegaskan kembali resolusi dan pesan moral teks narasi, sehingga pemahaman bacaan menjadi lebih mendalam dan bermakna (Aziz, 2020).

Model SQ3R dinilai relevan dalam pembelajaran membaca karena mendorong pemahaman bacaan secara menyeluruh. Pemahaman pada tingkat literal berkaitan dengan kemampuan siswa menangkap informasi yang dinyatakan secara langsung dalam teks, seperti peristiwa, tokoh, dan latar cerita. Pemahaman inferensial menuntut siswa untuk mengolah informasi tersebut lebih lanjut dengan menafsirkan makna yang tidak tertulis secara eksplisit serta menghubungkan antarbagian teks. Adapun pemahaman evaluatif mengarahkan siswa untuk menilai isi bacaan secara kritis, mempertimbangkan kesesuaian informasi, serta memberikan penilaian terhadap makna dan pesan yang terkandung dalam teks. Dengan menekankan ketiga tingkat pemahaman tersebut, pembelajaran membaca diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara lebih mendalam dan bermakna. Salah satu model yang dieksperimenkan dalam penelitian terdahulu adalah model pembelajaran SQ3R berbantuan media visual terhadap kemampuan membaca pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa akan menjadi lebih aktif dalam kegiatan membaca dan menyimak, siswa juga menjadi pembaca yang aktif dan terarah langsung pada inti sari atau kandungan-kandungan pokok yang tersirat dalam teks (Yesika, 2020). Karena siswa dikondisikan pada cara membaca yang dapat mengembangkan metakognitif siswa, yaitu dengan menugaskan siswa untuk membaca bahan belajar secara seksama dan cermat, sehingga siswa lebih mudah memahami isi bacaan dengan menggunakan media visual buku cerita bergambar. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan model pembelajaran SQ3R berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi matematis (Soraya et al., 2021).

Penggunaan *motion comic* dalam pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat dengan karakteristik teks narasi yang disusun berdasarkan rangkaian

peristiwa secara kronologis dan memuat unsur tokoh, latar, alur, konflik, serta amanat. Penyajian cerita melalui visual bergerak yang dipadukan dengan teks, dialog, dan alur cerita yang jelas memungkinkan struktur teks narasi direpresentasikan secara konkret, sehingga memudahkan siswa memahami orientasi cerita, perkembangan peristiwa, hingga tahap resolusi secara runtut. Selain itu, visualisasi dan gerak dalam *motion comic* berfungsi sebagai penopang kognitif yang membantu siswa menafsirkan makna bacaan, menghubungkan antarperistiwa, serta memahami hubungan sebab-akibat dalam alur narasi. Kondisi ini selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana pembelajaran berbasis visual dan cerita lebih efektif dibandingkan penyajian teks semata. Dengan demikian, penggunaan *motion comic* tidak hanya meningkatkan minat baca siswa, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam memahami struktur dan unsur teks narasi secara menyeluruh.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri & Nugroho (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *motion comic* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa kelas IV SD. Temuan ini diperkuat oleh Sari et al. (2020) yang menyatakan bahwa media *motion comic* membantu siswa memahami materi IPA dengan lebih baik karena adanya dukungan audiovisual yang memperjelas konsep abstrak. Selain itu, Hidayatullah & Prastyo (2019) mengungkapkan bahwa media *motion comic* berperan penting dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa, terutama dalam hal membaca pemahaman.

Gaya visual dan narasi yang digunakan dalam *motion comic* mendorong siswa untuk lebih fokus dan memahami isi cerita atau materi yang disampaikan. Dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa sekolah dasar yang cenderung mudah bosan terhadap metode pembelajaran konvensional, penggunaan *motion comic* menjadi solusi yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik belajar anak-anak. Media ini memungkinkan integrasi antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui sajian visual, gerak, dan suara yang menarik. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut potensi *motion comic* dalam

pembelajaran di sekolah dasar, baik dalam konteks pengembangan bahan ajar, peningkatan literasi, maupun penguatan karakter siswa melalui cerita-cerita yang sarat nilai edukatif.

Berdasarkan paparan tersebut, permasalahan pembelajaran membaca teks narasi menuntut adanya solusi yang tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga dapat diukur dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Meskipun secara teoretis model SQ3R berbantuan *motion comic* memiliki potensi dalam meningkatkan keterampilan membaca, pengaruh penerapannya terhadap kemampuan membaca teks narasi siswa perlu dibuktikan melalui pengujian empiris yang sistematis. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan judul “Pengaruh Model SQ3R Berbantuan *Motion Comic* terhadap Keterampilan Membaca Teks Narasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Islam Al-Abror Situbondo”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah antara lain:

- a. Bagaimana keterlaksanaan model SQ3R berbantuan *motion comic* terhadap keterampilan membaca Teks Narasi Bahasa Indonesia siswa kelas V?
- b. Apakah terdapat pengaruh model SQ3R berbantuan *motion comic* terhadap keterampilan membaca Teks Narasi Bahasa Indonesia siswa kelas V?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut.

- a. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan penerapan model pembelajaran SQ3R berbantuan *motion comic* dalam meningkatkan keterampilan membaca teks narasi Bahasa Indonesia pada siswa kelas V.
- b. Mengetahui pengaruh model SQ3R berbantuan *motion comic* terhadap keterampilan membaca Teks Narasi Bahasa Indonesia siswa kelas V SD

Islam Al-Abror Situbondo.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak teoretis maupun pihak praktis. Ada pun manfaat tersebut, ialah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoretis sebagai pengembangan teori dan kontribusi keilmuan dalam bidang pendidikan. Hasil penelitian ini tidak hanya memperkaya teori pembelajaran berbasis model SQ3R tetapi juga menegaskan pentingnya penggunaan media teknologi seperti *motion comic* dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi Siswa

- a) Model SQ3R berbantuan *motion comic* membantu siswa memahami materi teks narasi secara sistematis melalui tahapan *Survey, Question, Read, Recite, dan Review*. Tahapan ini memudahkan siswa untuk memahami isi teks dengan lebih mendalam dan mengulas kembali materi. Hal ini dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta melatih kebiasaan belajar yang efektif dan kreatif.
- b) *Motion comic* sebagai media pembelajaran memberikan tampilan menarik berupa gambar, animasi, dan suara, yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, khususnya dalam mempelajari teks narasi yang sering dianggap membosankan jika diajarkan dengan metode konvensional. Selain itu, Siswa akan lebih mudah memahami alur cerita, tokoh, latar, dan isi teks narasi karena materi disajikan dalam bentuk gambar bergerak dan suara yang menarik.

2) Manfaat bagi Guru

- a) Penggunaan model SQ3R berbantuan *motion comic* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif, guru dapat

mengakomodasi beragam gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Hal ini membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

- b) Dengan adanya media pembelajaran yang interaktif seperti *motion comic*, guru dapat lebih mudah menjaga perhatian dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Media yang menarik ini mengurangi kebosanan siswa, sehingga mereka lebih terlibat dalam pelajaran dan mengurangi gangguan yang biasa terjadi dalam kelas.

3) Manfaat untuk Peneliti Lain

Bagi pembaca yang akan mengadakan penelitian sejenis, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai penambah wawasan serta acuan bagi peneliti yang lain pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam pada materi teks narasi.

1.5 Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan berbagai istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini berfokus pada efektivitas penerapan Model SQ3R berbantuan *motion comic* dalam meningkatkan keterampilan membaca teks narasi bahasa Indonesia siswa kelas V SD Islam Al-Abror Situbondo. Adapun beberapa istilah tersebut antara lain :

- a. Penelitian Quasi Eksperimen adalah jenis desain penelitian yang menyerupai eksperimen sejati (*true experiment*), namun tidak menggunakan pengacakan (*random assignment*) dalam penempatan subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Meskipun demikian, peneliti tetap melakukan manipulasi terhadap variabel bebas untuk mengamati pengaruhnya terhadap variabel terikat. Desain penelitian tersebut digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model SQ3R berbantuan *motion comic* (X) terhadap variabel (Y) yaitu isi teks bacaan pada teks narasi Bahasa Indonesia.
- b. Pengaruh adalah kemampuan atau kapasitas seseorang atau sesuatu untuk memengaruhi atau mengubah tindakan, perilaku, sikap atau pemikiran

orang lain. Dalam penelitian ini untuk melihat pengaruh model SQ3R berbantuan *motion comic* (X) terhadap variabel (Y) yaitu isi teks bacaan pada teks narasi Bahasa Indonesia.

- c. Model SQ3R adalah sebuah Model dalam keterampilan membaca menemukan sejumlah ide pokok beserta pendukungnya digunakan untuk membantu daya ingat supaya lebih tahan lama melalui lima langkah, yakni 1) *survey* (mengenal seluruh anatomi buku), 2) *question* (bertanya pada diri sendiri mengenai hal-hal berkaitan dengan buku/ bacaan), 3) *read* (kegiatan membaca secara dituntun oleh semua pertanyaan dirumuskan sebelumnya), 4) *recite/recall* (jeda membaca dan buatlah sejumlah catatan penting), dan 5) *review* (meninjau kembali hal-hal penting yang telah dibaca) (Aziz, 2020). Dalam penelitian ini model SQ3R merupakan variabel *independent* yang fokus pada proses. Model SQ3R dalam penelitian ini digunakan sebagai model dalam pelaksanaan pembelajaran berbantuan *motion comic* untuk melihat keterampilan membaca teks narasi bahasa Indonesia.
- d. *Motion Comic* adalah bentuk komik bergerak dalam format digital yang dibuat dengan teknologi animasi video yang dilengkapi dengan animasi bergerak, suara, dan teks yang menarik (Zhong & Dai, 2023). Dalam penelitian ini *motion comic* digunakan sebagai media pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model SQ3R untuk melihat pengaruh dan peningkatan keterampilan membaca teks narasi bahasa Indonesia.
- e. Keterampilan Membaca adalah salah satu kompetensi dasar dalam proses pembelajaran bahasa yang sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memperoleh informasi, memperluas pengetahuan, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Saputri & Ritonga, 2024)
- f. Teks Narasi adalah cerita atau kisah tentang peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang disusun menurut urutan waktu dan didasarkan pada hubungan sebab akibat (Suryaman, 2018).

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model SQ3R

Banyak individu menghadapi bacaan atau buku dengan jalan membacanya dari awal hingga akhir dan mereka mempunyai anggapan bahwa dengan cara itulah maka individu seharusnya sudah menguasai isi dari buku atau bacaan tersebut. Namun, pada kenyataannya tidaklah demikian. Untuk mampu memahami suatu bacaan ataupun buku tidak bisa hanya membaca sekali saja, setiap individu haruslah mengambil sejumlah langkah yang strategis guna menguasai bahan tersebut dan mengingatkannya kembali. Untuk itu, sangat diperlukan model yang jitu dan efektif salah satunya dengan menggunakan model SQ3R dalam menunjang pembelajaran keterampilan membaca teks narasi. Pemaparan dari pengertian model SQ3R, langkah-langkah model SQ3R, dan manfaat model SQ3R sebagaimana berikut:

2.1.1 Pengertian SQ3R

Tarigan (2008) mengatakan bahwa siswa dalam menyelesaikan dan menelaah tugas atau latihan dengan baik dari guru ketika di dalam kelas atau saat guru memberikan tugas atau pekerjaan rumah (PR) yang harus diselesaikan siswa sehingga setiap siswa mulai dapat membiasakan diri untuk menggunakan metode studi SQ3R agar tugas tersebut selesai tepat waktu. Perlu diketahui, bahwa model SQ3R merupakan model studi membaca yang terdiri dari lima tahapan yakni *Survey*, *Question*, *Read*, *Recite/ Recall*, serta *Review*. Jika siswa menerapkan model SQ3R ini maka mereka akan benar-benar terkejut sebab bukan hanya mampu model SQ3R menyelesaikan tugas dalam tempo yang singkat, namun juga akan memperoleh hasil yang signifikan jauh lebih baik dibandingkan membaca seperti biasanya (Aziz, 2020).

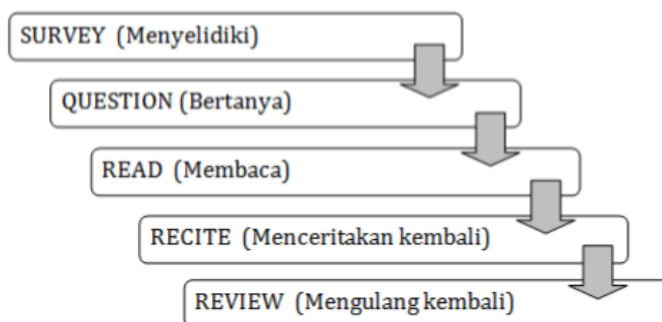
Sejalan dengan pendapat tersebut, Riadi (2015) menyebutkan SQ3R adalah salah satu teknik atau strategi yang digunakan dalam pembelajaran membaca. SQ3R (*Survey*, *Questions*, *Read*, *Recite*, dan *Review*) itu sebuah

teknik atau strategi yang ditunjukkan ketika proses membaca sebuah bacaan. *Survey* yakni menelusuri, menyelidiki bagian-bagian bacaan menarik untuk dibaca. *Question* yakni mengajukan pertanyaan. *Read* yakni membaca wacana. *Recite* yakni mengungkap kembali jawaban atas pertanyaan yang diajukan. *Review* yakni mengulang kembali tahap membaca wacana. Dengan demikian, diharapkan penggunaan teknik atau strategi SQ3R ini dapat menunjang pembelajaran keterampilan membaca teks narasi. Sistem membaca SQ3R yang pertama kali pada tahun 1941 dikemukakan oleh seorang guru besar psikologi dari Universitas Negeri Ohio, Amerika Serikat yakni Prof. Francis P. Robinson (Soedarso, 1988). Keterampilan membaca melalui sistem SQ3R merupakan keterampilan membaca yang populer digunakan pembaca sebab dengan model ini baik digunakan pada saat kepentingan membaca secara rasional dan intensif untuk keperluan studi.

Ketika seseorang yang mempersoalkan saat membuat suatu keputusan dalam bahan yang akan dibaca kaitannya dengan tugas yang perlu diselesaikannya maka ia akan mempertimbangkan kaidah membaca sehingga dengan usaha memahami dan mengingat jauh lebih jitu dan efektif dilakukan dengan mengorganisasikan bahan yang akan dibaca agar mudah dipahami serta dengan mengkaitkan fakta satu dan lainnya berhubungan dengan pengalaman yang sedang dihadapi itu semua ada di dalam sistem SQ3R ini. Maka simpulan dari SQ3R ini adalah sebuah model dalam keterampilan membaca menemukan sejumlah ide pokok berserta pendukungnya digunakan untuk membantu daya ingat supaya lebih tahan lama melalui lima langkah, yakni 1) *survey* (mengenal seluruh anatomi buku), 2) *question* (bertanya pada diri sendiri mengenai hal-hal berkaitan dengan buku/ bacaan), 3) *read* (kegiatan membaca secara dituntun oleh semua pertanyaan dirumuskan sebelumnya), 4) *recite/ recall* (jeda membaca dan buatlah sejumlah catatan penting), dan 5) *review* (meninjau kembali hal-hal penting yang telah dibaca). Keterampilan membaca teks narasi akan lebih terlihat hasil yang maksimal, efisien, serta efektif apabila seorang pembaca siswa menggunakan model SQ3R ini (Soedarso, 1988).

2.1.2 Langkah-Langkah Model SQ3R

Menurut Prof. Francis P. Robinson (dalam Soedarso, 1988) terdapat langkah-langkah pelaksanaan model SQ3R dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Langkah-langkah melalui model SQ3R (Soedarso, 1988)

a. Prabaca/ Menyelidiki (*Survey*)

Langkah ini sering kali dikenal sebagai kegiatan prabaca atau survey merupakan sebuah Model dalam hal membaca yang berguna sebagai bahan sebelum membacanya secara lengkap suatu bacaan untuk mengenal organisasi (susunan) serta kesimpulan umum yang akan dibaca seorang pembaca dengan maksud 1) mempercepat ketika menangkap arti/ makna; 2) mendapatkan ringkasan singkat (abstrak); 3) untuk mengetahui ide pokok atau gagasan penting; 4) untuk melihat susunan bahan bacaan; 5) untuk memperoleh minat (perhatian) seksama terhadap isi bacaan; serta 6) memudahkan ingatan lebih banyak dan memahami buku/bacaan lebih efektif (Yesika, 2020).

Menurut Robinson (dalam Soedarso, 1988) Prabaca dilaksanakan hanya dalam beberapa menit, namun secara sistematis seorang pembaca mampu dengan cepat menemukan ide-ide pokok dan organisasi bahan berguna untuk mencapai tujuan membaca. Terdapat empat jenis survei bacaan, adalah antara lain:

1) Survei Buku

Banyak bagian dari buku yang dapat menolong para pembaca guna mengetahui isi dan membantu mencapai tujuan para pembaca ketika membaca buku tersebut, terdapat lima tahapan yakni 1) telusuri daftar isi, untuk

mendapatkan keseluruhan organisasi atau susunan dan informasi buku; 2) baca kata pengantar, terdapat tujuan penelitian dari buku tersebut maka tidak akan memakan waktu untuk menentukan buku yang dicari; 3) lihat tabel, gambar, dan grafik biasanya bagian ini memperjelas dan mempercepat mengenai pemahaman isi buku; 4) apendiks atau suplemen ini biasanya akan memberi tambahan informasi berharga ketika membaca; dan 5) telusuri indeks, dapatkan kata-kata kunci guna mencocokkan dengan tujuan dan kebutuhan pembaca (Aziz, 2020).

2) Survei Bab

Sebelum seorang pembaca memulai untuk membaca suatu bab, adakan survei terlebih dahulu dengan memahami subjudul-subjudul dan apa saja kaitannya, serta amati sejumlah alat bantu visual, seperti grafik, peta, tabel, serta gambar. Kemudian harus diperhatikan, yakni 1) paragraf awal dan akhir, terkadang pengarang menggunakan paragraf itu sebagai kesimpulan dari bab tersebut; 2) ringkasan atau ikhtisar mengenai bab, terkadang pengarang memberikan bagian tersendiri dalam bukunya supaya para pembaca mendapatkan gambaran umum mengenai bab tersebut; 3) Subjudul, sebagian besar pengarang bersusah payah memberikan subjudul pada setiap bab namun para pembaca justru sering kali mengabaikannya padahal subjudul itu berguna memperjelas isi masing-masing bab sehingga para pembaca dapat dengan mudah mengetahui setiap hubungan dari seluruh bagian buku tersebut (Saputra & Haddar, 2024).

3) Survei Artikel

Setiap artikel pada umumnya terbagi ke dalam beberapa bagian yakni pendahuluan, isi, dan juga penutup atau kesimpulan. Setiap paragraf memiliki kalimat topik biasanya memuat mengenai pokok pikiran paragraf. Kalimat pertama atau kedua biasanya itulah kalimat topik dalam sebuah artikel. Untuk prabaca dapat melakukan tahapan, yakni 1) baca judul, sebab biasanya judul bukan hanya menunjukkan masalah yang dibahas, namun juga dapat merangsang pembaca untuk berpikir kritis; 2) baca seluruh subjudul, ini akan membantu pembaca membentuk pemahaman yang menyeluruh; 3) amati juga

tabel dan lainnya, apabila ada juga skema atau peta untuk memperjelas isi dari artikel tersebut; 4) baca kata pengantar, apabila tidak terdapat di dalam artikel maka bacalah dua paragraf pertama sebab hal ini dilakukan pengarang supaya para pembaca mudah menangkap isi dari artikel; dan terakhir 5) kalimat pertama subbab, sebab kalimat ini sering menuturkan atau mengulang mengenai isi bagian tulisan dalam sebuah artikel (Heriana et al., 2023).

4) Survei Kliping

Adakalanya ketika seorang pembaca dihadapkan pada setumpukan kliping dari surat kabar dan majalah untuk dapat mendapatkan bahan yang benar-benar terkait dengan kebutuhan pembaca, maka lakukanlah prabaca, yakni 1) perhatikan judul, sering sekali judul mencerminkan topik serta fokus pembahasan; 2) perhatikan pengarangnya, apabila pembaca telah mengetahui identitas pengarang maka perkiraan isi dan motivasi untuk membaca atau tidak kliping tersebut akan muncul; 3) ini akan memanfaatkan waktu dan cepat balik ke lembaran berikutnya; 4) lewat prabaca maka pembaca akan dengan mudah menemukan bahan yang cocok dan dibutuhkan oleh seorang pembaca (Heriana et al., 2023).

b. Bertanya (*Question*)

Bersamaan ketika tahap survey ada baiknya juga menyelipkan langkah kedua dari SQ3R ini, yakni question merupakan sebuah langkah untuk mengajukan sebanyak-banyaknya pertanyaan seputar isi buku bacaan berkaitan dengan keperluan tugas dari seorang pembaca tersebut. Caranya dengan mengubah judul, subjudul atau bab, serta sub dari subjudul bab menjadi sebuah pertanyaan serta gunakanlah kata-kata tanya seperti apa, kenapa, mengapa, kapan, di mana, bagaimana, dan siapa (5W+H). Melalui adanya berbagai pertanyaan itu adalah cara membaca para pembaca menjadi lebih aktif dan jauh lebih mudah untuk dapat menangkap gagasan utama atau ide-ide pokok yang terdapat dibandingkan apabila hanya membaca hanya sekedar membaca saja (Heriana et al., 2023).

c. Membaca (*Read*)

Terdapat dua hal yang perlu diperhatikan pada langkah ketiga ini, yakni

1) jangan membuat sebuah catatan sebab hal ini justru akan memperlambat seorang pembaca ketika membaca buku atau sebuah bacaan; dan 2) jangan membuat tanda-tanda atau digarisbawahi pada kata-kata yang terdapat dalam isi bacaan atau buku yang sedang dibaca sebab itu akan memecahkan konsentrasi dan fokus seorang pembaca. Apabila perlu, ada baiknya dengan melipat kecil pinggiran dari halaman penting tersebut untuk kemudian memudahkan pembaca mengulang kembali bacaan penting tersebut. Ketika melakukan langkah ini, para pembaca diharapkan untuk berkonsentrasi penuh pada dirinya sendiri untuk mendapatkan ide pokok serta mengetahui setiap rincian yang penting pada bacaan atau buku tersebut (Normuliati, 2018).

d. Menceritakan Kembali (*Recite/ Recall*)

Ketika selesai membaca berhentilah sejenak, langkah keempat dalam Model SQ3R ini diperuntukkan jika seorang pembaca mengalami kesulitan membaca, maka ulangilah membaca pada bab itu sekali lagi. Lama menyediakan waktu pada tahap ini bukanlah pemborosan waktu melainkan memang diperlukan. Justru, pembaca yang hanya sekali waktu membaca buku atau bacaan itulah yang memboroskan waktu sebab mereka memang membaca namun itu malah yang akan segera lupa. Lamanya dari jeda membaca ini kurang lebih sekitar setengah dari waktu pembaca melakukan proses membaca. Hal ini bukanlah pemborosan waktu melainkan memang langkah ini sangat diperlukan. Kesempatan ini, sebaiknya para pembaca pergunakan semaksimal mungkin dan janganlah diabaikan (Saputra & Haddar, 2024).

e. Mengulang Kembali (*Review*)

Daya ingat manusia itu terbatas, sekali pun ketika awal membaca 85% dalam menguasai isi bacaan, namun setelah 8 jam berlalu ingatan detail itu akan berkurang kembali menjadi 40%, selang dua minggu berlalu maka ingatan setiap manusia normal akan tersisa 20%. Oleh karena itu, review sebagai langkah kelima dari Model SQ3R ini amat diperlukan dalam kegiatan materi ajar membaca teks narasi suatu bacaan sebab selain membantu daya ingat dan memperjelas pemahaman, langkah ini juga akan membuat seorang pembaca memperoleh hal-hal penting yang ketika ia membaca sebelumnya

terlewatkan disebut juga dengan kegiatan pascabaca (Normuliati, 2018).

2.1.3 Manfaat Model SQ3R

Kemampuan tiap orang ketika memahami apa yang dibaca berbeda-beda. Semua hal ini bergantung kepada perbendaharaan kata yang dimiliki, jangkauan mata, minat, kecepatan interpretasi. Soedarso (1988) mengemukakan beberapa sistem atau model membaca. Salah satu sistem atau model membaca yang sampai detik ini masih banyak dikenal dan juga dipraktikkan beberapa peneliti adalah model SQ3R. Secara umum, seluruh sistem yang dikemukakan para pakar atau ahli biasanya memakai Model yang sama dengan yang membuat para pemakainya dalam hal ini pembaca aktif dan bermanfaat agar ketika menghadapi bacaan atau sebuah buku maka para pembaca akan lebih lama dalam mengingat dan menemukan setiap ide pokok. Seorang pembaca perlu sekali menguasai pedoman kecil yang telah disajikan oleh pengarang, selalu memperhatikan bagian-bagian penting tulisan seperti tabel, grafik, diagram, peta, dan alat bantu visual lainnya, melalui model SQ3R ini maka seorang pembaca akan mempermudah tahapan itu semua dengan sangat baik (Saputra & Haddar, 2024).

Model SQ3R ini memiliki manfaat yang besar ketika melakukan keterampilan membaca, yakni 1) sebelum membaca terlebih dahulu seorang pembaca menyurvei buku atau bacaan guna mendapatkan gagasan umum mengenai apa yang akan dibaca seorang pembaca; 2) kemudian pembaca tersebut mengajukan beragam pertanyaan pada dirinya sendiri dan menjawabnya; 3) ketika proses membaca maka akan jauh lebih mudah memahami isi bacaan tersebut; 4) selanjutnya ketika pembaca mencoba mengutarakan lewat kata-katanya sendiri mengenai ide-ide pokok yang terdapat di isi bacaan; dan 5) seorang pembaca mampu untuk menguasai serta mengingatnya lebih lama apa yang telah dibaca sebelumnya. Itulah sejumlah manfaat yang didapatkan apabila seorang pembaca melakukan keterampilan membaca memakai model SQ3R (Heriana et al., 2023).

2.1.4 Aktivitas Guru dan Peserta Didik dalam Model Pembelajaran SQ3R Berbantuan Motion Comic

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) sebagaimana dikemukakan dalam literatur strategi membaca sistematis. Model SQ3R menempatkan guru sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik melalui lima tahapan pemahaman bacaan. Pada tahap *Survey*, guru mengarahkan peserta didik untuk meninjau struktur teks atau media baca. Pada tahap *Question*, guru memfasilitasi peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan awal. Pada tahap *Read*, peserta didik membaca bahan ajar secara mendalam untuk menemukan informasi penting. Pada tahap *Recite*, peserta didik mengungkapkan kembali isi bacaan dengan bahasa mereka sendiri. Pada tahap *Review*, guru memandu peserta didik meninjau ulang isi bacaan untuk memperkuat pemahaman.

Model SQ3R menekankan aktivitas intelektual yang sistematis, seperti keterampilan membuat pertanyaan, mengidentifikasi informasi penting, mengorganisasi isi bacaan, serta mengkomunikasikan kembali pemahaman dalam bentuk lisan maupun tulisan. Melalui proses ini, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis, memahami bacaan secara mendalam, serta mampu menyimpulkan informasi secara terstruktur. Berikut aktivitas guru dan peserta didik dalam melaksanakan model pembelajaran SQ3R terangkum pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Aktivitas Guru dan Peserta Didik dalam Model Pembelajaran SQ3R Berbantuan *Motion Comic*

Tahap SQ3R	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
<i>Survey</i> (Meninjau)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan <i>Motion Comic</i> sebagai pengantar 2. Mengarahkan siswa mengamati tokoh, latar, adegan awal, dan teks singkat 3. Memberi pertanyaan pemantik tentang isi awal cerita. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati <i>Motion Comic</i> secara menyeluruh 2. Mengidentifikasi tokoh, latar, dan situasi awal 3. Membuat prediksi alur berdasarkan visual awal.
<i>Question</i> (Membuat Pertanyaan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memfasilitasi siswa membuat pertanyaan berdasarkan pengamatan awal 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun pertanyaan dari hasil pengamatan <i>Motion Comic</i>

Tahap SQ3R	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencontohkan bentuk pertanyaan 5W+1H 2. Mengarahkan siswa menuliskan pertanyaan pada LKS atau media digital. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mencatat hal-hal yang ingin diketahui lebih lanjut 3. Menghubungkan pertanyaan dengan pengetahuan sebelumnya.
<i>Read</i> (Membaca)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing siswa membaca dialog, narasi, dan elemen visual <i>Motion Comic</i>. 2. Menjelaskan kata sulit atau adegan yang kompleks 3. Memonitor pemahaman siswa terhadap alur komik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca teks dan memahami visual dalam <i>Motion Comic</i> 2. Menandai informasi penting atau mencatat poin utama 3. Mencari jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat.
<i>Recite</i> (Mengungkapkan Kembali)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meminta siswa menceritakan kembali isi cerita dengan kata-kata sendiri 2. Memfasilitasi diskusi atau presentasi kelompok 3. Memberikan umpan balik dan meluruskan kesalahpahaman. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengungkapkan kembali isi <i>Motion Comic</i> secara lisan atau tertulis 2. Menjawab pertanyaan yang telah disusun 3. Berdiskusi untuk mengklarifikasi pemahaman.
<i>Review</i> (Meninjau Ulang)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak siswa meninjau ulang isi cerita, nilai moral, atau informasi penting 2. Memfasilitasi pembuatan ringkasan atau mind mapping 3. Mengarahkan pada refleksi pembelajaran dan penarikan kesimpulan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun ringkasan atau kesimpulan berdasarkan <i>Motion Comic</i> 2. Meninjau kembali catatan dan pemahaman 3. Menghubungkan isi cerita dengan tujuan pembelajaran.

2.2 *Motion Comic*

Konferensi “*Thinking (in) Motion – Comics and Film*” mengundang para cendekiawan film dan komik untuk bertukar metode dan teori secara interdisipliner terkait konsep pergerakan. Alih-alih memandang gerakan sebagai penanda ontologi media dan membedakan antara gambar statis dalam komik serta gambar bergerak dalam film dan media audiovisual lainnya, konferensi ini mengasumsikan bahwa film dan komik sama-sama berfungsi, membentuk, serta merenungkan representasi, pengalaman, dan konsep pergerakan. Tujuan konferensi ini adalah untuk menantang dan mendisrupsi dikotomi media dengan mempertimbangkan film dan komik secara bersamaan

dalam gerakan dan pergerakan melalui film serta komik (Deleuze et al., 2022).

Motion comic secara umum mengacu pada bentuk komik yang menggabungkan beberapa elemen dinamis dan sulih suara sederhana. Bentuk ini berada di antara animasi dan komik, dan merupakan bentuk transisi dari keduanya. Komik ini tidak mengharuskan pembaca untuk menambahkan elemen di luar layar seperti Komik, dan juga tidak membutuhkan proses yang membosankan dan biaya yang besar seperti animasi. Sebaliknya, bentuknya sederhana, ringan, dan sangat naratif, menjadikannya animasi sederhana yang mirip dengan format *storyboard* (Chen, 2025). Namun sebagai bentuk baru dari anime, *motion comic* tampaknya secara inheren kontroversial. Banyak ahli percaya bahwa sebagai bentuk animasi dengan tingkat ketelitian yang sangat rendah, *motion comic* memiliki kontroversi yang signifikan atas signifikansi independennya. Namun, beberapa ahli memiliki pendapat yang berbeda. Lei Chen, dari Sekolah Seni Rupa di Universitas Tsinghua, mengusulkan bahwa ketika kita melihat kembali sejarah, kita akan menemukan bahwa sebelum kemunculan *motion comic* secara resmi, bentuk seni animasi memiliki sejarah hampir seratus tahun, sedangkan bentuk seni komik bahkan lebih tua (Zhong & Dai, 2023).

Konsep komik bergerak cukup luas, dan merupakan produk dari perpaduan antara komik dan batasan animasi, dengan batasan yang kabur dengan animasi dengan ketelitian rendah dan animasi. Penulis menyebutnya dengan sikap yang lebih toleran sebagai penggunaan sarana berbiaya rendah untuk mengurangi efek visual untuk memenuhi ekspresi naratif bentuk anime. Bentuk ini tidak selalu terkait dengan durasi satu episode, tetapi tidak mencegah pasar untuk komik bergerak yang umumnya berfokus pada 3-5 menit. Bentuk ini memenuhi dengan sempurna kebutuhan umum para kreator dan audien dalam konteks era informasi bagi para kreator komik bergerak, sebagai bentuk peralihan antara animasi dan komik, meskipun tidak sebagus efek visual, sudah lebih dari cukup. Yang paling penting adalah biaya produksinya rendah, siklusnya pendek, dan persyaratan teknisnya rendah (Chen, 2025). Dalam menghadapi masa kini lingkungan internet yang

berkembang pesat dan berubah dengan cepat, itu sangat membebaskan efisiensi produksi animasi, peningkatan hot spot fit, menurunkan hambatan produksi, dan memberikan dukungan yang kuat untuk pembuatan konten dari animator independen. Bentuk anime ini juga dapat berfungsi sebagai proyek pendahuluan untuk mengumpulkan umpan balik pasar dan memperluas basis penggemar versi anime dengan ketelitian tinggi berikutnya atau film teater; Untuk penonton, bentuk ini animasi ini juga memenuhi kebiasaan menonton fragmentasi harian, dan karena produksinya siklusnya pendek dan isinya lebih cocok untuk hot spot saat ini, hampir bisa mencapai perubahan harian, sehingga membuat kelengketan mengejar difus lebih kuat (Zhong & Dai, 2023).

Motion comic adalah bentuk komik atau novel grafis dalam format digital yang dibuat dengan teknologi animasi video yang dilengkapi dengan animasi bergerak, suara, dan teks yang menarik. Berbeda dengan komik atau novel grafis konvensional, *motion comic* melalui proses pengolahan digital untuk menciptakan elemen animasi media visual berupa *motion comic* (Rachman, 2016).

2.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses pengembangan kemampuan berbahasa siswa secara terintegrasi yang mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Tarigan (2008), keterampilan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, dan harus dikembangkan secara seimbang.

Bahasa Indonesia dalam konteks pendidikan berfungsi sebagai bahasa pengantar ilmu pengetahuan sekaligus alat komunikasi berpikir dan bernalar. Sebagaimana dinyatakan oleh Kaswan (2015), pembelajaran bahasa seharusnya bukan hanya mengajarkan aturan tata bahasa, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan ekspresif siswa dalam konteks kehidupan nyata.

Menurut Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa secara lisan dan tulis, menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia, mendorong siswa berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif.

Daryanto (2013) menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan membentuk kemampuan komunikatif siswa yang efektif dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkup akademik maupun sosial.

2.4 Keterampilan Membaca

Pembelajaran membaca merupakan salah satu keterampilan yang diajarkan di sekolah dasar (SD). Tarigan (2008) menyebutkan bahwa keterampilan berbahasa dalam kurikulum SD mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, membaca dianggap sebagai keterampilan yang sangat penting, sebanding dengan keterampilan lainnya. Hal ini juga diungkapkan oleh Zulela (2012), yang menjelaskan bahwa membaca adalah keterampilan berbahasa yang sangat penting karena merupakan sarana untuk mempelajari dunia lain yang diinginkan, memperluas pengetahuan, menikmati hiburan, dan menggali pesan-pesan yang tertulis dalam bahan bacaan (Fachrudin Zuhdi et al., 2018).

Keterampilan membaca memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan siswa di sekolah. Menurut Burns dkk dalam Rahim (2008), kemampuan membaca sangat vital dalam masyarakat terpelajar. Sebagian besar materi yang diberikan kepada siswa berupa teks tertulis yang menuntut siswa untuk menguasai keterampilan membaca. Rahim (2008) juga menekankan bahwa proses belajar yang efektif dapat dilakukan melalui membaca, dan siswa yang gemar membaca biasanya memiliki pengetahuan yang lebih luas serta mampu dengan mudah menyerap pengetahuan yang diberikan (Fachrudin Zuhdi et al., 2018).

Dalam keterampilan membaca teks narasi, aspek literal, inferensial, dan evaluatif adalah tiga tingkatan pemahaman membaca yang sangat penting.

Ketiganya merepresentasikan kemampuan berpikir dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi dalam proses memahami sebuah teks (Suryaman, 2018).

2.4.1 Aspek Literal (*Literal*)

Aspek literal adalah kemampuan membaca tingkat dasar, yaitu menangkap dan memahami informasi yang secara eksplisit tertulis dalam teks tanpa memerlukan interpretasi lebih lanjut. Informasi literal dapat ditemukan langsung di permukaan teks pembaca cukup mengenali dan mengingat apa yang dibaca. Tujuan dan fungsi dari aspek literal diantaranya memberikan dasar awal bagi pemahaman yang lebih tinggi (inferensial dan evaluatif), melatih ketelitian dan fokus pembaca terhadap isi teks dan menumbuhkan kemampuan mengidentifikasi struktur dan unsur penting teks naratif (Tim Dikmas, 2018).

a. Indikator yang termasuk dalam aspek literal sebagai berikut :

1) Mengidentifikasi tokoh (siapa)

Contoh : "Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?"

Jawaban literal : "Lutung Kasarung."

2) Menentukan latar (di mana dan kapan)

Contoh : "Di mana peristiwa itu terjadi?"

Jawaban literal : "Di hutan larangan."

3) Menentukan urutan peristiwa (apa yang terjadi dan kapan)

Contoh : "Apa yang terjadi setelah tokoh memasuki hutan?"

Jawaban literal : "Ia bertemu makhluk aneh yang memberinya petunjuk."

4) Mengenali fakta dan data dari bacaan

Contoh : "Berapa jumlah anak dalam keluarga itu?"

Jawaban literal : "Tiga anak."

b. Karakteristik Pemahaman Literal

1) Jawaban bisa langsung ditemukan dalam teks.

2) Tidak membutuhkan penalaran tambahan atau pengalaman sebelumnya.

3) Mendasari keterampilan membaca lain yang lebih kompleks.

c. Contoh Soal Literal dalam Teks Narasi:

Teks:

"Suatu pagi, Budi berangkat ke sekolah dengan tergesa-gesa. Ia lupa membawa buku matematika. Di sekolah, guru menanyakan tugas yang harus dikumpulkan hari itu."

a) Pertanyaan literal:

Siapa tokoh utama dalam teks tersebut?

Apa yang dilupakan Budi?

Ke mana Budi pergi?

b) Jawaban:

Tokoh utama adalah Budi.

Ia lupa membawa buku matematika.

Ia pergi ke sekolah.

2.4.2 Aspek Inferensial (*Inferential*)

Aspek inferensial adalah kemampuan pembaca untuk menafsirkan makna yang tidak secara langsung tertulis dalam teks, tetapi tersirat dan dapat disimpulkan berdasarkan petunjuk-petunjuk dalam teks serta pengetahuan latar belakang pembaca. Aspek ini merupakan tingkatan berpikir menengah, karena mengharuskan pembaca melakukan penalaran, menganalisis konteks, dan membuat prediksi atau kesimpulan. Tujuan dan fungsi dari aspek inferensial ialah mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis terhadap teks, melatih pembaca untuk membaca “di balik kata-kata” atau *reading between the lines*, membantu pembaca memahami maksud pengarang, perasaan tokoh, atau hubungan sebab-akibat antarperistiwa.

a. Karakteristik Aspek Inferensial

1) Jawaban tidak tertulis langsung dalam teks, tetapi tersirat.

2) Membutuhkan pemikiran logis dan penggabungan informasi dari berbagai bagian teks.

3) Mengandalkan pengetahuan latar belakang pembaca atau pengalaman hidup.

b. Indikator dalam Aspek Inferensial:

- 1) Menafsirkan maksud atau sikap tokoh
Menebak apakah tokoh merasa senang, marah, takut, atau kecewa dari tindakannya.
- 2) Menentukan sebab-akibat yang tidak dinyatakan secara eksplisit
Mengapa tokoh pergi meninggalkan rumah? Apa yang menyebabkan konflik?
- 3) Menyimpulkan tema atau pesan moral dari teks
Berdasarkan rangkaian peristiwa dan penyelesaiannya.
- 4) Menebak latar atau situasi sosial dari konteks
Apakah cerita berlatar masa lalu, masa kini, atau masa depan?

c. Contoh Soal Inferensial dalam Teks Narasi:

Teks:

"Mata Ani berkaca-kaca saat melihat rumah yang dulu ditinggalinya telah rata dengan tanah. Ia memeluk adiknya erat-erat, tak mampu berkata apa-apa."

a) Pertanyaan inferensial

Apa yang dirasakan Ani saat melihat rumahnya?

Mengapa Ani memeluk adiknya erat-erat?

Apa yang kemungkinan terjadi pada rumah Ani?

b) Jawaban kemungkinan

Ani merasa sedih dan terpukul.

Ia memeluk adiknya karena ingin memberikan kenyamanan dan ketenangan.

2.4.3 Aspek Evaluatif (*Evaluative*)

Aspek evaluatif adalah kemampuan membaca tingkat tinggi, di mana pembaca menilai, mengkritisi, dan merespons isi teks berdasarkan sudut pandang pribadi, nilai-nilai moral, logika, dan pengalaman hidup. Pada tingkat ini, pembaca tidak hanya memahami isi bacaan, tetapi juga mampu mengevaluasi keakuratan informasi, logika peristiwa, relevansi pesan, dan kualitas penulisan. Tujuan dan Fungsi dari aspek evaluatif diantaranya adalah

mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif, mendorong pembaca untuk membentuk pendapat pribadi yang argumentatif, Melatih kepekaan terhadap nilai-nilai moral, etika, dan kebenaran dalam teks.

a. Karakteristik Aspek Evaluatif:

- 1) Melibatkan penilaian terhadap isi teks, termasuk keabsahan, moralitas, dan logika cerita.
- 2) Mendorong pembaca untuk mempertanyakan keputusan tokoh atau penulis.
- 3) Memerlukan keterlibatan emosi dan rasionalitas pembaca secara bersamaan.
- 4) Sering bersifat subjektif, tetapi harus tetap logis dan argumentatif.

b. Indikator dalam Aspek Evaluatif:

- 1) Menilai tindakan tokoh
Apakah tokoh melakukan hal yang tepat atau salah?
- 2) Mengkritisi akhir cerita atau konflik
Apakah penyelesaian cerita adil dan logis?
- 3) Menentukan apakah cerita memiliki nilai moral atau sosial yang relevan
Apakah pesan cerita dapat diterapkan dalam kehidupan nyata?
- 4) Menilai gaya bahasa atau sudut pandang penulis
Apakah cerita ditulis dengan efektif dan menyentuh emosi pembaca?

c. Contoh Soal Evaluatif dalam Teks Narasi:

Teks:

"Setelah semua yang terjadi, Damar akhirnya memilih untuk meninggalkan desa tanpa berpamitan, menyisakan banyak tanya di hati orang-orang."

c) Pertanyaan evaluatif:

Apakah keputusan Damar meninggalkan desa tanpa berpamitan dapat dibenarkan?

Bagaimana pendapatmu tentang penyelesaian cerita tersebut?

Menurutmu, apakah cerita ini menyampaikan pesan yang positif?

Jelaskan.

d) Contoh jawaban evaluatif:

Saya tidak setuju dengan keputusan Damar karena ia meninggalkan masalah tanpa penyelesaian.

Akhir cerita terlalu menggantung dan membuat pembaca bingung.

Cerita ini menyampaikan bahwa menghadapi masalah lebih baik daripada melarikan diri, dan itu sangat relevan dalam kehidupan.

2.5 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai pengaruh Model SQ3R berbantuan media *motion comic* terhadap keterampilan membaca teks narasi Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar didasarkan pada kajian beberapa sumber relevan yang telah dianalisis oleh peneliti. Adapun referensi yang dianggap mendukung dan layak dijadikan landasan teoretis dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Azalea Dewi Larassati, Sri Wahjuni Anggara, Subuh Anggoro, Anang Fathoni (2023)	Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi melalui Model SQ3R Berbasis <i>Culturally Responsive Teaching</i> (CRT)	Terdapat peningkatan signifikan dalam keterampilan membaca pemahaman siswa, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 32% pada pra-siklus menjadi 62% pada siklus I, dan mencapai 97% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model SQ3R berbasis CRT efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca teks narasi siswa
Sumber : (Larassati et al., 2023)			
2.	Annysa Putri Rahmani (2024)	Pengaruh Metode SQ3R Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV	Penggunaan metode SQ3R terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV MI Al-Mursyidiyyah memiliki pengaruh. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil nilai

No	Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		MI Al-Mursyidiyyah Pamulang	rata-rata pre-test dan post-test pada kelas ekspeimen dengan nilai 64,97 menjadi 77,03 sedangkan kelas kontrol mendapatkan hasil 64,91 menjadi 63,64. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, membuktikan bahwa nilai ratarata kelas eksperimen lebih besar daripada nilai rata-rata kelas kontrol
Sumber : (Rahmani, 2024)			
3.	Yovita Adventia (2024)	Pengaruh Metode SQ3R (<i>Survey, Question, Read, Recite, Review</i>) Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Godean I Sleman	Hasil penelitian mengindikasikan adanya peningkatan keterampilan membaca pemahaman baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Penerapan metode SQ3R memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji <i>independent t-test</i> yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berada di bawah ambang batas 0,05. Rata-rata nilai posttest pada kelompok eksperimen mencapai 84,56, lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang memperoleh rata-rata sebesar 74,89. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, metode SQ3R terbukti berpengaruh terhadap

No	Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di SDN Godean I
Sumber : (Adventia, 2024)			
4.	Firda Wulan Sudarsono, Yuli Astutik (2024)	<i>Evaluating the Effectiveness of the SQ3R Method in Enhancing Students' Reading Proficiency</i>	Penelitian ini menyajikan temuan mengenai efektivitas metode SQ3R dalam meningkatkan pencapaian membaca siswa, yang mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor membaca kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, sebagaimana dibuktikan oleh rata-rata skor pascaperlakuan (<i>posttest</i>). Data kualitatif yang diperoleh dari wawancara turut mendukung temuan tersebut. Para siswa menyampaikan persepsi positif terhadap metode SQ3R, dengan menyoroti efektivitasnya dalam membantu memahami bacaan, menganalisis teks, dan menemukan informasi penting.
Sumber : (Sudarsono, 2024)			

Dari seluruh penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model SQ3R secara konsisten mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa melalui langkah-langkah membaca yang terstruktur, aktif, dan menuntut keterlibatan kognitif yang lebih tinggi. Temuan-temuan ini menjadi landasan kuat bagi peneliti dalam mengembangkan penelitian lanjutan mengenai pengaruh model SQ3R berbantuan media inovatif, seperti *motion comic*, terhadap keterampilan membaca siswa sekolah dasar.

2.6 Kerangka Berpikir

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan membaca merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dikuasai oleh peserta didik, terutama dalam memahami isi teks naratif secara menyeluruh. Namun demikian, hasil observasi awal dan studi pendahuluan menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan rendahnya partisipasi aktif siswa, kurangnya konsentrasi saat membaca, serta kesulitan dalam memahami makna bacaan secara utuh.

Permasalahan tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya model pembelajaran yang masih bersifat monoton dan kurang inovatif, serta penggunaan media pembelajaran yang cenderung konvensional. Oleh karena itu, diperlukan penerapan strategi dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat baca serta pemahaman siswa terhadap isi teks yang dibaca.

Salah satu model yang dianggap efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman adalah model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*). Model ini merupakan suatu teknik membaca aktif yang mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses membaca, dimulai dengan meninjau struktur bacaan, merumuskan pertanyaan, membaca secara saksama, mengingat kembali informasi penting, serta meninjau dan mengevaluasi pemahaman yang telah diperoleh. Strategi ini dinilai tepat untuk membantu siswa dalam memahami struktur dan isi teks naratif secara lebih mendalam.

Untuk mengoptimalkan efektivitas model SQ3R, digunakan media pembelajaran berbasis teknologi berupa *motion comic*, yaitu komik digital yang memadukan unsur visual (gambar), teks, suara, dan animasi gerak. Media ini dinilai mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memfasilitasi pemahaman terhadap alur cerita dalam teks narasi secara lebih interaktif dan menyenangkan.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk memperoleh pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2019). Bentuk desain penelitian menurut Creswell (2014) dibagi menjadi empat, yaitu *pre-experimental design*, *quasi experimental design*, *true experimental design* and *single-subject design*. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan *quasi experimental design* dengan pola *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian eksperimen dilakukan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan atau intervensi terhadap hasil atau variabel lain. Dalam hal ini, model SQ3R berbantuan *motion comic* dianggap sebagai perlakuan yang diterapkan pada kelompok eksperimen untuk melihat dampaknya terhadap keterampilan membaca teks narasi Bahasa Indonesia siswa.

Menurut Creswell (2014), desain ini digunakan untuk membandingkan hasil antara dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan khusus dan kelompok kontrol yang diberi perlakuan standar. Adapun langkah-langkah desain penelitian sebagai berikut :

- 1) *Pretest* dilakukan untuk mengukur kondisi awal hasil belajar dan keterampilan membaca siswa sebelum diberikan perlakuan.

Perlakuan (*Treatment*):

- a. Kelompok Eksperimen: Pembelajaran dengan Model SQ3R berbantuan *motion comic*. Tahapan SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) diperkaya dengan media *motion comic* sebagai alat bantu visual dan audio yang menarik.
- b. Kelompok Kontrol: Pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa media *motion comic*.

- 2) *Posttest* dilakukan setelah perlakuan untuk mengukur keterampilan

membaca teks narasi siswa.

- 3) Analisis data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan statistik inferensial, seperti uji-t untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Bentuk desain penelitian *quasi experimental design* dengan pola *Nonequivalent Control Group Design* ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 *Nonequivalent Control Group Design*

No	Group	Pretest	Independent Variable	Posttest
1	A	Q ₁	X	Q ₂
2	B	Q ₃	-	Q ₄

(Seniati, 2011:126)

Keterangan :

A : Kelas Eksperimen

B : Kelas Kontrol

Q₁ : Pretest Terhadap Kelompok Eksperimen

Q₂ : Posttest Terhadap Kelompok Eksperimen

X : Treatment Terhadap Kelompok Eksperimen

Q₃ : Pretest Terhadap Kelompok Kontrol

Q₄ : Posttest Terhadap Kelompok Kontrol

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Islam Al-Abror, yang beralamat di Jl. Basuki Rahmat No. 99, Kabupaten Situbondo, Provinsi Jawa Timur. Pemilihan sekolah ini didasarkan atas pertimbangan bahwa SD Islam Al-Abror memiliki karakteristik siswa dan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan fokus kajian dalam penelitian ini. Selain itu, sekolah ini merupakan salah satu satuan pendidikan unggul di Situbondo.

Adapun waktu pelaksanaan penelitian direncanakan berlangsung selama tiga bulan, rentang waktu ini mencakup seluruh tahapan kegiatan penelitian, mulai dari observasi awal, penyusunan dan uji coba instrumen, pengumpulan

data, hingga analisis dan penyusunan laporan hasil penelitian.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu dan relevan dengan permasalahan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Islam Al-Abror Situbondo Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 58 siswa.

Tabel 3.2 Jumlah Populasi Kelas Tinggi SD Islam Al-Abror Situbondo

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1	VA	14	15	29
2	VB	14	15	29
Jumlah Total		28	30	58

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang diambil dan dianggap dapat mewakili karakteristik populasi tersebut. Teknik yang digunakan pada saat mengambil sampel dari populasi disebut teknik sampling yaitu menggunakan *Simple Random Sampling*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik sampel *random sampling group* atau sampling acak secara kelompok. Pada teknik ini, secara teoritis semua anggota dalam populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel, sehingga pengundian dilakukan dengan sistem pengambilan secara acak. Dalam penelitian ini yang diacak adalah kelas, bukan peserta didik dalam kelas. Untuk memilih sampel kedalam kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak diperlukan uji kesetaraan karena eksperimen kuasi dengan desain *nonequivalent control group design* tidak memungkinkan mengubah bentuk kelas yang ada.

Dalam penelitian ini yang diacak adalah kelas, bukan peserta didik dalam kelas. Dalam proses pengundian tersebut dipilih satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Untuk kelas VA ada 29 peserta didik menjadi kelas

eksperimen yang akan diberikan *treatment* yaitu model SQ3R berbantuan media *motion comic*, sedangkan kelas VB ada 29 peserta didik menjadi kelas kontrol yaitu yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Kemudian, peserta didik mengisi *pretest* sebanyak 30 item dengan empat pilihan jawaban yaitu a, b, c, d. *Pretest* ini berfungsi untuk mengklasifikasi peserta didik yang memiliki keterampilan membaca yang tinggi dan rendah pada kelas eksperimen dan kontrol. Berikut adalah jumlah sampel yang akan digunakan :

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No.	Keterangan	Jumlah	Presentase
1	Kelas Kontrol VA		
	Laki-laki	14	52%
	Perempuan	15	48%
2	Kelas Eksperimen VB		
	Laki-laki	14	53%
	Perempuan	15	47%

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam mengumpulkan data, dapat disajikan di bawah ini:

1. Perencanaan
 - a. Melakukan orientasi dan observasi sebelum penelitian dimulai.
 - b. Meminta izin kepada kepala sekolah dan berdiskusi dengan guru kelas VA dan VB di SD Islam Al-Abror Situbondo serta mendiskusikan tentang persiapan mengajar seperti modul Pelajaran dan media yang akan digunakan.
 - c. Mempersiapkan instrumen tes, lembar observasi pelaksanaan model pembelajaran SQ3R, menyusun modul ajar dengan menggunakan model pembelajaran SQ3R dan modul ajar dengan menggunakan model konvensional.
 - d. Konsultasi instrumen tes dan observasi yang akan dicoba sebelum melakukan.
 - e. Mencoba instrumen tes untuk memeriksa validitas dan

- reliabilitasnya.
- f. Menerapkan teknik random sampling untuk meneliti sampel penelitian melalui undian.
 - g. Menentukan kelas mana yang ditugaskan sebagai kelompok eksperimen dan kelas mana yang ditugaskan sebagai kelompok kontrol (kelompok eksperimen dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran SQ3R dan kelompok kontrol dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional).
2. Implementasi
 - a. Mengelola instrument tes kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
 - b. Menghitung skor peserta didik dari instrumen tes peserta didik, lalu mengklasifikasikannya yang memiliki keterampilan membaca tinggi dan rendah. Memberikan *pretest* untuk mengetahui keterampilan Bahasa peserta didik sebelum perlakuan eksperimen dilakukan.
 - c. Selama proses implementasi, tiga perlakuan pertemuan diberikan pada kedua kelompok, dimana kelompok eksperimen diajarkan dengan model pembelajaran SQ3R dan kelompok kontrol diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional.
 3. Mengelola *Posttest*

Posttest diberikan setelah melakukan eksperimen kepada kedua kelompok untuk mengetahui keterampilan membaca peserta didik.
 4. Analisis data

Inilah langkah terakhir yang dilakukan oleh peneliti, hasil *pretest* dan *posttest* di jadikan N-gain dari kedua kelompok untuk dianalisis dengan menggunakan deskriptif dan inferensial.

3.5 Definisi Operasional

Untuk mendapat gambaran yang lebih jelas dan lebih operasional dalam penelitian ini, dikemukakan definisi operasional dan masing-masing variabel

sebagai berikut. Menurut Sugiyono (2018), definisi operasional variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel beserta operasionalnya dijelaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran SQ3R berbantuan media *motion comic* sebagai variabel bebas dan variabel *treatment* (Perlakuan). Model pembelajaran SQ3R memiliki 5 sintaks utama, yakni: tahapan *Survey* (meninjau teks), *Question* (membuat pertanyaan), *Read* (membaca), *Recite* (menceritakan Kembali), dan *Review* (meninjau ulang materi). *Motion comic* adalah bentuk komik bergerak dalam format digital yang dibuat dengan teknologi animasi video yang dilengkapi dengan animasi bergerak, suara, dan teks yang menarik (Rachman, 2016).

2) Keterampilan membaca

Secara operasional keterampilan membaca peserta didik merupakan skor yang diperoleh dalam mengerjakan test sebanyak 30 soal. Adapun indikator yang digunakan untuk keterampilan membaca teks narasi yakni: aspek literal, inferensial, dan evaluatif merupakan tiga tingkatan pemahaman membaca yang sangat penting. Ketiganya merepresentasikan kemampuan berpikir dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi dalam proses memahami sebuah teks (Suryaman, 2018). Keterampilan membaca adalah kemampuan siswa dalam memahami teks bacaan, baik secara literal maupun kritis, serta menyampaikan kembali isi bacaan (Saputri & Ritonga, 2024). Dalam konteks ini, keterampilan membaca teks narasi melibatkan kemampuan memahami unsur-unsur cerita seperti tokoh, latar, alur, konflik, dan amanat.

3.6 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan bertujuan untuk memperoleh data yang berasal dari bukti tertulis (benda mati) yang ada dalam lokasi penelitian. Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang:

- a. Jumlah siswa kelas tinggi di SD Islam Al-Abror Situbondo Tahun 2025/2026
- b. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas tinggi di SD Islam Al-Abror Situbondo Tahun 2025/2026 khususnya kelas VA dan VB
- c. Nilai-nilai dari populasi penelitian sekaligus nilai-nilai sampel yang digunakan dalam penelitian kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

3.6.2 Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur dan menilai kemampuan, keterampilan, atau karakteristik individu dalam berbagai konteks, baik itu pendidikan, psikologi, atau dunia kerja. Penelitian ini menggunakan tes kognitif untuk mengukur kemampuan siswa kelas V di SD Islam Al-Abror Situbondo Tahun 2025/2026. Pada penelitian ini tes yang digunakan *pretest* dan *posttest* dengan bobot pertanyaan yang sama. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi yang diajarkan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan akhir siswa setelah menjalani proses pembelajaran dengan menggunakan Model SQ3R berbantuan *Motion Comic* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan sesuai pada lampiran 10.

3.6.3 Observasi

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi untuk memperoleh gambaran faktual mengenai pelaksanaan proses pembelajaran secara langsung di lapangan. Observasi dipilih karena memungkinkan peneliti melihat fenomena secara natural tanpa intervensi, sehingga menghasilkan data yang objektif sesuai kondisi sebenarnya. Menurut Creswell (2014), observasi lapangan memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memahami perilaku dan proses secara langsung dalam konteks yang

alamiah. Dengan demikian, teknik ini relevan digunakan untuk menangkap dinamika pembelajaran yang tidak selalu tampak melalui instrumen lain seperti wawancara atau angket.

Pelaksanaan observasi dalam penelitian ini berpedoman pada lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator penelitian. Lembar ini memuat aspek-aspek yang berkaitan dengan fokus penelitian, meliputi aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran, keterlibatan peserta didik selama proses belajar, respons siswa terhadap penggunaan media, serta interaksi yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Sugiyono (2018) menegaskan bahwa observasi yang menggunakan pedoman terstruktur membantu peneliti memperoleh data yang sistematis, terfokus, dan dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis.

Data hasil observasi kemudian direkap dan dianalisis untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, serta dinamika yang berkaitan dengan variabel penelitian. Observasi tidak hanya memberikan informasi mengenai apa yang dilakukan peserta didik dan guru, tetapi juga membantu peneliti memahami konteks yang melatarbelakangi munculnya perilaku tertentu. Hal ini sejalan dengan pandangan Patton (2015) bahwa observasi menjadi instrumen penting dalam penelitian kualitatif karena mampu menangkap konteks, nuansa, dan makna yang tidak selalu dapat dijelaskan melalui data verbal.

Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan membaca subjek penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan dan dapat dikelompokkan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Siswa dengan kemampuan membaca tinggi memiliki kelancaran dan pemahaman teks yang baik, sedangkan siswa dengan kemampuan membaca sedang dan rendah masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, khususnya pada makna implisit dan unsur-unsur teks narasi. Perbedaan karakteristik tersebut menegaskan bahwa pembelajaran membaca tidak dapat dilakukan secara seragam, sehingga diperlukan model pembelajaran yang sistematis dan berpusat pada strategi membaca. Oleh karena itu, penerapan model SQ3R berbantuan motion comic dipandang tepat karena mampu memberikan struktur membaca yang jelas, meningkatkan keterlibatan belajar, serta membantu mengoptimalkan keterampilan membaca siswa dengan

level kemampuan yang berbeda-beda.

3.7 Metode Analisis Data

3.7.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dalam suatu penelitian, semua variabel yang akan diukur harus dijabarkan ke dalam indikator-indikator yang dapat diukur, kemudian dijadikan acuan untuk menyusun instrumen penelitian (Sugiyono, 2017). Alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih lengkap, lebih tepat, dan lebih mudah diolah (Arikunto, 2017). Adapun jenis instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes.

Instrumen digunakan untuk mengetahui kemampuan keterampilan membaca siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model SQ3R berbantuan *Motion Comic*. Instrumen tes pada penelitian digunakan pada saat melakukan *pretest* dan *posttest*.

Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu merancang kisi-kisi instrumen. Penyusunan kisi-kisi ditujukan untuk menghindari penyusunan instrumen penelitian yang menyimpang dari indikator yang telah ditetapkan. Kisi-kisi instrument penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Kemampuan Membaca Teks Narasi

Aspek Kemampuan Membaca	Kompetensi Dasar	Indikator Kurikulum Merdeka	Indikator Soal (Kisi-Kisi)	Materi yang Diukur	Level Kognitif
Literal	Memahami Informasi dalam Teks	Mengidentifikasi informasi penting dalam teks naratif	Siswa dapat menemukan tokoh, latar, dan tema cerita	Unsur intrinsik (tokoh, latar, tema)	LOTS (C1–C2)
Literal			Siswa mampu menentukan gagasan utama paragraf	Gagasan utama paragraf narasi	LOTS (C2)
Literal	Menjelaskan Alur Cerita	Menjelaskan hubungan sebab-akibat dalam alur	Siswa dapat mengidentifikasi urutan alur: awal–tengah–akhir	Alur (orientasi–komplikasi–resolusi)	LOTS/MOTS (C2–C3)

Aspek Kemampuan Membaca	Kompetensi Dasar	Indikator Kurikulum Merdeka	Indikator Soal (Kisi-Kisi)	Materi yang Diukur	Level Kognitif
Inferensial			Siswa dapat menjelaskan konflik dan penyelesaiannya	Konflik dan resolusi	MOTS (C3)
Literal	Menafsirkan Makna	Menafsirkan makna kata/frasa dalam konteks	Siswa dapat menemukan makna kata sulit berdasarkan konteks kalimat	Kosakata dalam teks narasi	LOTS (C2)
Evaluatif			Siswa mampu menafsirkan pesan moral dalam cerita	Amanat atau pesan moral	MOTS (C3)
Evaluatif	Menyimpulkan Isi Teks	Menyimpulkan isi teks secara keseluruhan	Siswa dapat menyimpulkan inti cerita berdasarkan keseluruhan teks	Kesimpulan isi teks	MOTS (C4)
Inferensial		Menyimpulkan sifat tokoh	Siswa dapat menyimpulkan watak tokoh berdasarkan tindakan/perkataan	Watak tokoh	MOTS (C3)
Inferensial	Menganalisis Teks	Menganalisis struktur dan unsur pembangun cerita	Siswa dapat mengidentifikasi orientasi, komplikasi, resolusi	Struktur naratif	HOTS (C4)
Evaluatif			Siswa dapat menentukan sudut pandang pencerita	Sudut pandang orang pertama/ketiga	MOTS (C3)
Evaluatif	Mengevaluasi Teks	Mengevaluasi nilai/amanat cerita	Siswa dapat memberikan penilaian terhadap pesan moral cerita	Nilai pendidikan atau pesan	HOTS (C5)

(Tarigan, 2008)

3.7.2 Uji Coba Instrumen

Instrumen tes harus diuji validitas dan reabilitasnya agar memiliki tingkat daya pembeda dan tingkat kesulitan yang layak dan baik untuk diujikan. Selain itu Instrumen tes juga harus memiliki syarat praktis agar pada saat digunakan soal tes tidak akan mempersulit siswa maupun peneliti.

(1) Uji Validitas Isi

Validitas adalah kemampuan instrumen untuk menghasilkan kesimpulan

yang bermakna, sehingga hasilnya dapat digunakan secara andal dalam membuat keputusan penelitian (Creswell & David, 2018). Validitas adalah tingkat ketepatan antara data yang dikumpulkan oleh instrumen dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian (Sugiyono, 2017). Validitas isi adalah validitas yang diperoleh melalui pemeriksaan isi instrumen oleh para ahli yang menguasai materi yang akan diuji. Validitas ini menunjukkan sejauh mana isi instrumen mewakili seluruh materi yang seharusnya diukur (Arikunto, 2017). Untuk menguji validitas tiap item instrumen dengan menggunakan korelasi antara skor tiap item dengan skor soal keseluruhan instrumen. Item dapat dikatakan valid apabila $r_{hit} > r_{tab}$ ataupun sebaliknya.

Suatu instrumen dikatakan valid apabila memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen dikatakan kurang valid apabila memiliki validitas yang rendah. Sehingga untuk menguji variabel butir soal, peneliti menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan bantuan *software SPSS Statistic 27 for windows* untuk melakukan analisis korelasi antara butir soal dengan skor total (Sugiyono, 2017).

Kriteria yang digunakan adalah dengan membandingkan tabel kriteria r produk moment, dengan ketentuan r_{xy} dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$. Koefisien validitas r_{xy} diklasifikasikan seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.5 Klasifikasi Koefisien Validitas

Koefisien Validitas	Kriteria
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi (Sangat baik)
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi (baik)
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Sedang (cukup)
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah
$r_{xy} \leq 0,00$	Tidak valid

(2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan (Sugiyono, 2017). Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah

baik (Arikunto, 2017). Hasil pengukuran akan tetap sama meskipun subyek, tempat, waktu dan orang yang melakukan berbeda, tetapi hasil pengukurannya akan tetap sama. Untuk mencari koefisien reliabilitas instrumen dengan menggunakan *Cronbach Alpha* adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
- k = Banyaknya butir pertanyaan
- $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir
- σ_t^2 = Varian total

Adapun klasifikasi derajat reliabilitas menurut Guilford adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Klasifikasi Derajat Reliabilitas

Derajat Reliabilitas	Kriteria
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Sumber: (Indartini. M & Mutmainah, 2024)

Derajat reliabilitas pada instrumen tes yang diujicoba adalah 0,50. Dengan demikian, instrumen tes evaluasi tersebut memiliki derajat reliabilitas yang sedang .

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel diatas, diketahui bahwa *Cronbach's Alpha* pada variabel keterampilan membaca pilihan ganda adalah 0,821 (Nilai *Alpha* > 0,60). Karakteristik variabel menunjukkan sangat tinggi serta menunjukkan instrumen yang digunakan memiliki konsistensi yang baik.

3.7.3 Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan

cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkannya ke dalam satuan, melakukan sintesis, menyusun dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan (Sugiyono, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian *quasi experimental design* dengan pola *Nonequivalent Control Group Design* dengan judul “Pengaruh Model SQ3R Berbantuan *Motion Comic* Terhadap Keterampilan Membaca Teks Narasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Islam Al-Abror Situbondo” berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan dalam bab satu, penelitian ini menggunakan teknik analisis komparatif yaitu dengan membandingkan hasil.

Langkah – langkah dari analisis data soal meliputi pemberian skor pada *pretest* dan *posttest* untuk setiap soal satu per satu siswa dan menentukan rata-rata skor *pretest* dan *posttest*. Kemudian pada data tersebut dilakukan analisis data secara kuantitatif. Data yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi analisis data *pretest* dan *posttest*, agar memudahkan proses pengolahan data, digunakan bantuan *software SPSS Statistic 27 for windows*. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a. Analisis data *pretest* dan *posttest*

Analisis data *pretest* dan *posttest* dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis ini dilakukan untuk menentukan kemampuan keterampilan membaca awal kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tahapan analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Analisis Data secara Deskriptif

Data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis secara deskriptif terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk mengetahui gambaran umum pencapaian siswa mengenai data yang diperoleh. Analisis data secara deskriptif meliputi skor minimum, skor maksimum dan rata-rata.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang kemudian akan menjadi syarat pengujian memakai statistik parametrik atau non parametrik pada tahap selanjutnya.

H_0 : Data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, keduanya berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 : Data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, salah satu atau keduanya berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian:

H_0 diterima apabila nilai Sig. $\geq 0,05$

H_1 ditolak apabila nilai Sig. $< 0,05$

Apabila dari hasil pengujian diperoleh H_0 diterima, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas. Namun, apabila H_0 ditolak, maka pengujian dilanjutkan dengan analisis statistik nonparametrik yaitu uji *paired sampel t-test*.

3) Uji t

Uji t dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Pengujian ini dilakukan terhadap nilai rata-rata pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis yang dilakukan adalah sebagai berikut :

$H_0 : \mu_e = \mu_k$ (rata-rata skor *pretest/ posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau tidak berbeda secara signifikan)

$H_1 : \mu_e \neq \mu_k$ (rata-rata skor *pretest/ posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak sama atau berbeda secara signifikan)

Dengan,

μ_k (rata-rata skor *pretest/posttest* kelas kontrol)

μ_e (rata-rata skor *pretest/posttest* kelas eksperimen)

Kriteria pengujian:

H_0 diterima apabila nilai Sig. $\geq 0,05$

H_1 ditolak apabila nilai Sig. $< 0,05$

BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

SD Islam Al-Abror merupakan salah satu satuan pendidikan dasar swasta yang berlokasi di Kabupaten Situbondo, Jawa Timur. Lembaga pendidikan ini didirikan pada tanggal 1 Januari 1910 berdasarkan Nomor SK Pendirian 421.2/431.304/2003 dan berada di bawah pembinaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sebagai institusi pendidikan dasar yang telah beroperasi lebih dari satu abad, SD Islam Al-Abror menunjukkan keberlanjutan dalam penyelenggaraan layanan pendidikan yang responsif terhadap kebutuhan masyarakat.

Secara struktural, SD Islam Al-Abror dipimpin oleh Kepala Sekolah Achmad Baihaki, dengan dukungan 25 orang guru yang memiliki kualifikasi dan kompetensi profesional sesuai bidang tugasnya. Adapun jumlah peserta didik mencapai 614 siswa, yang mencerminkan tingginya kepercayaan masyarakat terhadap mutu layanan pendidikan yang diberikan. Sekolah ini beralamat di Jalan KHR. As'ad Samsul Arifin, Kauman, Paraaman, Dawuhan, Kecamatan Situbondo, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur 68311. Lokasi tersebut berada pada kawasan yang mudah diakses sehingga mendukung efektivitas proses pembelajaran dan kegiatan pendidikan lainnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, SD Islam Al-Abror menerapkan Kurikulum Merdeka secara bertahap sesuai dengan kesiapan satuan pendidikan. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan ruang fleksibilitas bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, kontekstual, serta mendorong penguatan kompetensi literasi, numerasi, dan karakter. Selain mata pelajaran wajib yang tercantum dalam ketentuan nasional, sekolah ini menekankan penguatan nilai-nilai keagamaan, khususnya melalui integrasi pembiasaan ibadah, pengembangan akhlak, dan penanaman karakter Islami dalam aktivitas pembelajaran maupun kegiatan non-akademik. Dengan demikian, pendekatan pendidikan di SD Islam Al-Abror tidak hanya berfokus pada capaian akademik, tetapi juga pada pembentukan kepribadian peserta didik secara holistik.

Suasana belajar di SD Islam Al-Abror relatif kondusif dan mendukung

proses pembelajaran yang efektif. Lingkungan sekolah dikelola dengan baik, tercermin dari penataan ruang kelas yang rapi, pencahayaan dan ventilasi yang memadai, serta ketersediaan fasilitas sarana dan prasarana seperti perpustakaan, lapangan olahraga, masjid, kantin, serta ruang terbuka untuk aktivitas siswa. Interaksi antara guru dan peserta didik berlangsung secara profesional, komunikatif, dan berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Budaya positif seperti kedisiplinan, kerja sama, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai ditanamkan melalui kegiatan rutin dan pembiasaan harian.

Kondisi kelas yang menjadi lokasi penelitian berada dalam lingkungan belajar yang tertata dan mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Ruang kelas memiliki sarana pembelajaran yang memadai, serta suasana belajar yang relatif aktif dan interaktif. Guru memahami karakteristik peserta didik dan mampu mengelola pembelajaran dengan baik, sehingga kondisi tersebut memberikan peluang optimal untuk penerapan model pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif siswa.

Secara keseluruhan, SD Islam Al-Abror merupakan satuan pendidikan dasar yang memiliki sumber daya manusia, fasilitas, dan lingkungan belajar yang memadai. Hal tersebut menjadikannya sebagai salah satu sekolah dasar swasta unggulan di Kabupaten Situbondo yang berperan signifikan dalam peningkatan mutu pendidikan dasar dan pengembangan karakter peserta didik.

4.2 Hasil Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dengan *Nonequivalent Control Grup Design*, dengan pendekatan kuantitatif dimana penelitian eksperimen terdapat perlakuan (*treatment*). Data yang diperoleh dari hasil penelitian diantaranya sebagai berikut:

4.2.1 Hasil Implementasi Model SQ3R berbantuan *Motion Comic* pada Keterampilan Membaca Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas V di SD Islam Al-Abror Situbondo

Berdasarkan data hasil observasi kegiatan pembelajaran, penerapan Model SQ3R berbantuan *Motion Comic* dilakukan 3 kali pertemuan yang masing-masing

terdiri dari 40 menit. Aktivitas kegiatan pembelajaran dilakukan secara bertahap sebagai berikut : 1) kegiatan pembukaan dengan melakukan salam dan berdoa, 2) guru mengkondisikan kesiapan belajar dan suasana belajar yang menyenangkan agar pembelajaran dapat dilakukan dengan semangat, pada tahap ini guru juga memberikan beberapa pertanyaan pemantik sehingga dapat menggugah minat peserta didik terlibat penuh dalam pembelajaran, 3) menyampaikan tujuan dan manfaat dari pembelajaran dan 4) guru menjelaskan bentuk-bentuk penilaian yang akan dilakukan kepada seluruh peserta didik

Setelah tahap awal dilakukan maka dilanjutkan kegiatan inti dengan mengimplementasikan model SQ3R berbantuan *motion comic* sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran pada kegiatan inti. Secara rinci Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. *Survey* (Meninjau)

Pada tahap awal, guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan peninjauan terhadap teks narasi yang disajikan dalam bentuk *motion comic*. Kegiatan ini bertujuan membangun pemahaman awal dan mengaktifkan skemata siswa. Adapun langkah-langkah yang dilakukan meliputi aktivitas guru dalam memutar *motion comic* yang telah dipersiapkan hingga selesai tanpa interupsi, siswa diminta memperhatikan alur visual, tokoh, latar, dan alur cerita secara garis besar. Guru mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi hal-hal seperti judul dan tema umum cerita, tokoh utama dan tokoh pendukung yang tampak dalam visual, lokasi dan suasana cerita berdasarkan gambar bergerak. Guru memfasilitasi diskusi singkat mengenai gambaran umum isi cerita berdasarkan visualisasi *motion comic*.

2. *Question* (Menyusun Pertanyaan)

Tahap ini bertujuan membangun *curiosity* siswa serta mempersiapkan fokus membaca. Adapun langkah-langkah yang dilakukan meliputi aktivitas guru dalam guru meminta siswa menyusun pertanyaan awal berdasarkan apa yang siswa lihat pada *motion comic*. Pertanyaan difokuskan pada alur, tokoh dan konflik. Siswa menuliskan pertanyaan di LKS yang diberikan oleh guru, guru memberikan beberapa *pemantik* seperti “bagian mana dari cerita yang ingin kamu pahami lebih lanjut?” atau “Apa tujuan tokoh utama dalam *motion comic* tadi?”. Pertanyaan yang

muncul akan digunakan sebagai fokus saat membaca teks narasi.

3. *Read* (Membaca)

Tahap membaca dilakukan untuk memperoleh pemahaman isi cerita secara menyeluruh. Adapun langkah-langkah yang dilakukan meliputi aktivitas guru memutar kembali *motion comic*, siswa membaca teks secara mandiri, guru menekankan agar siswa mencari jawaban dari pertanyaan yang siswa susun di tahap *Question*. Siswa menandai bagian orientasi, komplikasi, resolusi dan unsur cerita yang meliputi tokoh, latar, alur, konflik, amanat. Siswa mencatat informasi yang ditemukan dari hasil membaca dan menghubungkannya dengan visual dalam *motion comic*.

4. *Recite* (Mengungkapkan Kembali)

Tahap ini membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam melalui proses mengomunikasikan kembali hasil baca. Adapun langkah-langkah yang dilakukan meliputi aktivitas siswa secara individu menjelaskan kembali isi cerita dengan kata-kata siswa sendiri pada lembar kerja siswa yang diberikan guru. Guru memberikan klarifikasi terhadap pemahaman yang belum tepat.

5. *Review* (Meninjau Ulang)

Tahap ini dilakukan untuk memperkuat retensi dan memastikan siswa memahami teks narasi secara komprehensif. Adapun langkah-langkah yang dilakukan meliputi aktivitas guru mengajak siswa meninjau ulang seluruh proses yang telah dilakukan, guru memfasilitasi kegiatan evaluatif, guru dan siswa menyimpulkan inti cerita bersama-sama, guru memberikan penguatan konsep serta refleksi.

4.2.2 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Peneliti melakukan pengambilan data melalui *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebelum dilakukan perlakuan peserta didik di kelas kontrol dan kelas eksperimen melakukan *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal pengetahuan keterampilan membaca siswa. Pada tanggal 01 Desember 2025 dilakukan penelitian dengan melakukan perlakuan (*treatment*) di kelas eksperimen dengan kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan model SQ3R berbantuan media *motion comic*, sedangkan kelas kontrol dengan kegiatan

pembelajaran yang mengimplementasikan pembelajaran konvensional.

Sebagai sampel penelitian, kedua kelas tersebut diimplementasikan perlakuan (*treatment*) yang berbeda. Dalam kelas eksperimen pembelajaran menggunakan model SQ3R berbantuan *motion comic* sebanyak 3 kali perlakuan dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dengan teks narasi cetak sebanyak 3 kali perlakuan. Setelah proses perlakuan dilakukan pada kedua kelas kemudian dilanjutkan dengan melaksanakan *posttest*. Dari hasil *posttest* yang dilaksanakan mendapatkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berbeda, seperti yang ditunjukkan pada table 4.2 berikut:

Tabel 4.1 Perbandingan Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data Statistik	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Skor tertinggi	17	18	30	25
Skor Terendah	10	10	22	18
Mean	14,00	14,20	24,87	21,57
Standar Deviasi	2,515	2,295	1,819	2,029
Jumlah Peserta Didik	29	29	29	29

4.3 Analisis dan Pengujian Hipotesis

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat hasil tes kemampuan membaca peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan (*treatment*). Pada analisis ini menggunakan uji-t, uji-t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang ditimbulkan dari implementasi perlakuan menggunakan model SQ3R berbantuan *motion comic* terhadap kemampuan membaca peserta didik dengan menggunakan hipotesis H_a jika terdapat pengaruh dan H_0 jika tidak ada pengaruh. Sebelum dilakukan uji-t maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

4.3.1 Hasil Uji Instrumen

Sebelum penelitian dilaksanakan uji validitas dan reliabilitas instrumen diuji untuk memastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan. Hasilnya, temuan uji validitas dan reliabilitas penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menyatakan validitas data butir soal yang akan digunakan dalam pengumpulan data nilai *pretest* dan *posttest*. Uji validitas ini dilakukan pada 100 butir soal, hasil uji validitas pada instrumen butir soal ditunjukkan pada lampiran 21. Berdasarkan hasil uji validitas dapat dilihat bahwa dari 100 butir soal yang memperoleh r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dan nilai signifikansi dibawah 0,05 adalah sebanyak 73 butir soal sehingga dapat diartikan bahwa butir soal atau pertanyaan tersebut valid dan dapat digunakan sebagai instrumen soal *pretest* dan *posttest*.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh butir soal itu konsisten. Jika nilai *Cronchbach Alpha* lebih besar dari 0,60 maka uji reliabilitas dianggap reliabel. Berikut adalah hasil dari pengolahan data uji reliabilitas pada butir soal yang dilakukan pada instrumen soal *pretest* dan *posttest*. Data ditunjukkan pada tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Butir Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,902	100

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa uji reliabilitas instrumen butir soal memperoleh nilai *Cronchbach Alpha* lebih dari 0,60 yaitu 0,902 sehingga dapat diartikan bahwa seluruh butir soal yang dijadikan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini reliabel dan dapat digunakan.

3. Hasil Observasi

Hasil observasi yang dilakukan selama beberapa sesi pembelajaran menunjukkan bahwa proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar berlangsung sesuai dengan rancangan penelitian. Observasi berperan-serta memungkinkan peneliti mengamati dinamika kelas secara langsung, termasuk interaksi antara guru dan peserta didik, aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran yang diterapkan. Adapun rekapitulasi hasil observasi model pembelajaran SQ3R berbantuan *motion comic* yang diimplementasikan di kelas

eksperimen ditunjukkan secara lebih rinci pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.3 Data Hasil Observasi Selama Pembelajaran di Kelas Eksperimen Menerapkan Model Pembelajaran SQ3R Berbantuan *Motion Comic*

No	Indikator SQ3R	Hasil Observasi
1	Guru membimbing siswa mengamati teks/ <i>Motion Comic</i>	100%
2	Siswa mengamati tampilan awal cerita dengan fokus	100%
3	Guru memotivasi siswa membuat pertanyaan awal	96%
4	Siswa menyusun pertanyaan tentang cerita	92%
5	Guru mengarahkan siswa membaca dan mengamati <i>Motion Comic</i>	100%
6	Siswa menemukan ide pokok dan informasi penting	96%
7	Guru meminta siswa menceritakan kembali isi cerita	100%
8	Siswa menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri	88%
9	Guru mengajak siswa meninjau ulang isi cerita	96%
10	Siswa menyimpulkan cerita dengan benar	88%
11	Media ditampilkan jelas dan menarik	100%
12	Media mendukung pemahaman cerita	100%
13	Media memudahkan siswa memahami urutan narasi	96%
14	Siswa aktif memperhatikan <i>Motion Comic</i>	96%
15	Siswa aktif bertanya	96%
16	Siswa aktif menjawab dan berdiskusi	100%
17	Siswa memahami isi cerita	100%
18	Siswa terlibat dalam kerja kelompok/tugas	88%
19	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	96%
20	Guru menjelaskan langkah SQ3R dengan jelas	100%
21	Guru membimbing dan memfasilitasi siswa	100%
22	Guru memberikan umpan balik dan penguatan	100%

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Standar Deviasi Rekapitulasi Hasil Observasi

Statistics		
Total Hasil Observasi		
N	Valid	22
	Missing	0
Std. Deviation		1,053
Range		3
Minimum		21
Maximum		24

Berdasarkan hasil observasi pada tabel 4.3 terhadap pelaksanaan model SQ3R berbantuan *motion comic*, diperoleh persentase keterlaksanaan indikator yang berada pada rentang 88% hingga 100%. Mayoritas indikator menunjukkan capaian sangat tinggi, yang mencerminkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan konsisten pada setiap tahap SQ3R.

Secara statistik, hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai standar deviasi sebesar 1,053. Nilai standar deviasi yang relatif kecil tersebut mengindikasikan bahwa sebaran data hasil observasi tidak menyimpang jauh dari nilai rata-rata, sehingga variasi antar indikator tergolong rendah. Dengan demikian, capaian persentase yang tinggi pada sebagian besar indikator tidak bersifat fluktuatif, melainkan menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran yang stabil dan merata.

Kecilnya nilai standar deviasi memperkuat temuan bahwa implementasi setiap tahap SQ3R, mulai dari *Survey*, *Question*, *Read*, *Recite*, hingga *Review*, telah dilaksanakan secara konsisten. Meskipun terdapat beberapa indikator dengan persentase 88% dan 92%, perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik dan tidak mengganggu pola umum keterlaksanaan pembelajaran yang berada pada kategori sangat baik.

Dengan demikian, nilai standar deviasi sebesar 1,053 yang di tunjukkan pada tabel 4.4 dapat diinterpretasikan sebagai bukti bahwa hasil observasi memiliki tingkat keseragaman yang tinggi, sehingga data yang diperoleh bersifat representatif dan reliabel untuk menggambarkan pelaksanaan model pembelajaran SQ3R berbantuan *motion comic*. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan tidak hanya efektif secara deskriptif, tetapi juga kuat secara statistik dalam menciptakan pembelajaran yang terstruktur, aktif, dan berpusat pada siswa.

4.3.2 Analisis Inferensial

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berasal dari populasi dengan distribusi normal atau tidak. Data yang diuji meliputi data *pretest* dan *posttest*. Uji Normalitas ini diuji dengan *software SPSS Statistic 27 for windows* menggunakan *Kolmogorov–Smirnov* dan *Shapiro–Wilk*. Namun, mengingat jumlah sampel pada masing-masing kelas kurang dari 50 ($n = 29$), maka *Shapiro–Wilk* dijadikan sebagai acuan utama dalam penentuan kenormalan data. Kriteria pengambilan keputusan pada uji ini adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

Adapun hasil uji normalitas untuk data *pretest* dan *posttest* ditunjukkan pada tabel 4.5 berikut :

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Kemampuan Keterampilan Membaca Siswa

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i> kontrol	,117	30	,200*	,959	30	,292
<i>Posttest</i> kontrol	,127	30	,200*	,949	30	,156
<i>Pretest</i> eksperimen	,142	30	,126	,947	30	,137
<i>Posttest</i> eksperimen	,094	30	,200*	,932	30	,055

Berdasarkan hasil uji *Shapiro–Wilk*, diketahui bahwa data *pretest* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,137 > 0,05$, data *posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,055 > 0,05$, data *pretest* kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,292 > 0,05$, serta data *posttest* kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,156 > 0,05$. Dengan demikian, seluruh data *pretest* dan *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians merupakan salah satu uji prasyarat analisis statistik parametrik yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data yang dibandingkan memiliki varians yang sama (homogen). Homogenitas varians penting untuk memastikan bahwa perbedaan hasil analisis yang diperoleh benar-benar disebabkan oleh perlakuan yang diberikan, bukan karena perbedaan keragaman data antar kelompok. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* melalui bantuan program SPSS.

Levene's Test menguji hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa varians antar kelompok adalah sama, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) menyatakan bahwa varians antar kelompok berbeda. Hasil uji homogenitas ditunjukkan oleh nilai signifikansi (*Sig.*) pada output SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas varians adalah jika nilai $\text{Sig.} > 0,05$, maka H_0 diterima, yang berarti varians data antar kelompok homogen. Sebaliknya, jika nilai $\text{Sig.} \leq 0,05$, maka H_0 ditolak, yang berarti varians data antar kelompok tidak homogen. Adapun hasil uji

homogenitas ditunjukkan pada tabel 4.6 berikut :

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Data Kemampuan Keterampilan Membaca Siswa

Test of Homogeneity of Variance

	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Nilai	<i>Based on Mean</i>	1,670	3	,177
	<i>Based on Median</i>	1,517	3	,214
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1,517	3	,214
	<i>Based on trimmed mean</i>	1,644	3	,183

Uji homogenitas varians dilakukan menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok data. Berdasarkan hasil pengujian, nilai statistik *Levene's Test* berdasarkan mean sebesar 1,670 dengan nilai signifikansi 0,177. Selain itu, pengujian berdasarkan median menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,214, baik pada median maupun median dengan penyesuaian derajat kebebasan, serta sebesar 0,183 pada *trimmed mean*. Seluruh nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antar kelompok, sehingga data penelitian memenuhi asumsi homogenitas varians.

4.3.3 Pengujian Hipotesis

Uji t

Pengujian hipotesis dapat dilakukan setelah memastikan bahwa data memenuhi asumsi-asumsi yang diperlukan, seperti uji normalitas untuk data berdistribusi normal dan uji homogenitas untuk varians yang homogen. Pengujian hipotesis untuk data *pretest* dan *posttest* menggunakan *Independent Samples t-Test*, pengujian ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Dasar pengambilan keputusan dalam *Independent Samples t-Test* adalah jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir, ini menunjukkan terdapat perbedaan terhadap hasil test kemampuan membaca pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (2-tailed) $>$

0,05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir, ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan terhadap hasil test kemampuan membaca pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasil ujinya ditunjukkan pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji *Independent Samples t-Test Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol*

		Independent Samples Test								
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
<i>Post test</i>	<i>Equal variances assumed</i>	1,420	,238	5,846	56	,000	3,483	,596	2,289	4,676
	<i>Equal variances not assumed</i>			5,846	53,544	,000	3,483	,596	2,288	4,677

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples t-Test* yang terdapat pada tabel 4.7, hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 5,846 dengan derajat kebebasan (df) 56 dan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) < 0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Perbedaan rata-rata (*mean difference*) antara kedua kelompok sebesar 3,483, dengan *standard error difference* sebesar 0,596. Interval kepercayaan 95% terhadap perbedaan rata-rata berada pada rentang 2,289 hingga 4,676, yang seluruhnya bernilai positif. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen secara konsisten lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang dalam hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Oleh karena itu, dapat

disimpulkan bahwa penerapan model SQ3R berbantuan *motion comic* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa.

4.4 Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga pertemuan dengan topik bahasan teks narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dengan 29 siswa dan kelas kontrol dengan 29 siswa. Di kelas eksperimen siswa diajarkan topik teks narasi dengan mengimplementasikan model SQ3R berbantuan *motion comic*. Di sisi lain, dimplementasikan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Selama proses pembelajaran, guru tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga menjadi fasilitator untuk membantu, mendorong dan menilai siswa. Ini memungkinkan masing-masing siswa dan guru untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, serta dalam pemanfaatan media belajar.

4.4.1 Analisis Penerapan model SQ3R berbantuan *Motion Comic* Keterampilan Membaca Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas V

Analisis penerapan model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, dan Review*) berbantuan *motion comic* dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan model serta dampaknya terhadap keterampilan membaca teks narasi siswa kelas V SD Islam Al-Abror Situbondo. Analisis ini didasarkan pada data hasil observasi proses pembelajaran, rekapitulasi lembar observasi, serta hasil tes keterampilan membaca yang meliputi kemampuan memahami isi, mengidentifikasi unsur narasi, dan menyimpulkan teks.

Berdasarkan hasil rekapitulasi lembar observasi penerapan model SQ3R berbantuan *Motion Comic*, diperoleh gambaran bahwa pelaksanaan pembelajaran berlangsung sangat baik dan sesuai dengan tahapan model yang direncanakan. Secara umum, hampir seluruh indikator observasi menunjukkan persentase keterlaksanaan yang tinggi, yaitu berada pada rentang 88% hingga 100%, yang mengindikasikan bahwa model SQ3R dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran membaca teks narasi.

Pada tahap *Survey*, guru membimbing siswa untuk mengamati teks dan

motion comic dengan sangat baik, yang ditunjukkan oleh persentase keterlaksanaan sebesar 100%. Siswa juga tampak fokus dalam mengamati tampilan awal cerita dengan persentase yang sama, yaitu 100%. Data ini menunjukkan bahwa tahap awal pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka membangun gambaran awal terhadap isi teks narasi sebelum kegiatan membaca dilakukan. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aziz, 2020) yang menyimpulkan bahwa tahap *Survey* dalam model SQ3R efektif meningkatkan kesiapan membaca dan perhatian awal siswa terhadap teks narasi.

Tahap *Question* juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Guru memotivasi siswa untuk membuat pertanyaan awal dengan persentase sebesar 96%, sementara siswa mampu menyusun pertanyaan tentang cerita dengan persentase 92%. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa telah mampu mengembangkan rasa ingin tahu dan berpikir kritis terhadap isi teks, meskipun masih terdapat sebagian kecil siswa yang memerlukan bimbingan tambahan dalam merumuskan pertanyaan yang relevan. Hal ini selaras dengan hasil penelitian (Rahmani, 2024) yang menyatakan bahwa tahap *Question* dalam SQ3R mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan kognitif siswa dalam memahami bacaan.

Pada tahap *Read*, guru mengarahkan siswa untuk membaca dan mengamati *motion comic* dengan persentase keterlaksanaan sebesar 100%. Siswa juga mampu menemukan ide pokok dan informasi penting dari teks dengan persentase 96%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *motion comic* sangat efektif dalam membantu siswa memahami isi bacaan, khususnya dalam mengidentifikasi informasi penting dan alur cerita teks narasi. Temuan ini mendukung penelitian (Saputri & Ritonga, 2024) yang menyatakan bahwa media berbasis visual bergerak, seperti *motion comi*, efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca karena mampu memperjelas alur cerita dan hubungan antarperistiwa dalam teks narasi.

Tahap *Recite* menunjukkan bahwa guru secara konsisten meminta siswa untuk menceritakan kembali isi cerita dengan persentase 100%. Sementara itu, kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri mencapai persentase 88%. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu mengungkapkan kembali isi bacaan, meskipun masih terdapat beberapa

siswa yang belum sepenuhnya percaya diri atau lancar dalam menyampaikan cerita secara runtut. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Apriliande, 2020) yang menyimpulkan bahwa tahap *Recite* dalam model SQ3R berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam mengingat dan mengungkapkan kembali isi bacaan.

Pada tahap *Review*, guru mengajak siswa meninjau ulang isi cerita dengan persentase 96%, dan siswa mampu menyimpulkan cerita dengan benar sebesar 88%. Temuan ini menunjukkan bahwa tahap peninjauan ulang berperan penting dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap teks narasi, meskipun kemampuan menyimpulkan masih perlu ditingkatkan melalui latihan yang berkelanjutan. Hasil ini mendukung penelitian (Afiana et al., 2021) yang menyatakan bahwa tahap *Review* membantu siswa mengonsolidasikan informasi bacaan dan meningkatkan kemampuan menyimpulkan teks secara logis.

Dari aspek penggunaan media, *motion comic* ditampilkan dengan jelas dan menarik dengan persentase 100%, serta dinilai sangat mendukung pemahaman cerita siswa (100%). Media ini juga memudahkan siswa memahami urutan narasi dengan persentase 96%. Selain itu, siswa terlihat aktif memperhatikan *motion comic* (96%), aktif bertanya (96%), dan aktif menjawab serta berdiskusi (100%). Data ini menunjukkan bahwa *motion comic* berkontribusi signifikan dalam meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Saputri & Ritonga, 2024) yang menyimpulkan bahwa *motion comic* mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran membaca.

Pada aspek peran guru, hasil observasi menunjukkan bahwa guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan persentase 96% dan menjelaskan langkah-langkah SQ3R dengan sangat jelas (100%). Guru juga secara konsisten membimbing dan memfasilitasi siswa serta memberikan umpan balik dan penguatan, masing-masing dengan persentase 100%. Hal ini menandakan bahwa peran guru sangat optimal dalam mendukung keberhasilan penerapan model SQ3R berbantuan *motion comic*. Temuan ini memperkuat hasil penelitian (Adventia, 2024) yang menegaskan bahwa keberhasilan penerapan model SQ3R sangat

dipengaruhi oleh konsistensi dan kualitas peran guru dalam membimbing setiap tahap pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan model SQ3R berbantuan *motion comic* berada pada kategori sangat baik. Tingginya persentase pada hampir seluruh indikator membuktikan bahwa model ini mampu menciptakan pembelajaran yang terstruktur, interaktif, dan bermakna, serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan membaca teks narasi siswa kelas V SD Islam Al-Abror Situbondo. Temuan ini selanjutnya menjadi dasar yang kuat dalam menganalisis peningkatan hasil belajar siswa pada bagian berikutnya.

4.4.2 Analisis Hasil Pengaruh Model SQ3R berbantuan *Motion Comic* Terhadap Keterampilan Membaca Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas V

Analisis hasil pengaruh model SQ3R berbantuan *motion comic* terhadap keterampilan membaca teks narasi siswa kelas V SD Islam Al-Abror Situbondo dilakukan berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini didukung oleh hasil uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) dan uji hipotesis (uji t).

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk*, data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (*pretest* eksperimen 0,137; *posttest* eksperimen 0,055; *pretest* kontrol 0,292; *posttest* kontrol 0,156), yang menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal. Hal ini memenuhi prasyarat untuk analisis statistik parametrik. Selanjutnya, uji homogenitas varians melalui *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi berdasarkan mean sebesar 0,177, median 0,214, dan trimmed mean 0,183 ($p > 0,05$), yang menyatakan bahwa varians antar kelompok homogen.

Hasil uji t menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah signifikan, yang berarti model SQ3R berbantuan *motion comic* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca teks narasi siswa dibandingkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang

menunjukkan bahwa penerapan model SQ3R dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa secara signifikan, baik pada jenjang dasar maupun menengah. Misalnya, penelitian oleh (Ramadhan, 2024) menunjukkan bahwa model SQ3R efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa SD dengan peningkatan skor yang signifikan dari *pretest* ke *posttest*. (Work & Volume, 2022) juga menemukan bahwa model SQ3R lebih efektif dibanding strategi konvensional dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa dengan desain *pretest-posttest* kontrol. Selain itu, model SQ3R berbantuan media visual juga terbukti memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman bacaan siswa, seperti yang ditunjukkan oleh studi (Kadek et al., 2024), yang menemukan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dengan model SQ3R berbantuan media visual dan kelompok kontrol.

Dengan demikian, hasil uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t secara komprehensif menunjukkan bahwa model SQ3R berbantuan *motion comic* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan membaca teks narasi Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Islam Al-Abror Situbondo. Temuan ini menguatkan temuan penelitian terdahulu bahwa model SQ3R, terutama bila dibantu media visual atau interaktif, efektif dalam meningkatkan keterampilan memahami isi bacaan siswa secara lebih terstruktur dan bermakna.

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan hasil observasi menunjukkan bahwa model SQ3R berbantuan *motion comic* terhadap keterampilan membaca Teks Narasi Bahasa Indonesia siswa kelas V dapat terlaksana secara sistematis dengan tingkat keterlaksanaan pada kategori tinggi. Penggunaan *motion comic* mampu meningkatkan perhatian, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan bermakna.

Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen, sehingga analisis statistik parametrik dapat dilakukan secara valid. Uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca teks narasi melalui test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan peningkatan keterampilan membaca pada kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model SQ3R berbantuan *motion comic* terhadap keterampilan membaca Teks Narasi Bahasa Indonesia siswa kelas V.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran SQ3R berbantuan *motion comic* terhadap keterampilan membaca teks narasi Bahasa Indonesia siswa kelas V, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran SQ3R berbantuan *motion comic* sebagai alternatif strategi pembelajaran membaca teks narasi di sekolah dasar. Model ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan,

motivasi, serta pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Guru juga diharapkan dapat mengelola setiap tahapan SQ3R secara konsisten dan menyesuaikan penggunaan *motion comic* dengan karakteristik serta tingkat kemampuan membaca siswa.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penerapan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, khususnya media pembelajaran berbasis digital seperti *motion comic*. Sekolah juga diharapkan dapat memfasilitasi pelatihan atau pengembangan profesional guru terkait penerapan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan keterampilan membaca siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan mandiri dalam mengikuti pembelajaran membaca dengan model SQ3R berbantuan *motion comic*. Melalui keterlibatan aktif pada setiap tahapan pembelajaran, siswa dapat meningkatkan kemampuan memahami isi teks, menyusun pertanyaan, serta menyimpulkan cerita dengan lebih baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk memperluas cakupan subjek penelitian, menerapkannya pada jenjang pendidikan yang berbeda, atau menggunakan jenis teks lain selain teks narasi. Rekomendasi ini didasarkan pada kenyataan bahwa karakteristik peserta didik, termasuk motivasi, kebiasaan membaca, kemampuan awal, dan gaya belajar, bersifat heterogen dan dapat memengaruhi efektivitas suatu model pembelajaran. Selain itu, model SQ3R dapat dikaji lebih lanjut dengan mengombinasikannya bersama berbagai media pembelajaran digital serta diuji pengaruhnya terhadap keterampilan berbahasa lain, seperti menulis dan berbicara. Penelitian mendatang juga perlu mempertimbangkan kompetensi guru, baik pedagogik maupun profesional, karena turut menentukan keberhasilan penerapan model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adventia, Y. (2024). *Pengaruh Metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Godean I Sl.*
- Afiana, R., Pratiwi, W. D., Nurhasanah, E., & Karawang, U. S. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Keefektifan Metode SQ3R dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Fiksi di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa SMP.* 3(5), 2362–2370.
- Apriliande. (2020). E-Modul Membaca Teks Eksposisi Melalui SQ3R Menggunakan Aplikasi Android Untuk Siswa SMA. *Jurnal Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 16–30.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Rineka Cipta.
- Aziz, I. N. (2020). *Implementation Of SQ3R Method In Improving The Students ' Basic Reading Skill.* 5(1).
- Chen, L. et al. (2025). *DancingBoard : Streamlining the Creation of Motion Comics to Enhance Narratives.* <https://doi.org/10.1145/3708359.3712167>
- Creswell, J. W., & David, J. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches Fifth Edition.* SAGE Publications.
- Deleuze, G., Bergson, H., Deleuze, G., & Eisenstein, S. (2022). *Call for Papers : International conference Thinking (in) Motion – Comics and Film. 2011, 1–3.*
- Fachrudin Zuhdi, R., Rukayah, & Kuswadi. (2018). Improvement Of Reading Comprehension Skills Of Children's Story Through Applying Of Think Pair Share Learning Model. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(1), 664–669.
- Heriana, D. E., Hartono, H., & Isnaeni, W. (2023). *Journal of Innovative Science Education Analysis of Students ' Critical Reading Ability in Science Learning Using the Argument-Based SQ3R Method.* 12(37), 50–55.
- Indartini. M, & Mutmainah. (2024). *Analisis Data Kuantitatif Uji Instrumen, Uji Asumsi Klasik, Korelasi dan Regresi Linear Berganda* (warnaningtyas.H (ed.); 1st ed.). Lakeisha.
- Kadek, N., Dwi, T., Ganing, N. N., & Rini, M. G. (2024). *Model Pembelajaran SQ3R Berbantuan Media Visual terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.* 8(2), 292–299.

- Larassati, A. D., Anggara, S. W., Anggoro, S., Fathoni, A., Purwokerto, U. M., & Teaching, C. R. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Melalui Model SQ3R Berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) Pada Siswa Kelas V SDN 3. *Journal of Professional Elementary Education(JPEE)*, 2(2), 215–224. <https://doi.org/https://doi.org/10.46306/jpee.v1i1>
- Normuliati, S. (2018). *Pelatihan Metode Membaca SQ3R untuk Siswa Madrasah SQ3R Reading Method Training for Tsanawiah Raudhatusyubban Madrasah Students*.
- Rachman, vicky septian. (2016). *Perancangan motion comic Indonesia Berbasis Indie (Tema:Hanobot)*. In *D’Idea* (Vol. 1, Issue 2).
- Rahmani, A. (2024). *Pengaruh Metode SQ3R Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al-Mursyidiyyah Pamulang*.
- Ramadhan, E. H. (2024). *Analisis Efektivitas Metode SQ3R dalam Meningkatkan Pemahaman Bacaan*. 3(1).
- Saputra, D. G., & Haddar, G. Al. (2024). *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora Enhancing Reading Comprehension in Education : A Study on the Effectiveness of the SQ3R Method*. 13(03), 167–179.
- Saputri, N., & Ritonga, R. (2024). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman dengan Pemanfaatan Aplikasi Let’s Read pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 15(2), 1371–1380. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i2.2487>
- Soedarso. (1988). *Sistem Membaca Cepat dan Efektif: Speed Reading*. (Cet.13). Gramedia Pustaka Utama.
- Sudarsono, F. W. (2024). Evaluating the Effectiveness of the SQ3R Method in Enhancing Students’ Reading Proficiency. *Script Journal: Journal of Linguistics and English Teaching*, 9(1), 24–41. <https://doi.org/10.24903/sj.v9i1.1598>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, A. (2018). Buku Ajar Perencanaan Tata Letak Fasilitas (PTLF). *Teknik Indsutri Universitas Islam Sultan Agung Semarang*, 01, 1–44.
- Suryaman, E. D. (2018). *Teks narasi dan literasi buku fiksi-non fiksi (cas dari cerita dan buku)*. 3–6.
- Tim Dikmas. (2018). *Teks narasi dan literasi buku fiksi-nonfiksi (cas dari cerita dan buku)*.

- Witanto, J. (2018). Rendahnya Minat Baca. *Dkpus.Babelprov.Go.Id*, 1(April), 1–14.
- Work, S., & Volume, S. E. (2022). *The Influence of SQ3R Technique and Students' Reading Interest towards Students' Reading Comprehension Achievement*. 3(1), 60–66.
- Yesika, D. (2020). *Analisis Model Pembelajaran SQ3R Dalam Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa SD*. 06, 36–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.37471/jpm.v6i1.122>
- Zhong, Z., & Dai, L. (2023). Exploring the Essence of the Rise of Motion Comics in the Information Age. *Frontiers in Humanities and Social Sciences*, 3(6), 87–93. <https://doi.org/10.54691/fhss.v3i6.5149>

LAMPIRAN

